

DUNGEONS & DRAGONS®

SUPPLEMENTO

FORGOTTEN REALMS®

REGNI DEL SERPENTE



Ed Greenwood, Eric L. Boyd, Darrin Drader

DUNGEONS & DRAGONS

ACCESSORIO

FORGOTTEN REALMS

REGNI DEL SERPENTE

Ed Greenwood, Eric L. Boyd, Darrin Drader



DUNGEONS & DRAGONS®

ACCESSORIO

FORGOTTEN REALMS®

AUTORI: **Eric L. Boyd, Darrin Drader, Ed Greenwood**REVISORE: **Penny Williams**ORGANIZZATORE REVISORI: **Gwendolyn F.M. Kestrel**DIRETTORE CREATIVO: **Christopher Perkins**DIRETTORE DELLO SVILUPPO: **Andrew Finch**DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO: **Bill Slavicsek**DIRETTORI DI PRODUZIONE: **Joshua C.J. Fischer, Randall Crews**DIRETTORE ARTISTICO: **Robert Raper**ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: **Michael Sutfin**ILLUSTRATORI TAVOLE INTERNE: **Kalman Andrasofszky, Thomas Baxa,****Dennis Crabapple, Wayne England, Carl Frank, Ralph Horsley,****Jim Pavelec, Richard Sardinha, Joel Thomas**GRAFICO: **Leon Cortez**CARTOGRAFI: **Dennis Kauth, Robert Lazzaretti**EFFETTI SPECIALI GRAFICI: **Angelika Lokotz**TECNICO DELLE IMMAGINI: **Candice Baker**RINGRAZIAMENTI SPECIALI: **Richard Baker, Thomas M. Costa, Donald Ide,****George Krashos, Sean K Reynolds, Charles Ryan e Lisa Smedman**PLAYTESTER: **Todd Meyer, Rasmus Péchuel, Jon Pickens, Monica Shellman,****Michael S. Webster, Penny 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 utilizza materiale aggiornato alla versione 3.5

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

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

T R A D U Z I O N E
CHIARA BATTISTINI

I M P A G I N A Z I O N E
GIORGIA CALANDRONI

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 Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden
Belgium
+322-467-3360



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

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Regni del Serpente, Manuale del Giocatore, Guida del Dungeon Master, Manuale dei Mostri e i loro rispettivi logo sono proprietà di Wizards of the Coast, Inc. negli USA e nelle altre nazioni. 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.

©2006 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

VISITA IL SITO INTERNET www.wizards.com/dnd

Indice

Introduzione	4	Razze scagliose.....	58	Infiltrarsi in una nuova area.....	137
Abbreviazioni.....	4	Dimore.....	58	Allo scoperto.....	138
Che cosa occorre per giocare.....	4	Personaggi sarrukh.....	58	PG nel mezzo.....	138
I Progenitori.....	5	Magia di sarrukh.....	58	Serpenti vendicatori.....	138
Scagliosi e Senza Scaglie.....	5	Deivinità dei sarrukh.....	59	Differenze religiose.....	139
L'insidiosa minaccia.....	6	Sacrificio.....	59	Il vecchio trucco.....	139
L'ideale.....	6	Frammentazione del		Ordini della fede.....	139
Controllo nascosto.....	6	Serpente del Mondo.....	59	Serpenti compagni.....	139
Capitolo 1: Yuan-ti	8	Rapporti con le altre razze.....	59	Famigli.....	140
Panoramica.....	8	Equipaggiamento dei sarrukh.....	60	Organizzazioni segrete.....	140
Descrizione.....	8	Incontri con i sarrukh.....	60	Principali yuan-ti PNG.....	140
Sanguepuro.....	8	Pil'it'ith.....	60	Zstulkk Ssarmn.....	142
Mezzosangue.....	8	Capitolo 6: Mostri	62	Nhyris D'Hotheh.....	143
Abomini.....	8	Abitatore del fango.....	62	Capitolo 9: Talenti	144
Anatemi.....	9	Anfisbena.....	63	Descrizione talenti.....	144
Altre sottorazze yuan-ti.....	9	Dinosauro.....	64	Capitolo 10: Equipaggiamento	148
Storia razziale.....	9	Ceratosauo.....	64	Armature.....	148
Atteggiamento mentale.....	9	Pteranadon.....	65	Armi.....	148
Società degli yuan-ti.....	10	Stegosauo.....	66	Sostanze speciali.....	149
Personaggi yuan-ti.....	17	Golem di carne di serpente.....	66	Veleni.....	149
Sanguepuro.....	17	Jaculi.....	68	Veleni dei lucertoloidi.....	149
Corrotti e guardiacovata.....	17	Licantropo, serpente mannaro.....	69	Veleni yuan-ti.....	149
Magia degli yuan-ti.....	18	Mlarraun.....	70	Ossra.....	149
Divinità degli yuan-ti.....	18	Naga.....	71	Oggetti magici.....	151
Sseth, lo Strisciante Supremo.....	18	Ha-naga Faerùniana.....	72	Armi.....	152
Rapporti con le altre razze.....	20	Naga iridescente.....	73	Anelli.....	153
Equipaggiamento yuan-ti.....	21	Naga lare di Bane.....	74	Oggetti meravigliosi.....	153
Incontri con gli yuan-ti.....	21	Naga d'ossa.....	75	Descrizioni degli artefatti maggiori.....	153
Nemici e alleati pronti all'uso.....	21	Esempio di naga d'ossa.....	75	Innesti yuan-ti.....	154
Capitolo 2: Naga	24	Nagaidra.....	76	Acquisire un innesto yuan-ti.....	154
Panoramica.....	24	Nifern.....	78	Capitolo 11: Incantesimi	155
Descrizione.....	24	Re/Regina lucertola.....	79	Capitolo 12: Classi di prestigio	159
Storia razziale.....	25	Sarrukh (razza progenitrice).....	81	Cabalista attorcigliato.....	159
Atteggiamento mentale.....	25	Serpente.....	82	Maestro antico.....	161
Società delle naga.....	26	Pitone arboreo.....	82	Maestro serpente.....	162
Personaggi naga.....	26	Serpente dei canneti.....	83	Signore supremo delle naga.....	162
Magia delle naga.....	27	Serpente frusta.....	83	Signore delle vipere.....	163
Divinità delle naga.....	27	Serpente dei ghiacciai.....	84	Uccisore di serpenti.....	165
Altre divinità venerate dalle naga.....	28	Serpente dei liquami.....	85	Zanna di Sseth.....	166
Rapporti con le altre razze.....	28	Sewerm.....	85	Capitolo 13: Avventure	168
Equipaggiamento delle naga.....	28	Spiramortale.....	86	Altare della vipera nera.....	168
Incontri con le naga.....	28	Tren.....	87	Pilaspidi.....	171
Nemici e alleati pronti all'uso.....	28	Yuan-ti guardiano sacro.....	88	Rovine dei Sarrukh.....	177
Capitolo 3: Lucertole	32	Yuan-ti uccisore di maghi.....	90	Tempio profanato del	
Asabi.....	32	Capitolo 7: Reami	92	Serpente del Mondo.....	181
Khaasta.....	34	Hlondeth (Città dei Serpenti).....	92	Appendice	186
Re lucertole.....	38	Isstosseffil (Terra del Mare Perso).....	95	Ere storiche di Faerùn.....	186
Tritoni del fuoco.....	41	Lapaliya.....	98	Divinità degli scagliosi.....	187
Troglobiti e tren.....	44	Najara.....	104	Tabella	
Incontri con le razze di lucertole.....	47	Okoth.....	113	Tabella 9-1: Nuovi talenti.....	145
Capitolo 4: Popoli nascosti	49	Samarach.....	116	Tabella 10-1: Armature.....	148
Ofidi.....	49	Serpentes.....	118	Tabella 10-2: Armi esotiche.....	149
Pteradi.....	50	Surkh.....	122	Tabella 10-3: Sostanze speciali.....	149
Capitolo 5: Sarrukh	54	Tashalar.....	124	Tabella 10-4: Veleni.....	151
Panoramica.....	54	Thindol.....	128	Tabella 12-1: Cabalista attorcigliato.....	160
Descrizione.....	54	Altri domini.....	132	Tabella 12-2: Maestro antico.....	161
Storia razziale.....	54	Chultengar.....	132	Tabella 12-3: Signore supremo	
Atteggiamento mentale.....	56	Ilimar.....	132	delle naga.....	162
Società dei sarrukh.....	57	Kethid.....	132	Tabella 12-4: Signore delle vipere.....	164
Rapporti interpersonali.....	57	Lhesper.....	132	Tabella 12-5: Uccisore di serpenti.....	166
Ciclo di vita.....	57	Terre delle Naga.....	133	Tabella 12-6: Zanna di Sseth.....	167
Organizzazione.....	57	Picchi di Fiamma.....	133	Divinità degli Scagliosi.....	188
Schiavitù.....	57	Palude Strisciante.....	134	Divinità degli Scagliosi (continua).....	189
		Skullport.....	134	Tratti razziali Tabella 1.....	190
		Capitolo 8: Campagna yuan-ti	136	Tratti razziali Tabella 2.....	191
		Gestire una trama.....	136		
		Il complotto insidioso.....	137		

INTRODUZIONE

Hel corso di tutta la storia documentata, gli umani di Faerûn hanno sempre temuto gli Scagliosi: razze di serpenti e lucertole senzienti le cui culture, magia, armi, città e progresso sono paragonabili a quelli degli umanoidi. Racconti terrificanti davanti al focolare narrano di morti viscidi, occhi che non battono ciglio e zanne nella notte, e alcuni di essi accennano perfino ai loschi piani dei serpentoidi per schiavizzare tutte le altre razze e allevarle come bestiame. Alcuni si fanno beffe di tali “chiacchiere tenebrose”, ma i saggi più venerabili avvertono che queste paure hanno solide fondamenta. Alcuni affermano persino che è troppo tardi per essere spaventati poiché la schiavitù nascosta esiste già in molte delle più imponenti città di Faerûn.

I mercanti di Waterdeep e delle Marche d'Argento diffondono spesso voci di naga e umani dalla testa di serpente che governano le città del sud, e di giungle che pullulano di serpenti a più teste lunghi come barche. Ma nel Calimshan, nel Golfo di Vilhon, e in terre più meridionali, le chiacchiere sugli Scagliosi sono molto più prudenti. In tutto il Faerûn, quelli che vivono più vicino alle favoleggiate culture rettili tendono ad essere molto più reticenti a parlare di essi ad alta voce di quanto non lo siano quelli che vivono più lontano.

Sebbene i contadini e gli artigiani casalinghi in molti dei reami dominati da umani di Faerûn non sappiano nulla degli Scagliosi ad eccezione delle storie raccontate nelle taverne, molte genti che viaggiano in lungo e in largo sono convinte che malevoli esseri serpenti siano al lavoro dietro le quinte... solo che non sono ben sicuri di dove o come. Anche i commercianti che frequentano le terre meridionali sono restii a parlare direttamente di tali creature per timore di attirare su di sé un' indesiderata attenzione. Sebbene i mercanti siano rapidi nel mettere in guardia servitori inesperti e compagni di viaggio su fumi dall'odore bizzarro (soprattutto se hanno una colorazione verde o porpora), strani suoni flautati che provengono da cantine e fognie, e vini o

dolci arricchiti di sapori esotici, di solito rispondono a domande dirette con affermazioni criptiche quali “Il male strisciante non dorme mai.”

Regni del Serpente si concentra principalmente sulla misteriosa razza creatrice scagliosa conosciuta come i sarrukh e sulle tre razze maggiori che i suoi membri generano e modificano nelle loro forme attuali da antenati più primitivi: lucertoloidi, naga e yuan-ti. Sono esaminati in dettaglio anche vari altri mostri e razze native di Toril, compresi asabi, ofidi, pteradi, tren e trogloditi.

Abbreviazioni

Per facilitare l'uso dei molti volumi di *Forgotten Realms* e di *D&D*, *Regni del Serpente* fa riferimento a razze, talenti e altri elementi introdotti in quei volumi. Ogni riferimento è indicato da una abbreviazione.

AI - *Abissi e Inferi*

CMF - *Compendio dei Mostri di Faerûn*

FRA - *FORGOTTEN REALMS Ambientazione*

GGF - *Guida del Giocatore a Faerûn*

IE - *Irraggiungibile Est*

MdM - *Manuale dei Mostri*

MdM2 - *Manuale dei Mostri II*

RdF - *Razze di Faerûn*

RS - *Regni del Serpente*

SdF - *Sottosuolo di Faerûn*

SS - *Specie Selvagge*

che cosa occorre per giocare

Per utilizzare questo manuale, è necessario possedere i volumi di *DUNGEONS & DRAGONS® Manuale del Giocatore*, *Guida del DUNGEON MASTER* e *Manuale dei Mostri*, oltre al *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn* e *l'Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*. Molti dei riferimenti nelle pagine seguenti sono tratti da *Abissi e Inferi*, *Guida del Giocatore a Faerûn*, *Libro delle Fosche Tenebre*, *Magia di Faerûn*, *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, *Manuale dei Mostri II*, *Razze di Faerûn* e *Specie Selvagge*.

I progenitori

Toril è stata la dimora di creature rettili sia del tipo serpente (senza zampe) che del tipo lucertola (dotato di zampe) fin da quando le nebbie si sollevarono dai continenti appena formati. I saggi credono che prima della venuta dei draghi gran parte della terraferma di Faerûn fosse dominata da creature che alcuni umani chiamavano i Tonanti: lucertole che variavano in lunghezza da pochi centimetri fino alle dimensioni delle più grandi navi oceaniche che la razza umana avesse mai costruito. In mezzo a questa fiorente profusione di rettili c'erano certi tipi di lucertole e serpenti senzienti che svilupparono società, padroneggiarono la magia e alla fine costruirono imperi.

In questi tempi antichi, il popolo di lucertole noto come i sarrukh si elevò per diventare la razza dominante di Faerûn. Mediante il loro intelletto e senso tattico superiori, forgiarono gli imperi di terra conosciuti come Isstosseffil, Mhairshaulk e Okoth: vasti reami all'interno dei quali essi schiavizzarono,

allearono e fecero esperimenti su altre creature. Dimorando all'interno di fortezze e mantenendo migliaia di schiavi, i sarrukh crearono una cultura che da allora non ha mai più raggiunto un tale apice. Alla fine, però, il dominio dei sarrukh incontrò l'inevitabile destino di tutti gli imperi: scivolò nella decadenza e fu poi spazzato via dai nemici all'interno e all'esterno.

Oggi, all'incirca trentaseimila anni dopo, i sarrukh sono molto rari ma non completamente estinti. I pochissimi che sono rimasti si mantengono tanto in disparte dal resto di Toril quanto i loro antenati erano in evidenza all'apice del loro potere. Infatti, molti esseri nel Faerûn dei giorni moderni non hanno mai sentito parlare di loro.

Tuttavia, in molte parti di Faerûn prosperano ancora le creazioni dei sarrukh. Le più notevoli tra queste sono gli yuan-ti, le naga e i lucertoloidi, ma anche altri orribili (e per fortuna rari) mostri rettili con strane forme e poteri letali sono stati avvistati da intrepidi avventurieri in tutto il continente. Molte delle naga e degli yuan-ti effettuano esperimenti su se stessi e su altre creature, esattamente come i sarrukh facevano con loro,

scagliosi e senza scaglie

Regni del Serpente utilizza parecchi termini per indicare vari generi di creature dotate o meno di scaglie. Ai fini di questo volume, questi termini sono definiti qui di seguito. I draghi, sebbene siano rettili potenti, non sono considerati Scagliosi.

SENZA SCAGLIE

Il termine "Senza Scaglie" include tutti gli umanoidi e umanoidi mostruosi che non rientrano nella categoria degli Scagliosi.

SCAGLIOSI

Questo termine comprende tutte le creature nelle seguenti sottocategorie.

SCAGLIOIDI

Il termine scaglioidi comprende tutte le creature con il sottotipo rettile, oltre che le seguenti creature dai volumi pubblicati per il gioco di D&D.

Asabi^{CMF}, braxat^{MdM2}, coboldo^{MdM}, codauncinata^{CMF}, dragonide^{CMF}, khaasta^{AI}, lucertoloide^{MdM}, pterade^{CMF}, re/regina lucertola^{RS}, salamandra del gelo^{MdM2}, sarkrith^{AI}, tren^{RS}, tritone del fuoco^{CMF}, troglodita^{MdM}.

I ranger nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* possono selezionare gli scaglioidi invece di un tipo di creatura od organizzazione come nemico prescelto.

LUCERTOLE

Il termine lucertole comprende tutte le seguenti creature dai volumi pubblicati per il gioco di D&D. La categoria include tutti i dinosauri e le idre.

Allosauro^{MdM2}, anchilosauro^{MdM2}, basilisco^{MdM}, ceratosau^{RS}, coccodrillo^{MdM}, coccodrillo gigante^{MdM}, cryptoclido^{MdM2}, deinonico^{MdM}, elasmosauro^{MdM}, idra^{MdM}, lucertola^{MdM}, lucertola folgorante^{MdM}, lucertola da galoppo^{FRA}, lucertola gigante^{MdM}, lucertola da soma^{FRA}, lucertola con sputo acido^{FRA}, megaraptor^{MdM}, nifern^{RS}, pteranodon^{RS}, quetzalcoatlus^{MdM2}, sismosauro^{MdM2}, spinosauro^{MdM2}, triceratopo^{MdM}, tirannosauro^{MdM}, yrthak^{MdM}.

COSTRUTTI SERPENTI

Il termine costrutti serpenti comprende tutte le seguenti creature dai volumi pubblicati per il gioco di D&D.

Cobra di ferro^{AI}, golem di carne di serpente^{RS}, necrofidio^{AI}, serpente di bronzo^{MdM2}.

SERPENTI

Il termine serpenti comprende tutte le seguenti creature dai volumi pubblicati per il gioco di D&D.

Anfisbena^{RS}, aspidi d'ombra^{AI}, jaculi^{RS}, mlarraun^{RS}, pitone arboreo^{RS}, serpente dei canneti^{RS}, serpente crudele^{MdM2}, serpente di fiamme^{AI}, serpente frusta^{RS}, serpente dei ghiacciai^{RS}, serpente di ghiaccio^{CMF}, serpente leggendario^{MdM2}, serpente dei liquami^{RS}, serpente volante^{RdF}, serpente strangolatore^{MdM}, serpente strangolatore gigante^{MdM}, sewer^{RS}, spiramortale^{RS}, vipera^{MdM}, vipera alata^{FRA}, vipera a due teste^{FRA}, zannamorte^{RdF}.

SERPENTOIDI

In aggiunta alle creature con il talento Sangue di Serpente (vedi "Talent" nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*) o con un innesto yuan-ti, il termine serpentoidi comprende tutte le creature seguenti dai volumi pubblicati per il gioco di D&D.

Archetipo di naga d'ossa^{RS}, archetipo di ti-khana^{AI}, archetipo di yuan-ti corrotto^{CMF}, archetipo di yuan-ti corrotto^{SS}, archetipo di yuan-ti guardiacovata^{CMF}, archetipo di yuan-ti guardiacovata^{SS}, couatl^{MdM}, ha-naga Faerûniana^{RS}, lare di Bane^{CMF}, marilith^{MdM}, naga guardiana^{MdM}, naga iridescente^{RS}, naga lare di Bane^{RS}, naga oscura^{MdM}, naga d'ossa^{MdM2}, naga spirituale^{MdM}, nagaidra^{RS}, ofide^{AI}, salamandra comune^{MdM}, salamandra di fiamme^{MdM}, salamandra nobile^{MdM}, sarrukh^{RS}, serpente mannaro^{RS}, yuan-ti abominio^{MdM}, yuan-ti anatema^{AI}, yuan-ti guardiano sacro^{RS}, yuan-ti mezzosangue^{MdM}, yuan-ti sanguepuro^{MdM}, yuan-ti uccisore di maghi^{RS}.

I ranger nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* possono selezionare i serpentoidi al posto di un tipo di creatura od organizzazione come nemico prescelto.

nella speranza di garantire a se stessi e ai loro servitori poteri ancora maggiori.

L'influenza umanoide sempre crescente in Faerûn ha fatto ben poco per controllare la diffusione degli Scagliosi, e perfino quelli che sono privi di mezzi e del desiderio di miglioramento personale persistono (e a volte prosperano) in aree lontane. I Tonanti e altre antiche razze primitive di Scagliosi furono cacciati fin quasi all'estinzione dai draghi, ma alcune di tali creature sopravvivono ancora in remote aree di giungla e su isole lontane dalla terraferma.

Sebbene vasti imperi controllati dagli Scagliosi non esistano più sulla superficie di Faerûn, i serpentoidi e gli scaglioidi senzienti non sono i rari pericoli che agli umani piacerebbe credere che siano, né sono confinati a tombe e rovine. Attraverso le spie e una diretta influenza, la portata nascosta degli Scagliosi si estende fino a luoghi sorprendenti, inclusi i cuori scintillanti delle più ricche e indaffarate città di Faerûn.

L'insidiosa minaccia

Né i sarrukh né le loro creazioni più abili sono stolti. Sebbene considerino gli umani come bestiame debole, puzzolente, orripilante e commestibile, riconoscono anche che i Senza Scaglie sono veloci e intelligenti, si riproducono rapidamente e possono affrontare praticamente qualsiasi sfida. Infatti, gli umani in particolare sono forse la più adattabile di tutte le razze di Faerûn, cosa che li rende materiale da schiavi pericoloso ma molto prezioso.

Di conseguenza, sebbene molti yuan-ti e naga in Faerûn vedano oggi gli umani e i loro simili come cibo e schiavi potenziali, comprendono che queste creature costituiscono anche i loro nemici più pericolosi. Pieni di energie e molto diffusi, gli umanoidi sono troppo numerosi per essere affrontati apertamente, ma troppo utili e potenti per essere lasciati prosperare liberamente. Infatti, le razze generate dai sarrukh continuano a tentare di espandere la loro influenza tra gli umanoidi, generalmente in modo astuto.

L'ideale

In una perfetta comunità controllata da serpentoidi, gli umanoidi servirebbero decisamente come schiavi, attenti ai rischi che potrebbero mettere in pericolo i loro padroni serpentini e agendo rapidamente di loro iniziativa per occuparsi di tali minacce e avvertire i loro padroni del pericolo. Inoltre, gli umanoidi controllati sarebbero propensi a offrirsi come sacrifici al dio-serpente Sseth e a vivere solo per dare piacere e soddisfazione ai loro padroni. In pratica, però, gli Scagliosi fanno piuttosto bene che non può esistere una tale comunità "perfetta" poiché per loro stessa natura gli schiavi sono creature deboli e imperfette.

controllo nascosto

Il desiderio di dominare è caratteristico delle culture degli Scagliosi, e questo bisogno, più di qualsiasi altro aspetto della loro società, li rende un'insidiosa minaccia per gli umanoidi. Per gli yuan-ti, il controllo diretto o indiretto di altri esseri è la Via Sacra di Sseth: l'unico modo appropriato di trattare con altre razze. Al contrario, per le naga la prudenza è lo stile di

comportamento preferito. Gli yuan-ti hanno sviluppato una terminologia speciale per indicare lo status esatto dei Senza Scaglie con cui hanno contatto. Gli tsaa olo sono schiavi potenziali (di solito umani, anche se questo termine può essere applicato a qualsiasi Senza Scaglie... e a volte perfino ad altri Scagliosi, come termine dispregiativo). Gli hasssar sono creature che al momento stanno per essere influenzate o conquistate, e gli sslin sono servitori o schiavi controllati.

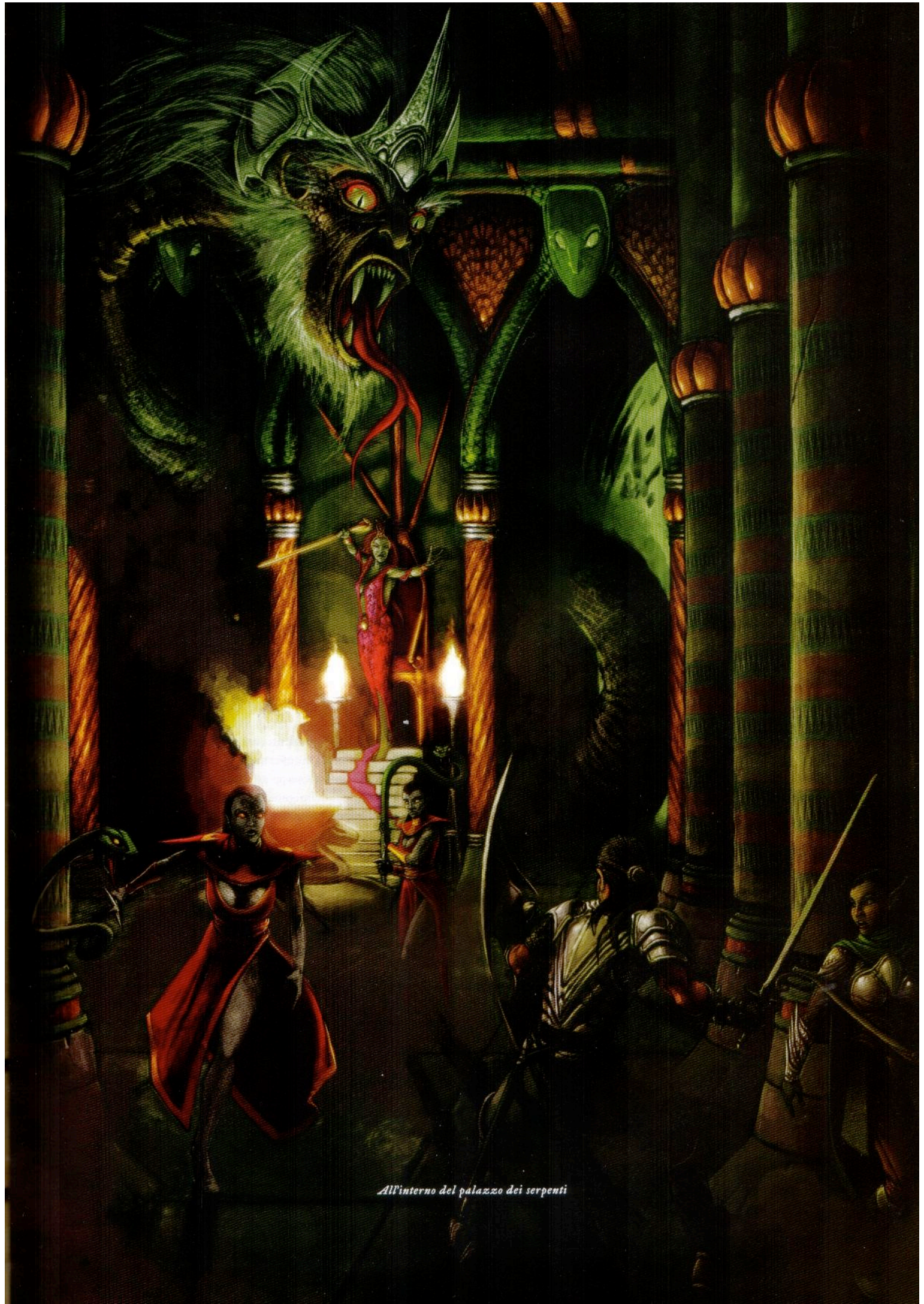
I tentativi degli Scagliosi di ottenere il controllo su una cultura umanoide comprende un alto grado di attività nascosta. Sia le naga che gli yuan-ti vivono tra gli umani, influenzandoli e schiavizzandoli in modo sottile mediante magia, droghe e creature servitrici controllate, che includono gli umani alterati noti come corrotti. I governanti e altri individui autorevoli, come i maghi molto potenti, di solito sono i primi bersagli in una certa cultura, siccome il controllo di tali persone rende più semplice il dominio del resto della comunità.

Per la maggior parte del tempo, queste tecniche sono usate in modo così astuto da passare inosservate. Infatti, un umanoide stanco o distratto che visita un insediamento controllato da creature serpenti potrebbe non notare nulla fuori dall'ordinario. Viaggiatori più attenti potrebbero avere la sensazione di essere osservati o notare uno strano costume locale (apparentemente praticato da tutti) di profumare il corpo con oli dall'odore particolarmente intenso.

I mercanti che diventano consapevoli dell'influenza serpentina tendono a evitare completamente i luoghi influenzati oppure tentano di commerciare con i cittadini locali qualsiasi droga, erba o veleno che riescono a ottenere. Le creature serpenti che controllano gli umani servitori potrebbero offrire volentieri le merci desiderate allo scopo di assumere il controllo dei mercanti o di espandere la loro influenza ad aree al di là del loro controllo diretto.

Né gli yuan-ti né le naga sono così sciocchi da mostrare apertamente le loro vere sembianze in un insediamento umano che non controllano. Quindi, quando abitano o visitano insediamenti dominati da umanoidi, le creature serpentine più intelligenti rimangono nascoste (dietro a muri in recinti di campagna che controllano come governanti assoluti, oppure in tunnel scivolosi costruiti nelle mura degli insediamenti). Tali passaggi quasi sempre si collegano ad altri tunnel e cantine in una grande rete di strade sotterranee che sono difficili da percorrere per gli umanoidi. Fognature, catacombe di sepoltura in disuso e ramificate, e cantine di deposito sotto città umanoidi (soprattutto nelle parti più calde di Faerûn) sono anch'esse tra i preferiti luoghi di abitazione degli Scagliosi che sono interessati agli umanoidi.

Gli Scagliosi sono pazienti, onnipresenti e implacabili. La loro avanzata è spesso molto lenta e astuta, e si estende su generazioni di umani. Spesso, cercano di cambiare le credenze e gli atteggiamenti locali in modo tale che il servizio a (e perfino l'adorazione di) yuan-ti o naga giunga ad essere visto come giusto, appropriato e perfino sacro, indipendentemente da quali divinità umane siano venerate in loco. Gli Scagliosi più saggi non agiscono mai apertamente in modo avventato. Piuttosto, attendono pazientemente il momento giusto per colpire. Quando compiono le loro mosse, mettono in atto esattamente la strategia migliore con calma e sangue freddo per conseguire il massimo effetto possibile.



All'interno del palazzo dei serpenti



YUAN-TI

Le teste di serpente, come sono generalmente conosciuti gli yuan-ti, sono decisamente temute dagli umani. Nei luoghi in cui vengono scoperte queste creature, i residenti sono giustamente timorosi, e ogni rovina, fognatura e ombra è vista come un nascondiglio potenziale per i feroci serpentoidi che aspettano di nutrirsi dei più imprudenti. La verità, però, è un po' diversa.

panoramica

Gli yuan-ti sono le creazioni più potenti, riuscite e preferite dei sarrukh. Generati per essere validi e leali servitori dei loro creatori, venne loro concessa la fiducia di agire di propria iniziativa per portare avanti i piani dei loro padroni scagliosi. Tra i compiti che ricaddero sugli yuan-ti vi erano l'esplorazione e lo sfruttamento di nuovi territori e la supervisione e disciplina di servitori inferiori. Per meglio gestire queste responsabilità di ampio spettro, i sarrukh generarono parecchie stirpi di yuan-ti, ognuna con una forma fisica adatta a un particolare tipo di compito. Per aiutare nella creazione di razze servitrici, i sarrukh svilupparono e padroneggiarono anche una tecnica che alterasse in modo permanente la forma di qualsiasi Scaglioso.

Tutti gli yuan-ti sono decisamente intelligenti, egoisti e calcolatori. Per gli umani, il tipico yuan-ti sembra spietato, arrogante, freddamente calmo, paziente e preparato. Alcuni, tuttavia, in particolare quelli che agiscono soli o con servitori privi di scaglie, possono diventare folli e avventatamente temerari.

Descrizione

La procreazione controllata dai sarrukh e i secoli di accoppiamento libero che sono seguiti hanno stabilito tre forme naturali di base per gli yuan-ti: il sanguepuro, il mezzosangue

e l'abominio. Dettagli su questi tre generi di yuan-ti, che formano il grosso della razza, possono essere trovati nella descrizione dello yuàn-ti a pagina 262 del *Manuale dei Mostri*.

Esiste anche qualche altra forma di yuan-ti, anche se la sua diffusione è molto scarsa.

sanguepuro

Gli yuan-ti che possono passare per umani con idoneo abbigliamento, trucco e magie sono conosciuti come sanguepuro. Queste creature di solito sono incaricate di infiltrarsi nelle società umanoidi e gestire operazioni sotto copertura che richiedono contatto diretto con gli umanoidi.

mezzosangue

Un yuan-ti che possiede evidenti caratteristiche serpentine quali un corpo completamente coperto di scaglie, serpenti al posto delle braccia, una testa da serpente, una coda da serpente o code di serpente al posto delle gambe è chiamato mezzosangue. I mezzosangue compongono il grosso delle difese di una comunità di yuan-ti.

Abomini

Un abominio assomiglia a un serpente di dimensioni umane in ogni particolare oppure ha solo una singola caratteristica umana: di solito la testa o le braccia. Infatti, il classico yuan-ti descritto nei racconti narrati vicino al focolare tra gli umani è un serpente con le scaglie e braccia umane. Questa spaventosa creatura può invariabilmente parlare linguaggi umani e scivolare eretto in modo tale da raggiungere l'altezza di un umano. Molte di queste storie affermano erroneamente che queste spaventose creature possano cambiare forma a volontà in sanguepuro: spesso bellissime femmine umane il cui sangue di serpente viene rivelato solo quando seducono gli uomini o quando i loro corpi sono rivelati per sbaglio. La verità dietro a queste storie, naturalmente, è che gli incantesimi possono permetterle a qualsiasi yuan-ti di trasformarsi temporaneamente in forma umana.

Anatemi

Al di sopra e in disparte dalla maggior parte degli yuan-ti è il raro anatema, che assomiglia a un grande serpente con braccia umane e sei teste umane. Una tale creatura possiede poteri formidabili e si pensa sia un'incarnazione divina di Sseth, il dio yuan-ti.

Quasi tutti gli anatemi attraggono i loro culti di yuan-ti che li venerano e vivono con loro. Queste tribù nascenti spesso vivono più a lungo dei loro fondatori per diventare poi durature ha'srammass (grandi tribù). Queste feroci creature sono descritte dettagliatamente in *Abissi e Inferi*.

Altre sottorazze yuan-ti

I sarrukh generarono e svilupparono specificatamente anche una manciata di yuan-ti per eseguire certi compiti specializzati. Nel corso dei secoli, queste sottorazze, conosciute come uccisori di maghi e guardiani sacri, sono diventate razze vere e proprie (vedi Capitolo 6 per le descrizioni).

storia razziale

Creati dai sarrukh al tempo remoto dell'Impero Mhairshaulk, i primi yuan-ti furono il risultato di esperimenti di procreazione che fondevano umani primitivi con serpenti e sarrukh. Alterati e aumentati grazie alla magia dei sarrukh, divennero i più potenti e riusciti tra le razze scagliose "create". Erano più intelligenti dei lucertoloidi e più leali e versatili delle naga. I sarrukh preferirono gli yuan-ti rispetto a queste altre creazioni e affidarono loro le imprese più difficili: quelle che richiedevano libero arbitrio.

Gli yuan-ti erano decisamente contenti di servire con tali capacità. Man mano che la profondità e il fervore dell'adorazione di Sseth crescevano tra di loro (attentamente manipolati da certi sarrukh attraverso generazioni di procreazione di yuan-ti), gli yuan-ti iniziarono a considerare tale servizio sempre più giusto e adatto: l'unico scopo e obiettivo appropriato della loro specie.

Tuttavia la crescita stessa di intelletto, società e fede tra gli yuan-ti inevitabilmente indebolì la loro obbedienza ai creatori. Un tempo, i sarrukh detenevano il potere di imporre obbedienza agli yuan-ti individuali, indipendentemente dai loro desideri personali, ma i creatori gradualmente persero quella capacità man mano che la società yuan-ti diventava sempre più forte. I sarrukh, però, conservarono comunque il potere di alterare a proprio piacimento i corpi degli yuan-ti, e oggi giorno possono ancora costringere con la forza un individuo yuan-ti a servirli minacciando l'uso di questo potere contro di loro.

Mentre la loro civiltà cresceva, gli yuan-ti iniziarono a bramare i poteri, le proprietà e l'influenza dei sarrukh. Anche se ammiravano la società dei sarrukh e ne condividevano i valori e la visione del mondo (compreso il fatto che esseri inferiori siano fatti per essere schiavi di chi è migliore di loro), giunsero anche a considerare i sarrukh pigri, decadenti e negligenti. Gli yuan-ti erano sempre stati orgogliosi dei loro risultati come giocatori nella società dei sarrukh, ma iniziarono a considerarsi sempre più degni del favore e delle ricompense di Sseth di quanto non lo fossero i loro creatori, e cominciarono a provare risentimento per il dominio da parte di "esseri inferiori".

Alla fine, l'Impero Mhairshaulk si era indebolito a sufficienza perché forze esterne (soprattutto draghi) decidessero di lanciare

un attacco coordinato. Questi eserciti nemici schiacciarono molte delle armate lucertoloidi dei sarrukh, molte delle quali erano guidate da yuan-ti. Questo bagno di sangue portò alcuni yuan-ti a rivoltarsi contro i loro creatori, e i tre grandi imperi dei sarrukh caddero uno dopo l'altro. Gli attoniti sarrukh fuggirono, si nascosero, si immerse in ibernazione o morirono.

Gli yuan-ti erano liberi finalmente... o almeno, erano liberi all'interno dei confini dei loro stessi usi e pensieri. Nel corso dei secoli che seguirono, molti yuan-ti dimenticarono i sarrukh e giunsero a considerarsi gli esseri più capaci e potenti di tutto Faerûn. Sentivano che la loro eventuale ascesa alla dominazione del mondo era inevitabile se avessero affrontato l'impresa in modo appropriato.

In tempi recenti, tuttavia, un numero sempre crescente di yuan-ti ha sentito la chiamata dei sarrukh indeboliti e ha tremato all'idea di cosa possa significare. La prima sconvolgente rivelazione è stata che gli yuan-ti non possono resistere alla chiamata: essi sono inesorabilmente attirati dai sarrukh. La seconda è stata la scoperta che i sarrukh possono ancora alterare a proprio piacimento i corpi degli yuan-ti. Nello specifico, possono uccidere uno yuan-ti semplicemente trasformandolo in una creatura che non può respirare aria. Di conseguenza, possono facilmente costringere uno dei loro precedenti servitori a intraprendere qualsiasi impresa, indipendentemente dalle conseguenze sulla sua vita, posizione sociale e razza. La terza e più devastante rivelazione è stata che gli yuan-ti vogliono ancora servire i sarrukh a un livello molto più profondo delle loro menti coscienti. Il servilismo e le genuflessioni che molti yuan-ti si ritrovano a eseguire in presenza dei loro vecchi padroni è molto più di un'esibizione per salvare le proprie scaglie: è l'infallibile devozione di un servitore a un padrone.

Atteggiamento mentale

Per gli yuan-ti, la loro razza rappresenta l'apice della vita senziente. Queste creature così sicure e arroganti si considerano gli esseri più abili e astuti di Toril. Si credono i legittimi padroni dell'intero Faerûn e sono convinti di poter realizzare il loro scopo di padronanza assoluta se procedono con abilità e saggezza.

In ordine di importanza, gli yuan-ti mettono se stessi per primi, i loro amici e compagni di battaglia secondi, i loro parenti stretti terzi, la loro tribù quarta e la loro razza quinta. La prudenza stempera solo leggermente il loro innato senso di superiorità, spingendoli a trattare i sarrukh con cauto rispetto, le naga e le creature dotate di scaglie evidentemente formidabili (come draghi e maghi potenti) con gentilezza circospetta, altri esseri serpentinati e rettili come utili sempliciotti o alleati a breve termine e tutte le altre creature come bestiame da usare come richiede il senso pratico.

Alcuni yuan-ti sostengono che qualsiasi creatura sfidi o disobbedisca a uno yuan-ti debba essere distrutta, o piegata all'obbedienza. Tuttavia, lo scopo della razza nella sua totalità è di conquistare e schiavizzare gli altri, non di massacrarli o sradicarli. Tutte le creature hanno un loro uso, e quando gli yuan-ti raggiungeranno la loro legittima padronanza su ogni forma di vita, le altre razze serviranno come gli schiavi per cui sono stati creati. Dopotutto, non c'è vittoria né orgogliosa realizzazione nel governare una terra che è stata svuotata da ogni altra vita.

Sseth insegna che gli yuan-ti sono destinati a governare su tutti... non a uccidere tutti.

Gli yuan-ti più vecchi tendono ad essere più interessati alla diversità delle creature trovate in Faerûn di quanto non lo siano le loro controparti più giovani, ma meno tolleranti delle differenze religiose e circostanze che potrebbero suggerire un cambiamento nelle pratiche degli yuan-ti. Gli yuan-ti più giovani di solito sono disgustati dal trattare direttamente con altre razze (soprattutto quando implica contatto) ma più tolleranti dei cambiamenti proposti nelle abitudini degli yuan-ti rispetto ai loro anziani. Inoltre, più giovane è lo yuan-ti, più è probabile che dimostrerà interesse in visioni del mondo differenti di altre creature. Solo raramente uno yuan-ti di qualsiasi età considera visioni del mondo differenti in qualche modo corrette, ma i più giovani le trovano interessanti e spesso utili per manipolare altre razze.

Gli yuan-ti hanno la tendenza ad essere più fatalisti sulla morte di quanto non lo siano gli umani. Riconoscono che tutte le cose viventi muoiono, e che la morte può giungere rapidamente nonostante le protezioni e le macchinazioni. Una prospettiva di vita limitata, però, non è una buona scusa per un'immotivata fretta o abbandono della Via Sacra di Sseth. Morire in battaglia è sempre onorevole, ma anche una lunga vita è ammirevole, purché durante quel lasso di tempo sia stato realizzato altrettanto. Dire che uno yuan-ti ha vissuto una vita vuota o immeritevole è un grave insulto.

perfezionamento di sé

Molti yuan-ti considerano le variazioni tra le sottorazze (da quasi umano a quasi completamente serpente) come parte del piano divino di Sseth. Gli yuan-ti che abbracciano questa filosofia credono che ogni individuo debba sfruttare il più possibile la particolare forma che gli è stata data, nel solo sforzo di migliorare la propria magia, la propria saggezza e le proprie creazioni (creature inferiori che ha generato o aumentato). Interferire con il proprio corpo è un atto peccaminoso, siccome è già perfetto per il suo scopo.

Altri yuan-ti tentano di aumentarsi o alterarsi direttamente con innesti e incantesimi potenti. Vedono un tale miglioramento immediato come il vero piano della loro divinità per la loro razza e considerano gli yuan-ti che disdegnano tali pratiche come pigro bestiame indegno che merita di essere dominato e sconfitto dai loro compagni più saggi e più potenti.

I dibattiti su tali questioni hanno imperversato per secoli e non mostrano segni di diminuzione, siccome le visioni contrapposte sono legate a profonde divisioni religiose in questa razza essenzialmente devota. Tuttavia, mentre l'influenza degli yuan-ti si amplia, altrettanto fanno i loro punti di vista. Col passare del tempo, sono diventati sempre più simili ai tanto disprezzati umani: divisi, egocentrici e infinitamente adattabili.

società degli yuan-ti

Gli yuan-ti chiamano se stessi vrael olo (prescelti). Questa frase di solito nell'uso quotidiano è abbreviata a vrael e può essere modificata in auvrael (yuan-ti amichevoli o conosciuti) e duthrael (yuan-ti ostili o sconosciuti).

gerarchia sociale

In generale, più tratti simili a serpenti possiede uno yuan-ti, più alto è il suo status nella società dei vrael olo. Gli abomini hanno la posizione più alta, seguiti dai mezzosangue e infine dai sanguepuro. Gli uccisori di maghi e i guardiani sacri invariabilmente mantengono alte posizioni nella società yuan-ti, con gradi sia superiori che inferiori agli abomini a seconda della vicinanza dei templi e della minaccia locale percepita dei Senza Scaglie magicamente potenziati. All'interno delle loro sottorazze, gli yuan-ti acquisiscono il loro grado mediante i risultati ottenuti e il favore dimostrato da Sseth.

Un individuo yuan-ti può a volte incrementare il proprio status sociale acquisendo più tratti serpentini grazie agli innesti (vedi Appendice) e tramite altri metodi magici. Tuttavia, un tale avanzamento di status richiede anche di spostarsi in un'altra area geografica, abbandonare i parenti e la tribù e adottare un nuovo nome e una nuova identità. Uno yuan-ti alterato in questo modo generalmente non ottiene lo stesso status che avrebbe un membro nativo della sottorazza desiderata poiché i duthrael nella nuova locazione invariabilmente lo considerano uno straniero: molto probabilmente una spia di una tribù rivale. Unito alla perdita del sostegno familiare e dei contatti e delle fonti conosciute, questa naturale diffidenza assicura che molti yuan-ti evitino di fare mosse così drastiche.

I sanguepuro sono l'eccezione a questa regola, poiché essi prosperano al meglio quando "si nascondono in piena vista" in mezzo agli umani in città umane. Si spostano spesso per seguire i commerci e perseguire le opportunità, proprio come gli umani. Quindi, sono quelli con meno probabilità di essere legati strettamente a una tribù e con più probabilità a cercare innesti e altre maggiorazioni serpentine per migliorare il proprio status. Generalmente scelgono tratti serpentini che possano essere nascosti agli umani sotto gli abiti ma scoperti rapidamente in momenti di minaccia o pericolo.

Rapporti interpersonali

Anche se gli yuan-ti non hanno necessità di amare né di apprezzare i loro compagni, sono in grado di formare con altri della loro specie rapporti forti (anche se mai di fiducia). L'usuale termine yuan-ti di affetto (che è tradotto in vocabolario umano come "caro" o "tesoro" pronunciato con tenerezza) è t'iss'tess. Questo termine è riservato agli amici veri di uno yuan-ti: un altro vrael olo a cui si sente particolarmente legato. Gli affini di sangue della sua famiglia sono i suoi aha'ss, gli individui con cui vive e lavora compongono la sua sstrath (piccola tribù) e i membri della sua tribù più allargata sono i suoi ha'srammass.

ciclo di vita

Gli yuan-ti nascono da uova tenute in stanze controllate dai guardiacovata. I piccoli appena nati sono sempre curiosi e desiderosi di esplorare. Cercano subito del cibo e potrebbero mangiarsi tra di loro se non c'è a portata di mano altro sostentamento. L'addestramento iniziale viene impartito dai guardiacovata che sorvegliano i vivai. I vrael olo sono addestrati nell'uso dei loro poteri praticamente dalla schiusa delle

uova. Quando i giovani yuan-ti vedono il pericolo o sentono un avvertimento, si trasformano in vipere Minuscole e strisciano sotto la copertura più vicina.

Nel fiore degli anni, gli yuan-ti fanno macchinazioni, si accoppiano e lavorano in nome della loro tribù. Accoppiarsi con i compagni "giusti" nel corso della propria vita in modo da generare yuan-ti ancora migliori è un atto sacro per i vrael olo, in particolare per quelli che credono nella perfezione delle loro stesse forme. Due partner potenziali valutano freddamente le caratteristiche l'uno dell'altro e l'essere adatto a migliorare la razza, e se entrambi concordano che l'unione è promettente, di solito si accoppiano, anche se personalmente si disprezzano. Dopo essersi accoppiati, le yuan-ti femmine depongono le uova nelle stanze di cova, contrassegnando ogni covata con la sua parentela, poi li abbandonano alle cure dei guardiacovata.

Molti yuan-ti diventano pigri quando raggiungono una veneranda età, dormendo o rimanendo in torpore per periodi sempre più lunghi: prima per giorni, poi settimane, poi intere stagioni alla volta e infine anni dopo anni. Alla fine, non riescono proprio più a risvegliarsi e i loro corpi marciscono e poi si mummificano dove giacciono arrotolati.

Alcuni anziani diventano sempre più irritabili e mordono chiunque li svegli o li disturbi. Molto pochi scelgono di compiere un'ultima grande avventura, cercando debolmente una qualche emozione che garantisca di ucciderli. Molti, però, cercano di morire in pace e lussuria: preferibilmente in tenute di campagna circondate da mura che hanno acquistato o conquistato, serviti e riveriti da deferenti schiavi umani. Gli yuan-ti anziani sono rispettati per la loro saggezza e non sono disdegnati né maltrattati dai loro compagni più giovani e vigorosi, neppure dopo essere scivolati in un soporifero rimbambimento.

organizzazione

Gli yuan-ti di Faerûn sono divisi in sette grandi tribù (chiamate casati) e una società intertribale non così segreta. L'obbedienza di un particolare yuan-ti è basata principalmente sui legami di sangue ma può essere modificata da scelte deliberate.

Ai capi carismatici locali piace riunire la propria ssrath. Molte di queste piccole tribù sono formate principalmente da esiliati da altre tribù e individui che sono in disaccordo con le famiglie vicine. I membri di un tale gruppo raramente si spostano da un casato all'altro, ma potrebbero rinunciare al contatto con le loro tribù native per agire in modo indipendente, e di tanto in tanto si uniscono ad altre ssrath per formare nuove tribù.

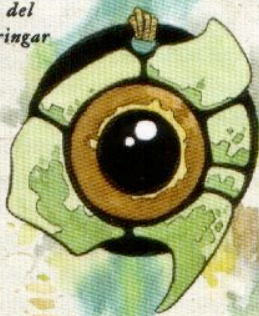
Col passare dei secoli, varie grandi tribù sono sorte e cadute. Al momento, sette casati yuan-ti prosperano in Faerûn, insieme a una società chiamata Cabala Attorcigliata. Questa organizzazione è piuttosto diversa sia per origine che per natura dalle grandi tribù, ma funziona praticamente come una di esse.

CASATO ESELEMAS

I membri di questo casato, noti come Eselemaa, sono rinomati per la loro furtività nella giungla e prodezza in battaglia. Quelli che cacciano regolarmente possiedono il talento Coda Prensile e sono particolarmente esperti nell'impugnare e scagliare armi con le loro code. Questi cacciatori portano sempre con sé armi extra per questo scopo.

Al momento, nove Eselemaa governano segretamente Lushpool, formando la maggioranza dei suoi sedici satrapi. Sebbene il numero di satrapi di Lushpool sia cresciuto rispetto ai sette originari menzionati nella ballata intitolata "Sette Satrapi", questi governanti rimangono comunque mascherati e rinchiusi in un chiostro. I satrapi rimangono nei loro lussureggianti com-

Emblema del Casato Sauringar



Emblema del Casato Se'Seben



Emblema del Casato Hss'tafi



Emblema del Casato Sseradess



Emblema del Casato Extaminos



Emblema del Casato Jennestas



Emblema del Casato Eselemas



plessi in stile di fortezza (noti come asharlan), emanando decreti scritti attraverso i loro servitori umani (che sono spesso corrotti). Quando desiderano rivolgersi alla popolazione, convocano i cittadini Lushpan alle udienze e usano gli incantesimi per parlare attraverso le bocche di schiave umane incatenate.

Molti altri Eselemaa abitano lungo le coste del Mare di Lapal e nelle Giungle di Mhair più a nord-est. I loro insediamenti formano un "serpente invisibile" che collega il Mare di Lapal a Lushpool mediante una contorta strada che evita il più possibile le abitazioni del Casato Se'Sehen, il loro nemico giurato.

La rivalità tra il Casato Eselemaa e il Casato Se'Sehen deriva principalmente da rivendicazioni opposte di certe aree chiave della giungla. Più di una "caccia alla bestia" di Eselemaa nelle giungle si è scoperta essere in realtà un gruppo di guerra camuffato maldestramente alla ricerca di Se'Sehen... e viceversa. Il Casato Eselemaa è alleato con la tribù Jennestas, e i due casati hanno spesso combattuto insieme nelle Giungle Nere contro il Casato Se'Sehen. Anche la Cabala Attorcigliata si preoccupa di rimanere in buoni rapporti con gli Eselemaa, poiché il porto di Lushpool fornisce rapido accesso a Tharsult, e attraverso di essa alle navi mercantili che possono facilmente raggiungere gran parte del Faerûn occidentale.

CASATO EXTAMINOS

Il Casato Extaminos è un'emanazione del Casato Se'Sehen, ma le due tribù sono rimaste alleate. La divisione si è verificata quando due forti pretendenti al comando del Casato Se'Sehen non poterono accordarsi su chi dovesse prevalere. Invece di istigare il genere di bagno di sangue che così spesso contraddistingue tali dispute, i due pretendenti concordarono di separarsi e permettere agli altri Se'Sehen di unirsi al capo che più desideravano. Il pretendente che raccogliesse maggior sostegno avrebbe ottenuto l'autorità sul Casato Se'Sehen e l'altro avrebbe guidato i propri seguaci da qualche altra parte nel Faerûn per formare una nuova tribù.

La tribù fuoriuscita si avventurò a nord-est in un lungo e pericoloso viaggio alla ricerca di nuovi terreni di caccia, insediandosi infine nel Bosco dell'Ankh e nel Bosco di Chondal. Tuttavia attacchi da miriadi di nemici indebolirono la tribù in entrambe le aree, e i sopravvissuti alla fine si riunirono e riformarono il casato nelle Montagne Orsraun. Poco tempo dopo, i membri umani del vicino nobile Casato Extaminos di Hlondeth incapparono nei rituali di Varae e iniziarono a "convocare" gli yuan-ti in loro aiuto. Da questa pratica scaturirono talmente tanti accoppiamenti umano-yuan-ti che il sangue yuan-ti ora domina il clan combinato, i cui membri sono chiamati Extaminaar. Il Casato Extaminos ora governa su Hlondeth e i suoi membri hanno eretto un elegante tempio a Varae, che è chiamato la Cattedrale delle Scaglie Smeraldo. In tutto il Faerûn si possono trovare altri Extaminaar che vivono nascosti sotto città umane.

Gli Extaminaar fungono da agenti di commercio per i Se'Sehen, controllando contrabbando locale, schiavitù e scambi di droghe attraverso le gilde di ladri e le bande di avventurieri che controllano, insieme ad altri agenti umani. Quasi tutti i membri di questo casato conducono esperimenti personali su creature catturate, utilizzando incantesimi, droghe, innesti e vari processi di addestramento per creare servitori e guardiani leali. Gli anziani della tribù approvano tutte queste attività purché tali sperimentazioni non esponano il Casato Extaminos a un

più ampio scrutinio pubblico in una particolare città umana, e qualsiasi utile avanzamento sia condiviso con la tribù. Quindi, se un qualsiasi esperimento dovesse produrre una creatura che potrebbe essere di uso significativo (come un destriero aereo o un soldato generabile rapidamente), gli Extaminaar potrebbero raccogliere rapidamente numerosi esemplari per migliorare la probabilità della tribù di raggiungere la vera grandezza.

Molti Extaminaar scelgono di implementarsi con l'innesto del braccio serpentino, ottenendo così appendici extra di lunghezza stupefacente (fino a 9 metri). Di solito tengono queste "braccia" attorcigliate intorno al collo e alle spalle sotto le vesti per suggerire un'impressione di grande taglia e circonferenza. (Per i dettagli di questa caratteristica corporea, vedi "Innesti yuan-ti" nel Capitolo 10). I membri adulti del Casato Extaminos generalmente possiedono il talento Innestare Carne Yuan-ti.

CASATO HSS'TAFI

Gli Hss'tafin, come sono conosciuti i membri di questo casato, sono stati strappati dalle coste nordoccidentali del Mare di Lapal e trasportati magicamente alle rovine di Ss'thar'tiss'ssun nell'Anno dei Sogni Pescati (-320 CV). Da allora, sono entrati a far parte della nobiltà regnante di Najara, il Regno delle Serpi, in cui servono principalmente come amministratori, mercanti e capi religiosi.

Durante il regno di Terpenzi, gli Hss'tafin civilizzarono le tribù ofidi e ricostruirono la città sarrukh in rovina di Ss'thar'tiss'ssun, insieme al suo principale complesso di templi. Dopo la caduta di Najara, i membri di questa tribù furono strumentali nel ristabilire il governo delle nagara (naga oscure discendenti di Terpenzi) e trasformarono con discrezione il Regno delle Serpi in una potenza maggiore delle Terre Centrali Occidentali. Il Casato Hss'tafi fu anche all'origine del procedimento con cui vengono creati i corrotti e i guardiacovata, ma queste tecniche ora si sono diffuse anche agli yuan-ti di Hlondeth e della penisola di Chult.

Gli Hss'tafin considerano i loro ha'srammass come i più abili e pratici di tutti. Non sono troppo orgogliosi di lavorare assieme e perfino servire le naga (o qualsiasi altra creatura, se è per quello) se farlo alla fine permetterà di fare avanzare i piani del sacro Sseth e la legittima dominazione della razza yuan-ti. Altri vraelolo, tuttavia, li vedono come cospiratori privi di principi a cui non si dovrebbe affidare neanche una singola moneta di rame, men che meno il futuro della razza.

Gli Hss'tafin sono rinomati per le loro creste da cobra. I membri con la testa di serpente di questa tribù di solito possiedono il talento Testa di Cobra.

CASATO JENNESTAS

A volte derisi dagli altri yuan-ti come "vrael tardi" e "selvaggi mezzo scemi", i membri di questo casato sono alleati con la tribù Eselemaa contro il Casato Se'Sehen per il controllo di grandi aree delle Giungle Nere.

I Jennestaa, come sono chiamati i membri del Casato Jennestas, vivono in molte piccole abitazioni-tunnel all'interno delle Giungle Nere. In numero maggiore lungo il Fiume Chun e nelle rovine di Ss'yin'tia'saminass, dominano dalla Gola Dolsel fino al Fiume Lapar e governano apertamente nella città umana di Mhairhetel. La Città dei Rinnegati, che accoglie pirati, schiavisti e mercanti in fuga da affari non proprio onesti, serve come porto franco da cui commerciare con il mondo esterno.

Il Signore Supremo di Mhairhetel è Istasfis Nsaran, che ha sposato la vedova del Signore Rhaunister. Nsaran, il defunto Rhaunister e tutti i signori e le dame della famiglia Rhaunister al potere in realtà sono giovani sanguepuro Jennestaa. Sebbene possano tutti passare facilmente per umani quando sono vestiti in modo appropriato, ogni Mhairhetel sa che i Rhaunister hanno nelle vene "il sangue della giungla" e che possono parlare con i serpenti. I cittadini spesso parlano sottovoce tra di loro dei Rhaunister. "Verranno a prenderci", si confidano i vicini, "e se vai con loro, e ti mordono nelle loro camere da letto, ti crescono le scaglie e diventi loro schiavo, arrotolandoti sulla pancia come un muto serpente che si contorce!" Qualunque fondo di verità possano avere queste storie, i Rhaunister governano con giustizia, Mhairhetel rimane prosperosa e pattuglie di serpenti grandi come umani proteggono la città dalle bestie della giungla e dagli attacchi via terra. Queste pattuglie Jennestaa possono essere incontrate sui pendii orientali delle Montagne Guth e all'estremità orientale della Gola Dolsel.

La tribù Jennestas è la meno interessata dei casati yuan-ti a espandere la sua influenza nelle città umane e terre "civilizzate". I suoi membri considerano decadente lo stretto contatto che altri yuan-ti cercano con l'umanità, la deliberata corruzione della razza e la diretta manipolazione dei Senza Scaglie come una strategia di scarsa intelligenza nonché erronea. Asseriscono che i loro compagni yuan-ti si sono allontanati dal legittimo scopo del dominio del mondo e sono quindi condannati a un inevitabile fallimento.

Gli anziani del Casato Jennestas ritengono che il dominio degli yuan-ti possa essere conseguito solo rovesciando il processo di civilizzazione nelle terre umanoidi e reclamando i territori selvaggi. Le loro tattiche implicano l'estensione delle giungle, la frammentazione della base agricola delle città e la concessione alle bestie selvagge di vagare ovunque: con gli yuan-ti come loro pastori e padroni. I Jennestaa usano servitori bestie per abbattere mura, frantumare ponti e far cadere alberi in mezzo alle strade, e seminano regolarmente piante della giungla nei campi delle fattorie. I Jennestaa fanno riferimento a tali progetti come "azzannare i bordi di ciò che gli umani e altro bestiame cosiddetto civilizzato rivendicano come loro."

A causa di questo atteggiamento, solo i sanguepuro di più basso grado abitano a Mhairhetel, dove la presenza continua e il governo del Casato Jennestas è tollerato dalla maggioranza degli anziani tribali solo come esperimento per la procreazione di umani a lungo termine. Altri anziani, tuttavia, considerano mantenere Mhairhetel cruciale per la sopravvivenza della tribù: dopotutto, se i Jennestaa si ritirano completamente nelle giungle, il Casato Se'Sehen può impedire loro qualsiasi contatto con gli esterni e distruggerli lentamente. Gli anziani concordano solo su una questione: i combinaguai a Mhairhetel devono essere eliminati rapidamente. Tali individui vengono o divorati dai Jennestaa adulti come prelibatezza, oppure portati via a Ss'yin'tia'saminass per servire come soggetti di esperimenti di riproduzione.

I Jennestaa sono anche interessati a catturare bestie della giungla e allevarle in cattività, sia come cibo che come soggetti per esperimenti. I loro antenati un tempo allevarono e alterano i gorilla in cerca di una nuova razza serpente, disseminando così la giungla intorno a Ss'yin'tia'saminass con molte formidabili creature simili a gorilla che mostravano insoliti poteri. Allo stesso modo, gli audaci Jennestaa ora compiono esperimenti su halfing rapiti da Luiren (attraverso un portale che collega le

Giungle Nere meridionali al Bosco di Lluir Meridionale) e su umani rapiti nelle terre circostanti.

I Jennestaa sono rinomati per la loro furtività e pazienza in battaglia. I membri combattenti di questa tribù generalmente possiedono il talento Pelle di Camaleonte e molti di essi possono rimanere immobili per ore, osservando ciò che li circonda attraverso occhi a fessura e ricordando chiaramente i più piccoli dettagli di ciò che hanno visto.

CASATO SAURINGAR

La tribù Sauringar un tempo dominava il Bacino Sanrach, ma i suoi membri furono scacciati dalle loro abitazioni ancestrali nell'Anno dei Molti Serpenti (605 CV), in seguito all'alleanza della popolazione umana locale con un potente Signore di Nimbral. Attualmente, la tribù conserva una forte presenza nel Chultengar e una più piccola nel Samarlogh. I suoi membri controllano anche possedimenti sparpagliati nel Chult settentrionale e nel Calimshan settentrionale, che sono curati da cultisti umani di Varae. I Sauringar sono anche i governanti segreti della città-stato indipendente di Narubel.

I Sauringar sono alleati strettamente con la tribù Se'Sehen e le naga spirituali del Chultengar. Inoltre, hanno lavorato indirettamente con il consorzio mercantile Rundeen del Tashalar per secoli, sostenendo la politica protezionistica di Rundeen mediante atti mirati di pirateria. Per decenni, i Sauringar hanno astutamente dissuaso i Rundeen dal selezionare capi che mostrassero l'aggressiva ofiofobia comune a molti Tashlutan. Questa attenta strategia è risultata in un'alleanza appena forgiata tra la tribù Se'Sehen e i Rundeen, che ha portato una certa sicurezza ai molto più deboli Sauringar.

I membri della tribù Sauringar sono noti per la loro capacità di espandere la taglia dei loro corpi. Molti Sauringar con torsi da serpente possiedono il talento Gonfiare Torso.

CASATO SE'SEHEN

La tribù Se'Sehen attualmente è la più grande e potente delle Giungle Nere. Dopo che il Casato Hss'tafi scomparve nell'Anno dei Sogni Pescati (-320 CV), i Se'Sehen si impadronirono delle terre della tribù caduta... e con esse del controllo di Ss'in-thee'ssaree e della Fossa delle Vipere. I Se'Sehen si allearono strettamente con Sseth durante la sua campagna per stabilire l'Impero di Serpentes, e venne affidato loro il controllo del Bacino Tashalar come ricompensa per gli sforzi profusi.

Nell'Anno della Furia (20 CV), una decade dopo la scomparsa di Sseth, i Se'Sehen furono costretti a ritirarsi dal Tashalar nelle loro abitazioni sulle coste nord-occidentali del Mare di Lapal. Come risultato di questa sconfitta, sprofondarono in secoli di sonnolenza.

La breve riapparizione di Sseth durante il Periodo dei Disordini ha rinvigorito i Se'Sehen, spingendoli a forgiare un'insidiosa alleanza con il consorzio mercantile Rundeen del Tashalar. I Se'Sehen scambiano spezie e veleni esotici con schiavi e un mezzo di trasporto per le loro spie nei porti del nord. Le spie, gli assassini e i ladri dei Se'Sehen (compresi i membri del Casato Extaminos) sono sparpagliati in tutto il Faerûn, dove lavorano per portare avanti i piani yuan-ti di dominio del mondo di superficie.

I Se'Sehen considerano le tribù Extaminos e Sauringar come loro stretti alleati, ma si scontrano di frequente con la Cabala Attorcigliata, siccome entrambi i gruppi si considerano i legittimi

fattori del domino yuan-ti su Faerûn. I Se'Sehen combattono apertamente le tribù Eselemas e Jennestas, poiché tutti e tre i casati rivendicano sezioni delle Giungle Nere.

I membri della tribù Se'Sehen compiono estensivi esperimenti sulle altre creature delle Giungle Nere. Le loro creazioni più riuscite sono i ti-khana serpentine, e il casato è ora servito dal predatore ti-khana deimonico.

I Se'Sehen sono conosciuti per la loro capacità di sputare veleno. Molti dei membri con la testa di serpente di questa tribù possiedono il talento Sputare Veleno.

CASATO SSERADESS

I Sseradess un tempo governavano apertamente il Bacino Thindol, ma la sconfitta dei loro schiavi-soldati lucertoloidi da parte delle truppe dell'Impero Shoon nell'Anno dei Segugi (293 CV) li costrinse a ritirarsi nelle loro abitazioni sottomarine. In seguito, per un certo periodo i membri del Casato Sseradess governarono indirettamente mediante agenti che si infiltravano nelle corti del Thindol. Questa strategia crollò nell'Anno dei Molti Serpenti (605 CV), quando gli agenti dei Sseradess furono smascherati e costretti a concedere ancora una volta la sconfitta.

I Sseradess al momento dominano i corsi d'acqua del Thindol e il passaggio sotterraneo conosciuto come Follia di Labrand. Questi possedimenti sono abbastanza isolati perché la tribù non conti nessun'altra tribù yuan-ti come un vero alleato o nemico.

Da quando hanno perso il controllo del Thindol, i Sseradess stanno tentando di ristabilire la loro influenza sugli umani di quel reame, ma la diffidente vigilanza degli aggressivi ofiofobi che vi dimorano ha reso decisamente difficile qualsiasi progresso. La tribù ha avuto molto più successo nel conquistare le tribù di kuo-toa di Gathgoolgapool (vedi "Follia di Labrand" nel Capitolo 7) e nell'impiegarli per governare le profondità acquatiche.

I Sseradess sfruttano i kuo-toa come "contadini del mare" per raccogliere pesci, perle e certe alghe che sono preziose per gli alchimisti e i produttori di profumi umani. Questi prodotti marini sono venduti grazie agli agenti (o usati come bustarelle) nel Thindol. Tuttavia, certi Sseradess stanno diventando sempre più impazienti per il lento processo di acquisire vero potere in quella terra, quindi stanno pensando di ingaggiare (e alla fine controllare) alcuni avventurieri stranieri che possano aggiungere un po' di forza brutta ai loro intrighi sulla terraferma.

I membri di questa tribù sono noti per la loro capacità di respirare e nuotare sott'acqua. Molti Sseradess con collo di serpente possiedono il talento Adattamento Acquatico (vedi "Talenti" in *Razze di Faerûn*).

CABALA ATTORCIGLIATA

Questa società segreta di incantatori arcani è dominata dagli Hss'tafin, ma attira membri da tutti i grandi casati degli yuan-ti. Sebbene i vrael olo non la considerino una vera e propria tribù indipendente, viene spesso trattata come tale nella politica intertribale, soprattutto perché i membri richiedono che la lealtà verso la società abbia la precedenza sull'obbedienza tribale. Il segno distintivo della Cabala Attorcigliata è un serpente a forma di "S" con teste dalle fauci spalancate a entrambe le estremità.

La Cabala Attorcigliata ha basi di potere nel Grande Serpente Pietrificato (Colline del Serpente), in Ss'kowl'n'raa (Foresta dei Dragoni), nella Torre di Semorav (Hlondeth), nelle rovine di Lhesper (Shaar) e in varie rovine e insediamenti attualmente in costruzione nelle Giungle Nere. La società è alleata con le tribù Eselemas, Extaminos e Hss'tafi, ma spesso agisce in maniera autonoma. I membri della Cabala Attorcigliata si scontrano molto spesso con la tribù Se'Sehen poiché entrambi i gruppi si considerano i legittimi capi della battaglia per l'aperto dominio di Faerûn.

I membri della Cabala lavorano in "oumkathuss", piccoli gruppi di una dozzina circa di individui che intraprendono missioni indipendenti. In tempi di scontro aperto, tali missioni sono spesso affidate da superiori noti come sovracreste. In altri periodi, ogni oumkathuss escogita le proprie missioni e sottopone i suoi piani a una sovracresta per l'approvazione. Un oumkathuss potrebbe fare rapporto a più di una sovracresta, ma di solito non si supera il numero di tre. Un membro della Cabala che conosce personalmente più di tre sovracreste ha buone probabilità di intraprendere missioni con un'alta probabilità di morte sul campo.

Le sovracreste da parte loro fanno rapporto a sovracreste superiori. La gerarchia superiore della Cabala è decisamente nascosta e priva di titoli o regole formali, ma culmina in un consiglio di sette capi conosciuti informalmente come i Crestati e più propriamente come la Spira-Iur. Questi yuan-ti dirigono la Cabala in accordo con il loro piano misterioso e complesso. Le sue specifiche e i suoi segreti non sono mai condivisi, ma i membri più riflessivi che osservano le attività della Cabala nel corso del tempo spesso concludono che le strategie dei Crestati hanno molto a che fare con il dominio nascosto di certi individui umani. Molte strategie sembrano ideate per sovvertire governanti locali e incantatori arcani di tutti i tipi; altre sono palesemente organizzate per volgere l'atteggiamento di tutti gli umani contro templi e sacerdoti, probabilmente per indebolire l'influenza clericale sulle società umane di Faerûn.

Alcuni yuan-ti credono che la Cabala Attorcigliata voglia distruggere il potere dei chierici di Sseth, riducendo i suoi sacerdoti a nulla più di intrattenitori che forniscono rituali confortanti per i vrael olo. Se la Cabala stia o meno perseguendo tale scopo, e se tale scopo sia buono o cattivo sono questioni di acceso e frequente dibattito tra i vrael olo. Alcuni yuan-ti percepiscono che i sacerdoti di Sseth hanno già perso potere sulla popolazione, siccome numeri sempre crescenti di yuan-ti considerano la loro fede personale in Sseth come qualcosa che possa essere separato dall'obbedienza ai chierici della divinità.

Anche se i Crestati effettivamente sembrano avere fini particolari in mente, la Cabala non è in alcun modo un'organizzazione monolitica che persegue infallibilmente un singolo scopo coerente. Fioriscono intrighi laterali, e in qualsiasi momento sono nascosti molti progetti apparentemente slegati. Alcune sovracreste della Cabala, ad esempio, indirizzano i loro subalterni a uccidere e ostacolare i Maghi Rossi di Thay e il Culto del Drago ad ogni opportunità. Altri credono che quelle stesse organizzazioni debbano essere aiutate, rafforzate, infiltrate e conquistate dall'interno. In questo modo, possono diventare nuovi grandi "Eserciti Oscuri" con cui gli yuan-ti possono sottomettere le brulicanti orde dell'umanità.

La Cabala Attorcigliata abbraccia una certa varietà di comportamenti oltre che di punti di vista. Alcuni oumkathuss funzionano in modo molto simile a bande di avventurieri umani, mentre altri assomigliano più da vicino a reticenti maghi barricati in una torre per condurre ricerche magiche. Molti membri della Cabala perseguono piccoli complotti per arricchirsi, apparentemente con la tacita approvazione dei loro superiori. Uno scambio di minacce spesso determina chi detiene il grado superiore quando i membri della Cabala si incontrano, ma gli impostori che pretendono di avere il grado di sovracresta o sovracresta superiore sono rari, grazie a vari incantesimi di scrutamento e divinazione.

famiglie

Gli yuan-ti vivono in ordinati gruppi gerarchici noti come famiglie, ognuna delle quali è governata da una rigida catena di comando. I membri di una famiglia hanno legami di sangue oppure di accoppiamento. Qualsiasi yuan-ti che non rispetti la catena di comando (sfidando gli ordini oppure facendo rapporto a un superiore che non si tratti di quello direttamente sopra a lui) è guardato con sospetto e disgusto. Una tale trasgressione di solito è accompagnata da una perdita formale dello status che risulta in una posizione inferiore nella catena di comando. Una tale retrocessione potrebbe non verificarsi se gli yuan-ti adulti discutono tra di loro la faccenda in questione e una maggioranza dei loro parenti non parteggia apertamente per uno di loro. Quanti persistono nel non rispettare la gerarchia, però, sono allontanati o perfino uccisi in "incidenti" che chiunque nella famiglia sa essere tutt'altro.

Agli yuan-ti giovani e avventati è concessa qualche trasgressione contro l'autorità, ma vengono aspramente sgridati e puniti mediante restrizioni al loro comportamento per tali inosservanze. Gli eredi, gli amanti e altri yuan-ti preferiti che sfidano i loro anziani generalmente sono puniti con missioni pericolose. Quelli che ritornano sono perdonati completamente fino alla prossima volta che sfidano l'autorità.

Per i non yuan-ti, interrompere la catena di comando significa la morte, anche se il metodo dipende dallo status dell'individuo. Uno schiavo apprezzato per un diligente servizio di lunga data diventa un sacrificio agli dei. Uno in disgrazia di solito diventa cibo dopo essere stato punito e poi ucciso dagli altri schiavi. Un prigioniero o uno schiavo di posizione marginale è spesso cacciato per passatempo e menomato casualmente, poi inviato alle cucine o semplicemente divorato vivo.

Molti yuan-ti considerano buona abitudine anticipare quali ordini un anziano progetta di emettere, e leggere piccoli indizi di metodo, tono di voce e atteggiamento in modo da reagire di conseguenza prima che venga dato un ordine. Tuttavia solo i sacerdoti di Sseth più folli (e solo quelli nella gerarchia del tempio) si aspettano che gli altri yuan-ti sappiano cosa ci si aspetta da loro senza che venga comunicato, o tentano di punire quelli che non riescono a leggere le loro menti.

Gli ordini vengono sempre dati educatamente e sotto voce. Un battito di ciglia, un colpo di coda o un cenno del capo indicano che un ordine è stato udito. Se un tale segnale non è espresso dopo qualche istante, l'ordine viene ripetuto altrettanto educatamente, ma spesso con voce appena più alta e di solito più da vicino. Viene stabilito contatto visivo insieme alla ripetizione di un ordine se possibile.

Un evidente rifiuto di riconoscere gli ordini normalmente è arrischiato solo dagli anziani e dagli yuan-ti che si credono di grado pari o superiore a chi ha dato l'ordine. Uno yuan-ti può anche essere temporaneamente esonerato dall'autorità in virtù dell'appartenenza al culto, di ordini da parte di un altro, di un superiore di grado più alto o del suo status come emissario di un tempio o tribù.

ANZIANI

Le famiglie dei vrael olo differiscono in base a come trattano gli anziani malati. Tali membri della famiglia raramente sono attaccati o uccisi, principalmente perché farlo creerebbe un precedente per simili maltrattamenti dei perpetratori nel loro rimbambimento. Molte famiglie yuan-ti si assicurano che tali anziani siano nutriti e alloggiati in modo appropriato, e altrimenti che semplicemente li si ignori, soprattutto se hanno dimostrato una tendenza a mordere quando disturbati. Alcuni affidano loro certi segreti famigliari fondamentali, in modo tale da tenere in scacco gli ambiziosi membri famigliari più giovani. Gli yuan-ti che hanno bisogno del favore di questi anziani morenti per accedere a oggetti magici oppure a specifiche ricchezze di famiglia tendono a diventare molto più collaborativi, pieni di risorse e rispettosi di quanto non lo siano gli altri. Come beneficio aggiuntivo, i vrael olo che hanno curato in modo appropriato un anziano morente possono assicurarsi il sostegno di consanguinei all'esterno della famiglia in dispute future, a prescindere che l'anziano sia o meno ancora vivo.

Alcuni yuan-ti programmano la loro pensione molto in anticipo, acquistando lussuose tenute di campagna circondate da mura in cui possono trascorrere il resto dei loro giorni. Quando sentono che le loro facoltà iniziano ad annebbiarsi, rinunciano al loro status all'interno della famiglia e prendono residenza nei loro sontuosi manieri, dove possono governare sovrani su schiavi umani deferenti e morire lentamente e pacificamente. Gli anziani che rifiutano di cedere le loro posizioni a quanti sono più abili o che in altro modo sfidano l'autorità della sstrath sono spesso considerati irritanti. Invece che ucciderli, però, le loro famiglie spesso li indennizzano, sistemandoli in una confortevole pensione da qualche altra parte. Le famiglie che scelgono questa strada di solito acquistano o si impossessano di un'abitazione umana di lusso appropriato.

Praticamente tutti gli yuan-ti rispettano la proprietà e la persona di uno yuan-ti anziano che vive in ritiro, indipendentemente dalla tribù o dalla politica. Invadere il complesso fortificato di un anziano, rubare le sue proprietà o commettere violenza contro la sua persona o i suoi schiavi semplicemente non è concepito. Dozzine di tali sontuose magioni (soprattutto ai margini orientali più selvaggi del Calimshan e nell'entroterra meridionale del Tashalar) ospitano spaventati schiavi umani che tentano di ignorare il cadavere avvizzito di un padrone yuan-ti morto in mezzo a loro o che vivono la loro vita intorno all'immobile forma attorcigliata di un anziano che è addormentato ormai da decenni.

Riti funerari

I rituali funerari dei vrael olo variano da tribù a tribù, da sstrath a sstrath e da tempio a tempio. Alcuni yuan-ti bruciano o semplicemente abbandonano i cadaveri, ma molti tentano di staccare le scaglie o le pelli dei morti prima di lasciare i resti a marcire

all'aperto o di seppellirli sotto piccoli tumuli di pietre. Alcuni preferiscono dare i morti in pasto a certi mostri locali, che sono poi trattati come oracoli di qualche sorta poiché hanno "ingoiato i ricordi" del defunto. Gli yuan-ti che desiderano prevedere il futuro semplicemente osservano il comportamento delle creature e lo interpretano in base a certe linee guida poco conosciute. I cadaveri degli anziani o dei capi delle tribù generalmente sono trattati con più rispetto di quelli dei membri inferiori della tribù, e gli yuan-ti sacerdoti sono quasi sempre bruciati con un rituale sugli altari delle loro divinità.

Le tribù Extaminos, Sauringar e Se'Sehen utilizzano un rituale noto come "ritorno all'uovo." Per prima cosa, lavano e sistemano i loro morti nella maniera più intatta possibile, anche cucendo o riattaccando magicamente le parti del corpo mozzate. Una volta così preparati, i cadaveri sono legati con pezze pulite e avvolti in bobine: pezzi di tela che sono stati legati in lunghe strisce continue e trattati con resine. I risultati finali sono palle ovali che assomigliano a uova da cui gli yuan-ti morti un tempo sono nati. Queste "uova" sono poi murate in caverne segrete per mummificare. Queste caverne vengono aperte solo per aggiungere altri morti o per decorarle con reliquie o trofei tribali.

Abitazioni

I vrael olo possono adattarsi a molti ambienti. In molti casi, utilizzano qualsiasi cosa sia subito disponibile nella loro area bersaglio per costruire case.

GIUNGLA

Gli yuan-ti che abitano nella giungla spesso prendono controllo delle rovine di pietra coperte di vegetazione lasciate indietro da altre razze. Se non è disponibile una tale opzione, costruiscono dimore sugli alberi o nei tunnel.

Le case arboree degli yuan-ti di solito sono alberi giganteschi che rimangono isolati nelle paludi. Tunnel interni a spirale collegano ogni albero con passaggi sotterranei e forse anche con altri alberi.

Estesi sistemi di tunnel nella giungla possono diventare presto soffocati da radici a crescita rapida, e tutti i tipi di creature possono invaderli. Di conseguenza, mantenerne il controllo e assicurarsi il passaggio libero attraverso questi tunnel è una battaglia costante che spesso costa la vita a molti schiavi.

COLLINE

Le case collinari degli yuan-ti sono tumuli naturali o artificiali crivellati di recinti abitati e circondati da mura concentriche. Al centro si trovano i reali spazi abitativi. Anelli susseguenti racchiudono aree di deposito, guardiole e torri per incantatori, bestiame e infine un anello "labirinto" costellato di trappole attraverso cui esistono solo due vie tortuose ma sicure. L'anello più esterno al di fuori del labirinto è la zona in cui gironzolano le bestie guardiane (mostri della giungla di ogni tipo alterati con gli esperimenti). Queste creature sono tenute affamate e sono quindi desiderose di attaccare qualsiasi non yuan-ti... o chiunque altro venga loro ordinato di divorare.

ALTRI TERRENI

Molti yuan-ti che abitano nelle aree più "civilizzate" di Faerûn preferiscono vivere in stretti tunnel sotterranei o in strutture fatte di pietra. Nelle regioni fredde, tali abitazioni si estendono sempre al di sotto del livello del gelo dove le temperature rimangono abbastanza costanti. Se sono presenti attività vulcaniche o altre fonti sotterranee di calore, i tunnel degli yuan-ti circondano sempre questi elementi.

CARATTERISTICHE DELLE TANE

Gli yuan-ti preferiscono che le pareti delle loro abitazioni siano lisce e prive di muffe e funghi. A parte ciò, non sono particolarmente pretenziosi: non li disturba la presenza di vapori, rifiuti che si accumulano nelle rovine o incursioni minori da parte di altre creature (come uccelli commestibili e piccoli abitanti della foresta pelosi).

Se possibile, stretti tunnel sono costruiti nella tana di ogni yuan-ti per rallentare o fermare gli invasori più grossi. "Terrazze soleggiate" e altri posti caldi sono costruiti in modo tale che i vrael olo e altri abitanti rettili possano avere accesso diretto a una confortevole gamma di temperature.

Molte dimore di yuan-ti contengono almeno un ssarramath, o focus di preghiera a Sseth. Un tale elemento potrebbe essere semplice come una spira con testa di serpente scarabocchiata su una parete, o elaborata come un serpente di pietra a grandezza naturale scolpito a mano e in posizione eretta sulla coda. Una statua di questo tipo invariabilmente presenta anelli di spire simili a quelle di un caduceo. È posta in piedi in un liscio bacile scavato che può essere riempito di olio profumato infiammabile... e di corpi sacrificali.

Gli yuan-ti che costruiscono dal nulla o che hanno risorse sufficienti (tempo e schiavi) per restaurare le rovine in cui abitano spesso creano pareti inclinate che sono abbastanza levigate e crivellate da molti fori di scorrimento che collegano una stanza all'altra. Rocce spezzate e detriti vengono tolti, e il fogliame che impedisce al sole di splendere direttamente almeno su un'area delle rovine viene tagliato. Tronchi d'albero orizzontali o pilastri di pietra vengono installati nelle stanze più grandi per servire come posatoi per riposare e alti rifugi contro gli intrusi. Gli yuan-ti che fanno uso degli oli di ossra (vedi "Ossra" nel Capitolo 10) generalmente perforano pareti, soffitti e pavimenti con tunnel di ventilazione che permettano al fumo di diffondersi da una stanza di combustione nelle altre aree dell'abitazione.

DECORI DELLE ABITAZIONI

Nelle abitazioni degli yuan-ti, sono comuni i mosaici dominati da curve sinuose, mentre setosi arazzi traslucidi vanno per la maggiore. Le stanze dei ricchi tendono ad essere dominate da trofei e grattatoi viscidati: sculture decorative con spigoli appuntiti posizionate per permettere di grattare via facilmente una scaglia scheggiata o ciondolante.

Gli splendori viscidati sono particolarmente popolari tra gli yuan-ti di alto status sociale. Queste liquide "raffigurazioni" sempre mutanti sono composte da piatti recipienti di vetro riempiti di oli multicolori che girano vorticosamente quando riscaldati da sotto con piccole fiamme di lampade a olio. Uno splendore viscido montato alla parete può essere dipinto con un solitario occhio di serpente su un lato, che viene rivelato a caso dal movimento dell'olio vorticante.

I vrael olo-spesso tagliano polle poco profonde nei pavimenti delle loro dimore, o grandi bacili di moda con rampe scivolose che salgono all'interno e all'esterno. Tali recipienti sono spesso riempiti con oli profumati in cui gli yuan-ti possono scivolare o sdraiarsi per eliminare il fetore del contatto umano, per impedire che le loro scaglie si asciughino o diventino fragili o semplicemente per il piacere sensuale di rimanere completamente elastici. Molti yuan-ti amano sognare profondi pensieri per ore mentre sono così immersi, a volte ammantati in dense nubi di pungente fumo di ossra.

personaggi yuan-ti

Gli yuan-ti sanguepuro sono adatti come personaggi giocanti, così come lo sono le creazioni yuan-ti conosciute come corrotti e, in qualche caso, i guardiacovata. Vedi la tabella dei tratti razziali nell'Appendice per i tratti di queste tre sottorazze.

sanguepuro

I sanguepuro viaggiano in tutto il Faerûn, infiltrandosi ovunque in società umane. Molti possono facilmente camuffare i loro tratti serpentini per passare per umani. Generalmente, i sanguepuro servono come spie e agenti, portando avanti i complotti di yuan-ti di più alto rango. Alcuni, però, sono abbastanza ambiziosi da formulare i loro piani, e qualcuno lascia perfino i suoi compagni yuan-ti e abbraccia completamente la società umana. Tali sanguepuro possono diventare piacevoli personaggi giocanti.

corrotti e guardiacovata

I corrotti sono servitori degli yuan-ti creati da umani che bevono un distillato di veleno di yuan-ti mescolato con certe radici ed erbe. La ricetta per questa mistura è un segreto strettamente sorvegliato che, nonostante notevoli energie di spionaggio, non è ancora stato diffuso a tutte le tribù di vrael olo.

Un umano che beve la mistura, volente o nolente, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16. Il successo significa un immediato collasso in coma, seguito dalla morte 1 ora dopo. Il fallimento lascia il bevitore infermo e richiede un'immediata prova di Costituzione con CD 15. Il successo di questa prova dà inizio a una trasformazione dolorosa e permanente in un corrotto durante i successivi 1d6 giorni. Il fallimento significa una barcollante trasformazione apatica in un guardiacovata in un periodo di 1d6+6 giorni.

La morte violenta per un tiro salvezza sulla Tempra fallito non è necessariamente una fuga dalla schiavitù agli yuan-ti. Durante l'ora in cui una creatura giace in stato comatoso, può essere rianimata con un effetto di *ritarda veleno* o *neutralizza veleno*. Gli yuan-ti mezzosangue e abomini spesso usano la loro capacità di neutralizzare il veleno per rianimare una vittima così da poterle ridare la mistura, che necessita così di un nuovo tiro salvezza sulla Tempra. Ripetono il tentativo per quante volte necessarie a ottenere un servitore piuttosto che un cadavere umano.

Gli umani possono essere salvati dalla trasformazione mediante almeno due metodi magici. Lanciare *neutralizza veleno*, *dissolvi magie*, *rimuovi maledizione* e *guarigione* sulla vittima (in questo ordine) inverte la trasformazione in

Illustrazione di Joel Thomas



Interno di abitazione yuan-ti

mezza giornata, ma l'umano salvato perde in modo permanente 1 punto di Intelligenza nel processo. In alternativa, un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato* o *miracolo* formulato in modo appropriato può annullare la trasformazione all'istante senza alcuna perdita di Intelligenza. Una volta che la trasformazione è completa, solo un incantesimo *desiderio* o *miracolo* può riportare un corrotto o un guardiacovata al suo precedente stato umano.

Solo gli umani possono essere trasformati con successo con questa mistura. Qualsiasi altro umanoide che la beva deve effettuare lo stesso tiro salvezza sulla Tempra con CD 16, ma il successo lascia il bevitore infermo per 1d4 round, e il fallimento risulta in un coma, seguito dalla morte in 1d4+1 round.

GUARDIACOVATA

I guardiacovata iniziano il loro servizio presso gli yuan-ti come schiavi di basso rango. Nudi e privi di armi ad eccezione dei loro denti e artigli, stanno di guardia all'interno e attorno alle stanze di cova. I guardiacovata mangiano e dormono ai loro posti, senza mai allontanarsi dai dintorni delle stanze di cova se non per spostare le uova e i piccoli appena nati sotto la supervisione di yuan-ti quando la comunità è minacciata. Vedi la descrizione del guardiacovata in *Mostri di Faerûn* per maggiori dettagli.

CORROTTI

Sebbene i corrotti servano principalmente come spie e agenti nelle città umane, molto spesso sono anche utilizzati come guardie del corpo e truppe d'assalto furtive da parte degli yuan-ti sanguepuro che lavorano in insediamenti umani. I corrotti che sopravvivono ai loro padroni yuan-ti spesso diventano agenti indipendenti negli ombrosi ambienti malavitosi delle città umane in cui hanno servito in precedenza. Alcuni tradiscono perfino i loro padroni, mettendo in competizione gli agenti di una tribù yuan-ti contro un'altra tribù, oppure organizzandosi perché gli umani catturino e distruggano i loro padroni vrael olo. Qualche corrotto ormai privo di padrone si guadagna da vivere come schiavista, commerciante di veleni e ricettatore per gli yuan-ti di molte tribù cercando di fare affari in una certa città. Tali affari sono lucrativi, e circolano voci che almeno un corrotto abbia accumulato ricchezza a sufficienza per comprarsi il proprio ritorno alla vera umanità ingaggiando un arcimago di allineamento buono che lanciasse su di lui un incantesimo *desiderio*.

Magia degli yuan-ti

Gli yuan-ti sono maestri nella sperimentazione, sia magica che di altro tipo. I vrael olo hanno avuto secoli per raccogliere i benefici della stregoneria dei sarrukh e delle ricerche di migliaia di naga e antenati yuan-ti ispirati. Di conseguenza, la profondità e la varietà degli incantesimi arcani al loro comando rivaleggia con quelle delle culture umane magicamente più potenti. Mediante le loro ricerche, gli yuan-ti hanno sviluppato sofisticate varianti di molti incantesimi creati dagli umani che paralizzano le creature o le muovono da lontano. Qualche anatema può anche utilizzare *sottrarre capacità* e *rimuovere tratto* (vedi Capitolo 11).

Gli yuan-ti continuano a sviluppare nuovi incantesimi e nuove varianti di *dweomer* fissi. Quindi, un incontro con yuan-ti incantatori, in particolare membri della Cabala Attorcigliata, presenta una situazione di pericolo imprevedibile.

Molti incantesimi ampiamente conosciuti tra gli yuan-ti sono descritti nel Capitolo 11. Questi comprendono *freccia serpente*, *fulmine velenoso*, *scaglie affilate*, *trappola di zanne* e *vortice di zanne*.

divinità degli yuan-ti

Al tempo in cui vennero creati gli yuan-ti, gli imperi sarrukh erano società monoteistiche che veneravano il Serpente del Mondo. Tutte le altre divinità erano viste come blasfemie inferiori, e i sarrukh credevano che quanti le adorassero dovevano essere convertiti alla venerazione del Grande Scaglioso oppure essere distrutti.

Dopo la caduta dell'Impero di Mhairshaulk, molti yuan-ti cercarono diversi frammenti del Serpente del Mondo che li guidassero alla verità, nella speranza di lasciarsi alle spalle l'oscura decadenza dei loro precedenti padroni. Molte di queste divinità furono dimenticate tempo addietro, ma la venerazione di Sseth mise radici e divenne il fondamento della religione yuan-ti dei tempi moderni. Oggi, la maggioranza degli yuan-ti adora Sseth con una forza e un fervore che stupisce altri esseri.

Alcuni yuan-ti, tuttavia, cercano ancora altri dei da venerare: generalmente poiché la loro stessa presunzione richiede che diventino i devoti mortali prescelti dei loro patroni divini, ed è più facile quando ci sono ben pochi altri seguaci con cui competere. In particolare, la venerazione degli dei più vecchi Merrshaulk, Ss'thasine'ss e Vrae prospera ancora in certe aree. Vrae è adorato segretamente da molti yuan-ti sanguepuro che vivono dentro e sotto le città umane e sono giunti a preferire il trambusto e i colori di tali ambienti rispetto ai loro reami. Merrshaulk è spesso venerato da yuan-ti esiliati o erranti, in particolare da quelli che viaggiano instancabilmente nei luoghi selvaggi di Faerûn e si gloriano di cacciare bestie pericolose. Alcuni di questi yuan-ti credono che adorando Merrshaulk, si stanno liberando della decadenza della loro cultura e aggirando il "fallimento inevitabile" del seguire la via di Sseth.

Molti culti yuan-ti si formano intorno agli anatema. Alcune di queste creature dichiarano di essere antiche divinità risvegliate; altre si proclamano divinità completamente nuove. Al momento, quest'ultima categoria comprende Beliss'ss'rae, Olome, Phelriss, Ssrayvan e T's'tranth, i cui seguaci si sono scontrati apertamente con altri yuan-ti, oltre a saccheggiare occasionalmente alcune carovane umane. Sicuramente vi sono altri pretendenti alla divinità ma finora sono riusciti a rimanere nascosti.

sseth, lo strisciante supremo

Per molti yuan-ti, esiste Sseth e solo Sseth. Le altre divinità serpentine che qualche vrael olo ha adorato nel corso degli anni sono state tutte maschere indossate da Sseth o falsi aspetti delle terribili divinità venerate dai Senza Scaglie. Questi ultimi tentano sempre di allontanare gli yuan-ti dalla

verità di Sseth e guidarli verso un'indolenza decadente, una perdita di potere e un tradimento e distruzione totali.

Sseth sussurra nei sogni, parla direttamente attraverso i suoi sacerdoti e in rare occasioni appare perfino ai suoi fedeli. Più spesso, però, lo Strisciante Supremo lascia segni nel fumo dei suoi templi dopo che sono stati compiuti sacrifici vivi idonei sui suoi altari.

Sseth guida in modi misteriosi, conducendo i suoi fedeli verso un potere sempre maggiore e l'eventuale supremazia sul mondo. Il cammino verso la dominazione che egli rivela, però, è invariabilmente tortuoso, velato e astuto invece che la distruttiva e brutale strada di conquista abbracciata dagli umanoidi.

LA VIA SACRA DI SSETH

I devoti adoratori di Sseth possono esprimere il credo del dio in diversi modi, e infatti molti sono inclini a discuterne gli aspetti specifici. In generale, tuttavia, credono tutti nei seguenti dogmi.

Sseth mantiene segreti per rendere forti i suoi credenti, concedendo suggerimenti e aiuto ai seguaci fedeli con astuzia e parsimonia. Quanti sfruttano i doni del dio per acquisire potere e successo sono apprezzati da Sseth e degni di ricompense che variano dalla rinascita dopo la morte all'aumento con poteri accresciuti, quali arti serpentini, veleno più forte o maggiore padronanza della magia.

Tutti i segreti sono noti a Sseth. Egli li concede con parsimonia in cambio di servigi che trova piacevoli, come conseguimenti che diano beneficio a tutti i vrael olo, sacrifici fatti in suo nome o sui suoi altari e l'obbedienza ai sacerdoti di Sseth e agli ordini del dio stesso.

Tutti gli yuan-ti devono agire in accordo alla Via Sacra di Sseth... cioè, con astuzia. Ogniqualevolta possibile, i vrael olo dovrebbero scegliere la manipolazione invece del confronto aperto, il sussurro invece della zanna e il sotterfugio invece degli incantesimi da battaglia. Coloro che seguono la Via Sacra di Sseth conoscono i loro nemici, riflettono in anticipo, pianificano il futuro e scivolano via bene.

SACRIFICI A SSETH

Lo Strisciante Supremo ascolta tutte le preghiere dei suoi seguaci yuan-ti, ma è propenso a dispensare aiuto reale solo quando il sacrificio della vita accompagna la richiesta. Qualsiasi tipo di creatura intelligente (cioè, una con un punteggio di Intelligenza di 3 o più) è un sacrificio adatto, anche se alcune creature sono più apprezzate dal dio di altre. I sacrifici variano in desiderabilità in base alla lista sottostante.

- Una creatura dotata di scaglie che si sottomette volontariamente alla morte in nome di Sseth.
- Qualsiasi tipo di creatura con scaglie.
- Un Senza Scaglie con capacità di lanciare incantesimi arcani o un potere magico naturale.
- Un Senza Scaglie con grande potere o risultati personali.
- Qualsiasi altro tipo di Senza Scaglie.

In tutte queste categorie, una creatura più formidabile è sempre più apprezzata da Sseth di una piccola e insignificante. Quindi, un ogre con esperienza in battaglia è molto più prezioso di un halfling bambino.

Il fervore del sentimento mentre si compie un sacrificio è più importante per lo Strisciante Supremo del numero totale

o la frequenza di sacrifici offerti. Ci si aspetta che i sacrifici siano compiuti ogni volta che un seguace ha bisogno di espiare l'essersi allontanato dalla Via Sacra, ma sono completamente opzionali per i seguaci che hanno sempre seguito diligentemente i desideri di Sseth, come comunicato personalmente in visioni oniriche oppure dai sacerdoti. Anche il modo in cui viene eseguito il rituale e l'atteggiamento della vittima hanno un peso sull'accettabilità del sacrificio.

Una vittima sacrificale ideale è una che si sottopone volontariamente alla morte per la gloria di Sseth. Ben pochi Senza Scaglie sono veramente contenti di morire per Sseth, ma gli yuan-ti e gli altri Scagliosi spesso scorgono qualche beneficio nel concedersi completamente al dio.

Le vittime successive più apprezzate sono coloro che partecipano volontariamente alla preparazione del sacrificio. Alle vittime potenziali di solito si offre tutto ciò che desiderano come cibo, bevande, tesori, compagnia e favori. Gli yuan-ti molto spesso offrono aiuto nell'uccidere un odiato rivale o nel raddrizzare un torto sentito, poi con astuzia drogano il cibo o le bevande delle vittime scelte in modo da renderle incapaci di opporre resistenza.

Al terzo grado di accettabilità ci sono le creature uccise in nome di Sseth su un altare di Sseth da un seguace che usa un'arma da mischia o le proprie zanne. Le vittime sacrificali uccise con incantesimi o legate in modo tale da impedirne la resistenza sono meno desiderabili.

Una vittima legata, terrorizzata, che si dibatte è il sacrificio meno desiderabile di tutti. Offrire una tale vittima richiede ben poco sforzo, quasi nessun rischio e non molta astuzia, quindi è improbabile che impressioni la divinità.

Il sacrificio è eseguito al meglio mordendo in parte la gola o la faccia della vittima o strappando via a morsi un'estremità (di solito una mano). In entrambi i modi, la morte risulta per dissanguamento, non per veleno o altri metodi. L'uccisore dovrebbe scivolare in mezzo al sangue della vittima mentre pronuncia ad alta voce le sue preghiere a Sseth.

Ricompense specifiche per i sacrifici sono presentate nel Capitolo 2 del *Libro delle Fosche Tenebre*. In alternativa, il supplicante può ricevere risposte criptiche a domande specifiche, come parole sibilate nella mente o come visioni. Altre opzioni per le ricompense comprendono la guarigione (ripristino totale o parziale dei punti ferita persi) mentre ci si trova in contatto con l'altare sacrificale, incantesimi pronti all'uso (posti direttamente nella mente del ricevente) o alterazioni spontanee e immediate della forma (sanguepuro in mezzosangue, o tratti serpentini simili agli innesti descritti in dettaglio nel Capitolo 10).

RISPOSTA ALLE PREGHIERE DI SSETH

Quasi tutti i sacerdoti di Sseth sono mezzosangue con testa da serpente, ma i più potenti sono spesso yuan-ti con più teste. Sseth accetta, consacra e classifica i suoi sacerdoti mediante visioni oniriche. Nessuno yuan-ti può dichiararsi sacerdote di Sseth o rimanere tale senza il consenso dello Strisciante Supremo. Se un qualsiasi yuan-ti simula lo status sacerdotale in qualche luogo consacrato a Sseth, il dio ne viene subito a conoscenza e potrebbe informare i veri sacerdoti su quel terreno consacrato mediante visioni, telepatia o altra comunicazione remota.

Il clero di Sseth si occupa e pulisce i luoghi sacri del dio e impedisce la profanazione e le intrusioni dei non credenti che non siano sacrifici. I suoi sacerdoti, inoltre, fanno procreare, allevano, nutrono e addestrano i serpenti che servono come messaggeri e fattorini del tempio, e gestiscono e distribuiscono a tutti i templi provviste nascoste di veleni, oli di ossira e tesori monetari e magici. Inoltre, sono incaricati di comunicare la volontà di Sseth a tutti gli yuan-ti a portata e di impartire gli ordini sacri in tempi di lotte tribali o di guerre con i Senza Scaglie. In più, controllano costantemente la società yuan-ti per segni di slealtà nei confronti di Sseth e di pericolo per tutti i vrael olo.

LA PROFONDA VERITÀ

Per almeno un'era, Sseth è diventato sempre più letargico, spesso dormendo per secoli alla volta ma continuando a garantire incantesimi ai suoi sacerdoti mentre sognava. Nel Periodo dei Disordini, Sseth apparve sopra le Giungle Nere come un gigantesco serpente alato che usava la magia ed esortò i suoi sacerdoti a raccogliere le loro forze. Poco dopo, mentre era addormentato nella sua tana, Sseth fu legato magicamente in una profonda prigionia dalla divinità Set, che sfruttava servitori quali i sarrukh Okothian.

Set "divenne" Sseth, assumendone l'area di influenza e tutti gli aspetti che aveva già incluso, compresi Varae e Merrshaulk. Usurpò il posto di Sseth come signore degli yuan-ti e come fonte della loro magia divina. Per indicare la sua assunzione delle aree di influenza di Sseth, Set creò le creature conosciute come serpenti mannari (vedi Capitolo 6). Tutti gli yuan-ti ora ricevono incantesimi divini da Set, anche se credono di riceverli da Sseth o da qualche altra divinità dei vrael olo.

La maggioranza degli yuan-ti crede ancora che Varae, Merrshaulk, Sss'thasine'ss, Set e Sseth siano tutte entità separate, e che Sseth regni supremo. Molti non sanno nulla della lotta tra Set e Sseth (vedi "Storia razziale" dei sarrukh nel Capitolo 5), oppure non vogliono sapere nulla al riguardo. Quelli che osano parlare direttamente della questione insistono nell'affermare che Sseth è turbato dalla slealtà tra i vrael olo, e che questa debba essere sradicata. A parte questo, lasciano le questioni divine a Sseth e si concentrano sull'obbedire ai sacerdoti di Sseth e sul vivere la loro vita secondo la Via Sacra. Credono con fervore che se sufficienti yuan-ti si concentrassero su quei compiti, i problemi finirebbero e tutti i vrael olo assurgerebbero al loro giusto trionfo.

In verità, Sseth sta sonnecchiando in modo irregolare, e porzioni dei suoi incubi sono andate a visitare i suoi seguaci fin dal Periodo dei Disordini. Questi sogni inquietanti e sempre più frequenti hanno convinto molti yuan-ti e sarrukh non Okothian che Sseth è arrabbiato o turbato. Molti di essi hanno eseguito divinazioni ripetute per scoprire cosa sta succedendo. Grazie ai loro sforzi, hanno appreso che Sseth è preoccupato e desidera che loro facciano qualcosa, anche se non è chiaro cosa debbano fare. Questa conoscenza ha spinto qualche yuan-ti a intraprendere missioni di generi ampiamente variabili, e i vrael olo sacerdoti a ordinare una serie di pratiche strane.

Ben pochi dei seguaci di Sseth sono a conoscenza del fatto che il dio sta in qualche modo perdendo una battaglia con un'altra divinità, e che i sarrukh Okothian sono per un qual-

che motivo colpevoli. Quelli consapevoli di questo fatto per ora lo stanno tenendo segreto nella speranza di saperne di più sulla minaccia e su cosa possono fare al riguardo prima di diffondere la notizia tra le tribù. I sarrukh Okothian sanno perfettamente cosa ha fatto Set, ma hanno sviato intenzionalmente gli yuan-ti e hanno seminato zizzania tra di loro per ritardare le indagini dei vrael olo e impedire qualsiasi accordo su cosa fare.

Al momento, gli yuan-ti che pregano Sseth ricevono incantesimi da Set, i cui domini sono Aria, Legge, Magia, Male, Odio, Oscurità e Rettili. I reali domini di Sseth sono Animale, Aria, Caos, Conoscenza, Inganno, Magia, Male, Pianificazione e Rettili. Se Sseth verrà mai liberato, i suoi seguaci avranno accesso ai suoi domini ma non a quelli di Set.

Rapporti con le altre razze

Gli yuan-ti considerano molte altre razze inferiori, ma il loro atteggiamento preciso varia in base al grado di natura serpentina che possiede ogni razza.

sarrukh

Gli yuan-ti riconoscono che i rari sarrukh hanno un certo potere sulla loro razza per volontà dello stesso Sseth. Dopotutto, il divino Sseth ha fatto dei sarrukh i suoi emissari e servitori personali molti eoni fa, denominandoli gli Artigli di Sseth e garantendo loro la capacità di creare altre razze serpentine. Non solo i sarrukh hanno creato gli yuan-ti, ma hanno anche la capacità di alterare i corpi degli yuan-ti a piacimento. Di conseguenza, i vrael olo di solito obbediscono, temono e perfino adulano servilmente qualsiasi sarrukh che incontrano.

D'altra parte, gli yuan-ti ricordano anche i sarrukh come esseri pigri e decadenti: infatti, qualcuno di essi è perfino stato ritenuto indegno del favore di Sseth in passato. Quindi, su di loro deve essere mantenuta una sorveglianza costante, in modo tale che i degni yuan-ti non possano perdere il favore di Sseth né mettere in pericolo i loro compagni seguendo ordini sciocchi o esageratamente egoistici dei sarrukh.

Altri rettili

Per uno yuan-ti, i rettili privi di intelletto sono consanguinei di qualche tipo, sebbene siano ovviamente creature inferiori a cui deve essere mostrato il loro "posto giusto". Quindi, gli yuan-ti sono liberi di sfruttare, domare, schiavizzare e usare queste creature come desiderano. Dragonidi, pteradi e similari sono un po' meglio, ma sono comunque visti come inferiori piuttosto che come alleati.

Molti yuan-ti rispettano i draghi per i loro grandi poteri e la loro longevità e le naga per la terribile magia che controllano. I mutaforma che hanno accesso a forme mannare rettili sono ovviamente protetti da Sseth; quindi sono visti come creature misteriose e sacre che hanno uno scopo legittimo, anche se sono inferiori rispetto agli yuan-ti. I lucertoloidi sono stupidi ma fisicamente potenti e di conseguenza utili come alleati e servitori.

senza scaglie

Come i sarrukh che li hanno creati, gli yuan-ti odiano tutte le specie prive di scaglie, considerandole esseri inferiori. I corpi completamente privi di scaglie degli umanoidi sono inquietanti per gli yuan-ti. Infatti, alcuni abomini considerano osceni i corpi umani e gli yuan-ti sanguepuro simili agli umani solo un poco migliori. Inoltre, gli umani in particolare hanno un odore che è ripugnante per gli yuan-ti, da cui l'uso di applicare intensi profumi alla pelle in aree controllate dai serpentoidi.

Gli yuan-ti guardano gli atteggiamenti degli umani come basilari e strani, e i loro manierismi esageratamente eccitati danno sui nervi agli yuan-ti. Gli umani e i loro simili sono sempre "impegnati", e molti sono completamente indegni di fiducia. La tattica più prudente è di controllarli mediante droghe e coercizione... o, più semplicemente, eliminare quelli che non hanno uno scopo di qualche utilità.

Tuttavia, molti yuan-ti che abitano tra gli umani per lunghi periodi di tempo iniziano a considerarli bestie affascinanti e spesso sorprendenti che possono fornire divertimento infinito. Alcuni yuan-ti giungono perfino ad ammirare certi umani e ad apprezzare particolari abitudini, vivande, mode e intrattenimenti.

Equipaggiamento degli yuan-ti

Siccome gli yuan-ti si considerano i più perfetti tra tutti gli esseri, usano solo il miglior equipaggiamento possibile: generalmente almeno di qualità perfetta. Dopotutto, le creature migliori meritano gli strumenti migliori.

incontri con gli yuan-ti

I personaggi giocanti possono incontrare un drappello di yuan-ti in un sentiero nella giungla, o sulla strada per un tempio yuan-ti maggiore con i loro sacrifici a rimorchio. Un tale drappello di solito è formato da 1d12+1 sanguepuro, 1d4+1 mezzosangue e 1d3+1 abomini. Piccole bande di sanguepuro che intraprendono una missione in una città umana spesso sono composte da 1d3+1 yuan-ti.

nemici e alleati pronti all'uso

In qualsiasi campagna di FORGOTTEN REALMS, gli avventurieri degni della loro reputazione devono inevitabilmente venire alle prese con gli yuan-ti. I due avversari sanguepuro descritti in dettaglio di seguito potrebbero essere incontrati mentre sono imboscati nelle fognature o negli scantinati di una città umana. Esempi ancora più formidabili di avversari sono presentati nel Capitolo 8.

MRUTHLISSK

Mruthlissk fu generato da yuan-ti che furono costretti a prendere parte a esperimenti di riproduzione. I suoi genitori

fuggirono con il resto della loro ssrath quando scoppiò un conflitto all'interno della tribù (quale tribù, però, Mruthlissk non lo seppe mai). Per generazioni, la ssrath si spostò verso nord, scivolando da giungle a foreste e continuando a spostarsi ogni volta che incontravano altri yuan-ti. Mruthlissk nacque ai confini orientali della Grande Foresta, dove si trovavano molti strani mostri. Le perdite tra i suoi famigliari scagliosi salirono precipitosamente, ed egli si ritrovò presto orfano.

Il resto della sua ssrath si sparpagliò poco dopo, lasciando solo Mruthlissk. Per anni visse come un selvaggio, cacciando ai confini della foresta per mangiare, finché non raggiunse una sezione dell'estremità occidentale, non molto più a nord di Secomber. Là iniziò a seguire le tracce di cercatori solitari, piccole bande di guardie forestali e altri umani che frequentavano la foresta. Una notte dopo l'altra, giaceva immobile sul terreno della foresta oltre la luce dei falò degli accampamenti umani, ascoltando i loro discorsi di ricchezze, di concorrenze spietate e di vita nelle città umane. Quando i suoi bersagli si addormentavano, balzava loro addosso e li uccideva, sottraendo le loro merci. Ma le conversazioni che sentiva gli rimanevano impresse, tormentandogli la mente finché non iniziò a bramare di sperimentare la vita nel mondo degli umani.

La minaccia di un freddo inverno anticipato alla fine spinse Mruthlissk a cacciare oltre la foresta lungo le strade commerciali. Là, seguì parecchie bande di persone che si precipitavano a Silverymoon prima della "neve alta". Divenne sua abitudine indossare gli abiti delle sue vittime precedenti e mescolarsi a piccoli gruppi di viaggiatori, valutandoli come prede. Una notte, il freddo lo spinse a cercare il calore del fuoco presso un gruppo formato da qualche uomo armato e molte donne avvolte e tremanti in pesanti pellicce e mantelli di pelle. Qualche istante di conversazione rivelò che il gruppo era in realtà un gruppo di danzatori diretti a Silverymoon, e che avevano già perso due dei loro uomini a causa dei lupi lungo il cammino. Mruthlissk si offrì come sostituto e trascorse quell'inverno a Silverymoon, imparando il mestiere.

Quando giunse la primavera, Mruthlissk accompagnò il gruppo a sud verso Waterdeep, poi scomparve all'improvviso, diretto verso le più calde città costiere di Amn. Da là, iniziò a girare camuffato per gli insediamenti umani di Faerûn, in cerca di un posto dove poter fare fortuna e insediarsi. Mruthlissk ama la danza e la considera una copertura perfetta, siccome gli intrattenitori possono entrare nelle città umane a piacimento. Tuttavia sogna di diventare un mercante rispettabile nel porto giusto: un pilastro della comunità che può ospitare menestrelli e danzatori ai banchetti di giorno mentre di notte gestisce una ricca operazione di contrabbando e schiavismo dalle sue cantine collegate al porto. Un tale adeguamento gli permetterebbe di cacciare e uccidere i rivali in affari oltre che i traditori nella sua losca organizzazione, quindi sbarazzandosi dei fastidi mentre soddisfa la propria sete di sangue.

Per realizzare il suo sogno, Mruthlissk ha bisogno di soldi, contatti commerciali e un "porto giusto". Di conseguenza, ha intrapreso la vita dell'avventuriero: uno stile di vita che gli piace moltissimo.

Mruthlissk può essere incontrato da solo o in compagnia di 1d6 umani ladri, sicari o danzatori. Se i suoi compagni sono danzatori, allora si sta esibendo temporaneamente come

parte del loro gruppo per guadagnare cibo, riparo e qualche moneta mentre con astuzia crea i propri contatti nell'area. I ladri o sicari che viaggiano con lui sono "loschi talenti" locali con cui sta negoziando... o forse perfino discutendo. Quando i criminali locali vogliono che certi individui scompaiano, Mruthlissk spesso li acquista, li droga per renderli obbedienti e poi li rivende altrove come schiavi. Se ha con sé uno di questi prigionieri, spesso dichiara che la persona è un parente malato o anziano del villaggio che sta scortando a un tempio particolare per morire. Mruthlissk vende anche informazioni che ha ottenuto altrove, a volte usando una cinghia dotata di nodi peculiari come aiuto per la memoria per ricordare numeri e lettere individuali di scritture che formano nomi.

Mruthlissk: Yuan-ti sanguepuro ranger 5/ombra danzante 1; GS 9; umanoide mostruoso Medio; DV 4d8 più 5d8 più 1d8; pf 45; Iniz +6; Vel 9 m; CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +9; Lotta +9; Att +11 in mischia (1d6+2/18-20, *scimitarra*+2) o +12 a distanza (1d8+1/x3, *arco lungo*+1); Att comp +11/+6 in mischia (1d6+2/18-20, *scimitarra*+2) o +12/+7 a distanza (1d8+1/x3, *arco lungo*+1); AS capacità magiche; QS forma alternativa, stile di combattimento (arciere), scurovisione 18 m, individuazione del veleno, eludere, nemico prescelto (umani +4, *halfling* +2), nascondersi in piena vista, resistenza agli incantesimi 14, schivare prodigioso, empatia selvatica +8; AL CM; TS Temp +5, Rifl +12, Vol +7; For 11, Des 15, Cos 11, Int 16, Sag 14, Car 16. Altezza 1,72 m.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +4, Ascoltare +13, Camuffare +10, Concentrazione +10, Conoscenze (natura) +8, Equilibrio +4, Intrattenere (danza) +8, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +17, Osservare +14, Percepire Intenzioni +3, Raggiare +4, Rapidità di Mano +4, Scalare +8; Allerta, Combattere alla Cieca, Furtivo, Iniziatiya Migliorata, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento, Schivare, Seguire Tracce, Tiro Rapido^B.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *charme su persone* (CD 14), *incuti paura* (CD 14), *intralciare* (CD 14), *oscurità, trance animale* (CD 15). 4° livello dell'incantatore.

Forma alternativa (Mag): Mruthlissk può assumere psionicamente la forma di una vipera da Minuscola a Grande. Questa capacità è simile a un incantesimo metamorfosi (19° livello dell'incantatore), ma non ripristina alcun punto ferita per aver cambiato forma, e può assumere solo forme di vipera. Ottiene l'attacco con il morso e l'attacco speciale di veleno della vipera.

Individuazione del veleno (Mag): Mruthlissk può utilizzare *individuazione del veleno* allo stesso modo dell'incantesimo (6° livello dell'incantatore) a volontà.

Nascondersi in piena vista (Sop): Mruthlissk può utilizzare l'abilità *Nascondersi* anche mentre viene osservato purché sia entro 3 metri da qualsiasi ombra a eccezione della sua.

Incantesimi da ranger preparati (1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 1° - *allarme*. Mruthlissk generalmente lancia *allarme* sull'entrata del suo luogo di riposo prima di ritirarsi, ma a volte prepara invece *passare senza tracce* (CD 13) per missioni specifiche.

Proprietà: *Scimitarra*+2, *arco lungo*+1, 20 frecce, faretra, bracciali dell'armatura+2, *polvere della sparizione*, *anello dell'ariete*, 2 *pozioni di cura ferite leggere*, 100 mo.

Descrizione: Mruthlissk ha l'aspetto di un tipico giovane uomo con capelli castani e scuri occhi profondi. Il suo snello corpo flessuoso sembra adatto a un danzatore, e il suo volto dai tratti delicati porta alcuni a pensare che debba avere sangue elfico tra i suoi antenati. Mantiene tagliate le unghie delle dita, siccome crescono abbastanza rapidamente. La lingua è lunga e biforcuta, quindi sta attento a non mostrarla mai. Mruthlissk nasconde con i cosmetici le scaglie sulla parte inferiore della schiena perché sembrano pelle cicatrizzata e non ben guarita dopo una bruciatura. Bende decorate in modo artistico con un disgustoso liquido vischioso impediscono che molte persone tolgano il camuffamento e scoprano la verità. Di solito "indossa" il suo compagno Sriss avvolto intorno al corpo, sotto i vestiti.

Sriss: Vipera maschio Piccola; GS -; animale Piccolo; DV 1d8; pf 4; Iniz +3; Vel 6 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 14; Att base +0; Lotta -6; Att +4 in mischia (1d2-2, morso); Att comp +4 in mischia (1d2-2, morso); AS veleno; QS legame, visione crepuscolare, olfatto acuto, condividere incantesimi, comandi (attacca, cerca, difendi, proteggi); AL N; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +1; For 6, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Equilibrio +11, Nascondersi +11, Nuotare +6, Osservare +7, Scalare +6; Arma Accurata.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 10, danni iniziali e secondari 1d6 Cos.

TATHTLASSS

Nata ed educata da schiavisti yuan-ti negli scantinati di un porto maggiore, Tathtllasss ha vissuto in città tutta la sua vita, nascondendosi in mezzo agli umani. Ha guadagnato le sue prime monete rubando e poi uccidendo. Tathtllasss ama uccidere (gli umani in particolare) e siccome ha imparato che alcuni di essi pagherebbero per farne uccidere altri, ha vissuto piuttosto bene. Il segreto del suo successo è duplice: conosci la tua vittima prima di colpire, e conosci il tuo datore di lavoro. Ben sapendo che i datori di lavoro a volte tentano di far tacere gli assassini dopo che hanno fatto il lavoro, Tathtllasss organizza sempre un sicuro metodo di pagamento (preferibilmente in anticipo) e un mezzo per fuggire dall'area.

Tathtllasss vive in un mondo di nascondigli, trappole e camuffamenti rapidi, e non si fida di nessuno: una politica che le ha prolungato la vita più di una volta. A prescindere da dove si trovi in una città, non è mai molto lontana da un posto in cui possa nascondersi, anche se è l'angolo schermato del tetto di qualcun altro. Equipaggia tutti i suoi nascondigli con cibo, armi, vestiti e supporti di camuffamento, quali maschere e cosmetici, per essere sicura di poter sopravvivere per giorni e sgusciare via senza essere notata quando è il momento opportuno.

Quando il mercato degli omicidi è sotto tono, Tathtllasss è ben contenta di fare soldi con metodi diversi dall'assassinio. Sotto il nome di "Tatha", fornisce un servizio di trucchi, tatuaggi e pittura del corpo in una bottega nella parte ricca della città. È specializzata in trucchi del viso superbi e pitture del corpo ornamentali fatte a spirali e create per distrarre chi le osserva dall'adiposità quando vengono indossate vesti che rivelano la pelle. Questo mestiere redditizio le permette anche di vendere al minuto profumi, droghe e veleni sottobanco a una clientela di donne ricche ma annoiate mentre si informa

sulle persone più importanti della città. Grazie alle sue due professioni, ha accumulato parecchie ricchezze, che ha investito in proprietà in molte altre città.

Tathtlass ha indugiato più a lungo del solito nell'attuale città, poiché le offre uno stabile rifornimento di stranieri in arrivo. Quindi, quando è tra un lavoro e l'altro, può abbandonarsi al suo amore dell'omicidio tendendo imboscate a stranieri solitari di cui non si ricorderà mai nessuno.

Un altro motivo per cui rimane è la presenza di un vecchio mago locale che sta lentamente diventando sempre più rimbambito. Egli trascorre i suoi giorni borbottando sui libri di magia, rinchiuso nella sua torre sorvegliata da golem, senza notare che un'agile ladra (che può diventare un serpente quando vuole nascondersi) ha trovato una strada sui tetti fin dentro alle sue finestre più alte, e poi nelle sue stanze dei trofei. In queste stanze disordinate e visitate raramente si trovano molte reliquie di mostri che possono essere discretamente raccolte per essere vendute come componenti materiali arcane. Inoltre, una pietra magica bianco perla e una palla di cristallo con *individuazione dei pensieri* sono nascoste in una piccola scatola su un alto scaffale. Tathtlass non ha ancora portato via questi oggetti, preferendo intrufolarsi e usarli ogni volta che desidera. Non meno di tre armadi in questo complesso di stanze ingombre le offrono l'opzione di chiudersi dentro per usare questi oggetti, e uno ha catenacci all'interno della porta che mantiene oliati per assicurarsi un'operazione silenziosa.

Tathtlass non ha alcun interesse a inimicarsi degli avventurieri che potrebbero montare una campagna determinata per darle la caccia. Se possibile, fingerà di essere un'umana vittima di ladri, rapitori o schiavisti, nel caso dovesse incontrare all'improvviso i PG. Fingendo di essere confusa su come sia giunta nella fognatura, cantina o labirinto di dungeon in cui la trovano, agirebbe come se fosse spaventata ma ansiosa di uscire.

Se i PG la salvano, offre loro pittura del corpo e tatuaggi gratis nella sua bottega e li tratta bene se accettano. In seguito, però, sfrutta la palla di cristallo del mago per tenere d'occhio le loro attività, siccome gli avventurieri hanno l'abitudine di sottrarre ricchezze e oggetti interessanti ai ladri. Invece che rubare direttamente da loro, tuttavia, tenta di assicurarsi che le autorità cittadine li prendano in custodia per qualche crimine reale o sospetto. Poi, mentre sono occupati a fornire spiegazioni, lei piomba sul loro bottino.

Tathtlass: Yuan-ti femmina sanguepuro ladra 4/assassina 1; GS 8; umanoide mostruoso Medio; DV 4d8 più 4d6 più 1d6; pf 35; Iniz +3; Vel 9 m; CA 15, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +7; Lotta +7; Att +9 in mischia (1d6+2/18-20, *scimitarra*+2) o +11 a distanza (1d8/x3, arco lungo perfetto); Att comp +9/+4 in mischia (1d6+2/18-20, *scimitarra*+2) o +11/+6 a distanza (1d8/x3, arco lungo perfetto); AS attacco mortale, attacco furtivo +3d6, capacità magiche, incantesimi, percepire trappole +1; QS forma alternativa, scurovisione 18 m, individuazione del veleno, eludere, uso dei veleni, resistenza agli incantesimi 14, percepire trappole +1,

scoprire trappole, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +3, Rifl +14, Vol +8; For 11, Des 17, Cos 11, Int 16, Sag 14, Car 16. Altezza 1,68 m.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +10, Ascoltare +12, Camuffare +10, Cercare +8, Concentrazione +8, Conoscenze (locali) +10, Disattivare Congegni +10, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +15, Osservare +12, Professione (artista dei tatuaggi) +6, Professione (pittura del corpo) +6, Raccogliere Informazioni +5; Allerta, Combattere alla Cieca, Estrazione Rapida, Mobilità, Schivare, Tiro Ravvicinato.

Attacco mortale: Se Tathtlass può studiare la creatura bersaglio per 3 round e poi compiere con successo un attacco furtivo nei 3 round successivi, può uccidere la vittima oppure paralizzarla per 1d6+1 round (Temp CD 14 nega entrambi).

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *charme su persone* (CD 14), *incuti paura* (CD 14), *intralciare* (CD 14) *oscurità, trance animale* (CD 15). 4° livello dell'incantatore.

Forma alternativa (Mag): Tathtlass può assumere psionicamente la forma di una vipera da Minuscola a Grande. Questa capacità è simile a un incantesimo metamorfosi (19° livello dell'incantatore), ma non ripristina alcun punto ferita per aver cambiato forma, e può assumere solo forme di vipera. Ottiene l'attacco con il morso e l'attacco speciale di veleno della vipera.

Individuazione del veleno (Mag): Tathtlass può usare *individuazione del veleno* come per l'incantesimo (6° livello dell'incantatore) a volontà.

Uso dei veleni: Tathtlass è addestrata nell'uso dei veleni e non rischia mai di avvelenarsi accidentalmente quando applica del veleno a una lama.

Incantesimi da assassino conosciuti (1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 1° - *caduta morbida, colpo accurato*.

Proprietà: *Scimitarra*+2, arco lungo perfetto, *freccia assassina* (umani +1), 20 frecce, faretra, *bracciali dell'armatura*+1, *guanti della destrezza*+2, *mantello della resistenza*+1, *anello dei controincantesimi (fulmine)*, 28 mo.

Descrizione: Tathtlass ha l'aspetto di una donna umana magra e agile. La sua liscia pelle bruna è un perfetto contrappunto per i capelli neri e gli occhi scuri. Gli unici indizi della sua natura serpentina sono la lingua biforcuta, i denti appuntiti e qualche scaglia lungo la nuca e la spina dorsale. Sebbene i lunghi capelli di solito coprano queste scaglie, le nasconde ulteriormente con un "tatuaggio" all'henné di scaglie decorate con molte teste di mostri. Riapplica il disegno ogni due o tre mesi usando le sue abilità professionali e una serie di specchi angolati. Se qualcuno dovesse notare e mettere in evidenza il disegno, Tathtlass lo liquida come un marchio da schiavo fatto con il fuoco nella sua carne anni or sono da un crudele schiavista che l'ha rapita. Fortunatamente, afferma, la sua famiglia lo ha rintracciato e ucciso prima che la sua carovana potesse raggiungere i ricchi mercati di schiavi a cui era diretto.



I Senza Scaglie generalmente guardano le naga con un misto di timore e rispetto. Alcuni umanoidi sono spinti a servire e adorare questi serpentinetti maestri dell'Arte, mentre altri saggiamente temono l'insidiosa e strisciante minaccia che rappresentano.

panoramica

Tutte le naga sono note come creature potenzialmente pericolose. Vengono guardate con sospetto in tutto il Faerûn, a prescindere che la loro natura intrinseca sia benefica, neutrale o maligna. La verità è più complessa e ricca di sfumature.

I sarrukh di Mhairshaulk crearono le naga per servire come guardiani leali, ricercatori nelle arti arcane e agenti di esplorazione. Col passare del tempo, le naga originali si frammentarono in miriadi di sottorazze, ognuna con le proprie capacità. Ora, millenni dopo che i sarrukh hanno inviato le loro creazioni negli angoli più remoti di Faerûn, le naga possono essere incontrate praticamente ovunque, sebbene molte non amino i climi freddi. Anche se continuano a seguire le loro antiche inclinazioni, il declino dei sarrukh ha permesso loro di farlo in nome dei propri scopi invece che di quelli dei loro creatori.

Le naga sono potenti incantatori naturali, nate con una comprensione intrinseca dell'Arte. Indipendentemente dalla loro natura e lealtà, tutte le naga sono ingegnose, astute e carismatiche a sufficienza da dominare le razze inferiori mediante la sola forza della personalità. Molte sono naturalmente curiose, leali fino all'eccesso e insolitamente abili nel ragionamento deduttivo. Al di là di questi tratti basilari, i loro atteggiamenti e scopi differiscono da sottorazza a sottorazza oltre che da individuo a individuo.

Le naga oscure^{MdM} preferiscono complottare e tramare, formando alleanze calcolate con altre creature malvagie in modo tale da raccogliere prede e ricchezze con più efficienza. Le sagge e serene naga guardiane^{MdM} si preoccupano principalmente della conservazione della bellezza e della bontà. Le

NAGA

naga iridescenti^{RS} sono viandanti itineranti, costantemente alla ricerca di nuove scoperte e bellezze nascoste nel mondo. Le naga spirituali^{MdM}, d'altra parte, vedono solo il male e la bruttezza, e cercano di fare del male ogni volta che possono. Le naga acquatiche^{MdM} maligne e dal pessimo temperamento hanno la tendenza a scatenarsi se minacciate, ma altrimenti preferiscono ritirarsi dal mondo in genere.

Delle razze di naga minori, le naga lare di Bane^{RS} sono le più crudeli, le più astute e le più desiderose di magia e potere. Le naga d'ossa^{RS}, creature non morte consumate dall'odio e dalla malizia, detestano la servitù sopra ogni cosa, ma per il resto sono affini alle naga che erano un tempo. Le ha-naga^{RS} si compiacciono della loro devastante prodezza combattiva, considerando tutte le altre creature come esseri inferiori che dovrebbero inchinarsi davanti a loro. Le nagaidre^{RS} sono predatrici spaventose che infestano le profondità delle foreste più oscure e predano le razze inferiori.

Descrizione

Una naga ha un lungo corpo serpentiforme coperto di scaglie scintillanti e un viso simile a quello di un umano. Un esemplare tipico varia in lunghezza da 3 a 6 metri e pesa tra 100 e 250 kg, ma sono note anche naga di 30 metri o più di lunghezza (come le più grandi ha-naga). Gli occhi di una naga sono brillanti e intelligenti, e bruciano di una luce quasi ipnotica.

sottorazze di naga maggiori

Le sottorazze maggiori sono tutte piuttosto distinte come aspetto, nonostante la loro somiglianza generale di forma.

NAGA ACQUATICA

La naga acquatica è coperta di scaglie verde smeraldo in disegni reticolati che corrono lungo tutta la lunghezza del corpo. Spine rosso fuoco e arancione spuntano lungo la spina dorsale dalla base della testa vagamente umana fino alla punta della coda. Le statistiche possono essere trovate a pagina 188 del *Manuale dei Mostri*.

NAGA GUARDIANA

Una naga guardiana sembra un serpente con un bellissimo viso umano. Il corpo è coperto di scaglie verdi dorate che emettono

un dolciastro profumo floreale. Una cresta dorata si estende dalla sommità della testa fino alla punta della coda. Vedi pagina 188 del *Manuale dei Mostri* per i dettagli completi.

NAGA IRIDESCENTE

Questa gentile creatura prende nome dalle fini scaglie riflettenti che ne ricoprono il corpo, irradiando un scintillante arcobaleno di colori ogni volta che si muove. La testa è solo vagamente umana e ha piume colorate al posto dei capelli. Una piccola cresta di piume argentate si estende dal collo fino alla coda. Le statistiche della naga iridescente sono fornite a pagina 73.

NAGA OSCURA

Questa creatura ha un corpo simile a quello dell'anguilla di colore porpora scuro coperto di scaglie fini. La coda termina in un pungiglione uncinato e la testa assomiglia a quella di un'anguilla con la differenza che ha un viso quasi umano. Le statistiche si trovano a pagina 188 del *Manuale dei Mostri*.

NAGA SPIRITUALE

Avvolta dal nauseante fetore delle carogne, questa creatura è tanto orrenda quanto puzzolente. Il corpo nero di una naga spirituale è ricoperto di strisce color cremisi acceso, e capelli stopposi penzolano disordinati dalla testa vagamente umana. Il *Manuale dei Mostri* la descrive a pagina 188.

sottorazze di naga minori

Le sottorazze minori della specie naga hanno un aspetto ancora più bizzarro delle maggiori.

HA-NAGA FAERÛNIANA

Le scaglie di questa creatura non hanno un colore fisso; piuttosto, assumono le sfumature per mimetizzarsi nell'ambiente. La testa di una ha-naga è quella di un uomo o donna umana classicamente bella. Per maggiori informazioni, vedi pagina 72.

NAGAIDRA

Una nagaidra è una mostruosa creatura serpentiforme con più teste quasi umane. Le scaglie sono di più colori e disposte secondo un disegno reticolato, e un ciuffo di spine rosso fuoco e arancione spunta dal corpo, lungo ognuna delle spine dorsali. Le statistiche si trovano a pagina 76.

NAGA LARE DI BANE

Questa orrenda creatura ha un corpo serpentiforme verde porpora scuro che termina con una coda marrone opaco. Un anello di tentacoli minuscoli circonda la bocca e un paio di occhi luccicanti color verde biancastro è conficcato in profondità nella testa umanoide sproporzionata. Vedi pagina 74 per le statistiche.

NAGA D'OSSA

Un tempo una naga di un tipo diverso, questo orrore non morto è stato ridotto a uno scheletro serpentino con un pungiglione sulla coda ossuta. Il teschio è simile a quello umano ad eccezione delle lunghe zanne e della fredda luce crudele che brucia all'interno delle orbite vuote. L'archetipo si trova a pagina 75.

storia razziale

Le naga furono create dai sarrukh nei primi anni di Mhairshaulk. Come gli yuan-ti, le naga erano il prodotto di incroci magici che combinavano i corpi di potenti serpenti con l'intelligenza naturale e la curiosità della mente umana. Le prime naga prodotte erano naga acquatiche, generate appositamente perché esplorassero Abeir-Toril per i loro sempre più isolati padroni. Solamente esseri come questi potevano esplorare sia sulla terraferma che nelle profondità marine.

All'incirca nel -33.500 CV, mentre Mhairshaulk governato dai sarrukh lentamente andava in declino, il cuore dell'impero diventava ogni giorno di più la riserva degli yuan-ti. I territori inesplorati oltre la sua periferia, però, attiravano le naga, che compivano incursioni sempre più profonde nelle zone selvagge. Nel -24.000 CV, quando cadde Mhairshaulk ormai governato dagli yuan-ti, le naga si erano quasi completamente ritirate dalla loro antica terra di origine e si erano sparpagliate in tutto il Faerûn.

Nei millenni che seguirono, molte naga divennero singolarmente potenti in Faerûn, ma non si misero mai insieme per formare una loro grande civilizzazione. Najara, centrata sulle Colline del Serpente e la Foresta dei Dragoni, è la cosa più simile a un potente impero delle naga che sia mai esistita su Toril. Le naga hanno sempre governato il Regno delle Serpi, il grosso della sua popolazione è composta da ofidi e la maggior parte del governo delle cose di ogni giorno è concessa agli yuan-ti della tribù Hss'tafi. Infatti, solo l'astuta influenza di questi yuan-ti ha permesso a Najara di sopravvivere per tutto questo tempo. Le Terre delle Naga, a sud del Golfo di Vilhon, costituiscono un esempio più tipico del genere di società anarchica e individualistica che le naga formano naturalmente per proprio conto.

Dopo la caduta di Mhairshaulk governato dagli yuan-ti, diverse linee di sangue delle naga iniziarono a preferire certi tratti intrinseci più di altri, e col tempo cinque sottorazze di naga maggiori subirono un'evoluzione: naga acquatiche, naga guardiane, naga iridescenti, naga oscure e naga spirituali. Alcune naga oscure e spirituali ricercarono antichi rituali dei sarrukh e si trasformarono in esseri di immenso potere conosciuti come ha-naga. Qualche naga acquatica tentò di invertire la frammentazione razziale, ma il risultato fu la creazione delle creature chiamate nagaidre. Le sottorazze minori note come naga lare di Bane e naga d'ossa comparirono entrambe durante gli ultimi due millenni. Le prime furono il risultato di un rituale magico che i seguaci di Bane impiegarono sulle naga acquatiche, e le seconde furono il prodotto di esperimenti delle naga oscure nelle arti nere della necromanzia.

Atteggiamento mentale

Le naga sono intrinsecamente curiose del mondo in generale e della magia in particolare. Considerano la ricerca della conoscenza e della comprensione al di sopra di tutti gli altri scopi e l'Arte al di sopra di tutte le altre forme di studio. Anche se possono comprendere i vantaggi strategici di consultare una grande biblioteca di incantesimi da mago o di supplicare una divinità per ricevere sostegno divino, molte naga vedono l'Arte come un'estensione naturale della forma mortale. Quindi, hanno

la tendenza a vedere la stregoneria come l'incarnazione perfetta della magia naturale.

Molte naga vedono la conservazione dei risultati culturali come uno scopo degno di nota, indipendentemente dalla razza che li ha sviluppati. Di conseguenza, le naga di tutte le sottorazze cercano volontariamente ciò che è andato perduto e proteggono i resti di civiltà decadute. Anche le ha-naga e le naga spirituali, che normalmente si compiacciono della distruzione, amano rintanarsi in mezzo a rovine di città decadute o perfino nelle vestigia di templi, castelli o altri edifici che hanno distrutto loro stesse.

Molte naga considerano la loro forma fisica priva di arti come l'ideale filosofico per un vero esploratore e studioso. Considerano l'uso di arti fisici per manipolare l'ambiente come sintomatico di una mente inferiore che è stata deviata dalla vera comprensione. Secondo alcune filosofie delle naga, le razze inferiori costituiscono gli "arti" di un corpo metafisico in cui le naga sono il "cervello". Quindi, l'appaiamento delle naga con servitori inferiori costituisce una perfetta mescolanza di mente e corpo.

società delle naga

Ogni naga chiama i membri della sua stessa sottorazza naja'ssara, un termine ricco di sfumature e liberamente tradotto come "incarnazioni dell'ideale." Chiamano i membri di altre sottorazze di naga naja'ssynsa (ombre dell'ideale). Le giovani naga di qualsiasi genere sono conosciute come nagara, sebbene quel termine abbia acquisito un significato secondario che racchiude la casta governante di naga oscure di Najara. Le naga d'ossa e le più rare naga non morte sono chiamate naja'se'ssynsa (ombre eterne dell'ideale).

Le naga non parlano mai alla prima persona singolare, preferendo invece il "noi reale." Una naga individuale di qualsiasi specie fa sempre riferimento a se stessa come Ssa'Naja (noi l'ideale). I membri di razze inferiori sono chiamati dista'ssara (mani dell'incarnazione), mentre creature più potenti sono chiamate senthissa'ssa (insegnanti degni di emulazione).

gerarchia sociale

Come indicato in precedenza, le naga di tutti i generi sono creature ferocemente indipendenti. Non hanno alcuna concezione di rango equivalente e quindi nessuna parola per "pari." Ogni naga considera se stessa perfetta e gli altri membri della sua stessa sottorazza altrettanto.

rapporti interpersonali

Sebbene alcune naga siano percepite come maschio o femmina (comprese, curiosamente, tutte le divinità naga), in realtà sono tutte ermafrodite. Pertanto, ogni naga è in grado sia di auto-fecondarsi che di copulare con un'altra della sua sottorazza per fecondare le uova di entrambe. Siccome nessuna delle due forme di riproduzione è preferita in particolare rispetto all'altra, la convenienza e le preferenze individuali determinano come e quando si riproduce una certa naga. Questa flessibilità significa anche che il concetto di compagno per una naga non ha la stessa importanza che ha per molte altre creature.

ciclo di vita

Ogni naga depone le uova nella propria tana e le accudisce finché non si schiudono. Le giovani naga sono nutrite e addestrate dal genitore, e le nagara istintivamente lavorano insieme finché non sono abbastanza forti da sopravvivere da sole. A quel punto, il genitore semplicemente se ne va dalla tana per sempre e ne cerca una nuova.

organizzazione

Le naga, sebbene non abbiano una struttura sociale, comprendono comunque il concetto di s'agara'ssynsa, o nido. In origine, il s'agara'ssynsa comprendeva solo i compagni di covata, siccome nagara della stessa covata devono lavorare insieme per sopravvivere fino a che non raggiungono l'età adulta. Col passare del tempo, però, questo concetto è stato esteso fino a comprendere piccoli gruppi di naga adulte alleate che acconsentono a collaborare per una serie comune di scopi. Alla fine, una tale evoluzione sociale potrebbe portare a tribù di naga, ma per ora le naga raramente lavorano in gruppi di più di tre o quattro, e poi solo per periodi di tempo limitati.

Ogni tanto, una potente influenza esterna (come un phaeimm individuale o un gruppo di yuan-ti che collaborano) può forgiare bande molto più grandi di naga, ma tali strutture sociali persistono solo finché viene applicata una pressione esterna che le mantiene unite. La longevità del Regno delle Serpi è dovuta in gran parte all'astuta influenza della tribù Hss'tafi, i cui capi hanno tenuto insieme per secoli le naga al governo. La loro tecnica consiste nell'indottrinare rigidamente la classe dirigente con il concetto di "nido maggiore" e nel fare riferimento ai suoi membri come "nagara." In questo modo, rafforzano perennemente la nozione che le naga devono continuare a collaborare con altre del loro "nido."

personaggi naga

La tipica naga è un maestro naturale dell'Arte, che esibisce intrinseci poteri di lancio degli incantesimi equivalenti a quelli di un incantatore di 7° livello o superiore. (Le naga lare di Bane sono una notevole eccezione a questa regola.)

Sebbene le naga possano avanzare acquisendo Dadi Vita aggiuntivi, gli individui maturi che hanno viaggiato in lungo e in largo possono anche avanzare mediante i livelli di classe, anche se molti non sopravvivono abbastanza a lungo per farlo. La classe preferita per tali naga è lo stregone oppure il bardo, e le classi preferite per le naga lare di Bane sono il chierico e il mago.

Allo scopo del lancio degli incantesimi, si considera che una naga abbia livelli virtuali almeno di una classe da incantatore che si sommano con qualsiasi livello reale che abbia nella stessa classe. Ad esempio, una tipica naga oscura lancia incantesimi come uno stregone di 7° livello, anche se non ha nessuna delle altre capacità di un tale personaggio (come la capacità di evocare un famiglia). Una naga oscura che abbia acquisito un livello da stregone sarebbe una naga oscura stregona 1 che lancia incantesimi come uno stregone di 8° livello, anche se dovrebbe funzionare come uno stregone di 1° livello sotto tutti gli altri aspetti, compresi i benefici del famiglia.

Alcune naga possono considerare gli incantesimi della lista degli incantesimi da chierico e di certe liste di incantesimi di dominio come incantesimi arcani e possono sceglierli come incantesimi-conosciuti se lo desiderano. Per tali naga, acquisire livelli aggiuntivi nella classe che usano per lanciare incantesimi fornisce loro anche accesso a incantesimi da chierico e di dominio di più alto livello. Per esempio, una tipica naga spirituale lancia incantesimi come uno stregone di 7° livello e quindi può conoscere incantesimi da chierico di 3° livello e incantesimi di 3° livello dai domini del Caos e del Male come incantesimi arcani. Se quella naga spirituale acquisisce un livello da stregone, può poi lanciare incantesimi come uno stregone di 8° livello e quindi ha accesso a incantesimi da chierico e di dominio di 4° livello. Le naga non ricevono i poteri concessi dei loro domini.

magia delle naga

Le naga sono incantatori naturali, e l'ampiezza e la profondità delle loro sperimentazioni con l'Arte rivaleggia con quella di qualsiasi altra classe. Siccome i loro antenati aiutarono i sarrukh a stabilire le fondamenta della magia in *Isstosseffifil*, *Mhairshaulk* e *Okoth*, le naga dei tempi moderni hanno una profonda comprensione della storia dell'Arte e del contesto in cui sono stati fatti progressi magici. Grazie a questa affinità naturale per le ricerche, una naga ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Sapienza Magica effettuate per sviluppare un nuovo incantesimo. Inoltre, una naga non ha bisogno dell'accesso a una biblioteca ben rifornita per perseguire un tale progetto.

Sebbene le naga compiano esperimenti e utilizzino tutti i tipi di incantesimi, sono maestri di divinazione e inganno. Quindi, tendono a preferire incantesimi delle scuole di ammalimento, divinazione e illusione. Le naga oscure in particolare preferiscono *astuzia della volpe*, *camuffare se stesso*, *charme su persone*, *charme sui mostri*, *comando*, *confusione*, *dissimulare*, *identificare*, *individuazione del magico*, *individuazione dei pensieri*, *lettura del magico*, *mano magica*, *mano magica superiore**, *occhio arcano*, *preghiera*, *saggezza del gufo*, *scrutare*, *splendore dell'aquila*, *suggestione*, *tocco del vampiro*, *trama ipnotica*, *vento sussurrante*, *ventriloquio* e *vista arcana*. *Scaglie affilate*, *veleno infuocato* e altri incantesimi sviluppati e usati dalle naga sono descritti in dettaglio nel Capitolo 11.

Molte naga sono abili nell'arte della creazione di oggetti magici. Invariabilmente preferiscono oggetti che possono utilizzare nelle forme naturali, quindi sono comuni oggetti indossati sopra gli occhi (lenti, occhiali e maschere), sulla testa (coroncine, diademi, corone, cappelli, fasce da testa, elmi e filatteri) o intorno al collo (amuleti, fermagli, medaglioni, collane, talismani e scarabei). Le naga lare di Bane usano anche anelli, verghe e bacchette che possono sfruttare con i tentacoli che crescono intorno alle loro bocche.

Gli oggetti magici comunemente creati e usati dalle naga comprendono *braccia delle naga* (*Specie Selvagge*), *collane dei denti naturali** (versioni strangolatore e vipera), *collane delle palle di fuoco*, *elisir del soffio di fuoco*, *elmi della luminosità*, *elmi dell'oscurità**, *elmi della telepatia*, *fasce dell'intelletto*, *fermagli dello scudo*, *filatteri della fedeltà*, *kiira**, *mani del mago*, *maschere di sangue**, *maschere del teschio bianco**, *medaglioni dei pensieri* e *talismani della saggezza*. Le naga lare di Bane preferiscono anche *anelli della conoscenza**, *anelli della stregoneria*, *bacchette dei dardi incantati*, *verghe del pitone*, *verghe delle*

*sferre** e *verghe della sovranità*. Alcuni oggetti creati dalle naga, compresi i *diademi dei sette serpenti*, sono descritti in dettaglio nel Capitolo 10. L'arte di creare una *corona delle naga* (in realtà una creazione degli yuan-ti, vedi Capitolo 10) è andata persa, se le naga l'hanno mai conosciuta.

*Vedi *Magia di Faerûn*.

divinità delle naga

Quando i sarrukh crearono la razza naga, *Mhairshaulk* era una società monoteistica che riconosceva e venerava solo il Serpente del Mondo. Tutti gli altri pretendenti allo status di divinità erano visti come eretici blasfemi. Tuttavia, i molti aspetti del Serpente del Mondo (e anche di altri dei) intrigavano molte naga, siccome erano per natura più curiose dei loro creatori. Alcuni teologi ora affermano che fu il continuo mettere in dubbio il Serpente del Mondo da parte della razza naga che spinse il Grande Scaglioso a frammentarsi in una schiera di divinità minori, mentre altri insistono che le naga furono semplicemente le prime a riconoscere l'imminente frammentazione del Serpente del Mondo. Qualunque sia la causa, i saggi concordano che la rottura del Serpente del Mondo ha permesso alle divinità risultanti di rispondere meglio alla miriade di richieste contraddittorie dei suoi seguaci.

Di tutti gli aspetti emergenti del Grande Scaglioso, due divinità in particolare attrassero la venerazione di molte naga. *Ssharstrune* e *Shekinester*. Il primo incarnò i principi di curiosità, distruzione e senso del possesso che avevano accelerato la frammentazione del Serpente del Mondo. La seconda, conosciuta come la Regina delle Naga, divenne la custode della conoscenza e della saggezza un tempo possedute dal Serpente del Mondo, conservate all'interno della fiamma eterna che sorvegliava.

Dopo la caduta di *Mhairshaulk*, sia *Ssharstrune* che *Jazirian*, un altro frammento del Serpente del Mondo, iniziarono a corteggiare *Shekinester*. La Regina delle Naga alla fine scelse *Jazirian* e rimase incinta. Infuriato per questa decisione, *Ssharstrune* attaccò *Shekinester*, che fu costretta a ingoiarlo. Così facendo, la Regina delle Naga prese dentro di sé lo stesso elemento distruttivo che aveva frammentato il Serpente del Mondo in primo luogo. Come risultato, essa acquisì cinque aspetti: l'Acquisitrice, la Cercatrice, la Custode, la Dispensatrice e la Tessitrice. Questo evento fu accompagnato da una quintupla divisione nella razza naga, formando le cinque sottorazze maggiori ora note come naga acquatiche, naga guardiane, naga iridescenti, naga oscure e naga spirituali.

Quando nacque *Parrafaire*, il Principe delle Naga, *Shekinester* espulse i resti di *Ssharstrune* e istruì suo figlio di nascondere la forza distruttiva che il cadavere incarnava per sempre, così che il suo quintuplo aspetto non potesse in realtà dividerla in cinque divinità separate. *Parrafaire* accondiscese ai suoi desideri e ora sia lui che sua madre sono venerati come guardiani della razza naga.

Una singola naga che venera *Shekinester* generalmente abbraccia completamente un aspetto della dea ma rende omaggio anche a tutti gli altri aspetti. La Regina dai Cinque Volti non ha una chiesa organizzata, e rifugge decisamente dal sostegno clericale. Abbracciando l'eredità magica che scorre nelle linee di sangue dei suoi seguaci, *Shekinester* permette ad alcune naga di accedere a poteri divini mediante il lancio di incantesimi arcani. Vedi "Divinità degli Scagliosi" nell'Appendice per maggiori informazioni su divinità specifiche.

Altre divinità venerate dalle naga

Anche le divinità che seguono hanno significativi adoratori naga.

BANE, IL SIGNORE NERO

Sebbene Bane sia parte del pantheon Faerûniano venerato principalmente dagli umani, molte naga lare di Bane sono attratte dalla tirannia del Signore Nero. Secondo la leggenda, Bane una volta insegnò ai suoi seguaci umani il rituale riscoperto per trasformare le naga acquatiche in naga lare di Bane, così da assicurarsi un leale seguito all'interno di questa sottorazza minore di naga. Molte naga lare di Bane che si erano smarrite nelle fedi di Cyric e Iyachtu Xvim durante l'assenza di Bane dal pantheon da allora sono tornate sotto l'ala del Signore Nero, ingrossando ancora una volta i ranghi dei suoi seguaci.

Le naga lare di Bane che si alleano con i sacerdoti di Bane sono considerate sacerdoti di livello medio nella gerarchia della chiesa, con tutti gli annessi privilegi e doveri che derivano da un tale rango. Ulteriori informazioni sul Signore Nero possono essere trovate in *Fedi e Pantheon*.

CYRIC, IL SOLE OSCURO

Durante i quattordici anni in cui Bane era morto, un gran numero di naga lare di Bane forgiarono alleanze con la chiesa di Cyric allo scopo di portare avanti i loro stessi fini malvagi. Dal ritorno di Bane, però, molte di esse sono ritornate indietro alla fede tradizionale. Le rimanenti naga lare di Bane seguaci di Cyric hanno la tendenza a essere di allineamento neutrale malvagio o caotico malvagio, e sono cacciate attivamente dai seguaci del Signore Nero. Ulteriori informazioni sul Sole Oscuro possono essere trovate in *Fedi e Pantheon*.

Rapporti con le altre razze

Le naga sono estremamente consapevoli del loro status tra le varie razze di Faerûn senzienti e manipolatrici di magia. Considerano molte altre creature come inferiori e bisognose di autorità, educazione o dominio completo. Questa convinzione porta molte naga oscure o spirituali a stabilire piccoli culti di servitori che le adorano come entità divine, e molte naga guardiane e iridescenti a diventare insegnanti e guide per coloro che dovrebbero trarre beneficio dal loro intuito e saggezza. Di contro, molte naga servono volontariamente esseri con potenti magie interne che superano la loro padronanza dell'Arte, compresi draghi, phaerimm, sarrukh, sharn e certi yuan-ti.

Le naga hanno molte meno difficoltà a guidare grandi numeri di creature inferiori piuttosto che a interagire con altre della loro stessa specie, poiché le creature servili non sfidano il loro senso dell'individualità. Una naga malvagia manipolatrice di intellettuali accudita da un culto di seguaci percepisce se stessa come se fosse un'unica creatura, con le razze inferiori che agiscono come strumenti o estensioni fisiche della sua volontà. Similmente, una naga buona insegnante seguita da una banda di discepoli ha anch'essa una percezione di sé come sola, con le razze inferiori che servono come vuoti contenitori in cui depositare la sua

saggezza. Tali percezioni razziali narcisistiche danno adito a una completa intolleranza per la slealtà: dopotutto, una creatura dovrebbe essere in grado di dirigere i propri arti senza temere discussioni o tradimenti.

Equipaggiamento delle naga

Le naga usano ben poco in termini di equipaggiamento comune. Qualcuna possiede armature progettate appositamente per i loro corpi sinuosi, ma molte le evitano poiché inibiscono i loro movimenti. Le armi sono inutili per le naga, siccome non hanno appendici prensili.

incontri con le naga

I personaggi giocanti possono incontrare naga individuali praticamente ovunque, spesso supportate da culti o piccoli gruppi di seguaci. Sia le città umane che luoghi remoti possono nascondere tane di naga, anche se spesso le naga buone rendono pubbliche le locazioni delle loro tane in modo da poter dirigere apertamente le attività dei loro seguaci.

Nemici e alleati pronti all'uso

Le naga spesso perseguono classi di prestigio di vario genere, in particolare quelle che potenziano la loro capacità di lancio degli incantesimi. I personaggi naga presentati sotto possono essere inseriti nelle avventure o incontrati individualmente.

MAHARISHI, VEGGENTE DI PROCALITH

Maharishi ha la tana in mezzo alle rovine di Procalith all'estremità occidentale del Golfo del Delfino, all'ombra delle Montagne Delphin. Nota come la Veggente di Procalith, la saggia naga guardiana ha fatto dello studio dei sarrukh e degli yuan-ti il lavoro della sua vita, concentrandosi soprattutto sulla loro storia e sulle loro magie. Quindi, la naga è diventata nota in lungo e in largo come abile divinatrice e saggia di tutte le cose serpentine. Avventurieri di tutti i generi cercano Maharishi prima di sprofondare nelle Giungle Nere e di Mhair, sapendo che le informazioni che può fornire potrebbero significare la differenza tra la vita e la morte nelle terre centrali degli yuan-ti. Coloro che sopravvivono a tali spedizioni spesso ritornano a visitare il misterioso oracolo per scoprire quali degli artefatti che hanno recuperato sono preziosi e quali portano le orrende maledizioni degli yuan-ti.

La reale tana di Maharishi non è mai stata trovata. Quanti cercano la naga semplicemente si accampano per una notte nella città in rovina, mettendo per iscritto un riassunto delle loro domande o mettendo in mostra gli oggetti che vogliono fare esaminare. Dopo, riposano normalmente e non resistono a tentativi di scrutamento. Se la Veggente di Procalith è disposta a garantire loro un'udienza, gli si presenta davanti.

Maharishi, Veggente di Procalith: Naga guardiana stregona 6/maestra del sapere 9; GS 25; aberrazione Grande; DV 11d8+44 più 6d4+24 più 9d4+36; pf 190; iniz +2; Vel 12 m; CA 19, contatto 12, colto alla sprovvista 16; Att base +18; Lotta +27; Att +23 in mischia (2d6+5 più veleno, morso) o +19 contatto a distanza (veleno, sputo); Att comp +23 in mischia (2d6+5 più veleno, morso) o +19 contatto a distanza (veleno, sputo);

Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS veleno, incantesimi, sputo; QS scurovisione 18 m, sapienza superiore, sapienza, segreti; AL LB; TS Temp +17, Rifl +17, Vol +25; For 21, Des 14; Cos 19, Int 16, Sag 19, Car 22.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Concentrazione +19, Conoscenze (arcano) +29, Conoscenze (piani) +15, Conoscenze (religioni) +20, Conoscenze (storia) +29, Diplomazia +10, Intimidire +8, Nascondersi -2, Osservare +13, Percepire Intenzioni +19, Raggiare +20, Sapienza Magica +17; Abilità Focalizzata (Conoscenze [arcano]), Abilità Focalizzata (Conoscenze [storia]), Allerta, Creare Oggetti Meravigliosi, Escludere Materiali, Incantare in Combattimento, Incantesimi Estes, Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi, Riflessi Fulminei, Schivare.

Veleno (Str): Morso o puntura, ferimento o contatto, Tempra CD 19, danni iniziali e secondari 1d10 Cos.

Incantesimi: Maharishi lancia incantesimi come uno stregone di 9° livello e può anche lanciare incantesimi dalla lista del chierico e dai domini del Bene e della Legge come incantesimi arcani.

Sputo (Str): Maharishi può sputare il suo veleno (vedi "Veleno", sopra) fino a una distanza di 9 metri come azione standard. Sputare è un attacco di contatto a distanza senza incremento di gittata.

Sapienza superiore: Maharishi può capire gli oggetti magici come se esaminati con l'incantesimo *identificare*.

Sapienza: Maharishi conosce leggende o informazioni su vari argomenti e può recuperarle proprio come un bardo può farlo con le conoscenze bardiche. Ha un bonus di +16 alla prova di sapienza.

Segreti: Maharishi conosce la sapienza della vera resistenza, la conoscenza segreta dell'elusività, il trucco dell'arma, il trucco della schivata e la conoscenza pratica (Abilità Focalizzata [storia]).

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/7/7/7/6/6/6; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiedere, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, resistenza, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *camuffare se stesso, colpo accurato, conoscere protezioni*, dardo incantato, scudo*; 2° - *individuazione dei pensieri, localizza oggetto, protezione dalle frecce, splendore dell'aquila, vedere invisibilità*; 3° - *analizzare portale, anti-individuazione, chiaroudienza/chiaroveggenza, linguaggi*; 4° - *confusione, individuazione dello scrutamento, potenziatore di incantesimi*, scrutare*; 5° - *contattare altri piani, dominare persone, spezzare incantamento, volo giornaliero*; 6° - *analizzare dweomer, conoscenza delle leggende, trasformazione di Tenser*; 7° - *spruzzo prismatico, teletrasporto superiore, vista arcana superiore*; 8° - *momento di prescienza, occhi indagatori superiore, orrido avvizzimento*; 9° - *fermare il tempo, previsione, sciame di meteore*.

Linguaggi: Celestiale, Comune, Tashlutan, Yuan-ti.

Proprietà: *Fascia del rilegatore**, *medaglione dello scudo mentale* (considerare come un *anello dello scudo mentale*), *gemma della visione*, *ali del volo*, *pietre magiche* (fuso trasparente, prisma porpora vibrante, ellissoide lavanda e verde), *pozione di forza del toro*, *2 pozioni di cura ferite leggere*.

*Vedi *Magia di Faerûn*.

EBARNAJE, RE DI NAJARA

Ebarnaje, il Re delle Serpi in carica, è una potente naga oscura che ha rivendicato l'unica corona naga conosciuta come la *Spiramarna di Najara* nell'Anno del Serpente Orm (1295 CV), dopo la morte prematura del precedente regnante. Il monarca serpentino ha la tana nella Fossa della Serpe di Ss'khanaja, accudito dalla Guardiana di Najara e da una mezza dozzina di naga spirituali.

Illustrazione di Ralph Horsley



Stanza del trono di Ebarnaje e Terpenzi

Sebbene Ebornaje sia personalmente piuttosto potente, la sua autorità deriva principalmente dalla sua forte personalità e dalla sua capacità di ispirare i serpentoidi di Najara. L'attuale Re delle Serpi è paziente, ma molto più ambizioso dei suoi immediati predecessori. Ebornaje ha sostenuto la formazione del Culto della Naga Oscura (vedi "Najara" nel Capitolo 7) con la speranza di aumentare la quantità di incantesimi e magie a disposizione dell'élite di Najara, ma deve ancora rivelare cosa intende fare con l'acquisizione di un tale arsenale. Il Re delle Serpi sostiene anche i piani per sovvertire il villaggio di Cappuccio del Serpente con mezzi lenti ma costanti, e per riottenere il controllo della città in rovina di Ss'thar'tiss'ssun e reclamarla come capitale di Najara.

Ebornaje ha raggiunto la sua attuale posizione forgiando alleanze con cura e seminando zizzania tra i suoi subordinati e rivali. Non dà assolutamente segno di volere abbandonare queste tattiche nemmeno ora, anche se in realtà potrebbero impedire il conseguimento dei suoi scopi.

Ebornaje, Re di Najara: Naga oscura avanzata stregona 3/signore supremo delle naga 5; GS 19; aberrazione Enorme; DV 24d8+96 più 3d4+12 più 5d8+20; pf 265; Iniz +1; Vel 12 m; CA 20, contatto 9, colto alla sprovvista 19; Att base +18; Lotta +32; Att +31 in mischia (2d6+11 più veleno, pungiglione) o +21 contatto a distanza (veleno, sputo) o +25 in mischia (3d8+9/19-20, *spada bastarda sacrilega*+3); Att comp +31 in mischia (2d6+11 più veleno, pungiglione) e +26 in mischia (1d6+8, morso) o +21 contatto a distanza (veleno, sputo) o +25/+20/+15/+10 in mischia (3d8+9/19-20, *spada bastarda sacrilega*+3) e +26 in mischia (2d6+8 più veleno, pungiglione) e +26 in mischia (1d6+8, morso); Spazio/Portata 4,5 m/3 m; AS schiavizzare 2 volte al giorno, veleno, incantesimi, attingere da schiavo 1 volta al giorno; OS aumentare seguaci I, aumentare seguaci II, scurovisione 18 m, individuazione dei pensieri, pensieri protetti, immunità ai veleni, resistenza allo charme; AL LM; TS Temp +16, Rifl +15, Vol +20; For 22, Des 13, Cos 18, Int 16, Sag 15, Car 23.

Abilità e talenti: Ascoltare +18, Camuffare +20, Concentrazione +19, Conoscenze (arcano) +17, Conoscenze (religioni) +11, Conoscenze (storia della Penisola di Chult) +10, Conoscenze (storia delle Terre Centrali Occidentali) +17, Diplomazia +24, Intimidire +25, Nascondersi -7, Osservare +18, Percepire Intenzioni +16, Raggiare +20, Sapienza Magica +20; Abilità Focalizzata (Intimidire), Allerta, Capacità Focalizzata (veleno), Escludere Materiali, Incantare in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Focalizzati (Ammaliamento), Pungiglione Uncinato, Riflessi Fulminei, Schivare, Sputare Veleno, Sputo Letale.

Schiavizzare (Sop): Ebornaje può tentare di schiavizzare una qualsiasi creatura vivente entro 9 metri. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 32 o essere influenzato come se da un incantesimo *dominare persone* (15° livello dell'incantatore). Una creatura schiavizzata obbedisce agli ordini telepatici di Ebornaje finché non viene liberata da *rimuovi maledizione* e può tentare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà ogni 24 ore per liberarsi. Il controllo viene interrotto anche se Ebornaje muore o si allontana a una distanza di più di 1,5 km dal suo schiavo.

Veleno (Str): Morso o sputo, ferimento o contatto, Tempa CD 28 per non cadere in un sonno funestato da incubi per 2d4 minuti.

Incantesimi: Ebornaje lancia incantesimi come uno stregone di 15° livello.

Attingere da schiavo (Sop): Una volta al giorno, Ebornaje può risucchiare la forza vitale di un qualsiasi seguace schiavizzato entro 1,5 km come se usasse l'incantesimo *tocco del vampiro* (5° livello dell'incantatore), con la differenza che in realtà non ha bisogno di toccare il bersaglio.

Aumentare seguaci I (Sop): I seguenti incantesimi funzionano automaticamente come se soggetti al talento Incantesimi Estesi quando Ebornaje li lancia: *astuzia della volpe, forza del toro, grazia del gatto, resistenza dell'orso, saggezza del gufo, splendore dell'aquila*. Questi incantesimi non occupano slot incantesimi maggiori né richiedono tempo di lancio aggiuntivo.

Aumentare seguaci II (Sop): Il raggio di azione dei seguenti incantesimi diventa automaticamente vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli) quando Ebornaje li lancia: *astuzia della volpe, forza del toro, grazia del gatto, resistenza dell'orso, saggezza del gufo, splendore dell'aquila*.

Individuazione dei pensieri (Sop): Ebornaje può usare in modo continuato *individuazione dei pensieri* come per l'incantesimo (9° livello dell'incantatore; Volontà CD 28 nega). Questa capacità è sempre attiva.

Pensieri protetti (Str): Ebornaje è immune a qualsiasi forma di lettura del pensiero.

Resistenza allo charme (Str): Ebornaje ha un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro tutti gli effetti di charme.

Incantesimi da stregone conosciuti (12/14/14/13/13/13/13/8; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiusura, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, colpo accurato, comprensione dei linguaggi, disco fluttuante di Tenser, scudo*; 2° - *forza del toro, grazia del gatto, movimenti del ragno, protezione dalle frecce, splendore dell'aquila*; 3° - *dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, protezione dall'energia*; 4° - *individuazione dello scrutamento, paura, pelle di pietra, scudo di fuoco*; 5° - *contattare altri piani, dominare persone, santuario privato di Mordenkainen, teletrasporto*; 6° - *globo di invulnerabilità, trasformazione di Tenser, visione del vero*; 7° - *scrutare superiore, spada di Mordenkainen*.

+Grazie a Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), la CD per i tiri salvezza contro questo incantesimo è 17 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: *Spada bastarda sacrilega*+3, *amuleto dei pugni possenti*+5, *braccia delle naga* (vedi *Magia di Faerûn*), *Spiramarna di Najara*, *pelle di serpente dell'armatura naturale*+5 (come un *amuleto dell'armatura naturale*+5).

TERPENZI, GUARDIANA DI NAJARA

La ha-naga d'ossa conosciuta come Terpenzi fu la fondatrice e la prima governante di Najara, il Regno delle Serpi. Dopo la sua morte in battaglia contro il Re delle Ombre durante i giorni calanti di Ss'thar'tiss'ssun, i suoi resti furono convertiti in una naga d'ossa, e sorvegliò la Città delle Fontane abbandonata per millenni. Durante la sua lunga non vita, ha ottenuto un potere considerevole come signore supremo delle naga (vedi Capitolo 12: "Classi di prestigio").

Oggi, Terpenzi è la sinistra Guardiana di Najara, sottomessa alla volontà di ogni successivo re naga oscura mediante la *Spiramarna di Najara*. Questa ha-naga d'ossa è completamente leale sia al reame che ha fondato che al monarca che indossa la corona

di Najara, anche se preme costantemente contro i restringimenti magici che rinforzano la sua lealtà verso il capo delle nagara. A quello scopo, Terpenzi si impegna in complotti lunghi decenni per indebolire il dominio delle nagara senza tradire il re in carica. Molti di questi complotti riguardano l'indurre avventurosi Senza Scaglie a compiere assalti temerari contro le nagara governanti e distruggere la *Spiramarna di Najara*, un oggetto che si dice minacci la sicurezza del Faerûn occidentale.

Terpenzi, Guardiana di Najara: Ha-naga d'ossa Faerûniana signore supremo delle naga 10; GS 33; non morto Colossale (aberrazione atipica); DV 24d12 più 10d12+110; pf 221; Iniz +22; Vel 18 m, volare 36 m (perfetta); CA 40, contatto 16, colto alla sprovvista 26; Att base +23; Lotta +47, Att +34 in mischia (4d6+8, frusta a spirale) e +32 in mischia (2d8+4 più veleno, pungiglione) e +32 in mischia (4d6+4 più veleno, morso); Spazio/Portata 9 m/6 m; AS sguardo ammaliante, stritolare 4d6+12, schiavizzare 3 volte al giorno, veleno, incantesimi, attingere da schiavo 3 volte al giorno; QS aumentare seguaci I, aumentare seguaci II, aumentare seguaci III, scaglie camaleontiche, riduzione del danno 15/epico e 5/contundente, scurovisione 18 m, volare, immunità al freddo, resistenza agli incantesimi 44, telepatia, tratti dei non morti; AL LM; TS Temp +13, Rifl +29, Vol +29; For 27, Des 38, Cos 3, Int 35, Sag 31, Car 36. Lunghezza 36 m.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +41, Ascoltare +37, Camuffare +40, Cercare +39, Concentrazione +27, Conoscenze (storia) +39, Diplomazia +48, Intimidire +47, Muoversi Silenziosamente +41, Nascondersi +33, Osservare +37, Percepire Intenzioni +37, Raggiare +40, Sapienza Magica +39; Abilità Focalizzata (Intimidire), Arma Accurata, Attacco in Volo, Capacità di Incantesimi Migliorata, Incantare in Combattimento, Incantesimi Estesi, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Incantesimi Massimizzati, Iniziativa Migliorata, Iniziativa Superiore, Multiattacco, Riflessi Fulminei.

Aumentare seguaci I (Sop): I seguenti incantesimi funzionano automaticamente come se soggetti al talento Incantesimi Estesi quando Terpenzi li lancia: *astuzia della volpe, forza del toro, grazia del gatto, resistenza dell'orso, saggezza del gufo e splendore dell'aquila*. Questi incantesimi non occupano slot incantesimi maggiori né richiedono tempo di lancio aggiuntivo.

Aumentare seguaci II (Sop): Il raggio di azione dei seguenti incantesimi diventa automaticamente vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli) quando Terpenzi li lancia: *astuzia della volpe, forza del toro, grazia del gatto, resistenza dell'orso, saggezza del gufo e splendore dell'aquila*.

Aumentare seguaci III (Sop): I seguenti incantesimi funzionano automaticamente come se soggetti al talento Incantesimi Estesi quando Terpenzi li lancia: *astuzia della volpe, astuzia della volpe di massa, forza del toro, forza del toro di massa, grazia del gatto, grazia del gatto di massa, resistenza dell'orso, resistenza dell'orso di massa, saggezza del gufo, saggezza del gufo di massa, splendore dell'aquila e splendore dell'aquila di massa*. Questi incantesimi non occupano slot incantesimi maggiori né richiedono tempo di lancio aggiuntivo.

Sguardo ammaliante (Sop): Lo sguardo di Terpenzi funziona come l'incantesimo *charme di massa* contro creature entro 27 metri (Volontà CD 35 nega).

Stritolare (Str): Terpenzi infligge 4d6+12 danni con un attacco di lotta riuscito contro un avversario di taglia Enorme o inferiore.

Schiavizzare (Sop): Terpenzi può tentare di schiavizzare una qualsiasi creatura vivente entro 9 metri. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 40 o essere influenzato come se da un incantesimo *dominare mostri* (10° livello dell'incantatore). Una creatura schiavizzata obbedisce agli ordini telepatici di Terpenzi finché non viene liberata da *rimuovi maledizione* e può tentare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà ogni 24 ore per liberarsi. Il controllo viene interrotto anche se Terpenzi muore o si allontana a una distanza di più di 1,5 km dal suo schiavo.

Veleno (Str): Morso, Tempra CD 33, danni iniziali e secondari 1d4 For; pungiglione, Tempra CD 33, danni iniziali e secondari 2d8 Cos.

Incantesimi: Terpenzi può lanciare incantesimi come uno stregone di 34° livello e può scegliere incantesimi dalla lista del chierico e dai domini del Caos e del Male. Gli incantesimi da chierico e gli incantesimi di dominio per lei sono da considerarsi arcani.

Attingere da schiavo (Sop): Tre volte al giorno, Terpenzi può risucchiare la forza vitale di un qualsiasi seguace schiavizzato entro 1,5 km come se usasse l'incantesimo *tocco del vampiro* (10° livello dell'incantatore), con la differenza che in realtà non ha bisogno di toccare il bersaglio.

Scaglie camaleontiche (Str): Terpenzi si mimetizza con l'ambiente circostante, ottenendo un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

Volare (Sop): Terpenzi può volare come se utilizzasse l'incantesimo *volare* a 36 metri con manovrabilità perfetta. Questa capacità le garantisce un bonus di circostanza +6 alle prove di Muoversi Silenziosamente quando vola.

Telepatia (Sop): Terpenzi può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 75 metri che abbia un linguaggio.

Tratti dei non morti: Terpenzi è immune a effetti di influenza mentale, veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o che non sia innocuo. Non è soggetta a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche ai punteggi di caratteristiche fisiche, rischio di caratteristiche, risucchio di energia, affaticamento, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimata, e la resurrezione funziona solo se consenziente. Scurovisione 18 m.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/10/9/9/9/8/8/8/2; tiro salvezza CD 23 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiusura, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, messaggio, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° - *allarme, armatura magica, camuffare se stesso, comprensione dei linguaggi, dardo incantato*; 2° - *mano spettrale, protezione dalle frecce, risata incontenibile di Tasbat, splendore dell'aquila, tocco di idiozia†*; 3° - *fulmine, ira†, palla di fuoco, suggestione†*; 4° - *cascata esplosiva*, disperazione opprimente†, ossa di ferro*, scudo di fuoco*; 5° - *dominare persone†, incubo, metamorfosi funesta†, muro di forza*; 6° - *catena di fulmini, eroismo superiore†, visione del vero*; 7° - *spada di Mordenkainen, vista arcana superiore*; 8° - *charme sui mostri di massa†, esigere†, raggio polare*; 9° - *desiderio, sciame di meteore, sfera prismatica*.

†Grazie a Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), la CD per i tiri salvezza contro questo incantesimo è 24 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: *Amuleto dei pugni possenti+5, elmo dell'oscurità*.*
*Vedi *Magia di Faerûn*.



LUCERTOLE

Come i serpentoidi, le razze delle lucertole sono diverse e hanno ben poco in comune se non la loro natura barbarica e il loro retaggio. Molte furono create dai sarrukh decine di migliaia di anni fa, come servitori o come agenti capaci di portare avanti qualsiasi piano avessero al momento. Anche se i sarrukh crearono centinaia, se non migliaia, di altre creature lucertola durante l'apice dei loro imperi, molte furono uccise da razze in competizione o si dimostrarono incapaci di sopravvivere nelle zone selvagge. Quelle che esistono ancora oggi sono resistenti, determinate e ostili.

Asabi

Gli asabi sono rettili umanoidi abitanti del deserto. Nativi dell'Impero Isstosseffifil, che si trovava dove ora è collocato il Deserto dell'Anauroch, gli asabi si trovano ancora principalmente all'interno e sotto il Grande Deserto. Il nome asabi fu dato a queste creature dalle tribù dei Bedine. In tempi antichi, erano conosciuti come "laerti": un nome dato loro dagli abitanti di Netheril.

Gli asabi sono creature guerresche con un amore per la battaglia ineguagliato da molte altre razze. Spesso formano bande mercenarie o sono arruolati al servizio di creature malvagie più potenti.

panoramica

La razza degli asabi comprende due sottorazze separate. La prima e la più diffusa è l'asabi comune; la seconda è il codauncinata. Entrambe sono descritte in *Mostri di Faerûn*.

Descrizione

Un tipico asabi di entrambe le sottorazze è alto 2,1 metri circa e ha una coda lunga 2,7 metri che lo mantiene in

equilibrio quando è in piedi. Cammina in posizione eretta ma ingobbato, con un'andatura che oscilla avanti e indietro. Gli arti di un asabi spuntano dal corpo sinuoso con strane angolazioni. Il cranio stretto presenta una fronte inclinata che termina con sopracciglia sporgenti. La pelle rugosa varia di colore dal marrone al grigio ed è più chiara sull'addome.

ASABI COMUNE

Gli asabi comuni sono principalmente combattenti. Amano combattere e sono abituati a organizzarsi in ranghi disciplinati. Gli asabi sono contenti di combattere per i loro padroni (se schiavizzati) o per chiunque li paghi con più oro.

CODAUNCINATA

Anche i codauncinata dimostrano una naturale inclinazione a combattere. Generalmente sono più potenti degli asabi comuni, ma si comportano anche in modo più caotico sul campo di battaglia.

storia razziale

Come molte delle razze scagliose, gli asabi furono creati dai sarrukh prima della caduta dei loro imperi. I sarrukh progettarono la razza degli asabi specificatamente per combattere le loro battaglie. Nei millenni dalla loro creazione, queste creature guerresche non hanno per niente cambiato i loro interessi, né si sono sparpagliate in tutto il Faerûn come hanno fatto molte altre specie.

Molti asabi che in origine erano fedeli ai sarrukh rimasero tali quando i loro imperi iniziarono a crollare. Oggigiorno, la progenie di questi asabi fedeli continua a vivere all'interno di ciò che rimane di Isstosseffifil, vale a dire una singola roccaforte sotterranea nelle catacombe delle rovine di Oreme. I sessanta antichi sarrukh lich che abitano nella Cripta delle Lucertole Sognanti governano nominalmente questo posto, anche se solo uno di essi è sveglio in qualsiasi momento. Quello attualmente in carica concede agli asabi di governarsi da soli, considerandoli degni di fiducia poiché hanno scelto di rimanere di loro spontanea volontà. Questi asabi mantengono una difesa potente contro potenziali intrusi. Gli asabi di Oreme credono sia loro dovere proteggere i re lich e andare in guerra per loro se dovesse presentarsene la necessità.

Altri asabi che un tempo erano fedeli ai sarrukh fuggirono sottoterra quando i tre imperi furono distrutti. La vita dura a cui andarono incontro provocò disaccordi che frammentarono il gruppo, e alla fine parecchi clan di asabi differenti scavarono dimore all'interno del Sottosuolo. Molte di queste comunità prosperarono, continuarono a moltiplicarsi e conquistarono nuovi territori sottoterra. Altre furono rese schiave sotto potenti padroni o scelsero di sfruttare la loro istintiva vocazione alla guerra come mercenari.

Truppe di asabi hanno partecipato a numerosi conflitti armati in tutto il Faerûn. Un esempio notevole si verificò nell'Anno della Torretta (1360 CV), quando gli Zhentarim riunirono un esercito nell'Anauroch che comprendeva un gran numero di asabi. L'intento era di soggiogare le tribù di Bedine e assumere il controllo delle vie commerciali, ma il loro piano fu sventato da un Arpista di nome Lander e una strega Bedine di nome Ruha, che unirono le tribù di Bedine e sconfissero l'esercito degli Zhentarim.

Un grosso gruppo di asabi, fino a poco tempo fa, è stato schiavizzato dai phaerimm. Questi schiavi mentali, come venivano chiamati, erano completamente sotto il controllo dei loro padroni, che spesso li inviavano contro gli asabi fedeli ai lich di Oreme. Dopo la sconfitta dei phaerimm da parte delle tenebre di Evereska, migliaia di asabi che un tempo erano stati completamente dominati divennero liberi di continuare a lavorare come mercenari. Per ragioni ignote, un grosso gruppo di essi di recente si è riunito e ora sta emigrando verso il Mare Gelido.

della vita. Quando cambiano le alleanze e i vecchi nemici diventano nuovi alleati, accolgono i loro precedenti nemici a braccia aperte e marciano in battaglia fianco a fianco. Gli asabi fanno nemici per la vita sono quando gli alleati li tradiscono o quando sono schiavizzati e costretti a servire sotto un padrone brutale.

società degli asabi

Gruppi di asabi spesso si insediano in piccoli villaggi oppure formano grandi bande mercenarie. Una comunità di solito è guidata da un consiglio di anziani e da un capo di guerra, con entrambi che esercitano la stessa quantità di potere. Il consiglio di anziani è formato da lavoratori

che rappresentano i non combattenti all'interno del gruppo, compresi i giovani, gli anziani e i genitori che attualmente stanno crescendo dei figli. Il capo di guerra sale al potere forgiando alleanze con i combattenti della comunità e poi assumendone il comando.

Molti disaccordi che nascono tra i due centri del potere sono risolti pacificamente. Dovesse verificarsi una situazione di stallo, la discussione è portata davanti alla comunità, che risolve la situazione con un voto di maggioranza.

Gli asabi di Oreme gestiscono i disaccordi in un modo leggermente diverso. Il sarrukh lich che è sveglio in quel momento fa da moderatore nelle dispute che non possono essere risolte tra il consiglio degli anziani e il capo di guerra. I lich preferiscono trattare con gli asabi comuni piuttosto che con i codauncinata siccome i primi tendono a essere più intelligenti.

Illustrazione di Rick Sardinha



Atteggiamento mentale

Gli asabi vedono la guerra come un gioco, e si divertono a uccidere le creature nemiche. Comprendono che la morte è l'eventuale conseguenza di una vita dedicata alla guerra, ma credono che morire sul campo di battaglia sia il più glorioso risultato a cui un individuo possa aspirare. Una tale morte assicura all'asabi un posto nel palazzo dei suoi dei.

Anche se gli asabi amano l'arte della guerra, non sono avversari pieni di rancore. Sanno che la loro abilità risulta nella loro morte così come nella morte dei loro nemici, e accettano questa conseguenza come parte del ciclo naturale

RAPPORTI INTERPERSONALI

Codauncinata e asabi comuni coesistono all'interno delle stesse comunità, sebbene un tipico insediamento abbia un numero maggiore di un tipo rispetto all'altro. Le due sottorazze di solito sono libere di mescolarsi e riprodursi l'una con l'altra. Ogni progenie di una copia mista ha un'uguale probabilità di essere un membro di una delle due sottorazze.

In molti casi, nessun marchio sociale è attaccato alla sottorazza in minoranza in una comunità di asabi. Nonostante la relativa equità tra le sottorazze, però, gli insediamenti dei codauncinata hanno la tendenza ad essere meno pacifici delle comunità di asabi comuni, e i loro capi governano secondo le proprie emozioni invece che la voce della ragione. I codauncinata

si trovano più comunemente in bande di guerra decisamente aggressive o gruppi intesi per l'azione sulla linea del fronte, come quelli che pattugliano l'ingresso alla Cripta delle Lucertole Sognanti a Oreme.

CICLO DI VITA

Le asabi femmine depositano le uova in rifugi protetti e le accudiscono finché non si schiudono. I giovani sono educati da un piccolo gruppo di asabi di entrambi i sessi, che li addestrano nell'arte della guerra. La composizione di questo gruppo è variabile, con asabi adulti che a turno compiono questo servizio per la comunità. Una volta che un asabi raggiunge la maturità, è assorbito nell'esercito combattente.

personaggi asabi

Molti personaggi asabi preferiscono acquisire livelli da guerriero o barbaro, sebbene siano diffusi anche ladri, ranger e stregoni. Gli asabi che viaggiano con altre razze spesso diventano spade a pagamento.

Alcuni asabi comuni sono desiderosi di entrare nelle civiltà umane e imparare sulle culture umane e umanoidi, e molti di quelli che lo fanno alla fine superano le loro nature malvagie.

I codauncinata, però, con ogni probabilità rimarranno malvagi e barbarici ovunque servano. I membri di questa sottorazza di solito sono impiegati esclusivamente come mercenari, e quasi mai superano quella funzione all'interno dei gruppi a cui si uniscono.

magia degli asabi

Gli asabi usano ben poco la magia e solo qualche oggetto magico. Molti asabi incantatori sono chierici o stregoni. Questi ultimi normalmente sono visti come risorse sul campo di battaglia, anche se per il resto sono guardati con diffidenza dalla maggioranza dei loro compagni. I chierici sono i capi spirituali e i guaritori delle comunità di asabi, pertanto di solito sono considerati troppo preziosi per rischiarli sul campo di battaglia. A parte gli adulti che si occupano dei giovani, i chierici sono gli unici membri abili di una comunità di asabi esentati dalla guerra.

Gli asabi non hanno sviluppato nessun incantesimo né oggetto magico unico alla loro razza.

divinità degli asabi

Comunità di asabi differenti venerano divinità differenti. Molti venerano frammenti del Serpente del Mondo, ma Semuanya in realtà ha il maggior numero di seguaci asabi.

MERRSHAULK

Gli asabi di Oreme, al servizio degli stessi sarrukh lich che un tempo controllavano l'Impero Isstosseffil, sono ancora attaccati alle antiche tradizioni e venerano Merrshaulk, un vecchio aspetto di Sseth. Sono disposti ad adorare la divinità

dei loro creatori semplicemente per la lealtà nei confronti di quella razza.

I seguaci di Merrshaulk devono compiere sacrifici regolarmente. I re lich preferirebbero sacrificare gli asabi per soddisfare questo requisito, siccome nessun altro sacrificio è così comodo o conveniente, ma temono di perdere la fedeltà dei loro protettori a causa di ordini abusivi. Di conseguenza, hanno escogitato un compromesso. Anche se agli asabi non è richiesto di sacrificarsi a Merrshaulk, qualsiasi asabi ucciso mentre difende Oreme è considerato un sacrificio. Se la pace dovesse regnare troppo a lungo, gli asabi hanno l'incarico di catturare altre creature scagliose da sacrificare. Molto spesso, riportano indietro trogloditi o lucertolodi dalle caverne e dalle zone selvagge nelle vicinanze.

SEMUANYA

Gli asabi che sfuggirono al dominio dei phaerimm non avevano alcun dio fino a che non furono liberati. Poco dopo, incapparono in un lucertoloide chierico di Semuanya e adottarono questa divinità come la loro. Il lucertoloide chierico da allora ha lasciato gli asabi, ma un certo numero di codauncinata dal gruppo originale ha acquisito livelli da chierico così da poter fornire una guida spirituale per il gruppo. Questi chierici sono la vera fonte del potere nella comunità, siccome questa generazione non ha avuto alcuna esposizione ad altri asabi.

Rapporti con le altre razze

Gli asabi sono abituati a servire altre razze, come schiavi oppure come mercenari assoldati. Quindi, hanno la tendenza a trattare con rispetto tutte le creature intelligenti che non sono state identificate come nemici.

In tutto l'Anauroch, grandi numeri di asabi sono stati costretti alla schiavitù da gruppi quali i phaerimm e i beholder di Xun'Qoroth. I gruppi schiavizzati servono fedelmente se i loro padroni li trattano bene. Se vengono torturati, fatti lavorare eccessivamente o in altro modo sottoposti ad abusi, però, complottano non solo per la loro fuga, ma anche per la distruzione dei loro padroni. Più di un signore della guerra che ha messo al lavoro un gruppo di asabi è stato sorpreso da un coltello nella schiena da parte di uno dei suoi schiavi "fedeli".

equipaggiamento degli asabi

Gli asabi preferiscono le armi e le armature di metallo piuttosto che gli oggetti magici di quasi qualunque genere. Molti hanno la capacità di forgiare il metallo, sebbene molte tribù non abbiano le risorse per farlo e debbano ricorrere al saccheggio per tali rifornimenti.

khaasta

A volte confusi per potenti lucertolodi, i khaasta sono creature extraplanari native dell'Abisso. Sul loro piano di origine



Guerriero asabi

e nelle Distese della Rovina e della Disperazione (dove molti hanno emigrato), i khaasta sono mercenari e guerrieri che impongono la loro volontà agli altri con la forza delle loro armi. In Abeir-Toril, però, hanno un approccio molto più cauto, rimanendo ai bordi della società e interagendo con i nativi solo quando hanno bisogno di acquisire informazioni specifiche.

panoramica

I khaasta sono creature nomadi per natura. Come molte delle altre razze di lucertole, sono stati generati per la guerra e possiedono un insolito talento nell'ingaggiarla. Quando non sono in battaglia con i loro nemici, sono ben contenti di combattere in nome di qualcun altro desideroso di pagare per i loro servizi.

Descrizione

Sebbene fisicamente simili a un lucertoloide, un khaasta ha un aspetto decisamente più imponente. Le scaglie sono piccole, e ogni individuo presenta una colorata cresta svasata che è unica come forma e colore. La lunga coda potente è usata per mantenere l'equilibrio più che per combattere. Le statistiche dei khaasta si trovano in *Abissi e Inferi*.

storia razziale

Una volta nel lontano passato, il principe demone Demogorgon creò i khaasta come servitori: nello specifico, per servire come combattenti nei suoi eserciti. Man mano che il potere del signore dei demoni aumentava, grandi quantità di

demoni si univano al suo esercito, e i migliori e più intelligenti tra loro assurgevano rapidamente a posizioni di autorità. Questi generali demoniaci consideravano i khaasta difficile da comandare, e in molti casi, non così efficaci in battaglia come i veri demoni. Quando si lamentarono con Demogorgon, egli ponderò le migliaia di anni di leale servizio dei khaasta e, in un breve momento di generosità, decise di liberarli.

I khaasta non persero tempo a stabilire alleanze con altri poteri demoniaci. Si offrirono di aiutare a difendere i domini di parecchi signori dei demoni in cambio del permesso di potervi cacciare, e molti di quelli a cui si rivolsero trovarono una certa saggezza in un tale accordo. Tali accordi forgiarono strette relazioni tra i demoni e i khaasta, e alla fine entrambe le parti accettarono di aiutarsi a vicenda in caso di attacco. Col passare del tempo, i khaasta divennero particolarmente amichevoli con Sess'innek, un signore dei demoni che ricercava lo status di divinità.

Quando i sarrukh che sopravvissero alla caduta dell'Impero Okothian cercarono alleati nell'Abisso, i loro occhi caddero sui khaasta. Supponendo erroneamente che queste creature non fossero più potenti dei lucertoloidi che avevano creato in Faerûn, i sarrukh tentarono subito di schiavizzarli. Non solo i loro sforzi fallirono, ma il tentativo offese i khaasta a tal punto che dichiararono immediatamente guerra ai sarrukh.

I sarrukh convocarono quei pochi rinforzi che poterono radunare in Faerûn, compresa un'armata di lucertoloidi guidati da padroni yuan-ti, e ingaggiarono guerra. Non comprendendo che i sarrukh Okothian in realtà erano profughi da Faerûn, i khaasta escogitarono un piano per corrompere quella che credevano essere la base di potere dei loro nemici in quel mondo. Chiesero aiuto a Sess'innek, e questi inviò dei demoni ad assumere il controllo delle tribù lucertoloidi in



Predatori khaasta

tutto il Faerûn che i khaasta credevano stessero sostenendo l'invasione dei sarrukh. Sebbene questa incursione demoniaca non abbia avuto effetto sulla guerra tra i sarrukh e i khaasta, i demoni rimasero abbastanza a lungo da accoppiarsi in modo estensivo con i lucertoloidi, dando origine ai lucertoloidi mezzo-immondi conosciuti come re lucertole (vedi "Re lucertole", più avanti).

La guerra si trascinò per secoli, spesso riversandosi in alcuni dei piani periferici. Anche se da parecchio tempo era diventata una guerra di logoramento per entrambe le parti, lo slancio alla fine si dimostrò in favore dei khaasta sotto il comando di un governante di nome Maadar'il. Un tattico brillante la cui famiglia era stata massacrata dai sarrukh, Maadar'il si dimostrò capace di riunire parecchie frazioni di khaasta contro i sarrukh. Alla fine, guidò le sue armate alla vittoria, schiacciando nel processo i rimanenti alleati yuan-ti e lucertoloidi dei sarrukh. I sarrukh sconfitti ritornarono a Okoth.

Nonostante la loro vittoria, i khaasta erano ormai giunti a odiare i sarrukh a oltranza per avere ucciso così tanti della loro specie. Quando seguirono i loro nemici in fuga verso il Faerûn per completare la loro distruzione, i khaasta scoprirono che la razza era praticamente estinta nel suo mondo nativo. Incapaci di localizzare la loro preda, ritornarono nell'Abisso, dove Maadar'il decretò che la guerra non sarebbe stata vinta veramente finché non fosse stato ucciso l'ultimo dei sarrukh. A quello scopo, inviò khaasta esploratori a raccogliere informazioni sui sarrukh. Essi tornarono con notizie di qualche area in cui i sarrukh erano esistiti migliaia di anni prima. Maadar'il ordinò agli eserciti di khaasta di invadere quelle aree e distruggere qualsiasi sarrukh vi trovasse, ma molte di queste armate ritornarono senza alcuna notizia né alcuna traccia da seguire.

Alla fine, Maadar'il decise di ridurre il numero di khaasta destinati al Faerûn e inviò i membri più civilizzati e intelligenti della loro razza a raccogliere invece informazioni. Parecchi piccoli gruppi di khaasta viaggiarono verso numerosi punti in tutto il Faerûn, dissotterrando alla fine una traccia che conduceva ai loro acerrimi nemici. Seguirono le razzie, e anche se i sarrukh riuscirono a difendere le loro roccaforti in Faerûn, divennero così preoccupati da stringere un accordo con Set. In cambio di aiuto contro i khaasta, accettarono di aiutare a legarlo magicamente con Sseth, l'aspetto del Serpente del Mondo che veneravano. Set creò i serpenti mannari come simbolo di questo patto, e inoltre riuscì ad assicurarsi qualche cocodrillo mannaro dal suo alleato Sebek da mandare contro i khaasta. Questo aiuto impedì ai khaasta di infliggere pesanti perdite ai sarrukh, ma gli attaccanti furono costretti a ritirarsi da molte delle locazioni in Okoth alla cripta sotterranea di Sar'Rukoth. In questa roccaforte, erano protetti non solo dai loro servitori, ma anche da chilometri di tunnel sotterranei. Sebbene i khaasta continuassero a inviare gruppi di razziatori, non sapevano più dove fossero nascosti i sarrukh, quindi iniziarono a compiere attacchi casuali in tutta l'area nella speranza di scovarli. Nel frattempo, il tradimento di Sseth da parte dei sarrukh Okothian rese nemici gli yuan-ti e i sarrukh di Serpentes, che scelsero di rimanere fedeli al loro dio.

I sarrukh colpirono a loro volta i khaasta sfruttando *metamorfosi* per trasformare uno yuan-ti assassino in un khaasta e

inviarlo alle Distese della Rovina e della Disperazione. Questo agente si infiltrò nell'accampamento di Maadar'il e lo uccise avvelenandone il cibo. I khaasta giustamente pensarono che i sarrukh erano responsabili, quindi rinnovarono l'intensità dei loro attacchi in Faerûn.

Attualmente i khaasta e i sarrukh sono in una posizione di stallo. I sarrukh sono nascosti in una rocca pesantemente fortificata, e i khaasta hanno solo indizi vaghi su dove possa trovarsi questa roccaforte. Nel frattempo, i khaasta stanno diventando sempre più trincerati in Faerûn, dove hanno avanzato pretese territoriali in Okoth, le Terre Centrali, l'Irraggiungibile Est e il Mulhorand.

Atteggiamento mentale

I khaasta vedono Faerûn come un posto tremendamente stimolante, dove devono combattere contro i loro stessi istinti ingaggiando guerra contro gli abitanti del luogo per raccogliere le informazioni necessarie a rintracciare i sarrukh. Siccome molte delle razze scagliose inspiegabilmente rifiutano di tradire la razza progenitrice, i khaasta affrontano l'impresa scoraggiante di raccogliere queste informazioni dagli umanoidi e da altri esseri civilizzati di Faerûn, i quali in realtà sanno ben poco dei sarrukh.

società dei khaasta

I khaasta sono sempre stati desiderosi di sfruttare la debolezza ovunque la incontrano: anche all'interno della loro specie. Poco dopo esser stati liberati da Demogorgon, iniziarono a litigare e quasi si spinsero all'estinzione a causa di costanti lotte intestine. Le motivazioni di tali conflitti variavano da semplice disprezzo per i compagni fino a lotte di potere in cui le fazioni rivali tentavano di soppiantare i capi e assumere il controllo di varie tribù. Ma i khaasta non erano sciocchi, e quando compresero quale prezzo queste lotte intestine stavano imponendo ai loro numeri, istituirono il combattimento rituale come metodo per dirimere le dispute. Anche se i khaasta continuano a combattere e uccidersi l'uno con l'altro, questo accordo risulta in molte meno morti. Inoltre, siccome il combattimento rituale costringe ogni khaasta ad assumersi la propria difesa quando viene offeso, le leggi sono virtualmente inesistenti.

La società dei khaasta nel Faerûn, tuttavia, assume una forma diversa. Siccome i khaasta che vi dimorano devono rimanere concentrati sul loro scopo principale di eradicare i sarrukh, hanno la tendenza a focalizzare le loro abilità di combattimento nel liberare il loro territorio da creature minacciose invece che nell'ingaggiare gloriose battaglie gli uni contro gli altri. Inoltre, la natura decisamente magica di Abeir-Toril costringe molti a sottoporsi ad addestramenti che altrimenti non avrebbero intrapreso semplicemente per assicurarsi la sopravvivenza delle loro armate.

RAPPORTI INTERPERSONALI

I khaasta provano ben poco amore l'uno per l'altro in qualsiasi circostanza, sebbene siano abbastanza disciplinati da unire le loro forze quando necessario. Scelgono il compagno principalmente in base alla prodezza in battaglia. Anche se di solito si uniscono per la vita, i compagni raramente si

piacciono e trascorrono insieme il minor tempo possibile. La vera amicizia è altrettanto rara, siccome qualsiasi alleanza personale tende a dissolversi nel successivo insulto percepito o ambizioso gioco di potere. I khaasta, però, rendono onore ai loro genitori e ad altri parenti maturi (quantunque a volte malvolentieri).

CICLO DI VITA

A differenza di molte razze scagliese, i khaasta sono nati vivi, in figliate di tre o quattro alla volta. Entro un anno dalla nascita, la famiglia di ogni neonato gli dona una scimitarra perfetta decorata, di cui ci si aspetta che la tenga e la usi in battaglia per il resto della vita. Dovesse mai la lama di un khaasta andare persa, ci si aspetta che egli spieghi perché non ha più con sé la sua scimitarra di nascita.

I khaasta iniziano ad addestrare i loro piccoli al combattimento fin dalla tenera età. Le femmine della razza sono aggressive quanto i maschi, e spesso portano i piccoli con sé in battaglia. Durante i dieci anni necessari a maturare, un khaasta apprende l'arte della spada, l'uso delle armature e l'arte del combattimento rituale.

Non appena un khaasta diventa maturo, deve affrontare una battaglia rituale al primo sangue con un pari della sua età. Il perdente deve un debito di sangue, o favore, al vincitore. I debiti di sangue sono quasi sempre riscossi entro il primo anno dopo la battaglia, e normalmente implicano un qualche tipo di combattimento (molto spesso protezione del vincitore durante una razzia). Siccome il fallimento in un tale dovere significa l'esilio immediato dalla tribù, i giovani khaasta sono abbastanza desiderosi di combattere a morte per ripagare un debito di sangue.

Virtualmente tutti i khaasta che diventano maturi sono combattenti. Poiché così pochi riescono a raggiungere la vecchiaia, la loro vera lunghezza della vita biologica rimane incerta, ma molti muoiono prima dei trent'anni, con gli anziani che generalmente non vivono più di dieci anni oltre quell'età. Siccome i khaasta considerano una vergogna morire di vecchiaia, molti anziani si dispongono sul fronte di gruppi di razziatori e intraprendono missioni pericolose contro i loro nemici.

RITI FUNERARI

Quando un khaasta muore in combattimento, la tribù organizza un grande banchetto per celebrare la sua dipartita. Alla fine del banchetto, il corpo è bruciato in una grossa pira e le ossa carbonizzate vengono interrate in una fossa poco profonda nel tumulo sepolcrale della tribù, solitamente una piccola collina nelle Distese della Rovina e della Disperazione. Il viaggio al tumulo sepolcrale per interrare il morto è un dovere sacro offerto come ricompensa per notevoli risultati in combattimento, e non più di cinque khaasta possono scortare un qualsiasi individuo deceduto.

Una volta all'anno, il percorso migratorio dei khaasta porta ogni tribù al proprio tumulo sepolcrale. All'arrivo, la tribù celebra con un grande banchetto e sacrifica uno dei nemici prigionieri in onore dei morti. La scimitarra di nascita di ogni khaasta ucciso nell'ultimo anno viene passata al successivo individuo nato in quella famiglia. Se non dovesse esserci nessun giovane per ricevere la lama, il nome della famiglia viene scritto sull'elsa e la scimitarra lasciata

al tumulo sepolcrale. Un tipico tumulo sepolcrale presenta un anello di spade sulla cima, in memoria dei clan che non esistono più.

personaggi khaasta

I khaasta che fanno parte dell'armata più grande che si oppone ai sarrukh non abbandonano quasi mai i loro simili. I khaasta che vengono incontrati da soli in genere stanno cercando informazioni sulla locazione dei sarrukh oppure sono esuli che hanno appreso l'uso della magia arcana.

I khaasta in cerca di roccaforti di sarrukh di norma viaggiano in gruppi di due o tre, anche se ogni tanto agiscono da soli. Molti hanno imparato a parlare il Comune al fine di conversare con i popoli civilizzati che incontrano, ma rimangono in disparte ed evasivi sulle loro origini quando parlano con i nativi di Faerûn, senza mai divulgare il loro proposito né i loro sentimenti su argomenti esterni. Alcuni nascondono molto bene i loro insediamenti; altri si spostano molto spesso per evitare il confronto con i nativi che potrebbero cercare di distruggerli.

I maghi e stregoni esuli di solito vagano, spesso inciampando da una situazione pericolosa all'altra, finché alla fine non vengono uccisi o non incappano in gruppi di mercenari o altre creature malvagie che apprezzano le loro capacità. Ogni tanto, un khaasta si ritrova in compagnia di creature buone, che ben presto etichetta come deboli. Tali alleanze di solito sono destinate al fallimento a causa della frizione che genera un tale atteggiamento all'interno del gruppo.

magia dei khaasta

I khaasta non sono naturalmente inclini alla magia arcana. Nelle Distese della Rovina e della Disperazione, i khaasta che possono usare la magia arcana sono quasi sconosciuti. Di norma, i khaasta semplicemente convocano i loro alleati demoniaci perché forniscano loro la magia necessaria. I demoni generalmente soddisfano tali richieste più per l'odio per qualunque creatura che i khaasta stanno combattendo che non per la lealtà che provano nei confronti dei loro alleati.

La guerra con i sarrukh, però, ha spinto i khaasta a rivedere fino a un certo punto il loro modo di pensare. La loro strategia di posizionare insediamenti quasi permanenti in Faerûn mentre compiono scorrerie contro le roccaforti dei sarrukh dal loro piano di origine ha creato un bisogno di magia che consenta loro di muoversi tra i piani. All'inizio Sess'innék fornì loro una tale magia, ma da allora hanno anche acquisito un gran numero di oggetti magici che consentono il viaggio planare.

In Faerûn, i khaasta maghi e altri manipolatori di magia arcana stanno iniziando a comparire. Ma siccome i khaasta sono per natura superstiziosi, quelli che hanno imparato a usare la magia sono spesso respinti dalle loro tribù quando ritornano nelle loro dimore planari. Questa pratica ha spinto qualche piccolo gruppo di khaasta a ricavarci dimore permanenti in Faerûn. Questi esuli di norma trovano lavoro in bande mercenarie di altre razze, ma alcuni hanno scoperto le tribù di lucertoloidi e preso residenza come loro sciamani.

divinità dei khaasta

I khaasta venerano il demoniaco Sess'innek invece che una vera divinità. L'adorazione di Sess'innek ha più a che fare con gli accordi che le generazioni precedenti di khaasta fecero con lui che non con un reale rispetto da parte di quanti sono attualmente in vita.

I khaasta non sono particolarmente religiosi, cosa che va bene a Sess'innek finché soddisfano i requisiti minimi che egli espone, ovvero, un certo numero di sacrifici in suo nome. I khaasta sacrificano all'incirca un prigioniero su dieci a Sess'innek. I chierici esistono anche se non ricevono i loro incantesimi da Sess'innek e il loro valore è misurato secondo la loro capacità di combattere e riportare in salute i feriti più che per la guida spirituale che possono dare.

D'altra parte, i khaasta venerano i loro antenati quasi come dei. Ogni khaasta impara i nomi e le gesta delle generazioni passate il più indietro possibile per quanto possano ricordare i membri più vecchi del clan. Tali informazioni sono trasmesse mediante la tradizione orale e mai messe per iscritto. Prima di recarsi in battaglia o di affrontare qualche altra prova, i khaasta invocano non il favore di Sess'innek, ma la benedizione dei loro antenati. Periodicamente, ogni clan compie cerimonie di ricordo per onorare le vite dei loro antenati.

Rapporti con le altre razze

Nonostante la loro natura istintivamente depravata e la loro tradizionale irascibilità, i khaasta non hanno compiuto attacchi contro le regioni civilizzate di Faerûn. Infatti, si sono preoccupati di mantenere rapporti amichevoli con tutte le creature civilizzate che hanno incontrato, in modo da evitare la frantumazione del loro potere a causa di conflitti locali. Qualche tribù orchesca espulsa dal proprio territorio dai nuovi arrivati ha tentato di compiere ritorsioni, ma i loro attacchi sono stati tanto costosi quanto inefficaci.

equipaggiamento dei khaasta

In aggiunta alle loro spade di nascita, i khaasta apprezzano più di ogni altra cosa le armi e le armature fini. Sebbene raramente i khaasta creino oggetti magici, molti presentano armi o armature magiche che hanno sottratto ai nemici o ricevuto come regali da alleati demoniaci.

re lucertole

I re lucertole (e le regine lucertole, come sono chiamate le femmine) sono lucertoloidi mezzo-immondi che hanno assunto il comando di numerose tribù di lucertoloidi in tutto il Faerûn. Violenti, caotici e malvagi, impongono il loro potere sui sudditi, guidandoli in guerra contro gli insediamenti circostanti. Molti re lucertole cercano di conquistare tribù rivali di lucertoloidi e soggiogarle sotto il loro comando. Siccome venerano il demone Sess'innek, i re lucertole riconoscono i khaasta come alleati potenziali e li aiutano quando vengono convocati.

panoramica

Le tribù di lucertoloidi sotto il comando dei re lucertole tendono ad essere più avanzate di quelle senza questi capi. Generalmente utilizzano una tecnologia più avanzata, creando le loro armi e armature con il metallo invece che con materiali naturali. Tali tribù di solito formano insediamenti permanenti completi di abitazioni di pietra o legno, invece che vagabondare nelle aree selvagge come nomadi. Anche le loro tattiche in combattimento sono più organizzate, consentendogli di mantenere le formazioni e sfruttare le trappole a proprio vantaggio. I lucertoloidi sotto il comando di un re lucertola sono anche molto più propensi ad avere classi del personaggio rispetto ad altri della loro specie.

descrizione

Un re lucertola assomiglia a un lucertoloide ma può avere parecchi tratti demoniaci, come brillanti occhi rossi, spine extra, braccia più lunghe, enormi zanne o creste scagliose aggiuntive. Ogni individuo è diverso, a seconda della sua esatta eredità. Le statistiche del re lucertola si trovano a pagina 79.

storia razziale

I re lucertola sorsero nel Faerûn quando il demone Sess'innek, in uno sforzo per aiutare i khaasta nella loro guerra contro i sarrukh, invidiò i suoi demoni minori nel Faerûn per assumere il controllo di tutte le tribù di lucertoloidi possibili. I lucertoloidi opposero una resistenza minore di quanto Sess'innek avesse predetto, cedendo rapidamente alla volontà dei loro conquistatori demoniaci. Alcune delle tribù iniziarono perfino a venerare i demoni come dei. I demoni procrearono con i lucertoloidi per proprio divertimento, uccidendo qualsiasi progenie non appena schiudeva.

Passò molto tempo, e la guerra tra i khaasta e i sarrukh non terminò, quindi Sess'innek ordinò ai demoni di porre una creatura a loro fedele al comando di ogni tribù e ritornare nell'Abisso. Nessun lucertoloide fu giudicato adatto a tali ruoli, siccome avevano una tendenza a cambiare alleanza molto spesso, in particolare quando i loro alleati non erano nelle vicinanze per ricordare il loro impegno. Quindi, i demoni decisero di permettere ad alcune delle loro progenie mezzo-immonde/mezzo-lucertoloidi di vivere. Questi cosiddetti re lucertole furono poi posti al comando delle tribù che i demoni avevano controllato. Come i loro genitori demoni prima di loro, i re lucertole si accoppiarono con le tribù sotto il loro controllo, producendo alcune progenie simili a loro e alcuni bambini lucertoloidi normali. Non trucidarono tutte le loro progenie direttamente, però, sperando di assicurare le loro linee di successione.

I lucertoloidi non rifiutarono i re lucertole, e le tribù sotto il loro controllo prosperarono e divennero più avanzate. Le notizie dei risultati conseguiti si diffusero ad altre tribù, alcune di esse a molti chilometri di distanza, i cui membri divennero gelosi. Come risultato, molti piccoli di re lucertole furono rapiti e allevati fino alla maturità, poi messi al comando delle tribù che li avevano ospitati. Anche se ai re lucertole non dispiaceva che le loro progenie portassero altri lucertoloidi sotto il controllo di Sess'innek, a volte persero i loro eredi più promettenti in queste razze. Ne risultò un

periodo di guerra generale. Siccome le tribù di lucertoloidi senza re lucertole non erano quasi mai avanzate quanto quelle con essi, molti conflitti finirono con il massacro della tribù più debole e l'assorbimento dei sopravvissuti da parte della tribù conquistatrice.

Quando terminò questa successione di piccole guerre, parecchie tribù più piccole erano scomparse e i re lucertole erano diventati ancora più forti. Le tribù di lucertoloidi che esistevano al di fuori delle sfere di influenza dei re lucertole (più della metà della popolazione di lucertoloidi di Faerûn) non furono coinvolte nelle guerre, e le loro società continuarono come avevano fatto in precedenza.

Atteggiamento mentale

Violenti, crudeli e spesso dispotici, i re lucertole combinano le peggiori caratteristiche di lucertoloidi e demoni. Ma sebbene il sangue dei demoni fluisca nelle loro vene, si sentono responsabili per le tribù che sono state loro affidate. Il retaggio Abissale fornisce loro ambizione, intelligenza, visione e potere per fare emergere le loro tribù dallo stato selvaggio e creare civiltà stabili e durature. I re lucertole raramente abbandonano una tribù una volta che l'hanno governata, e la loro natura caotica non si esprime quasi mai come brama di vagabondaggio.

società dei re lucertole

La società dei re lucertole è intrecciata in modo inestricabile a quella dei lucertoloidi standard con qualche differenza notevole. A causa del loro vorace appetito per gli umani, i lucertoloidi delle loro tribù compiono continue scorrerie contro le carovane e tentano di catturare viaggiatori di passaggio in tutte le aree vicine. I re lucertole compiono ogni sforzo per

mantenere queste razze ben lontane dalle regioni civilizzate, comprendendo che se le storie su di loro dovessero raggiungere le città umane, o gli insediamenti elfici e le roccaforti naniche, loro e la loro gente sarebbero cacciati e costretti a nascondersi oppure distrutti completamente.

Nelle tribù di lucertoloidi comuni, i forti usano la forza per comandare su quelli più deboli di loro. I re lucertole sono particolarmente adatti a questo sistema, siccome la loro forza potenziata rende anche il più debole della loro specie più potente del più forte dei lucertoloidi adulti. Se in una tribù il più forte lucertoloide dovesse dimostrarsi più potente del suo re lucertola, ci si aspetta che il lucertoloide sostenga comunque il re lucertola. Se il lucertoloide dovesse tentare di assumere il potere, i chierici di Sess'innek e molti dei lucertoloidi combattenti d'élite intraprendono una battaglia scriteriata contro il potenziale usurpatore. Non si è mai sentito di un lucertoloide che abbia sconfitto un re lucertola in combattimento personale.

Solo una legge unisce i re lucertole: ogni tribù può avere solamente un re lucertola regnante e solamente un erede re lucertola adulto. Prima che questa legge fosse adottata, i giovani re lucertole non scelti come eredi a volte guidavano ribellioni che frammentavano le tribù e costavano vite inutilmente, e altri abbandonavano le loro tribù, solo per poi tornare e lavorare contro di loro.

Per loro stessa natura, i lucertoloidi sono più civili nei confronti di altri lucertoloidi di quanto non siano nei confronti di molte delle altre razze scagliose. Le tribù sotto il comando dei re lucertole non sono differenti, anche se tendono ad essere più guerresche. Anche se sono scontenti del governo di un re lucertola, quasi mai si ribellano contro di lui. I lucertoloidi sono semplicemente troppo facili da sottomettere a forti individui, e man-



Un re lucertola con il suo pranzo

cano del potere di organizzarsi per proprio conto contro un re lucertola senza allertarlo che qualcosa non va.

Molti lucertoloidi forestieri che sono assorbiti in una tribù sotto il controllo di un re lucertola non riescono mai a guadagnarsi lo stesso rispetto dei nativi. I nuovi arrivati di solito sono gli ultimi a mangiare e i primi a essere mandati a difendere i loro insediamenti dalle intrusioni. La sola eccezione è un lucertoloide combattente che ha dimostrato il proprio valore sul campo di battaglia o compiuto gesta che hanno salvato dei membri della tribù. A tali nuovi arrivati viene concesso un certo grado di rispetto, anche se malvolentieri.

RAPPORTI INTERPERSONALI

I re lucertole si accoppiano con i lucertoloidi standard. Le progenie di tali unioni di solito si suddividono equamente tra re lucertole e lucertoloidi comuni. I re lucertole possono avere parecchie consorti di cui si godono la compagnia, ma queste creature sono comunque viste come esseri inferiori.

CICLO DI VITA

I re lucertole nascono dalle uova allo stesso modo delle normali lucertole. Le uova di re lucertole di solito sono tenute separate, però, siccome i re lucertole infanti tendono a mangiare i loro simili, soprattutto quelli che risultano essere lucertoloidi normali.

Molte progenie di re lucertole iniziano a rivaleggiare per la posizione di erede riconosciuto in giovanissima età. I giovani re lucertole caricano in battaglia non appena sono in grado di farlo, spesso con temerario abbandono, e molti sono uccisi dai loro nemici. Quelli che sopravvivono continuano a ingaggiare battaglia ogni volta che è possibile in uno sforzo di dimostrare la loro tempra, sapendo che solo i più forti tra loro alla fine sopravvivranno.

Quando raggiungono la maturità, le rimanenti progenie di re lucertole sono riunite in una Cerimonia della Scelta e giudicate dall'attuale capo tribale. Quello giudicato più forte e più adatto a governare è nominato erede; gli altri sono sacrificati in nome di Sess'innek e consumati dalla tribù. La sola eccezione è un re lucertola che opta per diventare un chierico di Sess'innek invece che un capo tribale prima di raggiungere la maturità. Nonostante il fatto che una tale opzione possa teoricamente salvare le vite di innumerevoli re lucertole, è una scelta che raramente viene fatta a causa delle tendenze violente e arroganti di queste creature.

personaggi re lucertole

Siccome molti re lucertole controllano una tribù di lucertoloidi, generalmente non sono personaggi giocanti adatti. Tuttavia, i giovani re lucertole che non si sono ancora sottoposti alla Cerimonia della Scelta possono cadere in battaglia, diventare prigionieri e poi essere rieducati e lasciati liberi di girare per il mondo. In questi rari casi, un re lucertola in realtà potrebbe viaggiare con altri di razze differenti.

Un'altra considerazione sono le insolite necessità dietetiche di un re lucertola. Solo perché si è emancipato dalla tribù non significa che la sua fame di carne umana semplicemente scompaia: deve comunque consumare una creatura umanoide intelligente una volta alla settimana o subire 1 danno alla Costituzione. Questa coercizione è un effetto del controllo che

Sess'innek ha sui re lucertole, e non può essere negata senza l'uso di *desiderio limitato*, *desiderio* o *miracolo*.

magia dei re lucertole

Molti re lucertole utilizzano oggetti magici che hanno sottratto come tributo a tribù conquistate o vinto nei combattimenti. Ben pochi, però, ne creano per proprio conto, anche se i chierici tribali mantengono i re lucertole riforniti di oggetti di guarigione.

divinità dei re lucertole

I re lucertole venerano il demone Sess'innek. Siccome molti non sono chierici, nominano alcuni lucertoloidi all'interno delle tribù come sacerdoti e sciamani perché si occupino dei bisogni spirituali della loro gente. Tutti i membri di una tribù sotto il controllo di un re lucertola devono adorare Sess'innek e nessun altro. Ma Sess'innek ha bisogno di ancora più seguaci allo scopo di ascendere alla vera condizione divina, quindi i re lucertole fanno del loro meglio per incrementare il seguito del loro patrono. Quando una tribù si espande mediante la conquista, ai sopravvissuti sono offerte l'opzione di unirsi alla tribù conquistatrice e venerare Sess'innek oppure la morte. I chierici di fedi opposte sono uccisi a vista.

Sess'innek richiede sacrifici regolari in suo nome, ma poco altro. Siccome questa semplice forma di venerazione non è particolarmente diversa da quella praticata dai fedeli del Serpente del Mondo, i lucertoloidi assorbiti da altre tribù spesso trovano facile convertirsi all'adorazione di Sess'innek. Quelli che hanno difficoltà a compiere la transizione vengono picchiati selvaggiamente finché la loro fede non "aumenta". Quelli sorpresi a venerare un'altra divinità dopo aver dichiarato di essersi convertiti vengono sacrificati.

La compulsione dei re lucertole a mangiare la carne di creature provenienti dal Piano Materiale è supportata da una cerimonia religiosa. Due volte alla settimana, il re lucertola compie una cerimonia notturna in cui un prigioniero viene condotto su una predella nel tempio. La vittima è legata strettamente e mantenuta cosciente per tutta la durata della cerimonia. I chierici guidano la tribù in una preghiera a Sess'innek. Mentre i lucertoloidi continuano a cantare e pregare, il cuore della vittima viene estratto dal petto e offerto, ancora pulsante, al re lucertola, che prontamente lo mangia. I chierici poi dividono il cadavere, offrendo la porzione più grande al re lucertola perché la consumi.

I lucertoloidi con una certa inclinazione per la magia divina spesso diventano druidi. Anche se i druidi lucertoloidi non sono proibiti, i re lucertole incoraggiano decisamente la devozione a Sess'innek. Di conseguenza, i lucertoloidi che perseguono un cammino druidico di solito sono inseriti a forza nel clero di Sess'innek, e le loro capacità divergenti sono spiegate agli altri lucertoloidi come se "seguissero un diverso cammino della fede." In verità, venerano le loro divinità allo stesso grado in cui il resto dei lucertoloidi venera Sess'innek, ma rimangono con i chierici per ottenere il sostegno del re. I druidi lucertoloidi che criticano apertamente questa struttura artificiale sono sfidati dal re lucertola e dai chierici di Sess'innek, poi rapidamente sottomessi, sacrificati e mangiati.

Rapporti con le altre razze

I re lucertole vedono umani, elfi, nani e altri umanoidi come cibo, non alleati né vicini. Molte creature scagliose sono anch'esse rifiutate come alleati da tribù sotto il dominio dei re lucertole. Siccome i re lucertole non venerano nessun aspetto del Serpente del Mondo, considerano qualsiasi creatura che lo faccia come nemico della tribù. I khaasta, che a loro volta adorano Sess'innek, sono visti come soldati d'élite che combattono per la stessa causa. I re lucertole potrebbero anche permettere il commercio con i tritoni del fuoco, e si potrebbero formare alleanze a breve termine tra le due razze per occuparsi di minacce da altre specie. Tuttavia i re lucertole temono la natura elementale dei tritoni del fuoco, quindi mantengono quegli alleati ben lontani da oggetti e strutture combustibili.

Equipaggiamento dei re lucertole

I re lucertole usano sempre l'equipaggiamento più raffinato a disposizione, solitamente di qualità perfetta o migliore.

Tritoni del fuoco

I tritoni del fuoco vivono in luoghi caldi, principalmente regioni vulcaniche e deserti. Questi umanoidi mostruosi bipedi sono guerreschi come gli asabi, ma non altrettanto leali.

panoramica

Sebbene siano imparentati alla lontana con i lucertoloidi, i tritoni del fuoco sono diversi da molte delle altre razze scagliose poiché non sono stati creati dai sarrukh. Qualche saggio ha suggerito che alcuni lucertoloidi abbiano vagato nelle Terre del Fuoco (la regione del Sottosuolo che si trova sotto le Giungle di Chult) e si siano lentamente evoluti nei tritoni del fuoco, mentre altri credono che queste creature siano il risultato di sperimentazioni magiche.

Descrizione

Un tritone del fuoco assomiglia a una lucertola a due zampe con una lunga coda. Le mani sono dotate di artigli, e le ginocchia invertite gli forniscono un'eccezionale capacità nel correre e saltare. La pelle è di un color seppia maculato, più scuro lungo la schiena e che sfuma fin quasi al bianco sull'addome. Il volto simile a una lucertola è liscio e privo di tratti distintivi se non per i grandi occhi neri come l'inchiostro.

I tritoni del fuoco combattenti indossano armature e generalmente combattono con spade o altre armi da guerra. Preferiscono il combattimento in sella e molti addestrano camminatori giganti come cavalcature. Le statistiche sia per i tritoni del fuoco che per i camminatori giganti si trovano in *Mostri di Faerûn*.

storia razziale

Qualunque siano le circostanze della loro creazione, i tritoni del fuoco ebbero origine nelle Terre del Fuoco più di 15.000 anni fa. Col passare del tempo, gruppi di tritoni del fuoco

predatori si spinsero nei Picchi di Fiamma attraverso canali di lava che collegavano il Dirupo Rovente con i vulcani soprastanti. Da là, si sparpagliarono nelle giungle circostanti. Se non fosse stato per l'intervento degli yuan-ti, i tritoni del fuoco probabilmente non si sarebbero mai spinti oltre Chult.

Nei primi anni dell'Impero di Serpentes, gli yuan-ti scoprirono i tritoni del fuoco. Riconoscendo la loro attitudine al combattimento, gli yuan-ti si assicurano subito l'aiuto delle loro nuove conoscenze sul campo di battaglia. I tritoni del fuoco utilizzavano una tattica da "incudine e martello" che implicava posizionare un'unità visibile direttamente di fronte al nemico e un'unità più grande appena fuori dalla visuale. Una volta che i nemici si erano avvicinati a quella più piccola, la più grande colpiva dai lati con armi in mischia e armi a soffio. Nel frattempo, l'unità più piccola tempestateva i nemici di frecce. Questa tattica, fino a quel momento sconosciuta nel Faerûn, si dimostrò particolarmente efficace contro unità di schermaglia nemiche.

Nel momento in cui l'Impero di Serpentes cadde, i tritoni del fuoco si erano diffusi in tutto il Faerûn. I grandi eserciti dell'impero si dispersero, lasciando colonie isolate di tritoni del fuoco in tutto il continente. Anche se avessero potuto fare ritorno ai Picchi di Fiamma, molti dei tritoni del fuoco erano di una o due generazioni più giovani di quelle che avevano lasciato la loro terra nativa ancestrale per combattere per i serpentoidi. Alcuni intrapresero la via del ritorno, ma molti si stabilirono in altri picchi vulcanici in tutto in Faerûn, e qualcun altro fissò la propria dimora nel deserto.

Dal loro riposizionamento in tutto il continente, i tritoni del fuoco sono stati una minaccia per i viaggiatori e per quelle specie abbastanza sfortunate da abitare vicino a loro. Le loro tattiche di sorpresa sono leggendarie tra i nemici, ma queste tecniche rimangono comunque efficaci, poiché i nemici non sanno da dove potrebbe giungere un attacco a sorpresa. Siccome molti tritoni del fuoco vivono sui picchi di montagna, tendono a concentrare le loro razzie contro altri gruppi di tritoni del fuoco oltre che di altri umanoidi, quali goblin, orchi e altre creature che vivono in montagna. I tritoni del fuoco sono una fonte costante di vessazione per le tribù di Bedine del Deserto dell'Anauroch, e recentemente i Bedine hanno dedicato enormi risorse per la ricerca e la distruzione degli insediamenti dei tritoni del fuoco.

LA LEGGENDA DI INFERNO

Per tradizione, i tritoni del fuoco utilizzano come cavalcature i camminatori giganti nativi della Faglia di Fiamma a Tuern. Come abbiano acquisito tali cavalcature, però, è argomento di varie speculazioni, siccome nessun tritone del fuoco in realtà ha mai visitato questo posto.

Seconda la leggenda, un drago rosso dei Monti della Stella di nome Inferno un tempo cercava un gruppetto di creature del fuoco che lo servissero. Scorgendo i tritoni del fuoco dei Picchi di Fiamma durante una delle sue scorrerie e decidendo che fossero ben qualificati per essere i suoi sgherri, li avvicinò con una proposta: in cambio del servizio di una grande banda di tritoni del fuoco, avrebbe fornito alla colonia un'immensa quantità d'oro che gli abitanti potevano usare per rifondere la loro statua di Kossuth. I tritoni del fuoco, che avevano visto dei cavalieri in sella e avevano compreso il valore delle cavalcature in battaglia, fecero una controproposta. Se il

drago avesse trovato una creatura che i tritoni potevano cavalcare e allevare, essi gli avrebbero dato cinquanta dei loro combattenti.

Inferno accettò e se ne andò in cerca di creature adatte. Parecchi mesi dopo, ritornò trasportando un'immensa borsa piena di uova di camminatori giganti, che presentò ai tritoni del fuoco insieme alle istruzioni per farle schiudere. I tritoni del fuoco portarono le uova a schiudersi e ben presto scoprirono l'utilità dei camminatori giganti. In cambio, onorarono il loro accordo e selezionarono cinquanta tritoni del fuoco combattenti che seguissero Inferno, al servizio del quale rimasero per il resto della loro vita.

Atteggiamento mentale

Nonostante l'apparente ordine della loro società, i tritoni del fuoco sono estremamente sadici. Amano torturare praticamente tutte le creature, in particolare quelle senzienti quali umani e altri umanoidi. I tritoni del fuoco spesso diventano nemici o rivali l'uno dell'altro, combattendo per risorse, posizione sociale o compagni. L'omicidio è comune in qualsiasi tribù, anche se il timore di ritorsione da parte della famiglia del tritone del fuoco ucciso, dei chierici o perfino del signore supremo impedisce che si verifichino numerose uccisioni. Il modo più vantaggioso di eliminare un rivale è semplicemente di non aiutarlo in battaglia, permettendo che venga sopraffatto dagli avversari. Quando una tale soluzione non è realizzabile, uccidere semplicemente il rivale e nascondere o distruggerne il corpo è il secondo metodo di eliminazione più comune. Sebbene tutti conoscano la probabile fine del tritone del fuoco scomparso, la supposizione comune è che si sia semplicemente allontanato senza riuscire a far ritorno.

società dei tritoni del fuoco

Le tribù di tritoni del fuoco che vivono vicine l'una all'altra non sono quasi mai in buoni termini. Nel migliore dei casi, si ignorano, e nel peggiore combattono guerre feroci. Infatti, i tritoni del fuoco sono più propensi a ingaggiare battaglia con i loro simili che non con altre razze odiate. Che sia o meno stata dichiarata una guerra, il più grande onore che un gruppo di tritoni del fuoco razziatori possa conseguire è di trovare stanze di cova di una tribù rivale e distruggerne le uova.

Una tipica comunità di tritoni del fuoco è governata da un singolo signore supremo: generalmente l'individuo più carismatico della tribù. La funzione principale del signore supremo è di pianificare le razzie, assegnare tritoni del fuoco combattenti alle varie strade commerciali e assicurarsi che i suoi sudditi siano addestrati in modo appropriato e pronti a combattere. Anche se i tritoni del fuoco combattono costantemente se viene data loro l'opportunità, in realtà solo il signore supremo ha il potere di dichiarare guerra ai nemici. In molti casi, può scegliere di esasperare i nemici con rapide scorrerie o altre azioni che richiedano meno risorse di una guerra totale.

Mentre il signore supremo prende le decisioni maggiori per una tribù di tritoni del fuoco, i chierici di Kossuth sovrintendono alle funzioni quotidiane. Questi capi spirituali decidono quali dei loro prigionieri umani o umanoidi diventeranno pasti, si occupano del benessere della tribù e offrono guarigione quando necessario.

I tritoni del fuoco preferiscono nutrirsi di umanoidi di quasi qualunque genere. Possono sopravvivere della carne di bestiame animale, bestie selvatiche o perfino roditori, ma ricorrono a tali scorte solo quando sono completamente senza il loro cibo preferito. Se ci sono a disposizione più umanoidi, i tritoni del fuoco scelgono sempre per primi gli umani, seguiti da elfi, nani e poi altri umanoidi. La tradizione dei tritoni del fuoco sostiene che torturare brutalmente le creature prima di



Tritoni del fuoco su camminatori giganti

ucciderle le rende più gustose. Una volta che la carne è stata cucinata, i chierici mangiano le parti più succose, poi distribuiscono il resto tra gli altri membri della tribù.

Le leggi societarie variano da tribù a tribù. I delitti più comunemente imputati sono omicidio e furto di cibo. Anche se i chierici possono intramettersi ed esprimere i giudizi su tali questioni se vogliono, i chierici della tribù gestiscono la maggior parte dei procedimenti criminali. La morte è la condanna più comune per quanti sono trovati colpevoli di aver commesso il crimine. Tali esecuzioni tendono ad essere ancora più brutali delle torture agli umanoidi destinati a fare da pasto. Un tritone del fuoco condannato viene torturato per un minimo di tre giorni. Dopo che gli sono state rimosse varie parti del corpo, è stato pugnalato o squartato, il tritone del fuoco è trattato con sarsson, un'erba che i camminatori giganti trovano irresistibile, e dato in pasto vivo alla propria cavalcatura.

RAPPORTI INTERPERSONALI

I tritoni del fuoco si accoppiano con compagni all'interno delle loro tribù come desiderano, ma tali rapporti raramente durano molto. L'ambizione di queste creature e la loro propensione al tradimento superano di gran lunga la loro lealtà nei confronti di qualsiasi individuo. Allo stesso modo, l'appartenenza a una banda di guerra individuale rimane sempre variabile, prendendo in considerazione un riposizionamento quando i disaccordi minacciano la stabilità di un gruppo.

CICLO DI VITA

La diffusione della razza dei tritoni del fuoco è piuttosto complicata. Dopo che una femmina ha prodotto una covata, le uova vengono portate in un terreno di cova altamente sorvegliato. Qui, vengono posizionate vicino a sfiatatoi di lava o altre fonti di calore per assicurarsi che rimangano calde. Una volta che un uovo inizia a schiudersi, il piccolo tritone del fuoco deve liberarsi con la forza entro 1 minuto o è giudicato troppo debole per sopravvivere. Un tale fallimento a schiudersi è visto come un segno che Kossuth è scontento della tribù, quindi il chierico incaricato sacrifica al dio lo sventurato giovane tritone del fuoco. Tali uccisioni sono rare, ma i chierici in realtà progettano fallimenti di schiusa ogni tanto per porre fine alle linee di sangue dei loro nemici.

magia dei tritoni del fuoco

Come razza, i tritoni del fuoco non hanno un particolare talento per la magia arcana, quindi non diventano quasi mai maghi o stregoni. Siccome sono devoti seguaci del dio Kossuth, tuttavia, i chierici sono un elemento importante della loro società. I tritoni del fuoco raramente creano nuovi oggetti magici, sebbene i loro chierici abbiano qualche incantesimo che è unico (vedi *dardo lavico*, *eruzione* e *fiotto lavico* nel Capitolo 11).

divinità dei tritoni del fuoco

Il fatto che i tritoni del fuoco venerino Kossuth invece di qualche aspetto del Serpente del Mondo fornisce ulteriore sostegno alla teoria che siano stati creati dai sarrukh. In

effetti, i tritoni del fuoco sono tra i più vecchi e più fedeli devoti del Signore delle Fiamme. Sebbene i culti di Kossuth siano abbondanti in Faerûn, la divinità sembra avere una preferenza per i tritoni del fuoco. I loro chierici insegnano che Kossuth infuse le fiamme nei tritoni del fuoco quando li liberò dal domino del Serpente del Mondo nelle profondità del Dirupo Rovente.

Durante il Periodo dei Disordini, Kossuth apparve nel Dirupo Rovente sotto i Picchi di Fiamma e scelse un tritone del fuoco guardia nera di nome Chassan, signore supremo di una tribù locale, come suo avatar. Kossuth/Chassan guidò i tritoni del fuoco in una guerra brutale con gli pteradi del Chultengar, e il conflitto durò fino a che non terminò la Crisi degli Avatar. Kossuth ritornò nei piani, lasciando nella sua scia il cadavere carbonizzato di Chassan, ma il dio in seguito ricompensò la lealtà di Chassan permettendogli di ritornare dalla sua tribù come fiamma della morte (una versione del cavaliere della morte; vedi "Chassan", più avanti). Chassan, che guida ancora la tribù di Ack'ta per decreto del Signore delle Fiamme, è uno dei pochi tritoni del fuoco signori supremi che esercitano la loro influenza anche sui chierici di Kossuth.

I tritoni del fuoco seguono molte delle tradizioni praticate dai seguaci di Kossuth ovunque in Faerûn. Credono che le loro anime siano temprate dal fuoco, che il fuoco sia la forza purificatrice del multiverso, e che solo i più forti sopravvivano alle fiamme. Come altri seguaci di Kossuth, i tritoni del fuoco compiono prove di sopportazione del dolore, ma siccome le fiamme sono parte del loro essere, devono scegliere altre forme di dolore con cui testare il proprio coraggio. Di conseguenza, i tritoni del fuoco mettono alla prova il valore dei loro piccoli sommergendoli nell'acqua fredda per un tempo più vicino possibile al minuto. Quelli che resistono per un minuto intero di immersione senza piangere sono giudicati degni di entrare nel clero di Kossuth. Quelli che resistono per meno di mezzo minuto sono sacrificati a Kossuth, e gli altri diventano combattenti al servizio del signore supremo.

A differenza della maggior parte dei fedeli di Kossuth, i tritoni del fuoco non dividono i loro chierici tra viticci e bracieri brucianti. Invece, un singolo gruppo chiamato i Calici di Ottone è incaricato di occuparsi dei bisogni dei tritoni del fuoco e di guidarli nella fede. Questi sacerdoti sono responsabili delle torture e della preparazione del cibo per la tribù, assicurandosi che le uova siano covate in modo appropriato e guidando i tritoni del fuoco nella preghiera e nei sacrifici.

Ogni tribù di tritoni del fuoco ha un idolo d'oro in forma di Kossuth. Stranamente, anche se molti credono che Kossuth sia un tritone del fuoco formato di fiamme vive, l'idolo d'oro assomiglia sempre a una grande lucertola. (Il fatto che i tritoni del fuoco furono gli ultimi a considerare la forma del dio durante il Periodo dei Disordini suggerisce che potesse infatti assumere normalmente questa forma.) Gli idoli d'oro di Kossuth variano come dimensioni da una tribù all'altra. In generale, il signore supremo distribuisce equamente l'oro acquisito con le razzie tra i membri della tribù, anche se ai chierici di norma viene data la porzione più grande. Una volta che hanno acquisito una scorta abbastanza grande, la fondono in un idolo di Kossuth più grande.

I tritoni del fuoco svolgono anche un ruolo nella chiesa maggiore di Kossuth. Parecchie centinaia di anni fa, tre im-

portanti bande di tritoni del fuoco mercenari avvicinarono il ramo della chiesa guidato da umani per offrire i loro servizi. La Chiesa di Kossuth accettò il loro aiuto, sfruttandoli come guardie del tempio oltre che come scorte per i loro chierici in viaggio. Questo accordo continuò finché i tritoni del fuoco non furono indottrinati nella religione come guardiani ed esempi viventi della padronanza sul fuoco di Kossuth. A quel punto, divennero un aspetto molto più importante della chiesa. Ora un tipico tempio di Kossuth è protetto da più di un centinaio di tritoni del fuoco e all'incirca metà di quel numero di camminatori giganti. Alcuni di questi tritoni del fuoco sono allevati nella chiesa, altri sono reclutati dall'esterno. I tritoni del fuoco che desiderano andarsene possono farlo liberamente in qualsiasi momento.

personaggi tritoni del fuoco

I tritoni del fuoco non si trovano spesso a vivere in mezzo ad altre razze, e sono quasi sempre ostili quando si verifica una qualche interazione. Se un'intera tribù di tritoni del fuoco dovesse essere massacrata, i sopravvissuti possono unirsi a gruppi di mercenari locali nella regione, siccome di norma non sono i benvenuti nelle altre tribù. Se possono scegliere, questi tritoni del fuoco di solito si uniscono a gruppi malvagi che saccheggiano le aree civilizzate.

Ancora più rari dei sopravvissuti di tribù perdute sono gli esuli che hanno voltato le spalle a Kossuth e alla società dei tritoni del fuoco, e che sono sopravvissuti per raccontarlo. Questi tritoni del fuoco più unici che rari generalmente sono buoni o neutrali, e alcuni di essi formano persino alleanze con creature buone. Infatti, gira voce che parecchi tritoni del fuoco abbiano voltato le spalle alle tribù nei Picchi di Fiamma e successivamente siano stati ospitati da un couatl.

Molti tritoni del fuoco scelgono il cammino del guerriero, ma alcuni dei più coraggiosi e robusti diventano chierici.

Rapporti con le altre razze

I tritoni del fuoco vedono le altre creature come poco più che cibo, e sono notoriamente sadici e crudeli. I gruppi di guerra di tritoni del fuoco molto spesso preparano imboscate contro viaggiatori e rendono inabili le cavalcature nemiche per rallentare e confondere i nemici, poi compiono un attacco a sorpresa. Dopo aver vinto la battaglia, i tritoni del fuoco spesso prolungano il brivido della caccia permettendo ad alcuni dei prigionieri di scappare, per poi rintracciarli e catturarli di nuovo. Le cavalcature dei tritoni del fuoco giocano un ruolo chiave in queste seconde catture, siccome i camminatori giganti possono seguire le tracce delle prede mediante l'olfatto acuto e identificare i luoghi dove sono passate le prede fino a tre giorni dopo che se ne sono andate.

Equipaggiamento dei tritoni del fuoco

Indipendentemente dalla loro locazione in Faerûn, molte tribù di tritoni del fuoco mantengono uccelli incapaci di colare conosciuti come camminatori giganti (*Mostri di Faerûn*, pagina 25) che servono come cavalcature. Le uova

dei camminatori giganti sono covate nello stesso luogo dei giovani tritoni del fuoco, anche se richiedono ancora più calore delle uova di tritoni del fuoco. Al momento della schiusa, ogni camminatore gigante si lega a un tritone del fuoco, diventando la sua cavalcatura e il suo amico fino alla morte. Il tritone del fuoco in cambio alleva e addestra la creatura e si assume piena responsabilità per il suo benessere. Il camminatore gigante continua a servire il suo padrone anche dopo la morte, fornendo cibo, ossa con cui possono essere creati strumenti, e pelle per la lavorazione del cuoio.

Trogloditi e tren

I trogloditi e i tren sono creature simili che abitano negli stessi ambienti e spesso vivono insieme nei medesimi insediamenti. Entrambi preferiscono fredde aree umide nelle profondità del sottosuolo.

panoramica

I sarrukh di Mhairshaulk crearono i trogloditi per esplorare le aree sotterranee e sorvegliare le loro roccaforti sottoterra contro le incursioni da parte delle razze del Sottosuolo. I tren erano i risultati potenziati magicamente di esperimenti degli yuan-ti di accoppiamenti tra trogloditi e lucertoloidi che avvennero molto tempo dopo la caduta dei sarrukh.

Entrambe le razze attaccano regolarmente le creature che attraversano i loro territori. I tren combattono nelle prime file, tenendo occupati gli avversari, mentre i trogloditi scagliano giavellotti da lontano o utilizzano altre armi a distanza.

I trogloditi incontrati senza tren di solito preparano imboscate per i nemici. Le file davanti attaccano con i randelli, mentre gli altri si spostano per fiancheggiare gli avversari e attaccare con armi naturali. Nel frattempo, i trogloditi lanciatori di giavellotti tentano di colpire i nemici che provano a usare la magia.

I tren incontrati senza trogloditi di solito preferiscono compiere un attacco frontale contro i nemici con armi da guerra, mentre gli arcieri nelle loro linee arretrate mirano a qualsiasi nemico sembri più facile da colpire.

Descrizione

Le due razze sono molto simili fisicamente, anche se i tren tendono ad essere più forti, più imponenti e meno intelligenti. Un troglodita è più basso di un umano tipico e ha lunghe braccia. Cammina eretto su gambe tozze e ha una lunga coda sottile che usa per mantenere l'equilibrio. Un tren è leggermente più grosso di un troglodita ma più muscoloso. La coda è più lunga e più larga di quella del troglodita, e gli arti sono più proporzionati rispetto al corpo. Le statistiche del troglodita si trovano a pagina 245 del *Manuale dei Mostri*; le statistiche del tren sono presentate a pagina 87.

storia razziale

I sarrukh di Mhairshaulk originariamente utilizzavano i trogloditi per esplorare la regione del Sottosuolo ora chiamata Profondità del Serpente. Questi agenti riportarono

indietro utili resoconti sulle civiltà di aboleth, illithid e altre creature che potenzialmente potevano rappresentare una minaccia per i sarrukh. Allarmati da queste informazioni, i sarrukh inviarono i trogloditi nelle profondità sotterranee per fungere da sentinelle e avvertirli nel caso comparissero forze di invasione maggiori.

Gli abitanti del Sottosuolo alla fine vennero liquidati come minacce minori, siccome si dimostrarono incapaci di collaborare in gruppi abbastanza grandi da montare un'offensiva ragionevole contro i sarrukh. Fu compiuto qualche tentativo di conquistare il territorio dei sarrukh, ma fallirono tutti grazie agli avvertimenti anticipati dei trogloditi.

Quando l'impero dei sarrukh alla fine crollò, i trogloditi scomparvero dal Mhairshaulk nelle profondità sottostanti. Da lì, si diffusero nella maggior parte di Faerûn, stabilendo insediamenti vicino a sorgenti d'acqua sotterranee dove potevano cacciare le varie creature selvagge che vivevano nel Sottosuolo. I loro insediamenti prosperarono a tal punto che i trogloditi alla fine divennero una delle razze più comuni nel Sottosuolo.

Quando gli yuan-ti crebbero in importanza sotto il comando di Sseth, cercarono una razza servitrice che li aiutasse a diventare i nuovi padroni di Faerûn. Molti gruppi di trogloditi furono riuniti e costretti a servire negli eserciti di Serpentes. Ben presto, tuttavia, divenne chiaro che sebbene i trogloditi avessero avuto successo nel Sottosuolo, il loro potere fisico lasciava molto a desiderare. Quindi, gli yuan-ti decisero di tentare di modificarli. La magia dei sarrukh che aveva permesso la trasformazione di creature scagliose in altre forme era andata persa da parecchio tempo, quindi gli yuan-ti fecero accoppiare i trogloditi più forti con i lucertoloidi più potenti e trattarono le uova ogni giorno con l'incantesimo *forza del toro*. Il risultato fu il tren, una creatura più potente fisicamente ma meno intelligente delle sue due razze genitrici.

Gli yuan-ti usarono i tren per difendere ed espandere l'Impero di Serpentes. Dopo la loro caduta, molti tren furono scambiati con altre potenti creature in cambio di favori e magia. Alla fine, l'odore dei tren si dimostrò troppo nauseante per i loro nuovi padroni, quindi furono liberati quasi tutti. Gli yuan-ti, inoltre, tennero un gran numero di tren, che li servono ancora adesso.

I tren che erano stati liberati dal servizio formarono gruppi mercenari, molti dei quali si spinsero in cerca di trogloditi da servire. I trogloditi all'inizio erano sospettosi, ma quando divenne evidente che i tren erano disposti a seguire i capi trogloditi e a non tentare di assumere il controllo degli insediamenti, furono accolti a braccia aperte e incorporati completamente in molte comunità di trogloditi.

Atteggiamento mentale

Sia i trogloditi che i tren percepiscono il mondo come un luogo freddo e ostile pieno di creature che sono inclini a distruggerli. Questo punto di vista non è interamente sbagliato, siccome sono odiati sia dalle creature malvagie che da quelle buone a causa dei loro attacchi insensati. L'unica razza che sembra avere trovato un utilizzo per loro sono gli yuan-ti, e i vrael olo di solito preferiscono i tren poiché sono più abili in battaglia. Rifiutati da quasi ogni altra creatura a causa della loro relativa debolezza e del loro fetore soffocante, i trogloditi trovano conforto nell'isolamento e tentano di distruggere qualsiasi altra creatura intelligente a portata.

Siccome sia i trogloditi che i tren sono state razze servitrici in passato, preferiscono seguire la creatura più potente che desidera governarli. Siccome la maggior parte delle altre creature li evitano, i loro capi di solito sono i più forti della loro specie.

società dei trogloditi e dei tren

Una tribù di trogloditi segue l'individuo più potente: maschio o femmina. Questo capitano dichiara i successivi combattenti più potenti come sottocapi, che a loro volta guidano bande di combattenti nelle razzie. Il capitano governa la tribù finché non viene ucciso in battaglia o finché la sua salute non declina a un punto tale in cui non può più combattere in modo efficace. A quel punto, la tribù seleziona un nuovo capo, spesso scartando tutti i vecchi sottocapi in favore di combattenti più giovani che di recente abbiano dimostrato il proprio valore in battaglia.

I non combattenti sono pochi nella società troglodita. Le femmine combattono al fianco dei maschi e non sono meno feroci. I giovani si uniscono ai gruppi di razzia composti da venti o trenta trogloditi non appena sono in grado di impugnare le armi. Ogni tribù, però, ha cacciatori e raccoglitori designati. Questi trogloditi raramente partecipano al combattimento in prima fila. Invece, seguono le tracce delle prede in tutto il Sottosuolo, guidano branchi di combattenti nelle spedizioni di caccia oppure portano cibo alle loro tribù quando non sono impegnati in una razzia.

Le tane dei trogloditi di solito sono grotte o caverne sotterranee con più stanze in cui i trogloditi possono muoversi liberamente. Molte di norma sono piene di ogni sorta di rifiuto e sporcizia, e altre presentano corpi d'acqua salmastra e stagnante. I trogloditi, ad eccezione del capitano, non chiamano casa nessuna parte della loro tana, e generalmente dormono in una stanza diversa, circondati da trogloditi diversi, ogni notte.

RAPPORTI INTERPERSONALI

I trogloditi rimangono con i loro compagni affettivi finché sono entrambi in vita, ma ne prendono di nuovi se rimangono vedovi (una condizione che si verifica di frequente). Trogloditi



*Troglodita chierico
e tren monaco*

e tren possono mischiarsi liberamente e senza alcun marchio di infamia. Stretti rapporti di amicizia tra individui sono rari, ma ogni troglodita tratta tutti i membri della sua tribù come una famiglia.

CICLO DI VITA

Dopo che una femmina depone le uova, queste vengono avvolte all'interno di una rete intrecciata di cuoio e posizionate nel corso d'acqua della tribù a incubare. Un giorno o due prima che una covata di uova si schiuda, i trogloditi le rimuovono dall'acqua per asciugarsi, così che i loro gusci diventino abbastanza friabili da essere rotti dai piccoli.

Quando i trogloditi si accoppiano con i tren, ogni progenie ha una pari possibilità di essere di una o dell'altra razza. I piccoli tren sono separati dai trogloditi immediatamente per impedire loro di ferire inavvertitamente i trogloditi che crescono con la loro forza maggiore.

Sia i tren che i trogloditi giovani vengono educati dall'intera tribù più che dai loro genitori biologici. I giovani possono camminare e impugnare armi già a due anni. Da quel momento fino a che non raggiungono la maturità, vengono loro fornite armi per addestramento e sono incoraggiati a combattere fra loro. Quando diventano più vecchi, vengono date loro armi di metallo e sono mandati in spedizioni di caccia con i cacciatori della tribù.

Molti trogloditi alla fine muoiono in combattimento. Quelli che non muoiono in questo modo sono considerati anziani tribali e apprezzati per la saggezza che si suppone abbiano accumulato col passare degli anni. Uno di questi anziani di solito viene scelto per offrire consiglio al capitano.

RITI FUNERARI

Dopo ogni battaglia, i trogloditi riuniscono i loro morti per una benedizione finale da parte dei chierici della tribù. Poi, i cadaveri sono mangiati in una cerimonia chiamata "La Rinascita" in cui la carne dei defunti è restituita alla tribù.

personaggi trogloditi e tren

I trogloditi e i tren sono personaggi interessanti. Non solo i loro odori disturbano i sensi anche delle più tolleranti tra le altre razze, ma la loro inclinazione a mangiare le vittime uccise può essere rivoltante anche per le razze civilizzate. Ciononostante, alcuni personaggi sono disposti ad accettarli nei gruppi di avventurieri. Questi potrebbero avere la sensazione che i benefici dell'odore superino in importanza gli aspetti negativi del viaggiare con una creatura così puzzolente, oppure potrebbero semplicemente non avere il senso dell'olfatto.

I trogloditi molto spesso avanzano nella classe del chierico, anche se possono scegliere di essere guerrieri. Le loro penalità all'Intelligenza e alla Destrezza non precludono automaticamente personaggi ladri o maghi, ma la cultura e una mancanza di esposizione a quelle classi del personaggio fanno sì che molti trogloditi non acquisiscano livelli in esse. I trogloditi separati dai loro insediamenti sotterranei sono spesso interessati ai nuovi tipi di creature che incontrano, quindi scelgono di seguire cammini alternativi.

I tren di norma sono barbari o monaci, sebbene possano anche scegliere altre classi se vogliono. La classe del mago è un'opzione difficile per un tren a causa della sua penalità di -4 all'Intelligenza.

magia dei trogloditi e dei tren

I membri di queste due razze raramente apprendono la magia arcana, e anche i chierici sono comunque rari. Quindi, i trogloditi e i tren non hanno mai sviluppato nessun nuovo incantesimo od oggetto magico per proprio conto.

divinità dei trogloditi e dei tren

Siccome in origine i trogloditi furono creati dai sarrukh, all'inizio veneravano un aspetto del Serpente del Mondo. Dopo la caduta degli imperi dei sarrukh, spostarono la loro adorazione nei confronti del tronfio Laogzed. Questa oscena divinità, di cui si crede essere in parte demone, esiste solamente per consumare cibo: cioè, qualunque cosa fatta di carne e sangue che possa essere ingerita. Laogzed preferisce inghiottire il proprio cibo vivo, in modo da poterlo sentire muovere mentre lo digerisce.

L'amore per il cibo pervade la venerazione di Laogzed, e ogni occasione è buona per un banchetto. Dopo una vittoria, i trogloditi banchettano con i cadaveri dei loro nemici. Allo scopo di allestire grossi banchetti il più spesso possibile, di frequente cacciano fin all'eccesso le creature nelle aree circostanti, impoverendo così le loro regolari fonti di cibo.

I chierici sono utili ai trogloditi poiché sono in grado di infliggere danni in combattimento e possono curarsi quando sono feriti. Con i bassi standard di venerazione che Laogzed impone ai suoi seguaci, i trogloditi trovano decisamente facile essere "religiosi".

I tren raramente scelgono di diventare chierici, siccome generalmente preferiscono ruoli orientati al combattimento. Di conseguenza, nelle tribù puramente tren, i chierici sono considerati preziosi e insostituibili. Per quel motivo, i tren chierici sono astenuti dal combattimento per la maggior parte del tempo e vengono loro affidati doveri meno pericolosi, come sorvegliare le uova e preparare il cibo. A causa del ruolo limitato che viene loro concesso di svolgere negli insediamenti di tren, tendono ad avanzare più lentamente rispetto ai combattenti. Quindi, possono fornire meno guarigioni ai combattenti feriti che ritornano da una battaglia di quanto non possano fare i chierici di una tribù di trogloditi.

A parte il banchettare, la divinità richiede ben poco ai suoi seguaci. A differenza di molte delle divinità malvagie, Laogzed non richiede sacrifici, anche se comunque non li rifiuta. I trogloditi credono che ogni volta che mangiano, stanno mandando il cibo consumato a Laogzed, che lo gusta a sua volta. Per questo dogma, l'atto stesso di mangiare è un rituale religioso. Laogzed concede loro gli incantesimi in cambio della loro adorazione e dei costanti banchetti che organizzano per lui.

I tren che sono per conto loro hanno la tendenza ad essere atei. Possono conoscere Laogzed, ma non provano alcun

obbligo a venerarlo. I tren sotto il controllo degli yuant-i concedono la loro adorazione a qualsiasi divinità richiedano i loro padroni.

Rapporti con le altre razze

Malvagi come i loro progenitori, i trogloditi e i tren attaccano qualsiasi creatura entri nel loro territorio, e spesso compiono razzie negli insediamenti di altre creature vicine senza provocazione, per ottenere delle scorte oppure per puro gusto dell'aggressione. I trogloditi non mettono in dubbio le motivazioni dei loro capi quando viene loro ordinato di attaccare i confinanti: semplicemente eseguono quello che è stato loro ordinato.

Equipaggiamento di trogloditi e tren

I trogloditi sono ossessionati dal metallo. Siccome sono privi della comprensione tecnica necessaria a forgiare le armi, spesso organizzano spedizioni per saccheggiare armi e armature di metallo da varie rovine del Sottosuolo. Ottengono il metallo anche dai vicini depredati che possiedono la tecnologia per forgiare il metallo. Le armi e armature di metallo ottenute da tali spedizioni vengono date prima ai combattenti più potenti, così che i membri della tribù meno preparati sono gli ultimi a ricevere attrezzatura di buona qualità.

Anche se i tren hanno la stessa brama istintiva per il metallo, gli unici oggetti che conservano sono gli spadoni di metallo. Il resto lo consegnano volentieri ai trogloditi.

incontri con le razze di lucertole

I personaggi giocanti possono incontrare membri delle razze di lucertole individualmente o in gruppi quasi ovunque, spesso supportati da piccoli gruppi di seguaci. Molti insediamenti si trovano in locazioni remote, anche se alcuni possono essere incredibilmente vicini alle comunità umanoidi.

Nemici e alleati pronti all'uso

Le razze di lucertole spesso perseguono classi di prestigio di vario genere, in particolare quelle che potenziano la loro capacità di combattimento. Il seguente personaggio tritone di fuoco può essere intrecciato nelle avventure o incontrato singolarmente.

CHASSAN

Chassan è il capo della tribù Ack'ta di tritoni del fuoco nei Picchi di Fiamma. Durante il Periodo dei Disordini, Chassan ha servito come avatar di Kossuth. L'essenza divina del Signore delle Fiamme era troppa per la sua forma mortale, e tutto ciò che rimase del tritone di fuoco dopo la partenza del dio era un guscio annerito. Dopo che Kossuth tornò sul Piano Elementale del Fuoco, tuttavia, trasformò i resti carbonizzati di Chassan in una fiamma della morte. (L'archetipo della fiamma della morte è lo stesso dell'archetipo del cavaliere della morte, presentato sul *Manuale dei Mostri II*, con la differenza che può essere applicato agli umanoidi mostruosi.) Ora Chassan è il signore supremo della tribù, ma per decreto di Kossuth, anche i chierici devono rispondere a lui delle loro azioni.

In seguito a questa trasformazione in una fiamma della morte, Chassan dichiarò guerra alle altre tribù vicine che abitavano nei Picchi di Fiamma. Anche se la guerra non è insolita tra le tribù di tritoni del fuoco, Chassan conquistò facilmente tutte le tribù entro un raggio di 150 km seguendo una serie di complessi piani di battaglia suggeriti dallo stesso Kossuth. Invece che passare a fil di spada i tritoni del fuoco conquistati, com'era abitudine, Chassan concesse loro una scelta: unirsi alla sua tribù o morire. Tre quarti dei tritoni del fuoco conquistati scelsero di unirsi, ampliando la tribù in modo significativo. Ora Chassan sta progettando di marciare verso Mezro e conquistarla in

nome di Kossuth.

Attualmente, c'è una crescente incertezza all'interno della tribù combinata di tritoni del fuoco sulla capacità di Chassan di guidarli a causa della sua condizione di fiamma della morte e dei suoi piani a lungo termine, che egli si è ben guardato da spiegare a loro. Molti dei guerrieri vorrebbero unirsi contro di lui, ma lo hanno visto in battaglia e dubitano di avere il potere per distruggerlo. Ancora peggio, i chierici sostengono completamente Chassan, quindi i suoi rivali non possono contare sul sostegno della magia all'interno della tribù.

Quelli che si oppongono a Chassan hanno cominciato ad arruolare segretamente aiuti fuori dalla tribù, anche se farlo non è stato facile. Molte razze di Chult conoscono la brutalità dei tritoni del fuoco e non vogliono avere nulla a che fare con essi a nessun livello. Altri accettano di aiutare, ma richiedono un prezzo così alto che solo la statua d'oro di Kossuth della tribù sarebbe sufficiente per pagarli.

Chassan è a conoscenza dei complotti contro di lui, ma non se ne preoccupa. Sa di essere sostenuto dai chierici e dalla maggior parte dell'esercito, e sa che avrebbe buone probabilità di vincere una battaglia contro l'intera tribù, se necessario. Chassan sarebbe ben felice di giustiziare subito quanti complottano contro di lui, ma si è trattenuto così a lungo perché è sicuro che si riveleranno al resto della tribù ab-



Chassan, tritone del fuoco fiamma della morte

bastanza presto. A quel punto, può giustiziarli senza rischiare di renderli dei martiri.

Chassán: Tritone del fuoco fiamma della morte guerriero 5/ladro 2/guardia nera 8; GS 19; non morto Medio (fuoco, rettile); DV 2d12 più 5d12 più 2d12 più 8d12; pf 110; Iniz +2; Vel 6 m; CA 27, contatto 12, colto alla sprovvista 25; Att base +16; Lotta +22; Att +22 contatto in mischia (1d8+1 più 1/2 Cos, contatto) o +27 in mischia (1d8+11 più 1d6 da fuoco/19-20 più 1d10 da fuoco, *spada lunga sacrilega dell'esplosione di fiamme+5*) o +23 a distanza (1d8+5/x3, *arco lungo+5*); Att comp +22 contatto in mischia (1d8+1 più 1 Cos, contatto) o +27/+22/+17/+12 in mischia (1d8+11 più 1d6 da fuoco/19-20 più 1d10 da fuoco, *spada lunga sacrilega dell'esplosione di fiamme+5*) o +23/+18/+13/+8 a distanza (1d8+5/x3, *arco lungo+5*); AS esplosione abissale, arma a soffio (fuoco), comandare non morti 4 volte al giorno, uso dei veleni, punire il bene 2 volte al giorno, attacco furtivo +3d6, attacco di contatto; QS aura di disperazione, aura malvagia, riduzione del danno 15/magia, benedizione oscura, scurovisione 18 m, *individuazione del bene*, eludere, servitore immondo, immunità (elettricità, freddo, fuoco, metamorfosi), resistenza agli incantesimi 27, evoca cavalcatura, scoprire trappole, immunità allo scacciare, seguaci non morti, tratti dei non morti; AL NM; TS Temp +14, Rifl +12, Vol +10; For 22, Des 15, Cos -, Int 12, Sag 16, Car 13. Altezza 2,1 m; Peso 92,5 kg.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cavalcare +13, Conoscenze (religioni) +9, Diplomazia +9, Disattivare Congegni +3, Equilibrio -2, Guarire +8, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +0, Nascondersi -1, Scalare +13; Attacco Poderoso, Combattere in Sella, Incalzare Potenziato, Incalzare, Riflessi in Combattimento, Spezzare Migliorato, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro.

Esplosione abissale (Sop): Una volta al giorno, Chassán può scatenare un'esplosione di fuoco soprannaturale in una propagazione con raggio di 6 metri entro un raggio di azione di 324 metri. La deflagrazione infligge 17d6 danni (metà da fuoco e metà divini, Riflessi CD 19 dimezza).

Arma a soffio (Sop): Una volta ogni 10 minuti, Chassán può soffiare fuoco su un avversario entro 1,5 metri. Questo attacco infligge 1d6 danni da fuoco (Riflessi CD 11 dimezza).

Comandare non morti (Sop): Chassán comanda i non morti come un chierico malvagio di 6° livello.

Uso dei veleni (Str): Chassán è abile nell'uso dei veleni e non rischia mai di avvelenarsi accidentalmente quando applica un veleno a una lama.

Punire il bene (Sop): Chassán può tentare di punire il bene con un normale attacco in mischia. Aggiunge +1 al tiro per colpire e infligge 8 danni extra. Punire una creatura che non è buona non ha alcun effetto ma consuma la capacità per quel giorno.

Attacco di contatto: Chassán infligge 1d8+1 danni più 1 danno alla Costituzione con un attacco di contatto riuscito. Un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 effettuato con successo dimezza i danni e nega il danno alla Costituzione.

Aura di disperazione (Sop): Chassán irradia un'aura maligna che fa sì che ogni nemico entro 3 metri da lui subisca una penalità morale di -2 a tutti i tiri salvezza.

Aura malvagia (Str): Chassán irradia una forte aura malvagia.

Benedizione oscura: Chassán applica il bonus di Carisma a tutti i tiri salvezza (già calcolato nelle statistiche sopra-indicate).

Individuazione del bene (Mag): Chassán può usare *individuazione del bene* a volontà come per l'incantesimo.

Servitore immondo: Chassán attualmente non ha un servitore immondo.

Evoca cavalcatura (Sop): Chassán può evocare una cavalcatura (di solito un incubo) con fino a 8 DV.

Immunità allo scacciare (Str): Chassán non può essere scacciato, ma può essere bandito con una *spada sacra* come se fosse un esterno malvagio.

Seguaci non morti: Chassán ha 34 Dadi Vita di scheletri, ghou, ghastr, wight e zombi come seguaci.

Tratti dei non morti: Chassán è immune a effetti di influenza mentale, veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni ai punteggi di caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristiche, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere rianimato, e la resurrezione funziona solo se è consenziente. Scurovisione 18 m.

Incantesimi da guardia nera preparati (3/2/2/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 1° - cura ferite leggere, devastazione, incuti paura; 2° - forza del toro, oscurità; 3° - contagio, cura ferite gravi; 4° - infliggi ferite critiche.

Proprietà: Cotta di maglia+3, scudo pesante di metallo, *spada lunga sacrilega dell'esplosione di fiamme+5*, *arco lungo+5*, 50 frecce.

POPOLI NASCOSTI

Le razze conosciute come popoli nascosti esistono all'esterno della società ordinaria nei Regni del Serpente e possono rappresentare serie minacce per le creature nelle vicinanze. La caratteristica comune dei Popoli nascosti, a parte la loro designazione di Scagliosi, è il fatto che non desiderano essere trovati.

ofidi

Molto spesso servitori di naga o yuan-ti, gli ofidi esistono ovunque ci siano i loro padroni. Molti abitano sulle Colline del Serpente, al servizio di padroni yuan-ti; altri vivono in isolate regioni meridionali al servizio di naga e altri Scagliosi.

panoramica

Un tempo servitori umani di Netheril del Casato Orogoth, gli ofidi non conservano nessun indizio della loro umanità e nessuna aspirazione a uno stile di vita diverso dalla schiavitù. Sono contenti di eseguire gli ordini di serpentoidi più potenti, comprese naga oscure, naga spirituali e yuan-ti. Gli ofidi non agiscono quasi mai in modo indipendente dai loro padroni.

descrizione

Un ofide ha un ampio torso serpentino con corte gambe tozze e braccia umanoidi che terminano con mani artigliate. La testa è simile a quella di una lucertola e la coda è corta in proporzione al corpo. Cammina eretto e può arrampicarsi in una specie di mezza strisciata, come un serpente. Le scaglie generalmente sono maculate verdi e gialle, con anche marrone, nero e rosso che compaiono in qualche individuo. Le scaglie di un ofide cambiano colore per aiutarlo a mimetizzarsi in ambienti di legno o sotterranei. Le statistiche dell'ofide si trovano in *Abissi e Inferi*.

storia razziale

Gli ofidi risalgono all'Era d'Argento di Netheril, quando i maghi del Casato Orogoth scatenarono inavvertitamente la Maledizione Serpentina sui loro servitori. Dopo secoli di venerazione dei draghi, le selvagge tribù di ofidi dell'Alta Brughiera e

delle Colline del Serpente migrarono nella Foresta dei Dragoni e scoprirono la città in rovina dei sarrukh di Ss'thar'tiss'ssun. Sotto la guida di un ha-naga re e della sua nobiltà yuan-ti evocata, gli ofidi si stabilirono a Najara, il Regno delle Serpi, dopo la caduta di Netheril.

Quando Najara cedette al Re delle Ombre di Ebenfar nell'Anno degli Uccelli di Brughiera (90 CV), molti dei serpentoidi sopravvissuti fuggirono al nord nelle Colline del Serpente per ricostruire il loro reame. Il Regno delle Serpi risorse, con base nelle Colline del Serpente e governato dalla sua prima naga oscura regnante, nell'Anno della Naga Predatrice (142 CV). Durante i

secoli che seguirono, il potere dei serpentoidi crebbe lentamente di fronte all'ostilità da parte dei Senza Scaglie: in particolare, l'Impero Shoon, il Regno del Cormyr, il Tricoronato Regno di Phalorm, il Regno di Delimbiyrn e il Principato di Boareskyr.

Sebbene molte tribù di ofidi siano migrate a nord nelle Colline del Serpente dopo la caduta di Najara, alcune fuggirono in terre più calde a sud. Molti dei loro discendenti ora vivono in isolate regioni selvagge meridionali, spesso governati da una manciata di naga potenti.



Ofidi

Atteggiamento mentale

Gli ofidi percepiscono il mondo come un accoppiamento padroni e schiavi, e assumono volentieri quest'ultimo ruolo. Un ofide considera un privilegio eseguire qualsiasi ordine da parte di un serpentoide più potente, a prescindere che quel padrone sia crudele o gentile.

società degli ofidi

Gli ofidi non hanno una società vera e propria. Vivono per servire gli yuan-ti e non si preoccupano mai di creare una loro cultura. Gli ofidi compiono molta della spiacevole fatica per gli yuan-ti, e servono in prima fila ogniquale volta un pericolo dall'esterno minaccia i loro padroni.

Gli ofidi che perdono i loro padroni yuan-ti cercano subito qualche altro Scaglioso potente da servire. Se un tale padrone non dovesse essere subito disponibile, semplicemente vagano senza meta, combattendo l'uno con l'altro e con qualsiasi altra creatura che gli capita di incontrare.

RAPPORTI INTERPERSONALI

Gli yuan-ti spesso selezionano i compagni per i loro schiavi ofidi come parte di programmi di accoppiamento per migliorare la razza. Gli ofidi non provano alcun legame speciale per i compagni o pari della loro razza; il legame più forte è per colui che servono.

CICLO DI VITA

Le femmine di ofide depongono le uova in qualsiasi luogo conveniente e poi le abbandonano. Nessun ofide, maschio o femmina, prova alcun legame ai suoi piccoli, né alcun bisogno di accudirli a meno che non gli venga ordinato.

Quando si schiudono le uova, i giovani ofidi sciamano senza scopo in cerca di cibo finché un ofide più vecchio o un altro serpentoide non dà loro istruzioni. Gli ofidi sono cresciuti in schiavitù, ricevendo ordini ancora più complessi in accordo con la loro età e il loro potere fisico.

personaggi ofidi

I personaggi ofidi sono estremamente rari, siccome queste creature dedicano la loro vita alla servitù piuttosto che al miglioramento personale. Tuttavia, un ofide potrebbe unirsi a un gruppo malvagio se può essere convinto che almeno un membro del gruppo è un padrone adatto.

magia degli ofidi

Al di là del fatto che la magia diede origine alla loro razza, gli ofidi non hanno né talento né interesse per essa. Raramente diventano incantatori, poiché farlo rappresenta non solo un grado di ambizione che è quasi sconosciuto nella loro razza ma anche un certo talento nel giudicare il miglior uso del potere.

divinità degli ofidi

Come molte altre razze schiave, gli ofidi venerano qualunque divinità i loro padroni dicano di venerare. Gli ofidi senza padrone a volte venerano naga, draghi o altri rettili potenti.

Rapporti con le altre razze

Gli ofidi sono creature maliziose che si diletano a torturare e distruggere altre razze. Nonostante la loro crudeltà innata, sono adulatori e servili quando trattano con Scagliosi più potenti.

equipaggiamento degli ofidi

Gli ofidi usano qualunque equipaggiamento i loro padroni forniscano, ma non ne creano per conto proprio. Gli ofidi senza padrone spesso usano armi recuperate nell'immondizia.

pteradi

Creati dai sarrukh di Mhairshaulk, gli pteradi sono sempre vissuti quasi esclusivamente nelle Penisola di Chult.

panoramica

Questi affini delle lucertole violenti e primitivi vivono in comunità tribali vagamente organizzate. La tendenza di ogni pterade a porre le proprie necessità davanti a quelle degli altri risulta in una società confusa e spesso violenta in cui i forti si sentono liberi di calpestare i deboli.

Descrizione

Uno pterade assomiglia a un lucertoloide più grande del normale e privo di coda. Le piccole scaglie lisce variano di colorazione da verde olivastro a sfumature abbronzate. Mani e piedi sono lunghi e sottili, e terminano in speroni affilati. Di norma non ha le ali, ma quando ha bisogno di volare, può trasformare le braccia in ali di cuoio o assumere la forma di uno pterodattile. Le statistiche dello pterade si trovano in *Mostri di Faerûn*.

storia razziale

I sarrukh di Mhairshaulk usarono i lucertoloidi come creatura base per creare gli pteradi. Diedero alle loro nuove creazioni la capacità di volare e di cambiare forma per migliorarne la versatilità in combattimento. Resero anche gli pteradi più aggressivi dei lucertoloidi standard allo scopo di renderli combattenti più pericolosi. Ma mentre questa modifica in effetti produceva assassini più efficaci, li rendeva anche difficili da gestire. Quando aggiunte alle armate di Mhairshaulk, le unità di pteradi incrementarono la loro capacità di uccisione al prezzo di un minor controllo.

Gli pteradi rimasero principalmente sotto il controllo dei sarrukh fino alla caduta di Mhairshaulk. A quel punto, molte delle razze che si erano contrapposte ai sarrukh fecero uno sforzo per rintracciare e distruggere tutti gli insediamenti di pteradi, forgiando così un'ostilità che è durata per decine di migliaia di anni.

Atteggiamento mentale

Gli pteradi raramente svolgono ruoli maggiori nei conflitti di Faerûn per due ragioni: sono quasi completamente incapaci di

fidarsi di chiunque si avvicini loro con offerte di lavoro, e sono troppo aggressivi (anche l'uno con l'altro) per lavorare efficacemente in gruppi. Per la maggior parte, i nativi di Chult li considerano semplicemente una delle molte minacce alla società. Una notevole eccezione si verificò quando Kaverin Ebonhand assaltò la città di Mezro nel Chult nell'Anno della Viverna (1363 CV). Ebonhand in qualche modo riuscì ad arruolare parecchi dozzine di pteradi nel suo esercito, ed essi combatterono ferocemente contro gli abitanti della città. Quando il loro comandante umano venne ucciso in battaglia, però, si dispersero e fuggirono.

società degli pteradi

Gli pteradi non funzionano come gruppo a meno che non stiano compiendo razzie o impegnandosi in altre attività che avvantaggiano gli individui almeno tanto quanto l'intero gruppo. All'interno di una tribù, gli pteradi sono divisi in clan, ognuno dei quali normalmente è composto dai membri più prossimi di una famiglia. Spesso, i clan sono imparentati a tal punto che una tribù non è altro che una famiglia allargata.

RAPPORTI INTERPERSONALI

Molti pteradi sono leali nei confronti delle loro famiglie più prossime e di altri clan con cui hanno stretto alleanze, ma non lo sono nei confronti di chiunque altro. Tradimento e lotte intestine sono comuni all'interno della più grande società degli pteradi.

CICLO DI VITA

Una pterade femmina depono le uova su un alto picco di montagna entro il territorio del suo clan, ed entrambi i genitori le accudiscono fino a che non si schiudono. Non appena i piccoli sono in grado di trovare il proprio cibo, i genitori li presentano al clan.

Molti pteradi muoiono in battaglia. I cadaveri sono saccheggati dai loro stessi clan e poi lasciati a marcire dove sono caduti, siccome nessun individuo trae beneficio da elaborati rituali funerari.

ORGANIZZAZIONE

Una tribù di pteradi di solito è governata da un capitano naga spirituale. Gli pteradi presentano le loro richieste e dispute alla naga spirituale, da cui ci si aspetta abbia la saggezza o il potere di soddisfare chiunque. Ma i capitani, che di norma sono più interessati a soddisfare i propri desideri, formano alleanze con gli pteradi che possono meglio aiutarli a soddisfare queste aspirazioni e ignorano le richieste degli altri. Un clan di pteradi che si sente trascurato dal capitano può tentare di ucciderlo e rimpiazzarlo con uno più sensibile. Esistono leggi a discrezione del capitano naga spirituale e sono fatte rispettare dall'individuo che è stato offeso.

I criteri usati per misurare il potere di ogni clan comprendono fedeltà stabilite, valore in combattimento, grandezza del clan e proprietà. Di questi, le fedeltà tendono ad essere le più importanti. Parecchie famiglie all'interno di una tribù potrebbero formare un'alleanza, concordando di aiutarsi a vicenda a promuovere i propri interessi. Tali alleanze potrebbero concentrarsi sulla risoluzione di difficoltà interne, oppure potrebbero semplicemente essere accordi di aiutarsi reciprocamente nelle razzie. In quest'ultimo caso, l'accordo di norma comprende un metodo definito (anche se non necessariamente equo) per dividersi le spoglie. I clan che hanno stabilito numerosi legami con altri individui e clan all'interno delle loro tribù sono considerati potenti ma non sempre affidabili.

Il valore in combattimento varia da un clan all'altro. Ad alcuni clan poco interessa l'addestramento al combattimento e preferiscono combattere d'istinto. Altri sono più organizzati e richiedono ai loro membri di sottoporsi a un disciplinato addestramento al combattimento. I membri di questi clan generalmente hanno livelli da guerriero, barbaro o ranger.

Illustrazione di Jim Pavelec



Pteradi

La grandezza di un clan di pteradi è un fattore importante nella sua situazione globale poiché un clan con molti membri ha il potere di schiacciare altri che competono per le stesse risorse. Gli pteradi spesso combattono tra loro, e il fatto che uno scontro diretto cominci o meno è spesso determinato dalla capacità di un clan di contrapporsi a un altro. Le proprietà comprendono il territorio che il clan ha delimitato per sé, oltre che equipaggiamento e strutture.

personaggi pteradi

Uno pterade può unirsi a un gruppo di avventurieri se capita che i suoi scopi concordino con quelli del gruppo. Queste alleanze di norma hanno vita breve, e terminano quando lo pterade si è fatto dei nemici all'interno del gruppo oppure quando gli obiettivi di tutti sono stati realizzati e ognuno se ne va per la propria strada. Gli pteradi che vengono cresciuti da razze diverse dalla loro a volte superano la loro inclinazione naturale alla violenza e adottano allineamenti diversi da quelli malvagi. Tali situazioni sono rare, però, siccome gli pteradi non riscuotono quasi mai la fiducia delle civiltà umanoidi e di solito sono scacciati o uccisi nello stesso modo in cui lo sarebbero altri invasori ostili.

magia degli pteradi

Gli pteradi non si fidano della magia, quindi solo in pochi diventano incantatori di qualche tipo. Gli incantatori divini sono per qualche verso più comuni di quelli arcani, siccome i capitani naga spirituali a volte prendono con sé pteradi studenti, ai quali più tardi assegnano posizioni di preminenza.

Questa diffidenza generale nei confronti della magia dà adito a un odio per gli oggetti magici arcani tra gli pteradi. Se ne hanno l'opportunità, gli pteradi rubano tali oggetti e li distruggono alla prima occasione. Tuttavia, a differenza dei dragonidi, gli pteradi non si sentono istintivamente costretti a cercare gli oggetti magici.

divinità degli pteradi

Come la maggior parte delle razze scagliose di Faerûn, gli pteradi in origine veneravano il Serpente del Mondo. Quando quella divinità si frammentò, trasferirono la loro adorazione a Shekinester, la divinità dei loro capitani naga spirituali. Per gli pteradi, la venerazione di Shekinester è incentrata intorno alla convinzione che gli agenti ultimi della creazione sono quelli di distruzione e caos. Siccome queste forze sono costantemente al lavoro all'interno della loro società, gli pteradi trovano facile venerare questa divinità.

Mentre i capitani naga spirituali formano il fulcro religioso della loro società, gli pteradi stessi dedicano poco tempo all'adorazione. Invece, agiscono come agenti della volontà di

Shekinester, spargendo i semi della distruzione ovunque capiti loro di trovarsi. Gi pteradi spesso pregano solo prima o durante una battaglia o una razzia, oppure nelle rare occasioni in cui cercano l'intervento divino, che la loro divinità non concede quasi mai.

Rapporti con le altre razze

Gli pteradi rappresentano una seria minaccia per tutte le razze maggiori che circondano i loro insediamenti, compresi umani e batiri (goblin). Compiono regolarmente delle razzie contro i villaggi e i paesi del Chult e assaltano le carovane di rifornimenti e i viaggiatori che attraversano l'area. Gli insediamenti nelle vicinanze si sono ormai stancati delle razzie degli pteradi e al momento stanno lavorando per scovare le roccaforti delle creature al fine di scacciarli dal loro territorio.

equipaggiamento degli pteradi

Gli pteradi preferiscono le armature che non coprono le braccia e l'equipaggiamento che può essere trasportato facilmente alla bandoliera, così da poterlo trasportare mentre sono in forma di pterodattilo. Spesso creano le proprie armi e armature per essere sicuri che soddisfino le loro necessità.

incontri con i popoli nascosti

I personaggi giocanti possono incontrare membri dei popoli nascosti individualmente o in gruppi quasi ovunque. Gli ofidi sono quasi sempre al servizio di creature più potenti, ma gli pteradi possono essere incontrati in bande di guerra o singolarmente.

Nemici pronti all'uso

I popoli nascosti hanno accesso a molte delle stesse classi dei personaggi umanoidi.

K'RR'ZAALT

K'rr'zaalt è il capitano e il capo spirituale della tribù di pteradi di Kron'ikl. In seguito alla morte prematura del suo capitano naga spirituale per mano di alcuni avventurieri, la tribù andò allo sbando. K'rr'zaalt, a cui erano stati insegnati i dogmi di Shekinester dal vecchio capitano, decise di assumere il controllo della tribù quando non si fece avanti nessun altro capo.

Parecchi mesi dopo che si era proclamato capitano, la tribù incontrò un gruppo di naga spirituali in cammino verso una riunione nota come il Grande Conclave. Queste invitarono K'rr'zaalt a partecipare ed egli accettò. Alla fine del conclave, fu giudicato degno di guidare la sua tribù.



Illustrazione di Kalman Andrasofsky

K'rr'zaalt ora partecipa regolarmente al Grande Conclave ed è il solo pterade presente. Molte delle naga spirituali non sono contente di questa situazione, e alcune stanno complottando per assumere il controllo della tribù Kron'ikl. K'rr'zaalt è a conoscenza di questi complotti, ma non sa che alcuni tra la sua gente stanno cospirando per abatterlo.

K'rr'zaalt: Pterade chierico 8 di Shekinester; GS 11; umanoide mostruoso Grande (mutaforma, rettile); DV 4d8+20 più 8d8+40; pf 114; Iniz +4; Vel 9 m, scalare 6 m, volare 9 (media) con ali/15 m (buona) come pterodattilo; CA 22, contatto 10, colto alla sprovvista 22; Att base +10; Lotta +20; Att +15 in mischia (1d6+6, artiglio) o +17 in mischia (1d8+8, *mazza pesante+2*) o +9 a distanza (1d10/19-20, balestra pesante); Att comp +15 in mischia (1d6+6, 2 artigli) e +13 in mischia (1d8+3, morso) o +17/+12 in mischia (1d8+8, *mazza pesante+2*) o +9 a distanza (1d10/19-20, balestra pesante); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS intimorire non morti 3 volte al giorno; *QS forma alternativa*, scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +12, Rifl +6, Vol +14; For 23, Des 10, Cos 20, Int 8, Sag 19, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Concentrazione +7, Conoscenze (religioni) +1, Diplomazia +2, Nascondersi -2, Osservare +8, Saltare +9, Sapienza Magica +1, Scalare +14; Allerta, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Pelle di Camaleonte.

Forma alternativa (Mag): A volontà, uno pterade può trasformare le braccia in ali di cuoio o assumere la forma di uno pterodattilo come azione di round completo. Può rimanere in una delle due forme per tutto il tempo che vuole. Ritornare alla forma normale richiede un'altra azione di round completo.

Incantesimi da chierico preparati (6/5+1/4+1/4+1/3+1; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, purificare cibo e bevande, lettura del magico; 1° - comando, devastazione, incuti paura, nascondersi ai non morti, protezione dalla legge*, scudo della fede; 2° - dissacrare, forza del toro, frantumare*, oscurità, silenzio; 3° - cerchio magico contro la legge*, contagio, dissolvi magie, epurare invisibilità, muro di vento; 4° - cura ferite critiche, interdizione alla morte, martello del caos*, veleno.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Shekinester. Domini: Caos (lanciare incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1), Rettili (intimorire/comandare lucertole e serpenti 3 volte al giorno).

Proprietà: *Mazza pesante+2*, balestra pesante, 25 quadrelli, mantello della resistenza+1, bracciali dell'armatura+5, 2 pergamene con cura ferite moderate, simbolo sacro, 6 torce, 388 mo.

VASSK

Come molti ofidi, Vassk vive per servire. Fino a poco tempo fa, era al servizio di Sasyk Vatoros, uno yuan-ti sanguepuro mago che lavorava per il Casato Eselemaa a Lushpool. Tuttavia, Sasyk è stato sorpreso a fornire segreti magici al Casato Se'Sehen ed è fuggito da Lushpool con i suoi averi e Vassk a rimorchio. Gli assassini inviati dagli Eselemaa hanno raggiunto Sasyk e Vassk vicino a Hlondeth. Sono riusciti a uccidere Sasyk prima che Vassk li scacciasse. Ora, Vassk vaga di terra in terra in cerca di un nuovo padrone: preferibilmente un altro yuan-ti, anche se potrebbe essere convinto a servire un non yuan-ti con forti qualità autoritarie.

Vassk: Ofide barbaro 10; GS 12; umanoide mostruoso Medio (rettile); DV 3d8+6 più 10d12+20; pf 123; Iniz +4; Vel 9 m, scalare 4,5 m, nuotare 15 m; CA 22, contatto 14, colto alla sprovvista 18; Att base +13; Lotta +17; Att +18 in mischia (2d6+7/17-20, *spadone+1*) o +17 in mischia (1d4+4, morso) o +18 a distanza (1d8+5/x3 più 1d6 da freddo, arco lungo composito perfetto con *freccia gelida+1*); Att comp +18/+13 in mischia (2d6+7/17-20, *spadone+1*) e +12 in mischia (1d4+4, morso) o +18/+13 a distanza (1d8+5/x3 più 1d6 da freddo, arco lungo composito perfetto con *freccia gelida+1*); AS ira 3 volte al giorno, maledizione serpentina; *QS RD 2/-*, scurovisione 18 m, movimento veloce, schivare prodigioso migliorato, percepire trappole +3, schivare prodigioso; AL CN; TS Temp +10, Rifl +10, Vol +7; For 18, Des 18, Cos 15, Int 8, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5 (+15 in foreste o sottoterra), Nuotare +13, Osservare +4, Scalare +14*; Allerta, Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spadone), Schivare.

*Vassk ha un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare (già calcolato nelle statistiche) e può sempre scegliere di prendere 10 per le prove di Scalare, anche se incalzato o minacciato.

Ira (Str): Tre volte al giorno, Vassk cade in preda a uno stato di ira feroce che dura per 7 round. Le seguenti modifiche sono attive finché rimane in preda all'ira: pf 149; CA 20, contatto 12, colto alla sprovvista 16; Lotta +19; Att +20 in mischia (2d6+10/17-20, *spadone+1*); Att comp +20/+15 in mischia (2d6+10/17-20, *spadone+1*) e +14 in mischia (1d4+6, morso); TS Temp +12, Vol +9; For 22, Cos 22; Nuotare +15, Scalare +16*. Alla fine dell'ira, Vassk è affaticato per la durata dell'incontro.

Maledizione serpentina (Sop): Qualsiasi umanoide colpito dall'attacco con il morso di Vassk deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 11 o contrarre una maledizione che trasformerà la vittima in un ofide. A partire da 1d4+1 giorni dopo l'infezione, la vittima lentamente diventa più simile a un serpente: crescono scaglie sulla pelle, le gambe iniziano ad accorciarsi e a fondersi e la lingua diventa biforcuta. Dopo due settimane, la vittima è completamente trasformata in un ofide, senza alcun ricordo della sua esistenza precedente. Per fermare la trasformazione, la vittima deve ricevere un incantesimo *rimuovi malattia* o *rimuovi maledizione* prima che il processo sia completato, anche se questi incantesimi non annullano nessuna trasformazione che sia già iniziata. È necessario un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato*, *guarigione*, *miracolo* o *rigenerazione* per invertire la trasformazione. Una volta che la trasformazione è stata completata, nessun tipo di *desiderio* né di *miracolo* può far ritornare la vittima alla sua precedente condizione.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Non può essere attaccato ai fianchi e può subire un attacco furtivo solo da un personaggio che abbia almeno 14 livelli da ladro.

Schivare prodigioso (Str): Vassk conserva il bonus di Destrezza alla CA quando colto alla sprovvista o fatto bersaglio di un nemico invisibile (perde comunque il bonus di Destrezza se paralizzato o altrimenti immobile).

Proprietà: Giaco di maglia+1, spadone+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +4), 20 frecce gelide+1 e 10 frecce.



SARRUKH

Descrizione

I corpi dei sarrukh sono di due forme: bipedi e serpentiformi. Questi ultimi assomigliano a certi yuan-ti abomini, con corpi simili a serpenti e teste oltre che braccia potenti che terminano in artigli viziosi. Il tipo bipede ha la parte superiore del torso umanoide, braccia e gambe umanoidi e una parte inferiore del corpo serpentiforme. Tutti i sarrukh hanno caratteristici occhi rossi scintillanti che incutono paura nei cuori di tutte le razze scagliose.

Storia razziale

Le prime civiltà significative di Toril furono gli imperi dei sarrukh, che sorsero e caddero tra il -35.000 CV e il -33.500 CV. Questa razza di creature scagliose intelligenti comparvero per la prima volta nell'area conosciuta come Okoth, a sud del Mulhorand. Lo sviluppo dei sarrukh fu relativamente incontrastato nella loro terra nativa, e la popolazione superò rapidamente il livello sostenibile dalle risorse locali. Di conseguenza, i sarrukh furono costretti a espandersi. Si diffusero rapidamente attraverso la maggior parte di Faerûn, conquistando altre terre e spargendo i semi della civilizzazione mentre si spostavano. Incontrarono una resistenza di vita breve e disorganizzata da parte dei selvaggi che abitavano le terre, ma il fatto che i sarrukh avessero già imparato a fondere il ferro per armi e armature di metallo li rese praticamente invincibili. Nel giro di un centinaio di anni, la maggior parte di Faerûn era loro.

L'Impero di Mhairshaulk sorse nel -34.800 CV nella Penisola di Chult, e l'Impero di Istosseffil seguì nel -34.500 CV, con base in quello che ora è il Grande Deserto dell'Anuroch. Okoth, il primo degli imperi dei sarrukh, comprende ancora la terra nativa originaria della razza. Reami minori, incluse la città di Ss'thar'tiss'ssun (in quella che è ora la Foresta dei Dragoni) e la città di Ilimar (che è divisa tra la Grande Palude di Rethild e la Foresta Gulthmere), nacquero all'esterno di questi due grandi imperi. Queste regioni costituiscono il grosso della civiltà dei sarrukh e i primi *portali* stabili in Faerûn furono creati per collegarli.

Man mano che i sarrukh si diffondevano, scoprirono che gli sciamani delle razze caotiche viventi in certe aree selvagge possedevano conoscenze magiche che loro non avevano

U

na delle cinque razze originarie di progenitori (chiamate anche razze creatrici) di Faerûn, i sarrukh costruirono e mantennero imperi nella maggior parte del continente in un passato remoto. Queste antiche creature malvagie ora sono del tutto scomparse, e anche il nome della loro razza è andato perso con il passare delle ere. Molti saggi che sono a conoscenza della loro gloria passata li chiamano semplicemente i sauri, o i progenitori degli Scagliosi.

Tuttavia, i sarrukh hanno lasciato un'eredità duratura: la diversità razziale delle razze scagliose di Faerûn. Sono i sarrukh che hanno preso gli animali scagliosi e i mostri nativi di Toril e li hanno modificati in esseri senzienti quali yuan-ti, naga, pteradi e altri.

Panoramica

Ad un certo punto, i sarrukh dominavano l'intero Faerûn. I loro potenti imperi (i primi al mondo) comprendevano le giungle lungo la costa di Azulduth, la costa orientale del Mare Stretto e la Penisola di Chult. I sarrukh schiavizzavano e sacrificavano altre creature nel nome del loro dio, il Serpente del Mondo.

Alla fine, problemi originati da loro stessi provocarono lo sgretolamento degli imperi dei sarrukh. Nel vuoto creato dalla caduta dei sarrukh, le razze da loro create acquisirono il dominio, stabilendo dei veri e propri centri di potere, molti dei quali sono attivi ancora oggi. Sorprendentemente, però, i sarrukh sono riusciti a rimanere importanti perfino nel Faerûn dei giorni moderni. Nonostante il loro scarso numero, possono ancora comandare la fedeltà delle razze che hanno creato tempo fa. Tuttavia un'immensa spaccatura si è aperta tra i clan di sarrukh sopravvissuti, e l'ostilità tra di loro potrebbe portare a un periodo di guerra aperta tra le razze scagliose.

ancora incontrato. Dopo aver studiato queste primitive forme di magia, i sarrukh riunirono le loro scoperte in una serie di tomi. Dopo essere stati completati, i volumi furono portati a Oreme, la capitale di Isstosseffil, per essere studiati. I più dotati dal punto di vista magico tra i sarrukh e le loro razze servitrici si immerse nella lettura di questi tomi, che contenevano sia conoscenze magiche di facile reperimento che oscure informazioni. Gli imperi dei sarrukh non durarono abbastanza a lungo da raccogliere il frutto completo del loro lavoro, ma questa collezione di intelletti alla fine si sviluppò in una propria organizzazione segreta, che fu chiamata Ba'etith. I membri di questo gruppo consolidarono ed estrapolarono i limiti delle loro conoscenze appena scoperte, scrivendo i *Velli d'Oro del Serpente del Mondo* (altrimenti conosciuti come le *Pergamene di Nether*) molte migliaia di anni dopo la caduta degli imperi.

Gli imperi continuarono a crescere finché i sarrukh non ebbero conquistato così tante razze da diventare loro stessi la minoranza nel proprio impero. Migliaia di altre razze completarono i loro bisogni e soddisfarono ogni loro desiderio. I sarrukh assaporarono le carni più gustose, si circondarono di oro, gemme e altre raffinatezze, e si godettero tutti i lussi di una civiltà al suo apice. Ma con così tanti imperi, la crescente dipendenza da altre razze e la crescente indolenza significarono l'inizio della fine.

Okoth fu il primo impero a cadere, crollando all'incirca nel -34.100 CV dopo un secolo di lotte civili che fecero fuggire molti sarrukh su altri piani. Isstosseffil seguì l'esempio intorno al -33.800 CV quando, durante una guerra con i phaerimm, i suoi capi cambiarono il corso del Mare Stretto, allagando il Sottosuolo e provocando drastici cambiamenti climatici che devastarono il loro stesso reame. Mhairshaulk fu l'ultimo a cadere, intorno al -33.500 CV, scivolando in un torpore da cui non emerse mai più.

Anche se moltissimi dei sarrukh morirono nei crolli dei loro grandi imperi, molti sopravvissero. I sarrukh di Isstosseffil si ritirarono in uno stato di lich nelle profondità di Oreme dove, protetti dagli asabi che avevano creato, dormono al sicuro ancora adesso. I sarrukh di Mhairshaulk, di fronte alla prospettiva di morire di fame, iniziarono un ciclo in cui ibernazioni per migliaia di anni si alternavano con brevi periodi di attività, durante i quali potevano dedicarsi alla raccolta di cibo e alla procreazione. I grandi clan di Okoth vagarono da un piano all'altro per millenni ma non trovarono mai un piano in cui desideravano rimanere per più di una generazione. Questa esistenza nomade li indurì, volgendoli inesorabilmente al male.

Mentre i sarrukh di Okoth abbracciavano sempre di più le loro nature oscure, alcuni dissidenti, disperati per la pulsione verso il male dei loro simili, si distaccarono dal gruppo principale. Supplicarono Jazirian, un frammento del Serpente del Mondo, di dare loro aiuto ed egli rispose trasformandoli in couatl. Ne seguì un'aspra guerra, ma i couatl mantennero le loro posizioni contro i più numerosi sarrukh di Okoth fino a che Merrshaulk, un frammento oscuro del Serpente del Mondo, alla fine non uccise Jazirian. A quel punto, i couatl furono costretti a fuggire in Abeir-Toril, dove alla fine, si stabilirono in Maztica. Il dio Qotal li accolse come suoi servitori divini, ed essi lo riconobbero come Jazirian rinato. Molti vi rimasero, ma alcuni couatl alla fine ritornarono in Faerûn per occuparsi delle terribili eredità dei loro simili nelle Giungle di Chult. Il gruppo separatista accolse Ubtao come sua divinità patrona.

Dopo la guerra con i couatl, i sarrukh iniziarono a esplorare le Distese della Rovina e della Disperazione, dove incapparono nei khaasta. Credendo che queste creature fossero rettili deboli e inferiori, i sarrukh tentarono di renderle loro schiave. Con grande sorpresa degli invasori, non solo i khaasta erano estremamente resistenti a servire, ma avevano

Le razze creatrici

Le cinque razze creatrici (o Iqua-Tel'Quessir, nel linguaggio del Popolo Fiero) dominarono Faerûn durante i Giorni del Tuono. Tutte sono considerate native di Abeir-Toril, come lo sono i loro discendenti e le loro creazioni. Molti storici concordano sul fatto che le razze creatrici erano i sarrukh (noti come sauroidi, o creatori dei serpentoidi e degli scaglioidi), i batrachi (noti come anfibioidi, o creatori di bullywug, doppelganger, kopru, kuo-toa, locothah, siv, tako e altre razze mutaforma, anfibie o pisciformi), gli aearee (noti come avian, o creatori degli aaracokra, kenku e altri umanoidi simili a uccelli), i folletti (noti come silvani, o creatori di korred, spiritelli e pixie) e gli umani. Altri saggi escludono gli aearee ma includono i draghi nell'elenco. Elfi, nani e alcuni gruppi etnici umani erano immigrati in Abeir-Toril da altri mondi.

Sebbene in Faerûn esistessero cinque razze creatrici, solo quattro forgiarono imperi nei primi tempi della storia messa per iscritto (noti oggi come i Giorni del Tuono) e solo tre contribuirono alla creazione degli oggetti ora conosciuti come le *Pergamene di Nether*.

I sarrukh, i batrachi e gli aearee ciascuno dominarono

Faerûn a turno, creando o producendo come progenie una moltitudine di razze inferiori e mettendo per iscritto la magia di popoli più primitivi. I folletti non hanno mai dominato il continente; scelsero invece di governare su Faerie, un reame ultraterreno vagamente collegato a Faerûn. Gli umani, gli ultimi degli Iqua-Tel'Quessir, giunsero a governare Faerûn solamente dopo l'Era dei Draghi e gli imperi elfici e nanici.

Ad eccezione degli umani, il destino delle razze creatrici è rimasto largamente non trascritto. Qualche sarrukh si nasconde in antiche rovine e giungle meridionali, ma la maggior parte dei loro simili partì per altri piani millenni or sono. I batrachi potrebbero essere estinti, anche se qualche studioso crede che siano fuggiti su Limbo, dove divennero noti come slaadi. Gli aearee volarono a ovest verso il grande continente a nord di Maztica, e non si sa nulla del loro fato. I folletti governano ancora Faerie, sebbene i legami tra il loro reame e Faerûn si stiano indebolendo. Gli umani continuano a prosperare, così come gli incroci di razze con parziale eredità umana, quali gli yuan-ti.

anche potenti alleati demoniaci disposti ad aiutarli. Quindi iniziò una guerra lunga secoli tra i sarrukh e i khaasta, che i sarrukh alla fine persero. Per sfuggire alla collera dei khaasta vittoriosi, i sarrukh ritornarono in segreto a Faerûn e iniziarono a nascondersi nelle rovine di Okoth, sulle coste di Azulduth.

Prima della Caduta degli Dei, i sarrukh di Okoth compresero che Sseth si era immerso in una specie di ibernazione e stava a malapena rispondendo alle loro preghiere. A complicare ulteriormente le cose, i khaasta li avevano rintracciati in Faerûn e stavano cercando di cancellare gli ultimi rimasti. Privi del sostegno completo di un patrono divino, ancora una volta i sarrukh si ritrovarono in pericolo di estinzione.

Poi, durante il Periodo dei Disordini, Sseth smise completamente di rispondere alle preghiere dei sarrukh di Okoth. I chierici di Okoth sentirono la necessità di agire, quindi si rivolsero ai servitori di Set e trattarono con il Signore del Male. Set accettò di rispondere alle loro preghiere se in cambio essi lo avessero aiutato a porre Sseth in un torpore eterno. Fu stretto l'accordo, e alla conclusione della Crisi degli Avatar, Set rivendicò l'area di influenza di Sseth. Circa undici anni dopo il Periodo dei Disordini, Set iniziò a rispondere alle preghiere di tutti i suoi seguaci appena acquisiti (compresi gli yuan-ti, che credevano ancora che il loro potere divino derivasse da Sseth).

Il tradimento dei sarrukh di Okoth ha avuto conseguenze inaspettate. Funestato dagli incubi, Sseth ha iniziato a dibattersi nei suoi legami, risvegliando i serpentoidi ovunque in Faerûn. I sarrukh di Mhairshaulk stanno uscendo dall'ibernazione, alla ricerca di un modo per liberare il loro dio dalla sua prigione e contrastare i sarrukh di Okoth. Per quello scopo, i sarrukh di Mhairshaulk hanno iniziato a lavorare per ridare energia all'impero di yuan-ti da lungo tempo addormentato e conosciuto come l'Impero di Serpentes.

In Okoth, il Culto di Set sta diventando sempre più forte sotto il comando di Pil'it'ith, il leggendario capo sarrukh albino. I membri del culto sono principalmente Scagliosi, ma anche qualcun altro si è unito ai suoi ranghi. Contrapposti al culto ci sono i khaasta, che hanno cominciato a comparire nella regione dei Laghi di Sale. Le battaglie tra questi due antichi nemici hanno dato origine a strani rapporti su razze

di lucertole tremendamente potenti che combattono apertamente l'una contro l'altra.

I sarrukh non hanno dimenticato l'apice un tempo raggiunto dalla loro razza, ma sanno anche che molte altre razze sarebbero contente di eliminare per sempre gli ultimi pochi sarrukh se dovessero apprendere della loro esistenza.

Di conseguenza, scelgono di rimanere nascosti, tentando segretamente di aumentare il loro numero, così da poter un giorno ricostruire i loro antichi imperi. Ogni tanto i sarrukh dormienti di Mhairshaulk si risvegliano e attirano a sé gli yuan-ti, ma anche questi precedenti servitori da allora hanno trovato i loro capi sotto forma di anatemi. Nelle rare occasioni in cui i sarrukh si lasciano coinvolgere dal mondo esterno, lavorano per aiutare le razze dotate di scaglie che hanno creato.

Atteggiamento mentale

I sarrukh sono ben consapevoli del fatto che la loro razza è decaduta dall'apice raggiunto all'alba dei tempi. Sebbene siano potenti individualmente, il loro scarso numero ora li costringe a fare affidamento sulle razze al loro servizio, creando un alto grado di vulnerabilità.

Durante l'apogeo dei loro imperi, i sarrukh divennero pigri e prepotenti. Invece che farsi direttamente coinvolgere dal resto del mondo, delegarono la costruzione e il combattimento ai lucertoloidi e la supervisione di quelle attività agli yuan-ti, che fungevano anche da loro servitori personali. Alle naga delegarono gli incarichi di ricerche magiche, esplorazione e sorveglianza di individui e luoghi importanti. I sarrukh si ritiravano all'interno delle mura dei loro palazzi e non uscivano mai senza grosse protezioni.

Nonostante la caduta di Isstosseffil, Mhairshaulk e Okoth, l'atteggiamento dei sarrukh è cambiato molto poco. Sono interessati a sapere cosa sta accadendo nel mondo, ma scelgono comunque di rimanere separati da esso: Invece che uscire ed esplorare, mandano fuori i loro servitori yuan-ti o piccoli gruppi di naga per apprendere ciò che possono e riferirlo a loro.

Preservare ogni sarrukh vivente è ora la considerazione più importante della razza. Poiché nessuno è sacrificabile, inviarne fuori uno nella società umanoide è sempre una decisione critica, anche se si può guadagnare molto dal farlo. In passato, qualche sarrukh ha usato la magia per assumere forma umana e infiltrarsi nelle strutture di autorità delle



La caduta dell'impero

società umane, fingendosi consiglieri o altri ufficiali importanti.

società dei sarrukh

Al suo apice, la civiltà dei sarrukh era grandiosa quanto quella di qualsiasi impero umanoide che sia sorto successivamente. Le arti prosperavano, e qualsiasi cosa era reperibile nei grandi mercati degli imperi dei sarrukh.

Rapporti interpersonali

I sarrukh stringono amicizie durature non rovinare dalle sciocche gelosie e litigi che caratterizzano molte delle loro razze servitrici. Scelgono compagni per la vita e trattano con rispetto gli altri sarrukh. Ai tempi degli imperi, uno o due sarrukh formarono una famiglia, ma le circostanze da allora hanno costretto molti a vivere in gruppi comunitari.

ciclo di vita

I sarrukh nascono dalle uova che sono protette e accudite da entrambi i genitori fino alla schiusa. Un sarrukh può vivere fino a un migliaio di anni, o ancora più a lungo se intraprende periodi di ibernazione. Questo sonno quasi letale, che può durare per anni ogni volta, conserva il corpo del sarrukh ed elimina temporaneamente la sua necessità di cibo, acqua e altre preziose risorse.

A parte questi fatti, ben poco si sa del ciclo di vita di queste creature. Poche creature attualmente viventi hanno avuto occasione di studiare da vicino la razza, e i sarrukh non hanno alcuna intenzione di condividere i loro segreti con "esseri inferiori." Quindi, sono rimasti quasi simili a figure mitiche nella loro oscurità.

organizzazione

Mentre i tre grandi imperi prosperavano, i sarrukh erano organizzati in parecchi grandi clan che vivevano in una pace relativa l'uno con l'altro. I clan che comandavano più truppe e che detenevano il maggior potere politico (in virtù della loro ricchezza o posizione sociale) costituivano la struttura autoritaria. Il corpo governativo agente di ogni impero era chiamato il Sh'arrim ed era formato da otto sarrukh selezionati dai grandi clan. Questo gruppo eleggeva un imperatore, chiamato un khuzdar, tra i suoi membri: I Sh'arrim dai tre grandi imperi ogni tanto si riunivano in Okoth per formare un consiglio chiamato il Kazim, ma quel gruppo esercitava l'autorità sull'intera razza solo quando poteva essere raggiunto un voto unanime.

Il khuzdar forniva autorità spirituale, strategica e sociale per il resto dei sarrukh. I due khuzdar più famosi furono Ghiz'kith, fondatore di Mhairshaulk, e Pil'it'ith, il sarrukh albino che scacciò Ghiz'kith da Okoth. Pil'it'ith governò Okoth fino alla sua caduta, poi sfruttò potenti magie per prolungare la propria vita fino al giorno d'oggi. (Pil'it'ith rimane il capo dei sarrukh di Okoth, ma non esercita più alcuna autorità sui sarrukh di Serpentes o dell'Anauroch.)

La legge dei sarrukh, che fu amministrata da giudici conosciuti come kleigmaster, era severa ma flessibile. Le punizioni erano rigorose, e l'obbligo di fornire le prove ricadeva sull'accusato invece che sugli accusatori. Ai sarrukh non piaceva imprigionare i cittadini, quindi i metodi di punizione preferiti erano la morte per i crimini più gravi e la deturpazione per quelli minori. L'incarcerazione avveniva solo quando i capi percepivano che l'accusato aveva qualcosa di importante da dare al reame, nonostante il suo crimine.

Le punizioni erano assegnate caso per caso per maggiore flessibilità, ma col passare degli anni il sistema divenne corrotto. Lo stesso crimine poteva risultare nella morte per un accusato e solo nella deturpazione per quello successivo. In ogni caso, anche il kleigmaster di rango più elevato poteva essere corrotto per liberare l'accusato peggiore se denaro sufficiente cambiava mani.

schiavitù

I sarrukh iniziarono ad avere degli schiavi prima ancora di entrare in contatto con altre specie. Schiavizzare i loro simili era visto come giusto e appropriato, purché gli schiavi ricevessero la giusta cura e un trattamento onesto. I sarrukh schiavi vivevano nelle dimore dei loro padroni, ricevevano buon cibo e non venivano sfiancati dal lavoro. Ogni tanto venivano venduti o scambiati da un sarrukh all'altro, ma nella maggior parte dei casi gli schiavi rimanevano con la stessa famiglia per tutta la vita. Quando uno schiavo diventava troppo vecchio per lavorare, poteva essere liberato, ricevere l'incarico di educare i figli del padrone, o essere sacrificato al Serpente del Mondo, in base ai suoi desideri e al suo lavoro concluso.

Quando scoprirono le altre razze progenitrici, i sarrukh compresero rapidamente che tali creature sarebbero diventati servitori accettabili e le schiavizzarono. Siccome i sarrukh provavano ben poca responsabilità sociale per le creature di altre razze, gli schiavi non sarrukh non erano trattati così bene come gli schiavi sarrukh. Un Senza Scaglie poteva essere lasciato senza cibo per parecchi giorni di seguito e poi picchiato per la sua incapacità di lavorare. Nei primi tempi dell'espansione dei sarrukh, i Senza Scaglie non erano nemmeno considerati sacrifici degni del Serpente del Mondo. Questa condizione sconsideratamente bassa significava che potevano essere uccisi con impunità e mangiati dai loro padroni.

Al momento della fondazione di Isstosseffil e Mhairshaulk, i sarrukh avevano schiavizzato talmente tante creature da aver smesso del tutto di avere schiavi sarrukh. Ogni sarrukh viveva negli agi, circondato dalla raffinatezza che un tempo era riservata ai loro capi. Alla fine, i sarrukh smisero di combattere le loro guerre e addestrarono gli schiavi a combatterle, promettendo che i migliori combattenti sarebbero stati liberati per godersi lo stesso stile di vita dei sarrukh. Ogni tanto in realtà mantenevano questa promessa e liberavano un combattente particolarmente potente come esempio per gli altri. L'allettamento della libertà e della ricchezza crearono una forza combattente enorme e leale che aiutava i sarrukh a mantenere il controllo sui loro imperi.

Infine, i Senza Scaglie furono giudicati sacrifici adatti al Serpente del Mondo, liberando così i sarrukh dal bisogno di

scegliere sacrifici tra cittadini di rango ipoteticamente uguale. Anche se il Serpente del Mondo non obiettò alla decisione, violò l'accordo originale con i sarrukh. Per mantenere la forma dell'accordo mentre si conformava alle necessità e richieste mutevoli dei suoi seguaci, il Serpente del Mondo staccò un aspetto di se stesso che fu chiamato M'daess, il cui compito era di purificare le anime dei sacrifici impuri e renderle equivalenti ai sarrukh.

Razze scagliose

Parte del motivo per cui gli schiavi Senza Scaglie erano trattati così male era il fatto che i loro padroni in realtà li disprezzavano. Trovavano nauseante l'odore dei Senza Scaglie, i loro linguaggi primitivi urtanti per i nervi e le loro pelli lisce inquietanti.

Mentre esploravano il Faerûn, i sarrukh incontrarono numerosi animali con le scaglie nelle zone selvagge, compresi dinosauri, serpenti e lucertole. Alcuni di questi animali si stavano sviluppando lungo le stesse linee degli antenati dei sarrukh, ma ancora non si erano evoluti fino a diventare senzienti. I sarrukh raccolsero migliaia di tali creature nella speranza di far nascere una o più nuove razze intelligenti che li servissero.

Comprendendo che i programmi di accoppiamento da soli non erano sufficienti, i sarrukh iniziarono a compiere sperimentazioni magiche sulle creature che avevano raccolto. Combinarono alcuni dei loro esemplari scagliosi con gli umani per vedere se poteva essere formata una singola razza servitrice che fosse per loro meno nauseante. I primi esperimenti diedero come risultato creature orrendamente deformi che non sopravvissero a lungo. Tuttavia attraverso la riproduzione selettiva e forme più penetranti di manipolazione magica, i sarrukh alla fine riuscirono a creare razze vitali che erano molto più di loro gradimento.

I loro primi successi furono gli asabi, i lucertoloidi e gli pteradi. Anche se non così intelligenti come gli umani, queste creature avevano la stessa forma bipede ed erano relativamente facili da manipolare. Una volta che si erano assicurati riguardo alla lealtà di queste razze, i sarrukh iniziarono ad assegnare loro compiti abbastanza semplici. All'inizio furono addestrati come servitori personali, poi come combattenti. Alla fine, interi gruppi furono insediati nelle zone selvagge di Faerûn nella speranza che si moltiplicassero e conquistassero i territori circostanti.

Il successivo esperimento riuscito produsse le naga. Anche se i sarrukh approvarono la forma serpentina con una testa umanoide, le naga si dimostrarono difficili da controllare. Invece che distruggere le loro creazioni, però, i sarrukh concessero a quelle che non rappresentavano una grande minaccia di rimanere al loro servizio come guardie, esploratori e ricercatori di magia. Alle altre fu data la libertà.

La loro creazione finale (e forse la migliore) furono gli yuan-ti, sviluppati dai sarrukh di Mhairshaulk. Questa razza rappresentava il primo incrocio veramente riuscito tra umani e sarrukh, con aggiunto un tocco di serpente. Gli yuan-ti nacquero con parecchie forme fisiche differenti, in base alla quantità di sangue di sarrukh utilizzato. Sebbene non obbedienti come le sottorazze di lucertoloidi, gli yuan-ti erano più docili delle naga e per di più decisa-

mente intelligenti. Siccome amavano moltissimo avere la sorveglianza dei Senza Scaglie, gli yuan-ti divennero i sorveglianti degli schiavi, i capi militari e gli amministratori degli imperi dei sarrukh.

Con così tanti servitori particolarmente abili, i sarrukh non erano più costretti a trovare il loro cibo, costruire le loro città né occuparsi dei loro schiavi. I sarrukh di Mhairshaulk lentamente si disinteressarono delle preoccupazioni del mondo man mano che affidavano sempre più delle loro responsabilità agli yuan-ti. Da parte loro, gli yuan-ti apprezzavano lo stile di vita che i loro creatori gli consentivano di avere, quindi rimanevano essenzialmente leali. Alcuni, però, periodicamente si ritiravano dalla società dei sarrukh, prendevano la loro strada e formavano i propri gruppi. I sarrukh erano a conoscenza di tali defezioni ma le ignoravano, sapendo che gli yuan-ti a cui era concesso di andarsene in pace sarebbero andati fuori nel mondo e avrebbero creato le loro società, a cui i sarrukh potevano in seguito chiedere aiuto.

Dimore

I sarrukh vivevano in edifici di pietra, che generalmente erano decorati con i simboli sacri del Serpente del Mondo. Le icone appese alle pareti raffiguravano la concezione dei sarrukh di creature divine, che spesso apparivano demoniache per gli standard moderni. Le statue di sarrukh nelle piazze, nei cortili e lungo le strade raffiguravano i nobili capi sarrukh, risplendenti nelle loro vesti fluenti, o sarrukh in armatura in drammatiche posizioni di battaglia.

personaggi sarrukh

Siccome sono creature straordinariamente potenti, tutti i sarrukh con livelli di classe sono automaticamente personaggi di livello epico. Anche se il *Manuale dei Livelli Epici* non è necessario per capire e usare le statistiche presentate in queste pagine, i DM che desiderano permettere ai loro giocatori di interpretare personaggi sarrukh lo troveranno estremamente utile.

magia dei sarrukh

Le ricerche magiche dei sarrukh risultarono in due contributi principali allo sviluppo della magia in Faerûn: le *Pergamene di Nether* e il segreto per manipolare fisicamente altre creature.

Le *Pergamene di Nether* erano il risultato degli sforzi dei sarrukh per compilare, sezionare ed estrapolare la magia raccolta presso i selvaggi che abitavano la maggior parte di Faerûn durante i primi tempi degli imperi dei sarrukh. Trascritte dal Ba'etith molto dopo che gli imperi dei sarrukh erano caduti, queste pergamene rimangono ancora oggi un inestimabile volume di consultazione.

Il secondo maggior contributo dei sarrukh fu la scoperta della magia di trasformazione permanente che influenza i corpi di altre creature. Questa tecnica permise ai sarrukh di trasformare in modo permanente il corpo fisico di una creatura e anche di garantirle nuove capacità straordinarie e soprannaturali. Inoltre, tali caratteristiche erano invariabilmente trasmesse alla generazione successiva quando

le creature alterate si accoppiavano con membri delle loro razze originali. Alla fine, i sarrukh trovarono un nuovo metodo per infondere in se stessi la capacità di usare questa magia a piacimento. Sfortunatamente, questa tecnica è andata persa col passare delle ere e ora risiede solo nei sarrukh rimanenti, anche se porzioni di essa siano incorporate negli incantesimi *rimuovere tratto e sottrarre capacità* (vedi Capitolo 11).

divinità dei sarrukh

Secondo la loro mitologia, il Serpente del Mondo si mostrò ai sarrukh quando erano ancora selvaggi, offrendo di insegnargli i segreti di magia, civiltà e potere. Tutto ciò che chiedeva in cambio era che lo venerassero e gli offrissero sacrifici. I sarrukh accettarono i suoi termini e furono ricompensati per la loro fedeltà con grandi conoscenze e poteri.

All'apice dei loro imperi, tutti i sarrukh veneravano il Serpente del Mondo. Mentre si espandevano in Faerûn, costringevano anche le popolazioni che conquistavano all'adorazione del Serpente del Mondo. Questa pratica creò dei nemici non solo nelle razze dominate, ma anche tra i loro dei.

sacrificio

Il sacrificio è un aspetto importante del dogma del Serpente del Mondo. (Vedi Capitolo 2 nel *Libro delle Fosche Tenebre* per le ricompense specifiche conseguibili con i sacrifici.) Il Serpente del Mondo era particolarmente pretenzioso in fatto di sacrifici idonei, insistendo che la vittima non solo fosse intelligente (Int 3 o più) ma anche un vero sarrukh. In molti casi, religiosi zelanti offrivano prontamente la vita per il loro dio, quindi solo raramente il sacrificato era un criminale o un derelitto sociale.

I sacrifici all'inizio si verificavano su base settimanale. I sacerdoti davano alla vittima designata qualsiasi cosa desiderasse per un periodo di tre giorni. Qualsiasi cibo, bevanda o vizio della carne era fornito a richiesta, e alla vittima era concesso di rimanere in qualsiasi alloggio desiderasse, comprese le varie roccaforti imperiali di Okoth. La vittima era strettamente sorvegliata da agenti di sicurezza ma per il resto veniva trattata come un membro della famiglia reale.

Nella notte del sacrificio, i sarrukh riunivano la comunità per pregare il Serpente del Mondo. Dopo il trattamento con l'incenso, la vittima sacrificale estraeva il proprio cuore dal petto con un pugnale cerimoniale. Con il cuore ancora pulsante in mano, il sommo sacerdote spargeva il sangue del sacrificio sul proprio corpo e su quello degli altri chierici, poi tutti i sacerdoti si ritiravano nei loro templi.

Mentre la pratica di sacrificare i Senza Scaglie al Serpente del Mondo invece dei sarrukh acquisiva popolarità e il numero di razze conquistate aumentava, allo stesso modo aumentava il numero di sacrifici alla settimana. Ai Senza Scaglie raramente veniva concesso il trattamento reale di cui godevano i sarrukh, e ben pochi in realtà lo desideravano. Di conseguenza, i sacrifici acquistavano l'aspetto di stermini di massa. All'apice della civiltà dei sarrukh, fino a un centinaio di creature senzienti poteva essere raccolta e sacrificata in una notte qualsiasi in ogni tempio. I sacerdoti assunsero il

dovere di rimuovere i cuori delle vittime, siccome non si poteva certo contare sul fatto che i non sarrukh eseguissero da soli questo compito essenziale. Siccome il sangue di queste creature aveva un odore che consideravano nauseabondo, i sarrukh sacerdoti rinunciarono al rituale di spargersi addosso il sangue versato.

Dopo la caduta dei loro imperi, i sarrukh non avevano più altre razze sotto il loro controllo e la loro popolazione era così scarsa che non potevano permettersi di buttare via la propria vita. Ancora peggio, gli yuan-ti che li avevano serviti in Mhairshaulk non erano più disposti a sacrificarsi per i sarrukh. Ciononostante, il Serpente del Mondo chiedeva comunque obbedienza e sacrifici. Per soddisfarlo, i sarrukh sacrificavano lucertoloidi o altre creature che procuravano i loro servitori. Il numero di sacrifici dei sarrukh calarono drasticamente dopo la caduta dell'impero a causa sia della mancanza di vittime disponibili che delle lunghe ibernazioni dei sarrukh.

frammentazione del serpente del mondo

All'apice degli imperi dei sarrukh, il Serpente del Mondo letteralmente si frammentò in un intero pantheon, di cui ogni divinità era un suo aspetto differente. I saggi concordano che questo evento fu accelerato dalle necessità e richieste conflittuali di una base sempre più diversa di seguaci.

In seguito alla caduta degli imperi dei sarrukh, la venerazione del Serpente del Mondo scomparve quasi completamente, anche se lui continuava a fornire incantesimi alle creature che adoravano ancora le divinità che incarnavano porzioni della sua essenza. Vedi l'Appendice per le informazioni complete sulle divinità venerate dagli Scagliesi.

Rapporti con le altre razze

I sarrukh si considerano decisamente migliori dei parassiti noti come umani, che in qualche modo sono riusciti a diventare la specie più potente del mondo. Nutrono un odio profondamente radicato per i draghi e i phaerimm, e considerano le altre creature potenti (quali aboleth, illithid e beholder) poco più che seccature.

Equipaggiamento dei sarrukh

I sarrukh preferiscono gli oggetti magici rispetto ad altro equipaggiamento, anche se molti utilizzano armi personali di vari tipi. In generale, tuttavia, le razze servitrici costituiscono ancora gli strumenti e le armi migliori dei sarrukh.

Incontri con i sarrukh

Il seguente avversario potrebbe contrapporsi agli eroi che cercano di svelare i segreti dei regni del serpente o impedire i piani dei sarrukh per la conquista del mondo.

pil'it'ith

Il sarrukh con il corpo di serpente di nome Pil'it'ith fu l'ultimo imperatore di Okoth, e a forza di potenti magie, è rimasto vivo fino a questi giorni. Pil'it'ith è un albino: in effetti, è l'unico sarrukh albino attualmente vivo in Faerûn. A causa della mancanza di pigmentazione nelle sue scaglie, deve rimanere in completa oscurità. Se esposto alla luce del sole diretta, subisce 1d4 danni non letali per round.

Dopo la caduta di Okoth, Pil'it'ith rimase il capo dei grandi clan che partirono per i piani. Mentre si trovava nei Piani Esterni, ebbe l'audacia di cercare il frammento del Serpente del Mondo conosciuto come Merrshaulk per chiedere il suo sostegno. Quando giunse sul piano nativo di Merrshaulk, il dio era addormentato profondamente, e le sue guardie serpente rifiutarono di accogliere il sarrukh nella sua roccaforte. Pil'it'ith, però, sfidò le guardie e risvegliò il dio dal suo torpore.

Merrshaulk avrebbe distrutto molti mortali per averlo disturbato, ma riconobbe Pil'it'ith e gli concesse udienza. Ringraziò il sarrukh per avere sovrinteso alla creazione delle razze serpenti di Faerûn che erano giunte ad adorarlo. Poi ordinò all'albino di guidare i sarrukh rimanenti in un luogo dove potessero stabilire una loro patria. Una volta insediati, il dio promise che li avrebbe protetti e aiutati a ricostruire.

Pil'it'ith, essendo molto invecchiato dopo i suoi quasi ottocento anni di vita, supplicò Merrshaulk per un altro favore. In cambio della sua attiva promozione degli interessi del dio, chiese di essere eletto allo status di Eletto. Merrshaulk non aveva mai selezionato un Eletto prima di allora poiché un tale atto richiedeva il consumo di una grande quantità di potere divino. Ciononostante, riconoscendo il beneficio di avere un seguace così forte, accolse la richiesta di Pil'it'ith.

L'Eletto di Merrshaulk guidò i suoi seguaci sarrukh dalla casa del dio e vagò per i piani, in cerca di un luogo ideale in cui ricominciare da capo. Uno scriteriato tentativo di schiavizzare i khaasta trasformò le barbare lucertole nomadi in nemici mortali dei sarrukh, che alla fine dovettero fuggire di nuovo in Faerûn. Pil'it'ith rimase a capo della roccaforte di Okoth mentre i suoi seguaci si nascondevano dai khaasta vendicativi. La successiva crisi si verificò quando Sseth (l'aspetto rinato di Merrshaulk) smise di colpo di rispondere alle preghiere durante il Periodo dei Disordini.

L'autorità di Pil'it'ith era improvvisamente in pericolo dopo che aveva governato su generazioni e generazioni di sarrukh. Per settimane tenne nascosto il fatto che non era

in grado di contattare Sseth, ma alla fine dichiarò che Sseth era morto oppure aveva voltato le spalle al suo popolo. In entrambi i casi, avevano bisogno di una divinità sostitutiva. Pil'it'ith aveva sentito parlare del dio Set, di cui aveva sempre supposto (erroneamente) che fosse un frammento del Serpente del Mondo. Aveva appreso che Set continuava a concedere gli incantesimi (anche se solo a quelli che lo visitavano direttamente) e che era in contatto con i suoi seguaci. Pil'it'ith organizzò un incontro con il Signore del Male e convinse il dio che la sua gente era disposta a venerarlo se avesse concesso loro gli incantesimi.

Pil'it'ith presentò Set ai suoi seguaci, dichiarando che il dio Mulhorandi era il successore di Sseth. I sarrukh di Okoth furono soddisfatti di questo accordo ma, quando la Crisi degli Avatar giunse a una conclusione, Set rivelò a Pil'it'ith che i sarrukh di Okoth lo dovevano aiutare a costringere Sseth in un sonno eterno in cambio del suo favore. Dopo che ebbero accettato, Sseth iniziò a dibattersi nei suoi legami. Così facendo, risvegliò molti sarrukh di Mhairshaulk e yuan-ti di Serpentes e li stimolò a estendere ancora una volta il loro dominio sui Senza Scaglie di Faerûn. Tuttavia, la sola azione cosciente di Sseth fino a questo punto fu quella di sottrarre a Pil'it'ith il suo titolo e potere come Eletto.

Pil'it'ith è rimasto capo della sua tribù, anche se il suo orologio corporeo ha ricominciato a correre, portandolo ancora più vicino alla morte. È l'unico sarrukh che ricorda ancora il grande impero un tempo controllato dal suo popolo. Nonostante i contrattempi che ha dovuto sopportare, intende comunque ristabilire una qualche misura di controllo sul mondo, e intende mantenere la sua posizione come capo.

Pil'it'ith: Sarrukh chierico di Set 15; GS 36; umanoide mostruoso

Medio; DV 14d8+84 più 15d8+90, pf 304; Iniz +7; Vel 9 m; CA 38, contatto 13, colto alla sprovvista 35; Att base +18; Lotta +23; Att +28 in mischia (1d4+5, artiglio) o +28 in mischia (1d8+11/x3, *lancia lunga sacrilega dell'energia luminosa*+4) e +23 in mischia (1d4+2, morso); Att comp +28 in mischia (1d4+5, 2 artigli) e +23 in mischia (1d4+2, morso) o +28/+23/+18/+13 in mischia (1d8+11/x3, *lancia lunga sacrilega dell'energia luminosa*+4) e +23 in mischia (1d4+2, morso); AS aura di paura, manipolare forma, veleno, capacità magiche; QS scurovisione 18 m, immunità al fuoco, resistenza agli incantesimi 20; AL LM; TS Temp +19, Rifl +18, Vol +24; For 20, Des 17, Cos 22, Int 30, Sag 23, Car 22.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +30, Ascoltare +20, Concentrazione +33, Conoscenze (arcano) +37, Conoscenze (piani) +20, Conoscenze (religioni) +37, Conoscenze (storia) +37, Decifrare Scritture +27, Diplomazia +37, Guarire +37, Intimidire +27, Muoversi Silenziosamente +20, Osservare +25, Percepire Intenzioni +19, Raggiare +29, Sapienza Magica +41, Valutare +27; Abilità Focalizzata (Guarire),



Pil'it'ith

Allerta, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Persuasivo, Schivare, Vocazione Magica.

Aura di paura (Sop): Come azione gratuita, Pil'it'ith può creare un'aura di paura in un raggio di 3 metri. Questo effetto per il resto è identico all'incantesimo *paura* (14° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 23). Una creatura che effettua con successo il tiro salvezza non può più essere soggetta all'aura di paura di Pil'it'ith per 24 ore. Gli altri sarrukh sono immuni a quest'aura.

Manipolare forma (Sop): A volontà, Pil'it'ith può modificare la forma di qualsiasi Scaglioso nativo di Toril, ad eccezione delle creature acquatiche e non morte. Con un attacco di contatto messo a segno, può provocare un'alterazione di sua scelta nel corpo della creatura bersaglio. Il bersaglio cade privo di sensi per 2d4 round a causa dello shock di cambiare forma. Un tiro salvezza sulla Tempra con CD 23 effettuato con successo nega sia il cambiamento che la perdita di sensi.

Pil'it'ith può usare questa capacità per cambiare un aspetto minore della creatura bersaglio, come la forma della testa o il colore delle scaglie. Può anche scegliere di compiere un'alterazione molto più significativa, come convertire gli arti in tentacoli, cambiare la forma completa del corpo (da serpente a umanoide, ad esempio) oppure aggiungere o rimuovere un'appendice. Qualsiasi punteggio di caratteristica potrebbe essere diminuito fino a un minimo di 1 o aumentato fino a un massimo pari al punteggio corrispondente di Pil'it'ith. Egli può anche garantire al bersaglio una capacità straordinaria o rimuoverne una.

Il cambiamento imposto avviene immediatamente ed è permanente. Inoltre, le alterazioni sono automaticamente trasmesse a tutte le progenie della creatura quando si accoppia con un altro della sua specie non modificata.

Veleno (Str): Morso, fermento, Tempra CD 23; danni iniziali e secondari 1d6 temporanei Cos.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *dardo incantato*, *dissimulare* (CD 18), *distruggere non morti*, *identificare*, *invisibilità*, *scassinare*, *sonno* (CD 17), *vedere invisibilità*; 2 volte al giorno - *confusione* (CD 20), *fulmine* (CD 19), *metamorfosi*, *palla di fuoco* (CD 19); 1 volta al giorno - *muro di forza*, *teletrasporto* (CD 21).

Incantesimi da chierico preparati (6/7+1/7+1/6+1/5+1/5+1/4+1/2+1/1+1; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori* (2), *individuazione del magico* (2), *lettura del magico*, *riparare*; 1° - *cura ferite leggere* (2), *devastazione* (2), *individuazione del bene* (2), *protezione dal bene**, *visione della morte*; 2° - *arma spirituale*, *cura ferite moderate* (2), *dissacrare**, *estasiare*, *oscurità* (2), *zona di verità*; 3° - *cerchio magico contro il bene**, *contagio*, *cura ferite gravi*, *dissolvi magie*, *epurare invisibilità*, *oscurità profonda*, *scagliare maledizione*; 4° - *cura ferite critiche*, *influenza sacrilega**, *linguaggi*, *ristorare*, *veleno* (2); 5° - *comunione*, *cura ferite leggere di massa* (2), *dissolvi il bene**, *distruggere viventi*, *visione del vero*; 6° - *creare non morti**, *cura ferite moderate di massa*, *ferire*, *parola del ritiro*; 7° - *blasfemia**, *cura ferite gravi di massa*, *repulsione*; 8° - *aura sacrilega**, *campo anti-magia*.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Set. Domini: Male (lancia incantesimi del male a livello dell'incantatore +1), Rettili (intimorire/comandare lucertole e serpenti 9 volte al giorno).

Proprietà: *Lancia lunga sacrilega dell'energia luminosa+4*, *corazza di piastre del comando*, *anello rifletti incantesimo*, *elmo della telepatia*, *biglia di forza*, *talismano anti-veleno*, *ali del volo*.

COMPAGNI DI PIL'IT'ITH

Uno yuan-ti schiavo che piace a Pil'it'ith in vita continua a servirlo nella morte come wraith del terrore. Otto compagni non morti attualmente infestano le stanze reali di Pil'it'ith. Questi yuan-ti abomini assomigliano molto a come erano in vita, con la differenza che le loro forme sono completamente ammantate di detestabile oscurità.

Yuan-ti wraith del terrore (8): GS 11; non morto Grande (incorporeo); DV 16d12; pf 104 ciascuno; Iniz +13; Vel volare 18 m (buona); CA 25, contatto 25 colto alla sprovvista 16; Att base +8; Lotta -; Att +16 in mischia (2d6 più 1d8 Cos, tocco incorporeo); Att comp +16 in mischia (2d6 più 1d8 Cos, tocco incorporeo); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS risucchio di Costituzione, creare progenie; QS scurovisione 18 m, debolezza alla luce del sole, tratti degli incorporei, percezione vitale 18 m, tratti dei non morti, aura innaturale; AL LM; TS Temp +5, Rifl +14, Vol +14; For -, Des 28, Cos -, Int 17, Sag 18, Car 24.

Abilità e talenti: Ascoltare +25, Cercare +22, Conoscenze (religioni) +22, Diplomazia +9, Intimidire +26, Nascondersi +24, Osservare +25, Percepire Intenzioni +23, Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce); Allerta^B, Attacco Naturale Migliorato (tocco incorporeo), Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata^B, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare.

Risucchio di Costituzione (Sop): Creature viventi colpite da un attacco di tocco incorporeo di un wraith del terrore devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 25 o subire il risucchio di 1d8 punti di Costituzione. Ad ogni attacco messo a segno, il wraith del terrore ottiene 5 punti ferita temporanei.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi umanoide o umanoide mostruoso ucciso da un wraith del terrore diventa un wraith in 1d4 round. Le progenie servono il wraith che le ha create e rimangono sue schiave finché non sono distrutte. Non mantengono nessuna delle capacità che avevano in vita.

Debolezza alla luce del sole (Str): I wraith del terrore sono completamente impotenti nella luce del sole naturale (non un semplice incantesimo *luce diurna*) e la rifugono.

Percezione vitale (Sop): Un wraith del terrore nota e localizza le creature viventi entro 18 metri, proprio come se possedesse la capacità di vista cieca. Percepisce anche automaticamente l'intensità della loro forza vitale, come se avesse lanciato *visione della morte*.

Aura innaturale (Sop): Gli animali, selvaggi o addomesticati, possono percepire la presenza innaturale di un wraith del terrore a una distanza di 9 metri. Non si avvicineranno volontariamente a meno di quella distanza e cadono in preda al panico se costretti a farlo; sono in preda al panico finché rimangono entro quel raggio di azione.



MOSTRI

Abitatore del fango

Umanoide mostruoso Minuscolo

Dadi Vita: 1/4 d8 (1 pf)

Iniziativa: +7

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m

Classe Armatura: 18 (+2 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +0/-11

Attacco: Morso +5 in mischia (1d3-3)

Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d3-3)

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: Zampillo

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +5, Vol +1

Caratteristiche: For 4, Des 16, Cos 10, Int 10, Sag 9, Car 8

Abilità: Ascoltare +1, Equilibrio +5, Osservare +1, Nascondersi +13, Nuotare +11

Talenti: Arma Accurata^B, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario o branco (5-20)

Grado di Sfida: 1/4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 1-2 DV (Minuscolo); 3 DV (Piccolo)

Modificatore di livello: +0

Un fruscio tra le erbacce della palude si rivela rapidamente essere una creatura bipede che assomiglia a un piccolo sauro eretto in piedi. Si muove in avanti ondeggiando su piedi posteriori parzialmente palmati, poi scatta all'indietro nel sottobosco, con la pelle maculata che si mimetizza con l'erba.

Gli abitatori del fango sono anfibi bipedi che vivono nelle paludi, negli acquitrini e sui fondali fangosi dei corpi d'acqua stagnante. Molti servono le tribù di kuo-toa o lucertoloidi, sopravvivendo alla periferia di tali società e venerando i loro dei.

Gli abitatori del fango sono onnivori, ma preferiscono la carne fresca e ancora calda piuttosto che piante, insetti e animali acquatici. Vivono sott'acqua ma mantengono aree fuori dall'acqua e fangose per riposarsi, mangiare e accumulare oggetti luccicanti. Sebbene non siano utilizzatori

Ireami dei serpentoidi sono la dimora di ogni sorta di mostri che strisciano, scivolano e nuotano attraverso giungle, paludi e profondità sotterranee.

GS	Mostro
1/4	Abitatore del fango
1/2	Serpente, dei canneti
1	Mllarraun
2	Re lucertola
2	Nifern
2	Serpente, pitone arboreo
2	Serpente, frusta
2	Serpente, dei ghiacciai
2	Serpente, dei liquami
2	Serpente, sewerin
3	Dinosauro, pteranodon
3	Jaculi
3	Licantropo, serpente mannaro
3	Tren
5	Anfisbena
7	Dinosauro, ceratosauo
7	Dinosauro, stegosauo
7	Spiramortale
8	Golem di carne di serpente
8	Naga iridescente
8	Naga lare di Bane
8	Yuan-ti guardiano sacro
9	Yuan-ti uccisore di maghi
15	Naga d'ossa (naga oscura stregona 6)
18	Nagaidra
21	Sarrukh
22	Ha-naga Faerûniana

di strumenti, ogni tanto costruiscono zattere di giunchi, rametti e fango su cui galleggiare e cacciare, oltre che rifugi dove possono nascondersi dai predatori. Gli abitanti del fango vanno in ibernazione durante i mesi invernali nei climi temperati o più freddi.

Un abitatore del fango sembra un dinosauro bipede in miniatura con scaglie grigie e marroni maculate e un giallo pallido sul ventre. La coda corta viene usata per mantenere l'equilibrio e per nuotare. Ha piedi posteriori parzialmente palmati e piccoli e deboli artigli anteriori prensili.

Gli abitanti del fango parlano il Draconico.

combattimento

Gli abitanti del fango fuggono a meno che non siano messi alle strette o sicuri di uccidere facilmente. Branchi di queste creature si nascondono sotto il pelo dell'acqua, attendendo di fare un'imboscata a prede potenziali. Prima di venire corpo a corpo con un nemico, gli abitanti del fango sfruttano i loro attacchi di sputo per accecare gli avversari.

Zampillo (Str): Un abitatore del fango può spruzzare un getto d'acqua negli occhi di un bersaglio fino a una distanza di 7,5 metri. Chiunque sia colpito da questo attacco deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 13 o essere accecato per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Destrezza.

Abilità: Un abitatore del fango ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta. Un abitatore del fango usa il bonus di Destrezza invece del bonus di Forza per le prove di Nuotare.

nei reami

Gli abitanti del fango vivono all'ombra delle tribù di lucertoloidi in tutto Faerûn, dal Mare dei Morti fino alla Grande Palude di Rethild, e dalla Palude delle Lucertole fino alla Palude di Sur. I lucertoloidi di Kalran nelle Colline del Serpente settentrionali tengono un gran numero di abitanti del fango come schiavi. Le creature sono anche prevalenti nelle città sotterranee dei kuo-toa, inclusa Gathgoolgapool, sotto il cuore della Penisola di Chult.

Anfisbena

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 6d10+12 (45 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +3 Des, +5 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +6/+11

Attacco: Morso +8 in mischia (1d6+1 più veleno)

Attacco completo: 2 morsi +8 in mischia (1d6+1 più veleno)

Spazio/Portata: 1,5 m (attorcigliato)/3 m

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, cadavere indurito, immunità al freddo, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +8, Vol +3

Caratteristiche: For 13, Des 16, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 3

Abilità: Acrobazia +9, Ascoltare +13, Equilibrio +15, Nascondersi +6, Osservare +13, Scalare +11

Talenti: Allerta, Arma Accurata, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 7-9 DV (Grande); 10-18 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Una creatura che assomiglia a una gigantesca vipera cornuta solleva due teste, una ad ogni estremità del corpo. Piccole corna sopra ogni occhio le danno un aspetto diabolico.

Un'anfisbena è un'aggressiva vipera cornuta lunga quasi quattro metri con una testa a ogni estremità del corpo. Piccole corna sopra ogni occhio aiutano la creatura a lacerare la pelle che si ammucchia nel mezzo quando muta. La colorazione delle scaglie è varia come quella delle vipere.

Brevi distanze sono percorse con uno strano movimento laterale simile a quello di molti



Abitatore del fango



Anfisbena

Abitatore del fango illustrazione di Dennis Crabapple
Anfisbena illustrazione di Thom Baxa

altri serpenti. La creatura generalmente percorre distanze più lunghe ritraendo le zanne, afferrando uno dei suoi colli con l'altra bocca e rotolando rapidamente come un cerchietto.

combattimento

Un'anfisbena può attaccare con entrambe le teste contemporaneamente, e ogni testa può colpire un bersaglio separato se lo desidera. Inoltre, le due teste di un'anfisbena le forniscono un vantaggio rispetto ai serpenti normali in quanto può nutrirsi e difendersi dalle minacce allo stesso tempo.

Veleno (Str): Morso, Tempra CD 15, danni iniziali e secondari 1d8 Costituzione. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Cadavere indurito (Sop): Appena prima di morire, un'anfisbena tenta di mordere una testa con l'altra. Se ci riesce, alla morte il corpo si trasforma in pietra indurita.

Abilità: Un'anfisbena ha un bonus razziale di +4 alle prove di Acrobazia e Nascondersi, un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Osservare e Scalare e un bonus razziale di +12 alle prove di Equilibrio.

Un'anfisbena può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Scalare, anche se è di fretta o minacciata.

Un'anfisbena può usare il modificatore di Forza o di Destrezza per le prove di Scalare, quale dei due sia il migliore.

Talenti: Il talento Riflessi in Combattimento di un'anfisbena le permette di usare entrambe le sue teste per attacchi di opportunità ogni round.

nei reami

Nel paese di Chariton in Battledale, qualche anno fa si è schiusa una covata di anfibene. Considerando i piccoli in qualche modo docili, i cittadini li hanno lasciati in pace. Ma dopo l'ibernazione ed essere cresciute in proporzioni immense (come accade a molti esemplari della stirpe Ashaba), le anfibene hanno divorato praticamente tutti gli abitanti del paese, lasciando Chariton una città fantasma. Le anfibene da allora si sono spostate nelle foreste vicino al Laghetto di Yeven, al Torrente Profondo e al Lago Sember.

Dinosauro

I dinosauri, o rettili terribili, sono animali preistorici che potrebbero avere avuto la stessa origine dei draghi. Tra i tratti che il tipico dinosauro predatore condivide con molti draghi ci sono i denti affilati, un'indole selvaggia, un senso del territorio ben sviluppato e una spietata pulsione a cacciare. I dinosauri erbivori di solito non sono aggressivi a meno che non siano feriti o non stiano difendendo i loro piccoli, ma potrebbero attaccare se spaventati o molestati.

I dinosauri molto spesso vivono in aree irregolari o isolate che gli umanoidi visitano molto raramente: vallate di montagna isolate, altopiani inaccessibili, isole tropicali e le giungle più impraticabili.

ceratosauo

Animale Enorme

Dadi Vita: 14d8+59 (122 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 15 (-2 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovista 13

Attacco base/Lotta: +10/+25

Attacco: Morso +15 in mischia (4d8+10)

Attacco completo: Morso +15 in mischia (4d8+10)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Squartare 2d8+10

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +11, Vol +6

Caratteristiche: For 24, Des 14, Cos 18, Int 2, Sag 15, Car 10

Abilità: Ascoltare +9, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +10

Talenti: Allerta, Correre, Iniziativa Migliorata, Robustezza, Seguire Tracce

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 15-28 DV (Enorme); 29-42 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Il corpo di questo massiccio predatore mostra la sua forza incredibile. Girando la testa sul collo a forma di S, la creatura scruta attraverso il sottobosco in cerca di prede.

Il ceratosauo ricava tutto il nutrimento dalla carne. Quando è affamato, questo massiccio predatore è l'anatema di qualsiasi creatura sulla sua strada.

Misurando tra 7,2 e 9 metri dal muso alla coda, il ceratosauo cammina su due forti zampe e ha un corpo tozzo, ossa pesanti e una grossa coda. Il forte collo serpentino sostiene una testa da lucertola con un corno corto che spunta sul muso. Gli occhi sono grandi e ha due corte creste sopraccigliari più parecchie protuberanze ossee sopra gli occhi e in cima alla testa. Le braccia sono corte e terminano con mani a quattro dita.

COMBATTIMENTO

Il ceratosauo non è astuto in combattimento. Tenta di cogliere di sorpresa la preda, poi si affida alla velocità e alle potenti mandibole per uccidere. Se una coppia di ceratosauri sta cacciando insieme, di solito uno rende manifesta la sua presenza, facendo scappare la preda proprio nelle grinfie in attesa del suo compagno.

Squartare (Str): Un ceratosauo che vince una prova di lotta dopo un attacco con il morso messo a segno stabilisce una presa, attaccandosi al corpo dell'avversario e scuotendolo per lacerarne la carne. Questo attacco infligge automaticamente 2d8+10 danni.

NEI REAMI

Come molti dinosauri, il ceratosauo è nativo delle giungle di Chult e non viene incontrato regolarmente da nessun'altra parte. Sebbene molti abbiano tentato al costo della vita, nessuno ha mai domato un ceratosauo.

pteranadon

Animale Grande

Dadi Vita: 3d8+9 (22 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 24 m (media)

Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +2/+10

Attacco: Morso +5 in mischia (1d8+6)

Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d8+6)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +3

Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos 16, Int 2, Sag 15, Car 11

Abilità: Ascoltare +4, Osservare +6

Talenti: Allerta, Attacco in Volo

Ambiente: Colline calde

Organizzazione: Solitario, coppia o stormo (3-12)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 6-10 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questo grosso rettile simile a un uccello ha un lungo becco con denti, una sottile cresta sulla testa, speroni affilati e piccoli artigli sulle articolazioni delle ali coriacee. Gli occhi sono grandi e gialli, e sulla pelle scagliosa spuntano piccoli ciuffi di morbide piume.

Gli pteranadon sono grandi pterosauri che ogni tanto vengono usati come cavalcature volanti.

COMBATTIMENTO

Gli pteranadon sono pescatori, abituati a cacciare le loro prede in volo. Di solito non amano volare in una mischia concitata a terra, ma sono più a loro agio con le virate e le picchiate del combattimento aereo con altre creature o cavalcature volanti.

Capacità di trasporto: Un carico leggero per uno pteranadon è fino a 150 kg; un carico medio, 151-300 kg; e un carico pesante, 301-450 kg. Uno pteranadon può trascinare 2.250 kg.

NEI REAMI

Come molti dinosauri, lo pteranadon è nativo delle Giungle di Chult e non viene incontrato regolarmente da nessun'altra parte. Alcune delle più potenti creature di Chult addestrano gli pteranadon a cacciare attivamente coloro che si intrufolano nel loro territorio.

ADDESTRARE UNO PTERANADON

Addestrare uno pteranadon a trasportare un cavaliere richiede sei settimane di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25, ed è necessaria una sella esotica per mantenersi in equilibrio sulla schiena della creatura. Uno pteranadon può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può a sua volta attaccare a meno che non effettui con successo una prova di Cavalcare.

Illustrazione di Jim Pavelec



Pteranadon, stegosauo, ceratosauo

stegosauo

Animale Mastodontico

Dadi Vita: 18d10+183 (264 pf)

Iniziativa: -2

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 14 (-4 taglia, -2 Des, +10 naturale), contatto 4, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +13/+33

Attacco: Schianto +17 in mischia (2d6+8)

Attacco completo: 2 schianti +17 in mischia (2d6+8) e botta di coda +12 in mischia (4d6+12)

Spazio/Portata: 9 m (lungo)/3 m

Attacchi speciali: Carica poderosa, travolgere 2d6+12

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +23, Rifl +9, Vol +8

Caratteristiche: For 27, Des 7, Cos 30, Int 1, Sag 14, Car 10

Abilità: Ascoltare +14, Osservare +18

Talenti: Abilità Focalizzata (Osservare), Allerta, Attacco Poderoso, Correre, Incalzare, Robustezza, Tempra Possente

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario, coppia o mandria (5-8)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 19-36 DV (Mastodontico); 37-54 DV (Colosale)

Modificatore di livello: -

Questa creatura immensa cammina su quattro zampe corte ma massicce. Due file di placche ossee sono allineate sulla schiena, e la coda è coperta di lunghe spine d'osso. La testa è relativamente piccola e la bocca termina con un potente becco.

Lo stegosauo è un erbivoro immenso ma stupido spesso incontrato nelle pianure e nelle giungle, dove si nutre di erba, piante e foglie. Queste creature sono molto spesso incontrate in mandrie, le quali sono abbastanza smaliziate come gruppo: solo i predatori più audaci osano attaccarle.

Lo stegosauo ha una testa piccola e un cervello minuscolo. La bocca è un becco potente e le tozze zampe terminano con piedi rotondi costellati di artigli simili a zoccoli. Le zampe posteriori sono più lunghe e più forti di quelle frontali, cosa che gli permette di sollevarsi su due zampe per raggiungere le foglie più alte. Le due file di placche ossee a forma di foglia lungo il collo, la schiena e la coda sono usate per raccogliere e disperdere il calore. Queste placche diventano spine insidiose alla fine di una coda insolitamente muscolosa.

COMBATTIMENTO

Lo stegosauo è di gran lunga un animale pacifico, ma non esita a difendersi da predatori e cacciatori. Quando minacciato, usa i due zoccoli frontali per calciare gli avversari mentre fa oscillare la coda possente, colpendo i nemici con le spine.

Carica poderosa (Str): Uno stegosauo di solito inizia uno scontro caricando l'avversario. In aggiunta ai normali benefici e pericoli di una carica, questa tattica consente alla

creatura di compiere un singolo attacco di schianto con un bonus di attacco +17 che infligge 4d8+12 danni.

Travolgere (Str): Riflessi CD 27 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

NEI REAMI

Come molti dinosauri, lo stegosauo è nativo delle Giungle di Chult e non viene incontrato regolarmente da nessun'altra parte. Queste creature spaventose vengono cacciate da molte creature della giungla poiché forniscono abbondanti fonti di carne.

golem di carne di serpente

Costrutto Grande

Dadi Vita: 11d10 (90 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 21 (-1 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +8/+16

Attacco: Schianto +11 in mischia (2d6+4)

Attacco completo: 2 schianti +11 in mischia (2d6+4) e morso +6 in mischia (1d8+2 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, immunità alla magia, visione crepuscolare, resistenza al fuoco 20

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +5, Vol +3

Caratteristiche: For 18, Des 15, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 11-22 DV (Grande); 23-33 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questo automa sembra un macabro assemblamento di parti corporee serpentine putrescenti assemblate in una forma raccapricciante. Le braccia massicce terminano con artigli terrificanti, e la creatura emana un odore di carne marcia.

I golem di carne di serpente sono spesso creati da incantatori che nutrono rancore nei confronti degli Scagliosi. Tali individui provano un piacere perverso nel costringere i serpenti a piegarsi al loro volere, anche se è solo dopo la morte.

Un golem di questo tipo è una creatura vagamente umanoide dotata di scaglie che è stata creata da parti corporee di vari Scagliosi. Presenta una somiglianza superficiale con un golem di carne per il fatto che di solito sono evidenti i punti in cui è stata unita la carne di diverse creature. Un golem di carne di serpente ha un torso di serpente con braccia massicce che terminano con mani artigliate e una coda, oppure un paio di gambe più o meno umane.

combattimento

Un golem di carne di serpente è più abile di molti altri golem, e usa questa velocità a suo vantaggio in combattimento. Di solito inizia uno scontro con attacchi di schianto sfruttando le braccia o la coda. Tiene in serbo l'attacco con il morso per gli avversari che si dimostrano resistenti alla sua rozza brutalità.

Veleno (Str): Morso, ferimento, Tempra CD 15, danni iniziali e secondari 1d6 For.

Tratti dei costrutti: Un golem di carne di serpente ha immunità a veleno, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte, effetti di necromanzia, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale) e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni

alle caratteristiche, risucchio di caratteristiche, affaticamento, esaurimento o risucchio di energia. Non può guarire i danni, ma può essere riparato. Scurovisione 18 m e visione crepuscolare.

Immunità alla magia (Str): Un golem di carne di serpente è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che consenta la resistenza agli incantesimi. Inoltre, certi incantesimi ed effetti funzionano in modo differente contro la creatura, come indicato sotto.

Un attacco magico che infligge danni da freddo o da fuoco rallenta un golem di carne di serpente (come per l'incantesimo *lentezza*) per 2d6 round, senza tiro salvezza. Un attacco magico che infligge danni da elettricità interrompe qualsiasi effetto di *lentezza* sul golem e cura 1 danno per ogni 3 danni che l'attacco avrebbe altrimenti inflitto. Se la quantità di danni curati farebbe superare al golem di carne di serpente il suo normale totale di punti ferita, ottiene qualsiasi eccesso come punti ferita temporanei.

Ad esempio, un golem di carne di serpente colpito da un *fulmine* guarisce 3 danni se l'attacco avesse inflitto 11 danni. Non ottiene alcun tiro salvezza contro gli attacchi che infliggono danni da elettricità.

costruzione

Le parti per un golem di carne di serpente devono tutte provenire da normali cadaveri dotati di scaglie che non siano ancora marciti in modo significativo. È necessario almeno un corpo per ogni arto desiderato, più uno per il torso e uno per il cervello. Sono richiesti unguenti e legacci speciali del valore di 500 mo. Ogni braccio aggiuntivo oltre i due fa aumentare il costo di 5.000 mo e 100 PE. Creare un golem di carne di serpente richiede il lancio di un incantesimo con il descrittore del male.

Assemblare il corpo richiede una prova di Artigianato (lavorare pellami) con CD 13 o una prova di Guarire con CD 13.

LI 8°; Creare Costrutti (vedi pagina 304 del *Manuale dei Mostri*), animare morti, costrizione/cerca, desiderio limitato, forza del toro, l'incantatore deve essere almeno di 8° livello; Prezzo 20.000 mo; Costo 10.500 mo + 780 BE (o più, vedi sopra).

Illustrazione di Thomas Baxa



Golem di carne di serpente

nei reami

Molto meno comuni dei golem di carne, i golem di carne di serpente servono quasi sempre come guardiani per i loro padroni malvagi. Gli yuan-ti, i sarrukh e altre razze serpentine li considerano perversioni e non li usano quasi mai. Chiunque crei un golem di carne di serpente con ogni probabilità sarà attaccato da altre razze serpentine quando viene scoperta l'esistenza della creatura.

Jaculi

Bestia magica Media

Dadi Vita: 6d10+15 (48 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m (4 quadretti), nuotare 6 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Morso +9 in mischia (1d6+4)

Attacco completo: Morso +9 in mischia (1d6+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: *Trance animale*, stritolare 1d8+4, incornata volante, afferrare migliorato

Qualità speciali: *Potere camaleontico*, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto, slancio

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +8, Vol +3

Caratteristiche: For 17, Des 17, Cos 15, Int 11, Sag 12, Car 2

Abilità: Ascoltare +10, Equilibrio +11, Nascondersi +10, Nuotare +11, Osservare +10, Saltare +20, Scalare +11

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Robustezza

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario o gruppo (4-40)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: -

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 7-12 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Un lampo color porpora tra le foglie e un debole sibilo rivelano la presenza di un rettile predatore. Gli occhi serpentine lampeggiano di un'intelligenza prodigiosa.

Sebbene il nome jaculi a volte sia usato come termine collettivo per serpenti che vivono sugli alberi (compresi il boomslang e il boa smeraldo degli alberi), lo jaculi di Faerûn è un tipo particolare di creatura.

Uno jaculi sembra un serpente con scaglie di colore dal malva al porpora scuro. L'ossuta testa a forma di freccia è tempestata di corna parallele tozze ma affilate che puntano dritto in avanti verso il naso.

combattimento

Gli jaculi sono cacciatori intelligenti che non dimenticano mai le passate esperienze. Sono abbastanza saggi da attaccare creature isolate, evitando di cadere su oggetti appuntiti o armi evidenti, e cercando prede addormentate. Uno jaculi di solito usa la capacità *trance animale* per attirare piccoli uccelli o creature pelose della foresta in un nido o tana, poi striscia all'interno e usa il corpo per bloccare l'uscita.

Contro nemici formidabili, uno jaculi combatte lanciandosi da un punto alto (un ramo d'albero o perfino il tetto di un edificio) per compiere un attacco di incornata volante. Se dovesse affrontare attacchi da parte di più di un

singolo avversario (o uno scontro difficile con la vittima prescelta) si slancia sull'albero più vicino e sale fino ad essere fuori portata. Se inseguito, salta da un albero all'altro per scappare, cercando un posto per nascondersi, poi si volta e segue i suoi nemici senza farsi vedere, attaccando di nuovo quando le condizioni sono a suo vantaggio.

Gli jaculi generalmente ingoiano le piccole prede intere, ma possono anche mordere e masticare, assalendo le prede troppo grandi da ingoiare. A meno che non stiano morendo di fame, mangiano solo prede che hanno ucciso meno di due giorni prima. Per nutrire i piccoli affamati, uno jaculi a volte uccide una grossa bestia e si nasconde all'interno o sotto il cadavere in attesa di avvoltoi e altri mangia-carogne, per ucciderli a loro volta.

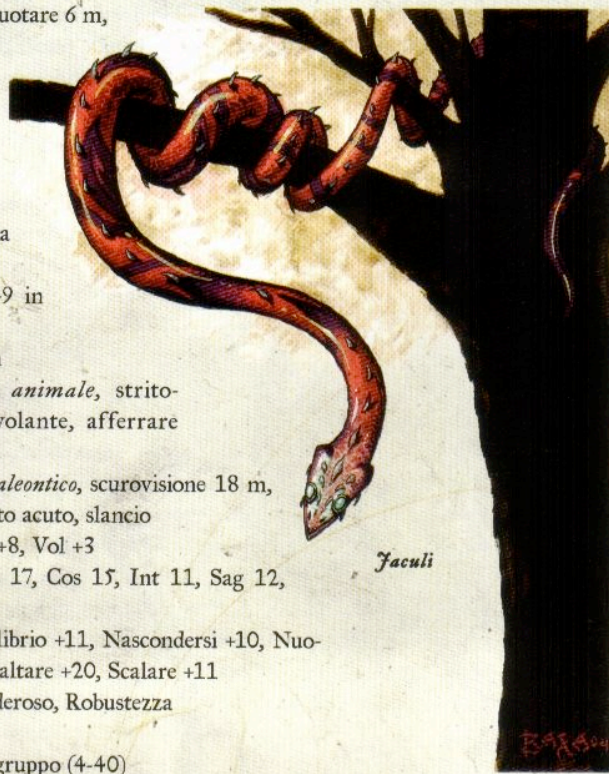
Trance animale (Mag): Una volta al giorno, uno jaculi può oscillare avanti e indietro e far lampeggiare gli occhi per mantenere la preda immobile. Questa capacità psionica funziona come l'incantesimo omonimo (12° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 9).

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, uno jaculi infligge 1d8+4 danni.

Incornata volante (Str): Uno jaculi può scagliarsi in basso su un avversario come una freccia da un punto a 9 metri o più in alto. Questo attacco di incornata volante (+10 in mischia) infligge 1d8+6 danni perforanti con le corna dello jaculi e non provoca attacchi di opportunità.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, uno jaculi deve colpire con l'attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare. Se subisce 10 o più danni, fugge per cercare una preda più facile.

Potere camaleontico (Mag): A volontà, uno jaculi può cambiare psionicamente il colore del corpo come



Jaculi

azione standard per adattarsi all'ambiente circostante, ottenendo un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

Slancio (Str): Uno jaculi può raccogliere le spire e poi lanciarsi in un salto. Le CD di Saltare sia per i salti lunghi che per i salti in alto sono dimezzate, e non è richiesta una rincorsa. Inoltre, quando salta giù, lo jaculi subisce danni come se fosse caduto di 21 metri in meno rispetto a quanto non abbia fatto realmente.

Abilità: Uno jaculi ha un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio, Saltare e Scalare.

Uno jaculi può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

Uno jaculi può usare il modificatore di Forza o di Destrezza per le prove di Scalare, quale dei due sia il migliore.

Uno jaculi ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Nei Reami

Gli jaculi abitano in tutto il Faerûn tranne che nelle aree artiche e subartiche. Possono vagare per chilometri mentre cacciano, ma di solito operano in aree prescelte che sono arrivati a conoscere molto bene, spostandosi solo quando il cibo inizia a scarseggiare. Gli jaculi non sono territoriali; ignorano gli altri della loro specie se non in primavera, quando si accoppiano.

Gli jaculi hanno vite molto lunghe e a volte formano prudenti alleanze con creature longeve che sanno di non poter sconfiggere. Con l'aiuto della magia, gli jaculi talvolta possono essere addestrati come guardiani.

Licantropo, serpente mannaro

Un serpente mannaro è un umanoide o gigante che può trasformarsi in forma di serpente e in forma ibrida serpente-umano. Il suo morso può affliggere altri umanoidi o giganti con questo tipo di licantropia. I serpenti mannari preferiscono mordere e masticare le prede invece che ingoiare le creature intere.

In forma umanoide, un serpente mannaro è magro, con tratti delicati e agili, e si muove come un elfo danzatore. Generalmente ha occhi e capelli scuri e si veste con abiti che lasciano scoperte grandi porzioni di pelle. Un serpente mannaro di solito non ha piercing sul corpo ed evita i gioielli attaccati al corpo invece che agli abiti.

combattimento

I serpenti mannari in forma umana tendono a combattere con coltelli o incantesimi, di solito come ultima risorsa quando non può essere evitato lo scontro aperto. In forma di serpente, combattono come strangolatori. Un serpente mannaro in forma ibrida può lanciare incantesimi o impugnare armi con le braccia e le mani umanoidi, stritolare con le spire e mordere. Cambiare da una forma a un'altra è un'azione standard. Ad eccezione di quanto indicato sotto, i serpenti mannari funzionano allo stesso modo di altri licantropi (vedi la voce "Licantropo" nel *Manuale dei Mostri*).

Forma alternativa (Sop): Un serpente mannaro può assumere la forma di un serpente strangolatore Medio o una forma ibrida serpente-umano.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, un serpente mannaro in forma di serpente o ibrida infligge 1d3+6 danni.

Maledizione della licantropia (Sop): Qualsiasi umanoide o gigante colpito dall'attacco con il morso del serpente mannaro in forma animale o ibrida deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o contrarre la licantropia.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un serpente mannaro deve colpire con l'attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Empatia con i serpenti (Str): Comunicare con i serpenti e i serpentoidi, e un bonus razziale di +4 alle prove basate sul Carisma contro serpenti e serpentoidi.



Serpente mannaro

Il serpente mannaro presentato qui si basa su un combattente umano di 1° livello che è un licantropo naturale, e usa i seguenti punteggi di caratteristica base: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8.

Nei Reami

I serpenti mannari possono essere incontrati ovunque in Faerûn, anche se nascondono il più possibile la loro natura. Sono particolarmente comuni nei dintorni degli insediamenti fissi degli yuan-ti dove gli esperimenti di incroci tra serpenti e umani continuano da secoli, e nelle città (soprattutto i porti tropicali) dove operano gli yuan-ti schiavisti e agenti.

Molti serpenti mannari di Faerûn sono ladri o incantatori arcani, e la maggior parte di essi odiano naga e yuan-ti (ma non i serpenti). I serpenti mannari che possono lanciare incantesimi arcani hanno la tendenza a essere cacciatori e assassini solitari di yuan-ti o (molto raramente) amici o alleati della Cabala Attorcigliata (vedi Capitolo 1).

	Serpente mannaro Forma umana Umanoide Medio (Mutaforma, umano)	Serpente mannaro Forma di serpente Umanoide Medio (Mutaforma, umano)	Serpente mannaro Forma ibrida Umanoide Medio (Mutaforma, umano)
Dadi Vita:	1d8+1 più 3d8+6 più 3 (28 pf)	1d8+1 più 3d8+6 più 3 (28 pf)	1d8+1 più 3d8+6 più 3 (28 pf)
Iniziativa:	+5	+8	+8
Velocità:	6 m in corazza di piastre (4 quadretti); velocità base 9 m	6 m (4 quadretti), scalare 6 m, nuotare 6 m	9 m (6 quadretti)
Classe Armatura:	18 (+1 Des, +2 naturale, +5 corazza di piastre), contatto 11, colto alla sprovvista 17	18 (+4 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14	18 (+4 Des, +4 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta:	+3/+4	+3/+7	+3/+7
Attacco:	Falcione +4 in mischia (1d10+1/x3) o arco lungo composito (bonus di For +1) +4 a distanza (1d8+1/x3)	Morso +7 in mischia (1d3+6)	Artiglio +7 in mischia (1d4+4) o falcione +7 in mischia (1d10+6/x3) o arco lungo composito (bonus di For +1) +7 a distanza (1d8+1/x3)
Attacco completo:	Falcione +4 in mischia (1d10+1/x3) o arco lungo composito (bonus di For +1) +4 a distanza (1d8+1/x3)	Morso +7 in mischia (1d3+6)	2 artigli +7 in mischia (1d4+4) e morso +2 in mischia (1d3+2) o falcione +7 in mischia (1d10+6/x3) e morso +2 in mischia (1d3+2) o arco lungo composito (bonus di For +1) +7 a distanza (1d8+1/x3)
Spazio/Portata:	1,5 m/1,5 m (3 m con falcione)	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m (3 m con falcione)
Attacchi speciali:	-	Stritolare 1d3+6, maledizione della licantropia, afferrare migliorato	Stritolare 1d3+6, maledizione della licantropia, afferrare migliorato
Qualità speciali:	Forma alternativa, visione crepuscolare, olfatto acuto, empatia con i serpenti	Forma alternativa, riduzione del danno 10/argento, visione crepuscolare, olfatto acuto, empatia con i serpenti	Forma alternativa, riduzione del danno 10/argento, visione crepuscolare, olfatto acuto, empatia con i serpenti
Tiri salvezza:	Temp +6, Rifl +4, Vol +1	Temp +7, Rifl +7, Vol +1	Temp +7, Rifl +7, Vol +1
Caratteristiche:	For 13, Des 12, Cos 12, Int 10, Sag 11, Car 8	For 19, Des 18, Cos 14, Int 10, Sag 11, Car 8	For 19, Des 18, Cos 14, Int 10, Sag 11, Car 8
Abilità:	Addestrare Animali +3, Ascoltare +10, Equilibrio +5, Nascondersi +2, Nuotare -3, Osservare +10, Scalare +9	Addestrare Animali +3, Ascoltare +10, Equilibrio +12, Nascondersi +9, Nuotare +16, Osservare +10, Scalare +16	Addestrare Animali +3, Ascoltare +10, Equilibrio +12, Nascondersi +9, Nuotare +16, Osservare +10, Scalare +16
Talenti:	Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Robustezza ^B Volontà di Ferro ^B	Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Robustezza ^B Volontà di Ferro ^B	Allerta, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Robustezza ^B Volontà di Ferro ^B
Ambiente:	Foreste calde	Foreste calde	Foreste calde
Organizzazione	Solitario, coppia, famiglia (3-4)	(la stessa della forma umana)	(la stessa della forma umana)
Grado di Sfida:	3	3	3
Tesoro:	Standard	Standard	Standard
Allineamento:	Generalmente caotico malvagio	Generalmente caotico malvagio	Generalmente caotico malvagio
Avanzamento:	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio	Per classe del personaggio
Modificatore di livello:	+3	+3	+3

Almeno una famiglia nobile decaduta di Tethyr è composta interamente da serpenti mannari. Il clan Janor, i cui membri sono ora sparpagliati lungo tutta la Costa della Spada, brama l'oscurità nonostante il loro successo come mercanti e usano una varietà di nomi falsi e travestimenti per proteggere il segreto di famiglia.

Mlarraun

Bestia magica Media

Dadi Vita: 2d10 (11 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +2/+1

Attacco: Morso +5 in mischia (1d4-1 più veleno) o sputo +5 di contatto a distanza (veleno)

Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d4-1 più veleno) o sputo +5 di contatto a distanza (veleno)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto, torpore di pietra

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +1

Caratteristiche: For 8, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2

Abilità: Ascoltare +5, Equilibrio +11, Nascondersi +12, Nuotare +7, Osservare +5, Scalare +11

Talenti: Arma Accurata

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: -
Modificatore di livello: -

Una piatta testa scagliosa triangolare scruta attraverso il sottobosco, in cerca di prede.

Le "serpi sputanti" sono comuni a ovest del Lago del Naga, nelle pianure conosciute localmente come Tenuta dei Serpenti. Trascorrono i loro giorni dormendo, stando al sole o cacciando. Quando si presenta l'opportunità, un mlarraun può uccidere parecchie bestie da mandria o altre creature grandi in una sola volta e lasciarle come cibo pronto. I mlarraun mangiano carogne putrescenti tanto quanto carne fresca, e non subiscono alcun effetto negativo dall'ingestione di carne contaminata con il loro veleno.

I mlarraun sono meglio conosciuti per la loro capacità di assumere una forma pietrosa simile a una specie di torpore quando vengono presi di mira da incantesimi o effetti magici. Queste "serpi di pietra" sono spesso posizionate come trappole da parte degli yuan-ti e di altri Scagliosi.

Un mlarraun sembra un serpente marrone scuro o nero con una testa a forma di freccia.

combattimento

Sebbene i mlarraun siano abbastanza efficaci nel pedinare le prede, non sono astuti né capaci di anticipare il pericolo. Molti sono calpestati dagli zoccoli delle bestie ignare della loro presenza.

Veleno (Str): Morso o sputo, ferimento o contatto, Tempra CD 11, danni iniziali cecità 2d6 ore, danni secondari cecità 4d6 ore e 1d4 danni. Il veleno non deve necessariamente toccare gli occhi per provocare la cecità.

Torpore di pietra (Sop): Qualsiasi incantesimo o effetto magico che abbia come bersaglio specifico un mlarraun lo fa cadere istantaneamente in un torpore che dura per 1d100 giorni. Le scaglie diventano dure e grigie, anche se il corpo rimane flessibile. Il contatto con armi magiche o altri oggetti magici che non abbiano come bersaglio specifico il mlarraun non scatenano questo cambiamento.

Mentre è in questo stato, il mlarraun può essere messo in posa modellando manualmente il corpo. Artigiani e costruttori di trappole intraprendenti a volte modellano la creatura a formare maniglie per forzieri, "reggi pergamene" ornamentali e simili oggetti. Tali manipolazioni non risvegliano il mlarraun. In questa forma, il bonus di armatura naturale della creatura aumenta a +10.

I danni che superano la metà dei suoi punti ferita originali risvegliano il mlarraun all'istante, così come qualsiasi

incantesimo che lo prenda di mira. Quando si risveglia, naturalmente o con altri mezzi, morde o sputa veleno contro la creatura più vicina.

Abilità: Un mlarraun ha un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e Scalare.

Un mlarraun può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

Un mlarraun può usare il modificatore di Forza o di Destrezza per le prove di Scalare, quale dei due sia il migliore.

Un mlarraun ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Nei Reami

I mlarraun sono molto numerosi nelle pianure a sud del Mare delle Stelle Cadute, ma sono stati trasportati altrove dagli umani sia come curiosità che per scopi alchemici. Nei primi secoli, i mercanti spesso li vendevano come ornamenti e perfino come giocattoli, ignari del fatto che potessero riprendere vita.

Qualche cliente ha ingaggiato degli avventurieri perché catturassero le serpi di pietra per usarle nelle trappole contro i ladri o come doni letali per i nemici. Tuttavia, ben pochi sono stati usati con questo scopo, siccome i loro periodi di torpore possono variare in modo considerevole.

Naga

Le naga sono creature altamente intelligenti e indipendenti con una varietà di poteri magici. Sono i padroni di tutto ciò che controllano, e le loro astute interdizioni e trappole intelligenti impediscono a molti intrusi di disturbare la loro pace. Una naga ha un lungo corpo serpentino ricoperto di scaglie luccicanti e un volto più o meno umano. Varia in lunghezza da 3 a 6 metri e pesa tra i 100 e i 250 kg. Gli occhi di una naga sono luminosi, intelligenti e bruciano di una luce interiore quasi ipnotica.

combattimento

Le naga preferiscono gli incantesimi ad altre forme di combattimento. Siccome quasi sempre si possono trovare in luoghi che hanno sorvegliato per molti anni e che conoscono bene, di solito progettano gli incontri secondo i loro desideri.

Nei Reami

In lungo e in largo in tutto il Faerûn si trovano naga di ogni sottospecie. Molte preferiscono come tane le rovine antiche di imperi da tempo scomparsi. Le naga oscure sono molto



Mlarraun

comuni nelle Colline del Serpente e nella regione delle Valli, laddove le naga guardiane preferiscono le rovine dimenticate lungo la Costa della Spada e la costa settentrionale del Mare Scintillante. Le naga spirituali vivono nelle paludi nelle terre intorno al Mare delle Stelle Cadute e negli acquitrini di mangrovie della Penisola di Chult. Moltissime naga acquatiche hanno la tana nelle profondità del Torrente del Naga e nel Lago del Naga. La distribuzione delle razze di naga meno note è presentata nelle loro descrizioni più avanti.

Ha-naga faerûniana

Aberrazione Colossale

Dadi Vita: 24d8+264 (372 pf)

Iniziativa: +18

Velocità: 18 m (12 quadretti), volare 36 m (perfetta)

Classe Armatura: 40 (-8 taglia, +14 Des, +24 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 26

Attacco base/Lotta: +18/+42

Attacco: Frusta di spire +24 in mischia (4d6+8)

Attacco completo: Frusta di spire +24 in mischia (4d6+8) e pungiglione +22 in mischia (2d8+4 più veleno) morso +22 in mischia (4d6+4)

Spazio/Portata: 9 m/6 m

Attacchi speciali: Sguardo ammalianti, stritolare 4d6+12, afferrare migliorato, veleno, incantesimi

Qualità speciali: Scaglie camaleontiche, riduzione del danno 15/epico, scurovisione 18 m, volare, resistenza agli incantesimi 33

Tiri salvezza: Temp +19, Rifl +24, Vol +24

Caratteristiche: For 27, Des 38, Cos 32, Int 35, Sag 31, Car 36

Abilità: Artista della Fuga +41, Ascoltare +37, Camuffare +40 (+42 recitazione), Cercare +39, Concentrazione +38, Conoscenze (storia) +39, Diplomazia +48, Intimidire +44, Muoversi Silenziosamente +41 (+47 volando), Nascondersi +35, Osservare +37, Percepire Intenzioni +37, Raggiare +40, Sapienza Magica +39, Sopravvivenza +10 (+12 seguendo tracce), Utilizzare Corde +14 (+16 con legami)

Talenti: Arma Accurata, Attacco in Volo, Conoscenza di Incantesimi, Escludere Materiali^B, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Multiattacco, Riflessi Fulminei, Schivare

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-4)

Grado di Sfida: 22

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 25-48 DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Un serpente dalla testa umana di dimensioni e poteri immensi striscia in avanti, le scaglie quasi identiche come colore alle pietre che lo circondano. L'odio brilla nei suoi scuri occhi penetranti.

La ha-naga Faerûniana è un massiccio e potente signore delle naga, spesso venerato come un dio dalle naga spirituali. Predilige costruire la tana nelle rovine di antiche civiltà, preferibilmente una che abbia personalmente annientato. Di solito stabilisce il proprio nido in un precedente centro della società, come un tempio, una sala del trono o un colosso. In questo luogo, la ha-naga raccoglie i tesori della società decaduta, accumulando oggetti d'arte, gioielli raffinati e la storia messa per iscritto della civiltà come tributi al proprio devastante valore.

Una ha-naga Faerûniana è un serpente gigantesco con la testa di un umano di bell'aspetto secondo canoni classici e un corpo che misura 30 metri o più in lunghezza. Non ha un colore fisso; piuttosto, le scaglie adottano le sfumature e le gradazioni di ciò che la circonda, in modo molto simile a un camaleonte.

Le ha-naga parlano Abissale e Comune.

COMBATTIMENTO

Sebbene non abbia ali, una ha-naga Faerûniana può volare, scivolando e attorcigliandosi in aria in modo molto simile al movimento di un serpente d'acqua. Sfrutta questa capacità a proprio vantaggio in combattimento, vorticando sopra e intorno ai nemici mentre usa l'attacco con lo sguardo o lancia incantesimi. Come i suoi cugini più piccoli serpentini, una ha-naga Faerûniana preferisce usare gli incantesimi in combattimento, ricorrendo alla mischia solo quando assolutamente necessario. Quando ingaggia i nemici direttamente, usa il corpo attorcigliato come una frusta, punge con la coda e stritola con il corpo.

Sguardo ammalianti (Sop): Lo sguardo di una ha-naga Faerûniana funziona come l'incantesimo *charme di massa* contro creature entro 27 metri (Volontà CD 35 nega). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Stritolare (Str): Una ha-naga Faerûniana infligge 4d6+12 danni con un attacco di lotta effettuato con successo contro un avversario di taglia Enorme o inferiore.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, una ha-naga Faerûniana deve colpire con l'attacco di frusta di spire. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Veleno (Str): Pungiglione, Tempra CD 33, danni iniziali e secondari 2d8 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Incantesimi: Una ha-naga Faerûniana può lanciare incantesimi come uno stregone di 21° livello e può anche lanciare incantesimi dalla lista del chierico e dai domini del Caos e del Male. Gli incantesimi da chierico e gli incantesimi di dominio sono considerati incantesimi arcani per una ha-naga Faerûniana, che significa che non ha bisogno di un focus divino per lanciarli.

Tipici incantesimi conosciuti (6/10/9/9/9/8/8/8/8; tiro salvezza CD 23 + livello dell'incantesimo): 0 - aprire/chiudere, individuazione del magico, lettura del magico, luce,



Ha-naga Faerûniana

mano magica, messaggio, prestidigitazione, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - allarme, armatura magica, camuffare se stesso, comprensione dei linguaggi, dardo incantato; 2° - mano spettrale, protezione dalle frecce, risata incontenibile di Tasba, splendore dell'aquila, tocco di idiozia; 3° - fulmine, ira, palla di fuoco, suggestione; 4° - disperazione opprimente, pelle di pietra, scudo di fuoco, tempesta di ghiaccio; 5° - dominare persone, incubo, metamorfosi funesta, muro di forza; 6° - catena di fulmini, eroismo superiore, visione del vero; 7° - demenza, spada di Mordenkainen, vista arcana superiore; 8° - charme sui mostri di massa, esigere, raggio polare; 9° - desiderio, lamento della banshee, parola del potere uccidere, sciame di meteore, sfera prismatica.

Scaglie camaleontiche (Str): Grazie alle scaglie cangianti, una ha-naga Faerúniana si mimetizza con ciò che la circonda, ottenendo un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

Volare (Sop): Una ha-naga Faerúniana può volare come per l'incantesimo *volare* a 36 metri con manovrabilità perfetta. Questa capacità le garantisce un bonus di circostanza +6 alle prove di Muoversi Silenziosamente quando vola.

NEI REAMI

Le ha-naga Faerúniane sono native delle Giungle di Mhair e si trovano più comunemente nelle foreste della Penisola di Chult. Si racconta che un trio di esse guidi le naga spirituali di Chultengar. Una ha-naga di nome Terpenzi fu il primo re di Najara, Regno delle Serpi, e serve ancora come guardiano nella non morte.

Naga iridescente

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 9d8+27 (67 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +6/+12

Attacco: Pungiglione +7 in mischia (2d4+2 più veleno)

Attacco completo: Pungiglione +7 in mischia (2d4+2 più veleno) e morso +2 in mischia (2d4+1 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Oscillazione ipnotica, veleno, incantesimi

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, mente di ferro

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +9

Caratteristiche: For 15, Des 14, Cos 16, Int 14, Sag 16, Car 17

Abilità: Ascoltare +12, Camuffare +5 (+7 recitazione), Concentrazione +14, Diplomazia +7, Intimidire +5, Osservare +12, Percepire Intenzioni +8, Raggiare +10, Sapienza Magica +11

Talenti: Allerta, Escludere Materiali^B, Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-4)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico buono

Avanzamento: 10-18 DV (Grande); 19-27 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

La luce del sole si riflette sulle lucide scaglie di questa creatura serpentiforme, dividendosi in una scintillante gamma di colori. La testa quasi umana è coronata di piume con parecchie sfumature brillanti.

Le naga iridescenti trascorrono la vita vagando di terra in terra in cerca di nuove scoperte e bellezze nascoste. Preferiscono le rovine antiche e infestate da vegetali che sono state trasformate in luoghi di splendore selvaggio come tane temporanee.

Una naga iridescente appare dai molti colori poiché le delicate scaglie riflettenti frangono la luce in molti colori. Ha una testa vagamente umana, piume colorate al posto dei capelli, e una cresta di piume argentate che corre dal collo fino alla punta della coda.

Le naga iridescenti parlano Celestiale e Comune.

COMBATTIMENTO

Le naga iridescenti evitano il combattimento se possibile, preferendo ipnotizzare i nemici e suggerire loro di compiere altre azioni. Dovessero derivarne ostilità, le naga iridescenti preferiscono il terreno sollevato, da dove possono usare gli incantesimi e l'oscillazione ipnotica mentre rimangono fuori dalla portata dei nemici.

Oscillazione ipnotica (Sop):

Oscillando sul posto, una naga iridescente può produrre un effetto simile a quello dell'incantesimo *ipnosi* che influenza ogni creatura entro 9 metri (Volontà CD 17 nega). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 17 o cade in un sonno profondo per 2d4 minuti. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Incantesimi: Le naga iridescenti lanciano incantesimi come stregoni di 7° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/5): tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo: 0 - *aprire/chiudere, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luce,*



Naga iridescente

Illustrazione di Jeremy Jarvis

mano magica, messaggio; 1° - comprensione dei linguaggi, dardo incantato, ritirata rapida, scudo, spruzzo colorato; 2° - immagine speculare, raggio rovente, splendore dell'aquila; 3° - fulmine, volare.

Mente di ferro (Sop): Le naga iridescenti sono immuni a tutti gli effetti di influenza mentale.

NEI REAMI

Le naga iridescenti infestano le profondità del Bosco di Chondal, vicino alle sorgenti del Torrente del Naga. In anni recenti, un numero sempre crescente di queste creature è emigrato fino alle regioni meridionali del Cormanthyr per sfidare l'egemonia del Culto della Naga Oscura, e fino alle Giungle di Chult per opporsi alle naga spirituali di Chultengar.

naga lare di Bane

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 7d8+35 (66 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 9 m

Classe Armatura: 14 (-2 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +5/+21

Attacco: Pungiglione +11 in mischia (2d6+8 più veleno)

Attacco completo: Pungiglione +11 in mischia (2d6+8 più veleno) e morso +6 in mischia (1d8+4 più veleno)

Spazio/Portata: 6 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno, incantesimi

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 2, immunità ad acido e veleno, oggetti magici, resistere alla pietrificazione

Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +3, Vol +8

Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 21, Int 17, Sag 16, Car 16

Abilità: Ascoltare +8, Camuffare +3 (+5 recitazione), Concentrazione +10, Diplomazia +9, Intimidire +10, Nuotare +16, Osservare +8, Percepire Intenzioni +8, Raggiare +8, Sapienza Magica +12 (+14 decifrare pergamene), Utilizzare Oggetti Magici +12 (+14 pergamene)

Talenti: Escludere Materiali^B, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Iniziativa Migliorata

Ambiente: Acquatico temperato

Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-4)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: 8-14 DV (Enorme); 15-21 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -



Naga lare di Bane

Lo sdruciolio di scaglie accompagna un lampo color porpora mentre un grosso serpente scivola sopra le pietre delle rovine. La testa orrenda mostra lo scherno di un viso umano, con la bocca circondata da minuscole escrescenze vermiformi.

Le naga lare di Bane sono malvagie creature simili alle naga la cui padronanza degli incantesimi e degli oggetti magici le rende avversari letali.

Una naga lare di Bane ha un corpo serpentiforme ricoperto di scure scaglie porpora-verdastre e una sproportionata testa umanoide. Gli occhi sono verdi biancastri e scintillanti di malizia, e minuscoli tentacoli crescono ad anello intorno alla bocca. La coda marrone termina con un pungiglione dall'aspetto terrificante.

Sebbene i tentacoli siano troppo deboli per impugnare armi, possono essere usati per indossare, manipolare o trasportare oggetti minori come anelli, chiavi, bacchette e pezzi di cibo. Le naga lare di Bane possono respirare con la stessa facilità l'aria o sott'acqua.

Le naga lare di Bane parlano Comune, Draconico e Orchesco con le loro orride voci sibilanti.

COMBATTIMENTO

Una naga lare di Bane attacca con il morso e con il pungiglione sulla punta della coda, di cui entrambi iniettano veleno. Inoltre, la creatura può scegliere da una vasta gamma di capacità magiche per complementare questi attacchi.

Veleno (Str): Morso o pungiglione, ferimento o contatto, Tempra CD 18, danni iniziali 2d4 Cos, danni secondari privo di sensi per 1d3 ore. Come effetto collaterale del veleno, la pelle della vittima diventa blu intorno alla ferita fino a che non terminano i danni secondari. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Incantesimi: Una naga lare di Bane lancia incantesimi come un chierico di 6° livello con accesso ai domini di Acqua, Magia e Male e come un mago di 6° livello. Può lanciare un singolo incantesimo ogni round come azione gratuita mentre attacca.

Tipici incantesimi da chierico preparati (5/4+1/4+1/3+1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, purificare cibo e bevande, resistenza; 1° - anatema, comando, cura ferite leggere, favore divino, protezione dal bene; 2° - aiuto, nube di nebbia, oscurità, resistere all'energia, saggezza del gufo; 3° - cerchio magico contro il bene, cura ferite gravi, dissolvi magie, protezione dall'energia.

Tipici incantesimi da mago preparati (4/4/4/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - aprire/chiedere, frotto acido, frastornare, mano magica; 1° - armatura magica, charme su persone, dardo incantato, scudo; 2° - astuzia della volpe, immagine speculare, risata inconten-

bile di Tasha†, tocco di idioziat†; 3° - fulmine, suggestion†, velocità.

†A causa del talento Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), la CD per i tiri salvezza contro questi incantesimi è 14 + livello dell'incantesimo.

Oggetti magici: Le naga lare di Bane raccolgono oggetti magici e li usano liberamente. I tentacoli possono indossare o manipolare amuleti, anelli, bacchette, verghe, pozioni e simili oggetti piccoli.

Resistere alla pietrificazione (Str): Una naga lare di Bane ottiene un bonus razziale di +3 ai tiri salvezza effettuati per resistere alla pietrificazione.

Abilità: Una naga lare di Bane ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

NEI REAMI

Nonostante siano chiamati così per le numerose alleanze che hanno stretto con i sacerdoti di Bane, questi mostri lavorarono con la chiesa di Cyric durante i quattordici anni in cui Bane era morto. Quando ritornò il Signore Nero, alcune naga lare di Bane decisero di proseguire la loro fedeltà al Sole Oscuro, mentre altre ritornarono alla loro precedente alleanza con la chiesa di Bane. Due importanti templi di Cyric in Faerûn, le Torri Gemelle dell'Eterna Eclissi in Amn e la Casa di Cyric a Skullport, hanno alleati lare di Bane. Le naga lare di Bane sono anche note perché lavorano con gli Zhentarim occidentali seguaci di Cyric con base a Darkhold, ma se lo facciano con lealtà o come agenti di Fzoul Chembryl non è risaputo.

naga d'ossa

Una naga d'ossa è una creatura non morta scheletrica creata da una naga per opera di un incantatore (di solito della sua stessa razza). Un incantesimo *creare non morti* può produrre una naga d'ossa da qualsiasi naga soggetta con meno Dadi Vita del creatore. Una naga d'ossa sembra uno scheletro serpentiforme e generalmente misura circa 3,6 metri di lunghezza. Il teschio ha un'inquietante somiglianza con quello di un umano, con la differenza che ostenta lunghe zanne. Una fredda luce crudele brilla nelle orbite oculari della creatura, dandole un'aria di indicibile odio e malizia. La coda termina con un malefico pungiglione d'osso.

Sebbene disprezzi la schiavitù, una naga d'ossa obbedisce fermamente al suo creatore, attaccando perfino altre naga se le viene così ordinato. Se il padrone dovesse morire, la naga d'ossa riacquista il proprio libero arbitrio e può scegliere il proprio destino.

esempio di naga d'ossa

Questa creatura scheletrica sembra un gigantesco serpente non morto, ad eccezione del teschio quasi umano e delle lunghe zanne mortali. La coda termina con un pungiglione d'osso.

Questo esempio sfrutta una naga oscura stregona di 6° livello come creatura base.

Naga d'ossa naga oscura stregona di 6° livello

Non morto Grande (Aberrazione atipica)

Dadi Vita: 9d12 più 6d12 (58 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 17 (-1 taglia, +2 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +9/+15

Attacco: Pungiglione +12 in mischia (2d4+2 più veleno)

Attacco completo: Pungiglione +12 in mischia (2d4+2 più veleno) e morso +7 in mischia (1d4+1 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Veleno, incantesimi

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, individuazione dei pensieri, pensieri protetti, immunità a freddo e veleno, resistenza allo charme, resistenza agli incantesimi 25, telepatia 75 m

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +14, Vol +18

Caratteristiche: For 14, Des 15, Cos -, Int 16, Sag 15, Car 18

Abilità: Ascoltare +15, Camuffare +5 (+7 recitazione), Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +12, Diplomazia +12, Intimidire +6, Osservare +15, Percepire Intenzioni +10, Raggiare +20, Sapienza Magica +25

Talenti: Allerta, Escludere Materiali^B, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (invocazione), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare

Ambiente: Colline temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-4)

Grado di Sfida: 15

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre malvagio

Avanzamento: 10-13 DV (Grande); 14-27 DV (Enorme) o per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

Creata da un rivale centinaia di anni fa come guardia, questa naga d'ossa disprezza sia il suo padrone che la propria condizione.

COMBATTIMENTO

Il padrone di questa naga d'ossa è ancora vivo e le ha ordinato di sorvegliare le stanze sotterranee dove compie le sue ricerche magiche. La naga d'ossa sonda sempre le menti degli intrusi per determinare i loro punti di forza e le loro debolezze prima di unirsi al combattimento. Spesso inizia tentando di intimidire i nemici con dilleggi telepatici. In seguito, ricorre al lancio di incantesimi per ammorbidire gli avversari dall'aspetto più potente. Quando finalmente entra in mischia, concentra gli attacchi su avversari viventi piuttosto che non morti o costrutti, siccome i viventi sono vulnerabili al suo veleno.

Veleno (Str): Morso, ferimento, Tempra CD 17, danni iniziali e secondari 1d4 For; o pungiglione, ferimento, Tempra CD 17, danni iniziali e secondari 1d4 Cos.

Incantesimi: Questa naga d'ossa lancia incantesimi come uno stregone di 13° livello.

Individuazione dei pensieri (Sop): La naga d'ossa può usare continuamente *individuazione dei pensieri* come per l'incantesimo (9° livello dell'incantatore; Volontà CD 17 nega). Questa capacità è sempre attiva.

Pensieri protetti (Str): La naga d'ossa è immune a qualsiasi forma di lettura del pensiero.

Resistenza allo charme: La naga d'ossa ha un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro tutti gli effetti di charme.

Tratti dei non morti: Una naga d'ossa è immune a effetti di influenza mentale, veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Non è soggetta a colpi critici, danni non letali, danni ai punteggi di caratteristiche fisiche, risucchio di caratteristiche, risucchio di energia, affaticamento, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere *rianimata* e *resurrezione* funziona solo se consenziente. Scurovisione 18 m.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/6/6/4; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0.- *aprire/chiudere, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce†, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo†; 1°-dardo incantato†, immagine silenziosa, raggio di indebolimento, ritirata rapida, scudo; 2°-grazia del gatto, immagine speculare, invisibilità, raggio rovente†, splendore dell'aquila; 3°-dissolvi magie, distorsione, fulmine†, palla di fuoco†; 4°-charme sui mostri, paura, pelle di pietra, scudo di fuoco†; 5°-blocca mostri, cono di freddo†, nube mortale; 6°-disintegrazione, globo di invulnerabilità.*

†A causa del talento Incantesimi Focalizzati (invocazione), la CD per i tiri salvezza contro questi incantesimi è 15 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: Amuleto dei pugni possenti+2, occhiali della notte, fascia della resistenza+5 (considerare come mantello della resistenza+5), polvere di diamante (500 mo).

CREARE UNA NAGA D'OSSA

"Naga d'ossa" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi naga (a cui si farà riferimento come creatura base d'ora in avanti).

Una naga d'ossa ha tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base ad eccezione di quanto indicato sotto.

Tipo e taglia: Il tipo della creatura cambia in non morto. Non bisogna ricalcolare bonus di attacco base, tiri salvezza o punti abilità. La taglia è immutata.

Dadi Vita: Aumentare tutti i Dadi Vita attuali e futuri a d12.

Classe Armatura: Una naga d'ossa ha un bonus di armatura naturale di +6 o il bonus di armatura naturale della creatura base, quale dei due è migliore.

Attacchi speciali: Una naga d'ossa mantiene tutti gli attacchi speciali della creatura base tranne che il veleno e ottiene anche quelli descritti sotto.

Veleno (Str): Morso, ferimento, Tempra CD (10 + metà del livello del personaggio + modificatore di Car), danni iniziali e secondari 1d4 For; o pungiglione, ferimento, Tempra

CD (10 + metà del livello del personaggio + modificatore di Car), danni iniziali e secondari 1d4 Cos.

Qualità speciali: Una naga d'ossa mantiene tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene anche quelle descritte sotto.

Riduzione del danno: Siccome una naga d'ossa è priva della carne e degli organi interni, ha riduzione del danno 5/contudente.

Immunità (Str): Le naga d'ossa sono immuni al freddo.

Resistenza agli incantesimi (Str): Una naga d'ossa ha RI pari al GS della creatura (dopo l'applicazione dell'archetipo della naga d'ossa) +11 oppure la RI della creatura base, quale delle due è migliore.

Telepatia (Sop): Una naga d'ossa può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 75 metri che abbia un linguaggio.

Tratti dei non morti: Una naga d'ossa è immune a effetti di influenza mentale, veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Non è soggetta a colpi critici, danni non letali, danni ai punteggi di caratteristiche fisiche, risucchio di caratteristiche, risucchio di energia, affaticamento, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere *rianimata* e *resurrezione* funziona solo se consenziente. Scurovisione 18 m.

Caratteristiche: In quanto creatura non morta, una naga d'ossa non ha punteggio di Costituzione.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Modificatore di livello: -

Nagaïdra

Aberrazione Enorme

Dadi Vita: 18d8+90 (174 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti), nuotare 15 m

Classe Armatura: 20 (-2 taglia, +2 Des, +10 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +13/+31

Attacco: 5 morsi +22 in mischia (2d6+10 più veleno)

Attacco completo: 5 morsi +22 in mischia (2d6+10 più veleno)

Spazio/Portata: 1,5 m/3 m

Attacchi speciali: Veleno, incantesimi

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, guarigione rapida 15, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +11, Rifl +10, Vol +17

Caratteristiche: For 30, Des 14, Cos 20, Int 16, Sag 19, Car 21

Abilità: Ascoltare +21, Camuffare +18 (+20 recitazione), Concentrazione +18, Diplomazia +9, Intimidire +21, Nuotare +18, Osservare +21, Percepire Intenzioni +17, Raggiare +18, Sapienza Magica +16

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (morso), Escludere Materiali^B, Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento^B, Robustezza, Schivare, Volontà di Ferro

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario, coppia o nido (3-4)

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 19-36 DV (Mastodontico); 37-54 DV (Colossale)

Modificatore di livello: -

Questa orripilante mostruosità a più colori assomiglia a un garbuglio di serpenti dalla testa umana che condividono una coda comune.

Una nagaidra è un mostro serpentino con cinque teste, ciascuna in grado di scatenare un devastante sbarramento di incantesimi. Questo spaventoso predatore infesta le profondità di antiche foreste, cacciando esseri inferiori per nutrirsi.

Il corpo di una nagaidra è coperto da uno spiegamento reticolato di scaglie con sfumature variabili. Colori comuni comprendono nero, cremisi acceso, porpora scuro, verde smeraldo, verde dorato e argento.

Un ciuffo di spine rosso fuoco e arancione spuntano dal corpo lungo ognuna delle spine dorsali. Un esemplare tipico è lungo all'incirca 6 metri e pesa sui 1.000 kg.

Le nagaidre parlano Comune e uno dei seguenti: Abissale, Celestiale o Infernale.

COMBATTIMENTO

Come un'idra, una nagaidra può attaccare con tutte le teste senza penalità, anche se si muove o carica durante il round.

Una nagaidra può essere uccisa tagliandole tutte le teste o massacrandone il corpo. Per tagliare una testa, un avversario deve effettuare con successo un tentativo di spezzare con un'arma tagliente. (Il giocatore dovrebbe dichiarare dove è mirato l'attacco prima di effettuare il tiro per colpire.) Effettuare un tentativo di spezzare provoca un attacco di opportunità a meno che chi effettua il tentativo non possieda il talento Spezzare Migliorato. Un avversario può colpire le teste di una nagaidra da qualsiasi posizione in cui possa colpire la nagaidra stessa poiché le teste si contorcono e sferzano tutt'intorno durante il combattimento. Un avversario può preparare un'azione per tentare di spezzare la testa di una nagaidra quando la creatura tenta di morderlo.

Ognuna delle teste di una nagaidra ha i punti ferita pari al normale totale di punti ferita della creatura, diviso per 5. Siccome una normale nagaidra ha 174 punti ferita, 34 o più danni tagliano una testa ($174/5 = 34,8$, arrotondato per difetto a 34). Un riflesso naturale sigilla il collo per evitare ulteriori perdite di sangue. Una nagaidra non può più attaccare con una testa tagliata ma non subisce altre penalità. Una testa tagliata di nagaidra ricresce dal collo reciso in 1d4 round. L'applicazione di almeno 5 danni da acido o da fuoco ad un collo reciso (attacco di contatto richiesto per colpire) impedisce la ricrescita della testa per 24 ore.

Illustrazione di Thomas Baxa



Nagaidra

Un'arma infuocata (o effetto simile) infligge danni da energia al collo reciso con lo stesso colpo con cui viene tagliata una testa. I danni da fuoco o da acido da un effetto ad area (come una *palla di fuoco* o un soffio di drago) potrebbero bruciare più colli recisi oltre ad infliggere danni al corpo della nagaidra. Una nagaidra non muore per la perdita delle teste fino a che non sono state tagliate tutte e i colli recisi cauterizzati con fuoco o acido.

Il corpo di una nagaidra può essere ucciso proprio come quello di qualsiasi altra creatura, ma le nagaidre possiedono la guarigione rapida e quindi sono difficili da sconfiggere in questo modo. Qualsiasi attacco che non sia (o non possa essere) un tentativo di spezzare una testa ha effetto sul corpo. Ad esempio, gli effetti ad area infliggono danni al corpo di una nagaidra, non alle teste. Effetti magici mirati non possono tagliare le teste di una nagaidra (e quindi devono essere diretti contro il corpo) a meno che non infliggano danni taglienti e possano essere usati per effettuare tentativi di spezzare.

Veleno (Str): Morso, ferimento, Tempra CD 24, danni iniziali e secondari 1d12 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Incantesimi: Le nagaidre lanciano incantesimi come stregoni di 15° livello, e possono anche lanciare incantesimi dalla lista del chierico e dai domini della Distruzione e dei Rettili. Una nagaidra può lanciare un incantesimo per round per ogni testa, ma tutti gli incantesimi derivano da un comune gruppo di incantesimi disponibili.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza; 1° - allarme, armatura magica, disco fluttuante di Tenser, mani brucianti, raggio di indebolimento; 2° - forza del toro, nube di nebbia, raggio rovente, splendore dell'aquila, vedere invisibilità; 3° - dissolvi magie, intermittenza, palla di fuoco, volare; 4° - confusione, muro di fuoco, pelle di pietra, scudo di fuoco; 5° - cono di freddo, dominare persone, evoca mostri V, teletrasporto; 6° - blocca persone di massa, catena di fulmini, globo di invulnerabilità; 7° - desiderio limitato, gabbia di forza.*

Abilità: Una nagaidra ha un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare e Osservare, grazie alle sue molteplici teste.

Una nagaidra ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo.

Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Talenti: Il talento Riflessi in Combattimento di una nagaidra le permette di usare tutte le teste per attacchi di opportunità.

NEI REAMI

Le nagaidre si incontrano più frequentemente nelle profondità delle Giungle di Chult e nelle Giungle di Mhair. Recenti rapporti su un nido di naga che infestano le profondità della Foresta di Qurth potrebbero in effetti derivare dalla presenza di una nagaidra rintanata nelle rovine di una città infestata di piante.

Nifern

Animale Medio

Dadi Vita: 2d8+4 (10 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+2 Des, +4 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +1/+4

Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d6+3)

Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d6+3) e morso +2 in mischia (1d8+1) e pungiglione +2 in mischia (1d4+1 più veleno)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, trattenere il fiato, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +2

Caratteristiche: For 16, Des 14, Cos 15, Int 2, Sag 14, Car 9

Abilità: Ascoltare +3, Osservare +4, Sopravvivenza +4 (+9 seguendo tracce)*

Talenti: Multiattacco, Seguire Tracce^B

Ambiente: Sotterraneo

Organizzazione: Solitario, coppia, gruppo (3-5) o branco (6-12)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3-4 DV (Medio); 5-6 DV (Grande)

Modificatore di livello: -



Nifern

Un quadrupede simile a un cane privo di peli ma dotato di scaglie esce dalla giungla su zampe sproporzionate. La coda si inarca sopra la testa, terminando con un pungiglione dall'aspetto letale.

I nifern sono l'equivalente scaglioso dei cani da caccia. Anche se nativi del Sottosuolo, molti di essi esistono in superficie, sia nelle zone selvagge che come animali domestici. Le creature scaglioidi spesso usano i nifern come cacciatori, segugi e fedeli guardiani.

Un nifern è un quadrupede dotato di scaglie con una testa che sembra un bizzarro incrocio tra quella di una lucertola e quella di un cane. Non ha occhi e le enormi mandibole sono piene

di zanne affilate. La coda sembra simile a quella di un cane normale con la differenza che termina con un pungiglione ed è piegata sulla schiena come quella di uno scorpione.

Cieco per natura, un nifern sfrutta gli altri sensi per procurarsi le informazioni che normalmente fornirebbero gli occhi. Il suo affinato senso dell'olfatto non solo aiuta nel seguire le tracce, ma anche a distinguere gli amici dai nemici sul campo di battaglia.

I nifern di solito sono mantenuti in piccoli gruppi, sebbene siano noti per formare branchi di trenta o più individui nelle zone selvagge, minacciando tutti quelli che entrano nel loro territorio. Il nifern più grande e più forte generalmente guida il branco. L'impulso a trovare cibo e il vorace appetito di un nifern lo portano ad attaccare praticamente qualsiasi cosa gli capiti di incontrare.

combattimento

I nifern preferiscono attaccare congiuntamente una preda, ma le loro tattiche sono piuttosto dirette. Si avventano a testa bassa in combattimento e cercano di colpire con il pungiglione per immobilizzare la preda. Le creature che si dimostrano resistenti al veleno vengono attaccate con artigli crudeli e mandibole potenti.

Veleno (Str): Pungiglione, Tempra CD 13, danni iniziali paralizzanti per 1d10 round, danni secondari 1d4 For.

Trattenere il fiato: Un nifern può trattenere il fiato per un numero di round pari a quattro volte il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare di annegare (vedi pagina 303 della Guida del DUNGEON MASTER).

Abilità: *Grazie al suo affinato senso dell'olfatto e il naturale istinto da segugio, un nifern riceve un bonus razziale di +5 alle prove di Sopravvivenza effettuate per seguire tracce.

Nei Reami

I nifern sono gli animali da caccia eletti tra gli scaglioidi, preferiti da lucertoloidi, trogloditi, dragonidi e altri. Siccome i nifern possono anche legarsi ai Senza Scaglie, sono popolari anche in tutto il Sottosuolo, dove sono utilizzati come segugi dagli illithid, da qualche drow e dai membri di altre razze notoriamente malvagie.

Re/Regina lucertola

Esterno Medio (Nativo)

Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 9 m (media)

Classe Armatura: 20 (+2 Des, +6 naturale, +2 scudo pesante), contatto 12, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +1/+4

Attacco: Artiglio +4 in mischia (1d4+3), o spada corta +4 in mischia (1d6+3/19-20), o giavellotto +3 a distanza (1d6+3)

Attacco completo: 2 artigli +4 in mischia (1d4+3) e morso +2 in mischia (1d6+1), o spada corta +4 in mischia (1d6+3/19-20) e morso +2 in mischia (1d6+1), o giavellotto +3 a distanza (1d6+3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Punire il bene, capacità magiche

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, trattenere il fiato, immunità al veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10, all'elettricità 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 12

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +0

Caratteristiche: For 17, Des 14, Cos 15, Int 13, Sag 10, Car 12

Abilità: Ascoltare +2, Cercare +2, Conoscenze (piani) +3, Diplomazia +3, Equilibrio +9, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi +2, Nuotare +8, Raggiurare +3, Saltare +10

Talenti: Multiattacco

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario o tribù (1 più 2 lucertoloidi tenenti di 3°-6° livello e 30-60 lucertoloidi)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe

Modificatore di livello: +5



Regina lucertola

Questa creatura umanoide è ricoperta di scaglie verde scuro. Minacciosi occhi rossi scintillano sulla testa, e sulla schiena spuntano nere ali da pipistrello. Lunghe corna lisce che partono dalle sopracciglia si estendono dietro alla testa.

I re lucertole (o regine lucertole, come sono chiamate le femmine) risultano dall'accoppiamento di demoni con lucertoloidi. Quando un re lucertola si accoppia con un altro lucertoloide, all'incirca il 20% delle progenie sono re lucertole; gli altri sono lucertoloidi comuni. Quando i giovani re lucertole in una tribù raggiungono l'età adulta, tutti tranne il più forte vengono sacrificati.

Un re lucertola assomiglia a un lucertoloide, anche se le scaglie sono di una sfumatura di verde più scura, e ha sempre distintivi tratti demoniaci. Un tipico re lucertola è a capo della propria tribù di lucertoloidi. I re lucertole parlano il Draconico.

combattimento

Le tribù di lucertoloidi guidate dai re lucertole sono più avanzate delle altre tribù e generalmente usano tattiche sofisticate, imboscate e trappole. I re lucertole non evitano

il combattimento, ma tengono vicini i loro combattenti più feroci e non entrano quasi mai in battaglia da soli. Mentre molti lucertoloidi sono disorganizzati in combattimento, quelli guidati da un re lucertola restano accanto al loro comandante a tutti i costi.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, un re lucertola può compiere un attacco in mischia normale per infliggere 2 danni extra contro un nemico buono.

Capacità magiche: *Oscurità* 3 volte al giorno. 2° livello dell'incantatore.

Trattenere il fiato: Un re lucertola può trattenere il fiato per un numero di round pari a quattro volte il suo punteggio di Costituzione prima di rischiare di annegare (vedi pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Abilità: Grazie alla coda, un re lucertola ha un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare. I modificatori di abilità indicati nelle statistiche comprendono una penalità di armatura alla prova di -2 (-4 alle prove di Nuotare) perché trasporta uno scudo pesante.

Nota: Un re lucertola è semplicemente un lucertoloide con applicato l'archetipo del mezzo-immondo. Un re lucertola con livelli di classe ottiene capacità magiche e qualità speciali aggiuntive come farebbe un mezzo-immondo dello stesso livello del personaggio.

Nei Reami

I re lucertole sono il risultato diretto della guerra tra i sarrukh e i khaasta. Il signore dei demoni Sess'innek inviò le sue legioni demoniache nel Faerûn per controllare i lucertoloidi, con la speranza di indebolire la base di sostegno dei sarrukh nel loro mondo di origine. La guerra si trascinò per secoli, e i demoni alla fine furono richiamati alle Distese della Rovine e della Disperazione, lasciando le loro progenie, i re lucertole, a governare al posto loro.

Solo quattro su dieci tribù di lucertoloidi sono governate da re lucertole ad oggi. Tali tribù sono decisamente aggressive, spesso in guerra con insediamenti civilizzati oltre che altri lucertoloidi, sebbene non combattano quasi mai contro altre tribù sotto il controllo di re lucertole. Mentre i lucertoloidi generalmente non sono malvagi, lo sono quelle tribù sotto il comando dei re lucertole.

sarrukh (razza progenitrice)

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 14d8+70 (133 pf)

Iniziativa: +6

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 30 (+2 Des, +18 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 28

Attacco base/Lotta: +14/+20

Attacco: *Tridente*+3+23 in mischia (1d8+12)

Attacco completo: *Tridente*+3+23/+18/+13 in mischia (1d8+12) e morso +15 in mischia (1d6+3 più veleno) o 2 artigli +20 in mischia (1d8+6) e morso +15 in mischia (1d6+3 più veleno)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Aura di paura, veleno, manipolare forma, capacità magiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità al fuoco, resistenza agli incantesimi 20

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +11, Vol +13

Caratteristiche: For 23, Des 15, Cos 20, Int 30, Sag 18, Car 18

Abilità: Ascoltare +6, Camuffare +4 (+6 recitazione), Concentrazione +22, Conoscenze (arcano) +27, Conoscenze (religioni) +27, Conoscenze (storia) +27, Decifrare Scritture +27, Diplomazia +23, Guarire +21, Intimidire +25, Muoversi Silenziosamente +19, Osservare +21, Raggiungere +23, Valutare +27

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Persuasivo

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-8)

Grado di Sfida: 21

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +8

Un serpente con il torso superiore di un umano ondeggia sul posto, gli occhi rossi che brillano minacciosi. Impugna un tridente con le mani artigliate.

I sarrukh costituiscono una delle cinque originarie razze progenitrici di Faerûn. Nei loro tre grandi imperi, i sarrukh crearono una pletera di razze scagliose, comprese le naga, gli yuan-ti e i lucertoloidi.

Il corpo di un singolo sarrukh può essere bipede o serpentiforme. Un sarrukh serpentiforme ha un corpo e una testa da serpente, più due braccia possenti che terminano con artigli crudeli. Un sarrukh bipede ha un torso superiore, testa, braccia e gambe umanoidi con un torso inferiore serpentino. I brillanti occhi rossi di un sarrukh incutono paura nel cuore di tutti gli altri Scagliosi. Entrambe le varianti condividono le stesse statistiche.

I sarrukh parlano il loro linguaggio, chiamato Sarrukhar, che presenta qualche somiglianza con il Draconico. Qualsiasi creatura che parli il Draconico può effettuare una prova di Intelligenza con CD 15 per comunicare con un sarrukh. Il fallimento indica una comprensione solamente parziale.

combattimento

A causa del loro numero che lentamente si riduce, i sarrukh credono che la sopravvivenza di ogni individuo sia assolutamente essenziale. Questa prospettiva li spinge a evitare il combattimento a tutti i costi e a circondarsi di altre creature scagliose che possano combattere per loro. Siccome neppure un singolo sarrukh è sacrificabile, qualsiasi creatura che ne uccida uno se li rende nemici tutti.

Quando è inevitabile combattere, la preoccupazione principale di un sarrukh è sempre la fuga piuttosto che la vittoria. Generalmente inizia a combattere con una capacità magica che infligge danni a un certo numero di combattenti simultaneamente: *palla di fuoco* se l'area è relativamente aperta, o *fulmine* se gli avversari si avvicinano da un corridoio o

da qualche altra area chiusa. Prosegue con un *muro di forza* per impedire agli avversari di raggiungerlo, poi tenta di teletrasportarsi lontano non appena possibile. Se *teletrasporto* non è un'opzione, un sarrukh potrebbe usare *metamorfosi* per trasformarsi in un piccolo animale e sgattaiolare via dalla battaglia. I sarrukh entrano in mischia solo se la morte sembra essere inevitabile.

Aura di paura (Sop): Come azione gratuita, un sarrukh può creare un'aura di paura in un raggio di 3 metri. Questo effetto per il resto è identico all'incantesimo *paura* (14° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 21). Una creatura che supera il tiro salvezza non può più essere influenzata dall'aura di paura di quel sarrukh per 24 ore. Gli altri sarrukh sono immuni a questa aura. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Veleno (Str): Morso, ferimento, Tempra CD 22, danni iniziali e secondari 1d6 Cos.

Manipolare forma (Sop): A volontà, un sarrukh può modificare la forma di qualsiasi Scaglioso nativo di Toril, ad eccezione delle creature acquatiche e non morte.

Con un attacco di contatto messo a segno, può provocare un'alterazione a sua scelta nel corpo della creatura bersaglio. Il bersaglio è privo di sensi per 2d4 round a causa dello shock per il cambiamento di forma. Un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22 effettuato con successo nega sia il cambiamento che la perdita dei sensi. I sarrukh sono immuni a questo effetto.

Un sarrukh può utilizzare questa capacità per cambiare un aspetto minore della creatura bersaglio, quale la forma della testa o il colore delle scaglie. Può anche scegliere di compiere un'alterazione molto più significativa, come convertire gli arti in tentacoli, cambiare completamente la forma del corpo (da serpente a umanoide, ad esempio) o aggiungere o rimuovere un'appendice. Qualsiasi punteggio di caratteristica può essere diminuito fino a un minimo di 1 o aumentato fino a un massimo pari al punteggio corrispondente del sarrukh. Un sarrukh può anche garantire al bersaglio una capacità straordinaria, soprannaturale o magica oppure rimuoverne una.

Il cambiamento imposto avviene immediatamente ed è permanente. Inoltre, le alterazioni sono trasmesse automaticamente a tutte le progenie della creatura quando si accoppia con un altro della sua specie non modificata.

Le tipiche alterazioni fisiche che i sarrukh spesso impongono con questa capacità comprendono le seguenti.

Ali: Sulla schiena del soggetto spuntano ali piumate. Queste appendici gli garantiscono la capacità di volare alla sua precedente velocità sul terreno con manovrabilità media.

Aumento o diminuzione della taglia: La categoria di taglia del soggetto cambia di un grado. Tutti i soliti bonus o penalità per un tale cambiamento si applicano normalmente (vedi pagina 291 del *Manuale dei Mostri*).

Braccio: Alla creatura toccata spunta un braccio umano che termina con una mano dotata di artigli malefici. Il sarrukh può, a sua scelta, trasformare un'appendice già esistente (come un tentacolo) in un braccio, oppure far spuntare un braccio nuovo da un punto a sua scelta. La creatura può manipolare piccoli oggetti e impugnare armi con la nuova appendice con la stessa efficacia con cui un umano normale usa una mano. La creatura ottiene anche un attacco di artiglio come attacco naturale (1d8 danni base per una creatura Media). L'artiglio è un attacco secondario se il soggetto ha già un diverso attacco primario, altrimenti è primario.

Gamba: Alla creatura toccata spunta una gamba umana. Il sarrukh può, a sua scelta, trasformare un'appendice già esistente (come un tentacolo) in una gamba, oppure far spuntare una gamba nuova da un punto a sua scelta.

Un paio di tali gambe fornisce alla creatura la capacità di camminare eretta, e quattro gambe le danno la capacità di muoversi come un quadrupede. La creatura perde qualsiasi capacità che aveva in precedenza di stritolare con la parte inferiore del corpo. La velocità rimane la stessa di prima dell'alterazione a meno che ora non abbia più di due gambe. In quel caso, si muove a una velocità tipica per un quadrupede della sua categoria di taglia.

Occhi onnidirezionali: Il soggetto può muovere gli occhi in modo indipendente l'uno dall'altro e processare visivamente tutte le informazioni così acquisite. La creatura ottiene un bonus di +4 alle prove di Osservare ma subisce una penalità di -2 al Carisma.

Tentacoli: Alla creatura toccata spunta un tentacolo. Il sarrukh può, a sua scelta, trasformare un'appendice già esistente (come un braccio) in un tentacolo, oppure far spuntare un tentacolo nuovo da un punto a sua scelta.

Il soggetto può ora impugnare un'arma da mischia in ogni tentacolo acquisito. Inoltre, la creatura ottiene un attacco di schianto come attacco naturale (1d8 danni base per una creatura Media). Il tentacolo è un attacco secondario se il soggetto ha già un diverso attacco primario, altrimenti è primario. Il soggetto acquisisce anche l'attacco speciale di afferrare migliorato se non lo possedeva già.

Torso umanoide: Un torso umanoide sostituisce il precedente torso del soggetto. Il soggetto perde qualsiasi attacco speciale o qualità speciale dipendente dal suo precedente torso (come stritolare o afferrare migliorato).

Torso di serpente: Un torso di serpente sostituisce il precedente torso del soggetto, garantendogli gli attacchi speciali di stritolare e afferrare migliorato se non li possedeva già. La velocità rimane la stessa di prima dell'alterazione.



Sarrukh

Illustrazione di Ralph Horsley

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *dardo incantato, dissimulare* (CD 16), *distruggere non morti, identificare, invisibilità, scassinare, sonno* (CD 15), *vedere invisibilità*; 2 volte al giorno - *confusione* (CD 18), *fulmine* (CD 17), *metamorfosi, palla di fuoco* (CD 17); 1 volta al giorno - *muro di forza, teletrasporto* (CD 19). 14° livello dell'incantatore.

Nei Reami

I sarrukh furono i signori supremi delle prime civiltà mai sorte in Toril. In città costruite sia sopra che sotto terra, modificarono le razze scagliose inferiori mediante la riproduzione e la magia per creare numerose razze servitrici.

I molti esperimenti che i sarrukh eseguirono sulle loro creazioni migliori, gli yuan-ti, risultarono nelle forme decisamente divergenti di quella razza. I lucertoloidi e le altre razze inferiori furono raramente i soggetti di sperimentazioni magiche, nonostante portassero a termine il grosso del lavoro fisico.

Oggi, migliaia di anni dopo la caduta delle loro potenti civiltà, i sarrukh sono quasi estinti. I pochi che rimangono trascorrono molto del loro tempo in stato di ibernazione, ma quando interagiscono con il mondo esterno, di solito lavorano per fare avanzare il benessere delle creature che hanno creato, che ora prosperano al posto loro.

serpente

I Regni del Serpente sono la dimora di un'ampia varietà di serpenti, alcuni dei quali si incontrano solo raramente.

Abilità: Un serpente ha un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e Scalare.

Un serpente può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

Un serpente usa il modificatore di Forza o di Destrezza per le prove di Scalare, quale dei due sia il migliore.

pitone arboreo

Bestia magica Media

Dadi Vita: 3d10+6 (22 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla spovvista 16

Attacco base/Lotta: +3/+6

Attacco: Morso +6 in mischia (1d3+4)

Attacco completo: Morso +6 in mischia (1d3+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Stritolare 1d3+4, afferrare migliorato

Qualità speciali: Scaglie camaleontiche, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto, slancio

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +2

Caratteristiche: For 17, Des 17, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 2

Abilità: Ascoltare +10, Equilibrio +11, Nascondersi +20, Nuotare +11, Osservare +10, Scalare +14

Talenti: Allerta, Robustezza

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: -

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Un flebile suono sibilante e un movimento strisciante suggeriscono la presenza di un predatore serpentino invisibile. Improvvisamente, il luccichio delle zanne da un ramo coperto di foglie rivela la posizione della morte strisciante.

Molti tipi diversi di stritolatori che cacciano sugli alberi sono chiamati pitoni arborei, ma il più numeroso in Faerûn è quello nativo delle Colline del Serpente.

La colorazione naturale di questo intelligente serpente strangolatore che si nasconde sugli alberi è un opaco marrone verdastro, ma il suo potere camaleontico gli permette di mimetizzarsi costantemente con ciò che lo circonda. La colorazione si modifica rapidamente e automaticamente per adattarsi all'ambiente circostante, scaglia per scaglia. Di conseguenza, la testa sporgente potrebbe essere azzurra come il cielo, la sezione centrale verde come le foglie e la parte posteriore della sfumatura marrone come un ramo. Questi colori si modificano mentre si muove, adattandosi allo sfondo.

COMBATTIMENTO

I pitoni arborei sono cacciatori intelligenti che non dimenticano mai le esperienze precedenti. Sono abbastanza saggi da lasciarsi cadere sull'ultima creatura di un gruppo che passa, scegliere bersagli isolati ed evitare di cadere su metallo scintillante. I pitoni arborei di solito cacciano di notte e dormono di giorno, ma sono noti per aver seguito instancabilmente una preda promettente, tenendo il passo e attaccandola più tardi durante il sonno.

Stritolare (Str): Con una prova riuscita di lotta, un pitone arboreo infligge 1d3+4 danni.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un pitone arboreo deve colpire con l'attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Scaglie camaleontiche (Str): A causa delle sue scaglie sempre cangianti, un pitone arboreo si mimetizza con l'ambiente circostante, ottenendo un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

Slancio (Str): Un pitone arboreo può raccogliere le spire e poi lanciarsi in un salto. Le CD di Saltare sia per i salti lunghi che per i salti in alto sono dimezzate; e non è richiesta una rincorsa. Inoltre, quando salta giù, il pitone arboreo subisce danni come se fosse caduto di 27 metri in meno rispetto a quanto non abbia fatto realmente.

Abilità: In aggiunta ai bonus di abilità razziali indicati sopra per tutti i serpenti, un pitone arboreo ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

NEI REAMI

Sebbene siano più comuni nelle Colline del Serpente, i pitoni arborei si sono rapidamente diffusi in tutto Faerûn. Colgono ogni opportunità di lasciarsi cadere su un carro di passaggio, "cavalcare" i carichi legati alle bestie da soma, e perfino attaccarsi alle corde con le zanne per essere trascinati. Alcuni hanno perfino cavalcato i finimenti di destrieri volanti in questo modo. I pitoni arborei non sembrano soffrire alcun dolore né infermità dal rimanere attaccati con le mandibole per ore o anche giorni, anche se il freddo estremo li spinge a mollare la presa e cercare climi più caldi.

I pitoni arborei sono abbastanza furbi da sapere quando sono vulnerabili. Quando sono feriti o in una posizione esposta, cercano di fuggire e nascondersi invece che affrontare una morte certa.

serpente dei canneti

Animale Minuscolo

Dadi Vita: 1/4 d8 (1 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 4,5 m (3 quadretti), scalare 4,5 m

Classe Armatura: 18 (+2 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +0/-11

Attacco: Morso +5 in mischia (1 più veleno)

Attacco completo: Morso +5 in mischia (1 più veleno)

Spazio/Portata: 75 cm/75 cm

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +1

Caratteristiche: For 4, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2

Abilità: Ascoltare +7, Equilibrio +11, Nascondersi +15, Osservare +7, Scalare +11

Talenti: Arma Accurata^B, Capacità Focalizzata (veleno)

Ambiente: Pianure temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Sottile come uno stelo di fiore, una vipera dall'aspetto delicato striscia attraverso l'alta erba della pianura.

I serpenti dei canneti trascorrono la maggior parte del giorno sotto una copertura di erba fitta, cacciando solo di notte. A volte attaccano umanoidi addormentati, spesso uccidendoli con il loro veleno insolitamente virulento.

Un serpente dei canneti misura tra i 60 e i 120 cm di lunghezza. Il corpo incredibilmente sottile è coperto di scaglie verde opaco.

I serpenti dei canneti sono tra le creature che un incantatore può prendere come famiglia normale (non migliorato). Un serpente dei canneti famiglia fornisce al suo padrone un bonus di +2 ai tiri salvezza contro il veleno.

COMBATTIMENTO

Il serpente dei canneti si affida al suo morso velenoso per uccidere le prede e difendersi.

Veleno (Str): Morso, Tempra CD 12; danni iniziali e secondari 1d6 Costituzione. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

NEI REAMI

Il serpente "sottile" o dei canneti è nativo della Prateria di Pelleor, che separa la Collina delle Anime Perdute, la Battaglia delle Ossa e lo Shaeridim.

serpente frusta

Animale Medio

Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m, scalare 6 m

Illustrazione di Jim Pevelec



Serpente frusta, pitone arboreo, serpente dei liquami, sewer m. serpente dei ghiacciai, serpente dei canneti

Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +2/+5

Attacco: Morso +5 in mischia (1d3+4)

Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d3+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Schianto di spire 1d4 (vedi testo), stritolare 1d6+4, afferrare migliorato

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +2

Caratteristiche: For 17, Des 17, Cos 13, Int 1, Sag 12, Car 2

Abilità: Ascoltare +7, Equilibrio +11, Nascondersi +10, Nuotare +11, Osservare +7, Scalare +14

Talenti: Allerta, Robustezza

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 4-6 DV (Medio); 7-9 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Un movimento sferzante rivela la presenza di una creatura serpentina marrone che si sposta attraverso l'acquitrino.

Questo sottile serpente strangolatore a volte si sposta attraverso il groviglio di arbusti, il fango o le sabbie mobili sferzando le proprie spire nel rapido movimento arcuato e contorto da cui prende nome. Questa creatura non è imparentata ai serpenti simili ma più piccoli che vivono nei deserti e nelle pianure calde, e ai cosiddetti serpenti frusta a strisce che non stritolano.

Le scaglie di un serpente frusta sono principalmente marroni, con una maculatura verde scura e nera. La testa è angolare e larga.

COMBATTIMENTO

I serpenti frusta di solito si nascondono su tozzi rami d'albero, pronti a cadere o strisciare sulle creature che passano sotto. Tuttavia, sono anche noti per giacere sul terreno, distesi attraverso un sentiero tra rami caduti, in attesa di avvolgersi intorno alle gambe di creature che camminano sul sentiero e sbilanciarle. Il primo attacco di un serpente frusta è sempre uno schianto di spire.

Schianto di spire (Str): Un serpente frusta può sferzare il proprio corpo contro un avversario (+5 in mischia), infliggendo 1d4 danni con un colpo messo a segno. In aggiunta, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 12 per sfuggire alle spire. Il fallimento significa che l'avversario giace prono nel proprio quadretto, e il serpente frusta riesce a trattenerlo automaticamente e può stritolare come se avesse effettuato con successo una prova di lotta.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, un serpente frusta infligge 1d6+4 danni.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un serpente frusta deve colpire con l'attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Abilità: In aggiunta ai bonus di abilità razziali indicati sopra per tutti i serpenti, un serpente frusta ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

NEI REAMI

I serpenti frusta sono comuni nell'area delle Colline del Serpente di Faerûn e si stanno diffondendo rapidamente anche in altre regioni. Hanno scaglie resilienti che non si rinsecchiscono dopo la muta, quindi le loro pelli sono spesso recuperate per essere usate come coperture di cinture, borse e come decoro per gli abiti. Molti tessuti a "scaglie di serpente" sono composti da pelle di serpente frusta che è stata oliata, dipinta e poi riscaldata per cuocere le tinte colorate e l'iridescenza oliata nelle scaglie.

serpente dei ghiacciai

Animale Medio

Dadi Vita: 2d8+6 (15 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti), scalare 6 m

Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/+0

Attacco: Morso +4 in mischia (1d6+3)

Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d6+3) e pungiglione +2 in mischia (1d6+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Guarigione rapida 1, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +6, Vol +1

Caratteristiche: For 17, Des 17, Cos 16, Int 2, Sag 12, Car 2

Abilità: Ascoltare +9, Equilibrio +11, Nascondersi +8, Osservare +9, Scalare +11

Talenti: Allerta, Arma Accurata^B, Multiattacco^B

Ambiente: Montagne fredde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3 DV (Medio); 4-6 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Un serpente con la pelliccia marrone balza in avanti per pungere con la coda uno sfortunato animale, per poi morderlo con un anello di denti spaventosi intorno alla bocca.

I processi interni di questo raro rettile dotato di pelliccia sono in grado di tenerlo a una temperatura tale da permettergli di vivere nella neve e nel ghiaccio. Impavido predatore dei ghiacciai, scende verso valle solo durante il peggior tempo invernale. Un serpente dei ghiacciai non è mai sazio: la creatura mangia senza sosta finché è disponibile del cibo. Se non viene controllato, un singolo serpente può divorare ogni membro di una banda di avventurieri o di una tribù nomade senza fermarsi.

Il corpo di 3,6 metri di un serpente dei ghiacciai è ricoperto da uno spesso strato di pelliccia marrone invece che da scaglie. I denti affilati come rasoi circondano la bocca in un anello, e ha un pungiglione osseo sulla punta della coda.

La pelliccia folta e morbida di un serpente dei ghiacciai è apprezzata dai fabbricanti di vestiti.

COMBATTIMENTO

Un serpente dei ghiacciai non ha veleno, ma la coda termina con un pungiglione osseo che usa per trafiggere i nemici in combattimento. Quando ferito, dipende dalla propria capacità di guarigione rapida per rimanere in vita. Molti avventurieri sono rimasti sorpresi da vedere una sua ferita che emette sangue come fosse vapore.

NEI REAMI

I serpenti dei ghiacciai sono più comuni tra le montagne del Dorso del Mondo, nella Valle Fredda del Luruar settentrionale, sui Grandi Ghiacci dell'Anauroch e lungo l'estremità meridionale del Grande Ghiacciaio. Inoltre, di recente sono stati avvistati sul Ghiacciaio del Verme Bianco dai monaci del Monastero della Rosa Gialla, ma non è chiaro se le creature siano abitanti da lungo tempo di quella regione o introduzioni recenti.

serpente dei liquami

Animale Medio

Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 15 (+3 Des, +2 naturale), contatto 13, colto alla sprovvisa 12

Attacco base/Lotta: +2/+5

Attacco: Morso +5 in mischia (1d3+4)

Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d3+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Stritolare 1d3+4, afferrare migliorato

Qualità speciali: Adattamento ambientale, guarigione rapida 1, immunità alle malattie, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +2

Caratteristiche: For 17, Des 17, Cos 13, Int 1, Sag 12, Car 2

Abilità: Ascoltare +10, Equilibrio +14, Nascondersi +13, Nuotare +11, Osservare +10, Scalare +14

Talenti: Allerta, Afferrare Multiplo^B, Robustezza

Ambiente: Acquatici temperati

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Una serpe marrone dall'aspetto disgustoso e ricoperta da uno strato di fanghiglia riposa sulla sommità di un cumulo di rifiuti, con la lingua che ogni tanto salta fuori.

I serpenti dei liquami prosperano in mezzo a fango e marciume. In condizioni di freddo, scavano in profondità dentro cumuli di concime, pozzi neri e simili fonti di calore,

emergendo solo quando disturbati o quando ritorna il caldo. Questa abitudine dà ai serpenti dei liquami una spaventosa reputazione.

Un serpente dei liquami è un serpente strangolatore con scaglie marroni che vive nell'acqua. Trasuda una vischiosa sostanza puzzolente che rende lucido il corpo.

I serpenti dei liquami sono tra le creature che un incantatore potrebbe prendere come famiglia normale (non migliorato). Un serpente dei liquami famiglia garantisce al suo padrone un bonus di +2 ai tiri salvezza contro le malattie.

COMBATTIMENTO

Il serpente dei liquami uccide tenendo sott'acqua la preda mentre la stritola.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, un serpente dei liquami infligge 1d3+4 danni.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un serpente dei liquami deve colpire con l'attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Adattamento ambientale (Str): I serpenti dei liquami possono trasudare una fanghiglia protettiva che li ricopre e li protegge dai danni da freddo non letali.

Abilità: In aggiunta ai bonus di abilità razziali indicati sopra per tutti i serpenti, un serpente dei liquami ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

NEI REAMI

I serpenti dei liquami si trovano a Sottomonte (in particolare nei Fiume Sargauth), nelle Colline dei Topi e nei pozzi neri e paludi di tutto il Faerûn (soprattutto nell'Acquitrino di Chelimber).

sewerm

Animale Piccolo

Dadi Vita: 2d8 (9 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +3 Des, +3 naturale), contatto 14, colto alla sprovvisa 14

Attacco base/Lotta: +1/+16

Attacco: Morso +5 in mischia (1d4+4)

Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d4+4)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Attaccarsi, succhiare il sangue, veleno

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +1

Caratteristiche: For 17, Des 17, Cos 11, Int 2, Sag 12, Car 2

Abilità: Ascoltare +7, Equilibrio +11, Nascondersi +18, Nuotare +11, Osservare +7, Saltare +7, Scalare +11

Talenti: Allerta, Arma Accurata^B

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 3-4 DV (Medio); 5-6 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Un serpente bruno grigiastro si muove lentamente attraverso il fango della palude; le sue zanne sproporzionate brillano alla luce della luna.

I sewerms sono serpenti d'acqua che si sono adattati a vivere nelle fogne e negli acquitrini. Si nutrono di sangue caldo in modo simile alle sanguisughe.

Un sewerms ha scaglie marroni rossicce in un disegno reticolato e la pancia di un verde maculato. Può crescere fino a una lunghezza di 2,4 metri.

I sewerms sono tra le creature che un incantatore può prendere come famiglia normale (non migliorato). Un sewerms famiglia garantisce al suo padrone un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti che provocano dolore (come per un simbolo di dolore).

COMBATTIMENTO

A meno che non sia minacciato, un sewerms attacca solo creature a sangue caldo. Un sewerms di solito si attacca a un arto della vittima (preferibilmente uno che si estende sott'acqua) con un attacco con il morso, poi avvolge il proprio corpo intorno all'arto. Una volta così ancorato, inizia a succhiare il sangue. A causa delle secrezioni anestetiche che un sewerms scerne dalle zanne e dalla pelle, molte vittime non si accorgono della sua presenza. La creatura può anche avvolgersi a spirale e balzare fuori dall'acqua per colpire un bersaglio che non può essere attaccato sott'acqua (come, ad esempio, un umanoide che indossa stivali fino alla coscia).

Attaccarsi (Str): Se un sewerms colpisce con un attacco con il morso, si avvinghia al corpo dell'avversario e in effetti sta lottando con la sua preda. Il sewerms perde il bonus di Destrezza alla CA e ha una CA di 14. Un sewerms ha un bonus razziale di +16 alle prove di lotta (già calcolato nelle statistiche sopraindicate di Attacco base/Lotta).

Un sewerms avvinghiato può essere colpito con un'arma o coinvolto lui stesso in una lotta. Per rimuovere un sewerms avvinghiato mediante la lotta, l'avversario deve riuscire a immobilizzarlo.

Succhiare il sangue (Str): Un sewerms succhia il sangue, infliggendo danni da morso automatici in ogni round in cui inizia il suo turno avvinghiato a una vittima. Dopo che ha inflitto 30 danni, si stacca e fugge per digerire il pasto.

Veleno (Str): Il "veleno" di un sewerms in realtà è un olio anestetico secreto attraverso la pelle e le zanne. Quest'olio impedisce al bersaglio di sentire dolore nel punto di contatto, anche se sta subendo danni. Il sewerms usa quest'olio per evitare che le sue vittime notino la sua presenza mentre si nutre.

Morso, ferimento o contatto, Tempra CD 11; danni iniziali e secondari anestetico. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Abilità: In aggiunta ai bonus di abilità razziali indicati sopra per tutti i serpenti, un sewerms ha un bonus razziale di +8 alle prove di Saltare, e il suo bonus razziale alle prove di

Nascondersi è +8 invece che +4. Ha anche un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

NEI REAMI

I sewerms vengono spesso trovati nelle fognature di Waterdeep e nelle torbide acque fetide degli acquitrini nella Costa della Spada Settentrionale (compresi il Mare dei Morti e la Palude Mozzata). Le creature sono considerate pericolose seccature dalla Gilda dei Cantinieri e degli Idrraulici di Waterdeep ma sono decisamente apprezzate dalla Gilda dei Farmacisti e dei Medici per gli effetti antidolorifici del loro veleno.

spiramortale

Bestia magica Enorme

Dadi Vita: 11d10+14 (74 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 6 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 15 (-2 taglia, +3 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +11/+26

Attacco: Morso +16 in mischia (1d8+10)

Attacco completo: Morso +16 in mischia (1d8+10)

Spazio/Portata: 4,5 m/3 m

Attacchi speciali: Stritolare 1d8+10, afferrare migliorato, soffio velenoso

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +10, Vol +4

Caratteristiche: For 25, Des 17, Cos 13, Int 10, Sag 12, Car 2

Abilità: Ascoltare +12, Equilibrio +17, Nascondersi +10, Nuotare +17, Osservare +12, Scalare +17

Talenti: Allerta, Abilità Focalizzata (Nascondersi), Resistenza Fisica, Robustezza

Ambiente: Foreste temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre caotico malvagio

Avanzamento: 12-22 DV (Enorme); 23-33 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Un'enorme sagoma striscia attraverso i rami che formano una volta sopra il terreno della foresta. La sagoma di colore verde scuro è quasi invisibile contro le foglie, ma gli occhi serpentini, fissi e gialli, rintracciano la preda con fredde precisione.

Molte storie orripilanti raccontano di una singola spiramortale che divora un intero gruppo di avventurieri, uno dopo l'altro. Questo possente serpente strangolatore ama nascondersi ai bordi delle foreste, dove le mandrie di animali selvatici si allontanano dalle pianure per nutrirsi di foglie d'albero: La capacità della creatura di ibernarsi per

vari mesi per volta le permette di sopravvivere anche agli inverni più freddi.

Una spiramortale mangia carogne, tutti gli altri serpenti e prede fresche di ogni genere. Attacca perfino i propri simili a vista a meno che l'avversario non sia chiaramente più grande. Le spiremortali più piccole di solito rifuggono tali scontri, e l'aggressore raramente le insegue a lungo.

Una spiramortale è una creatura serpentina verde scuro con rotonde macchie nere e marroni che l'aiutano a nascondersi nelle foreste. Può crescere fino a 24 metri di lunghezza.

combattimento

Le spiremortali sono cacciatori aggressivi e implacabili. Quelle che vivono vicino all'acqua spesso trascinano le prede sott'acqua per annegarle. Generalmente risparmiano le armi a soffio per la difesa contro nemici numerosi, o per uccidere avversari formidabili.

Le spiremortali hanno l'intelligenza per progettare imboscate, e spesso raccolgono tesori dalle vittime e li sparpagliano vicino a una caverna o a una buona zona per imboscate per attirare le prede fuori dai normali percorsi. Sono anche note per avere attirato animali nei burroni o su precipizi, per poi lasciare i cadaveri distrutti per banchetti successivi mentre cacciano altre creature.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, una spiramortale infligge 1d8+10 danni.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, una spiramortale deve colpire un avversario fino a una categoria di taglia più grande di lei con un attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare. Una spiramortale spesso trascina le prede afferrate sott'acqua per annegarle (vedi pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Soffio velenoso (Str): Due volte al giorno, una spiramortale può soffiare un cono di 18 metri di gas velenoso (inalazione, Tempra CD 16, danni iniziali sonno per 2d4 ore o finché non subisce danni, danni secondari 1d6 Cos).

Abilità: Una spiramortale ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare e un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio e Scalare.

Una spiramortale può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciata.

Una spiramortale può usare il modificatore di Forza o di Destrezza per le prove di Scalare, quale dei due sia il migliore.

Una spiramortale ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in

una prova di Nuotare, anche se distratta o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.



Spiramortale

nei reami

Conosciuta nelle foreste di tutto Faerûn, la spiramortale è un avversario leggendario. Le storie le attribuiscono più intelligenza di quanta non ne possieda realmente, ma la spiramortale ha deliberatamente affondato barche nei fiumi delle foreste e tenute sott'acqua con macigni in modo da creare una dispensa di vittime annegate per pasti successivi. Generalmente inseguono per chilometri e chilometri i nemici che li hanno schivati o feriti, e spesso si allontanano dalle foreste di notte per attaccare mandrie di bestiame rinchiuso in recinti nelle vicinanze.

Certi mobili di proprietà dei satrapi di Calishar (e dai reali di tutto Faerûn) sono ricoperti di pelle di spiramortale, che mantiene la sua morbida lucentezza per secoli,

anche se le scaglie sono dure e scivolose. Il sangue di spiramortale è un ingrediente segreto dell'ossra degli yuan-ti (vedi Capitolo 10) conosciuto come duthlah'hass.

Tren

Umanoide Medio (Acquatico, Rettile)

Dadi Vita: 4d8+8 (26 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 12 m

Classe Armatura: 21 (+1 Des, +8 naturale, +2 armatura di cuoio), contatto 11, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +3/+5

Attacco: Spadone +5 in mischia (2d6+3/19-20) o artiglio +5 in mischia (1d4+2) o arco lungo +4 a distanza (1d8/x3)

Attacco completo: Spadone +5 in mischia (2d6+3/19-20) e morso +3 in mischia (1d6+1) o 2 artigli +5 in mischia (1d4+2) e morso +3 in mischia (1d6+1) o arco lungo +4 a distanza (1d8/x3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Fetore

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +2, Vol +1

Caratteristiche: For 15, Des 13, Cos 14, Int 7, Sag 10, Car 10

Abilità: Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +3*, Nuotare +10, Osservare +2

Talenti: Iniziativa Migliorata, Multiattacco^B, Schivare

Ambiente: Acquatico temperato

Organizzazione: Solitario, coppia, squadra (3-5), banda (6-10 più 50% non combattenti e 1 capo di 3°-6° livello) o tribù (30-60 più 2 luogotenenti di 3°-6° livello e 1 capo di 4°-10° livello)

Grado di Sfida: 3

Tesoro: 50% monete, beni standard, 50% oggetti

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +3

Somigliante a un lucertoloide ma molto più possente, questo umanoide scaglioso tiene stretto in mano uno spadone.

Gli yuan-ti crearono i potenti tren semiacquatici incrociando i lucertoloidi con i trogloditi. I risultati erano più forti dei tipici esemplari di entrambe le specie. I tren preferiscono vivere sottoterra in ambienti che sono bui, freddi e umidi, spesso negli stessi insediamenti dei trogloditi.

Un tren è una creatura lucertoloide circa della stessa altezza di un umano. Ha arti muscolosi e cammina eretto, trascinandosi dietro una lunga coda sottile. La testa da lucertola presenta un'ampia mandibola e una bocca irta di denti affilati come rasoi.

combattimento

I tren preferiscono indossare armature leggere e usare armi di metallo. La loro arma da mischia di preferenza è lo spadone, anche se molti portano anche archi lunghi per colpire da lontano. Sebbene preferiscano il combattimento in mischia piuttosto che a distanza, generalmente attaccano in formazioni organizzate, modificando le loro tattiche per meglio adattarsi all'ambiente. Siccome non possiedono quasi mai la magia, uno o due arcieri di solito rimangono dietro ai guerrieri per distrarre gli incantatori.

Fetore (Str): Quando un tren è arrabbiato o spaventato, secerne una sostanza chimica oleosa e muschiata che quasi ogni forma di vita animale trova repellente. Ogni creatura vivente (tranne altri tren e trogloditi) entro 9 metri da un tren deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 o essere inferma per 10 round. Una creatura soggetta al fetore di più tren effettua un solo tiro salvezza, anche se è necessario un tiro salvezza separato per ogni fetore di troglodite presente. Una creatura che supera il tiro salvezza non può essere soggetta al fetore dello stesso tren per 24 ore. Un incantesimo *neutralizza veleno* o *ritarda veleno* rimuove l'effetto. Le creature immuni al veleno non sono soggette all'effetto, e una creatura resistente ai veleni riceve il suo normale bonus al tiro salvezza.

Abilità: Le scaglie di un tren possono cambiare colore, consentendogli di mimetizzarsi con l'ambiente circostante come un camaleonte e conferendogli un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. *In ambienti rocciosi o sotterranei, questo bonus aumenta a +8.

nei reami

I tren possono essere trovati in un certo numero di locazioni differenti. Sono accettati in molte comunità di trogloditi e trattati alla pari, anche se non diventano quasi mai capi tribù.



Illustrazioni di Wayne England

Tren

Spesso sono tenuti come schiavi, principalmente da illithid e altre razze del Sottosuolo che hanno bisogno di guardie, forze combattenti o assassini. I tren possono anche essere trovati a servire i loro creatori, gli yuan-ti. Per conto loro, a volte formano piccole bande mercenarie o gruppi di razziatori.

yuan-ti guardiano sacro

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 8d8+16 (52 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 6 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 20 (+1 Des, +7 naturale, +2 scudo pesante perfetto), contatto 11, colto alla sprovvista 19

Attacco base/Lotta: +8/+12

Attacco: Scimitarra perfetta +12 in mischia (1d6+2/18-20) o arco lungo composito perfetto (bonus di For +4) +9 a distanza (1d8+4/x3)

Attacco completo: Scimitarra perfetta +12/+7 in mischia (1d6+2/18-20) e morso +5 in mischia (1d6+2 più veleno) o arco

lungo composito perfetto (bonus di For +4) +9/+4 a distanza (1d8+4/x3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Stritolare 1d6+6, afferrare migliorato, veleno, capacità magiche, *tentacoli velenosi*

Qualità speciali: *Forma alternativa*, *potere camaleontico*, scurovisione 18 m, *individuazione del veleno*, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 18

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +10

Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 15, Int 19, Sag 19, Car 17

Abilità: Artigianato (qualsiasi) +16, Ascoltare +17, Concentrazione +13, Conoscenze (religioni) +15, Nascondersi +10, Nuotare +10, Osservare +17, Scalare +11

Talenti: Allerta^B, Combattere alla Cieca^B, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario, coppia, squadra (3-4) o gruppo di guardia (3-12)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +6

Una sinuosa creatura serpentina con braccia umane oscilla ipnoticamente, sollevando una scimitarra scintillante in sua difesa.

Il guardiano sacro è un raro tipo di yuan-ti allevato per sorvegliare i templi e gli altari di Sseth. A meno che non venga loro ordinato di fare qualcosa'altro da uno yuan-ti chierico di Sseth che conoscono personalmente, i guardiani sacri difendono i luoghi sacri e le proprietà a loro affidate con attenta diligenza e dedizione, fino alla morte se necessario.

Un guardiano sacro assomiglia a uno yuan-ti mezzosangue con la testa da serpente, braccia umane e la coda da serpente. È alto all'incirca 2,1 metri quando si solleva in posizione eretta e pesa sui 135 kg. Le scaglie scure si schiariscono solo leggermente verso la coda e sono sempre di una colorazione uniforme.

I guardiani sacri parlano Abissale, Comune, Draconico e Yuan-ti.

combattimento

Un guardiano sacro combatte con astuzia, cercando copertura e cedendo terreno se necessario allo scopo di circondare, fiancheggiare o altrimenti intrappolare gli intrusi.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, un guardiano sacro infligge 1d6+6 danni.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un guardiano sacro deve colpire con l'attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza

provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 16, danni iniziali e secondari 1d6 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà - *incuti paura* (CD 15), *intralciare* (CD 15), *trance animale* (CD 15); 3 volte al giorno - *dissolvi magie*, *neutralizza veleno* (CD 18), *oscurità profonda*, *resistere all'energia* (solo se stesso), *suggestione* (CD 17); 1 volta al giorno - *metamorfosi funesta* (CD 19; solo in forma di serpente). 11° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Tentacoli velenosi (Mag): Una volta al giorno, un guardiano sacro può produrre un effetto che funziona come l'incantesimo *tentacoli neri di Evard*, con la differenza che i tentacoli trasmettono anche veleno (contatto, Tempra CD 21, danni iniziali e secondari 1d6 Cos) durante ogni round di lotta.

Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 8° livello.

Forma alternativa (Mag): Un guardiano sacro può assumere la forma di una vipera da Minuscola a Grande (vedi la voce "Serpente" a pagina 281 del *Manuale dei Mostri*) come capacità psionica. Questa capacità è simile a un incantesimo *metamorfosi* (19° livello dell'incantatore), ma il guardiano sacro non recupera alcun punto ferita perso cambiando forma e può solo assumere le forme da vipera. Il guardiano sacro perde la capacità di stritolare in forma di vipera ma usa il proprio veleno per l'attacco con il morso.

Potere camaleontico (Mag): Un guardiano sacro può cambiare in modo psionico la colorazione sua e del suo equipaggiamento per adattarsi all'ambiente circostante, ottenendo un bonus di circostanza +11 alle prove di Nascondersi.

Individuazione del veleno (Mag): Un guardiano sacro può usare *individuazione del veleno* come per l'incantesimo (6° livello dell'incantatore) a volontà.

Abilità: Un guardiano sacro riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

Un guardiano sacro ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

nei reami

I guardiani sacri ogni tanto vengono inviati in spedizioni di caccia per trovare cibo per i chierici di Sseth o rifornimenti per un tempio, oppure per recuperare ricchezze rubate dai



Tuan-ti guardiano sacro

luoghi di culto. Per il resto, vengono trovati solo in luoghi sacri. I loro tipici ordini permanenti sono di catturare gli intrusi se possibile in modo che i chierici di Sseth possano interrogarli. Se la cattura dovesse dimostrarsi infattibile, gli intrusi vengono uccisi senza esitazione.

I guardiani sacri vengono addestrati fin dalla nascita a obbedire per primi ai chierici di Sseth, e per secondi alla famiglia o agli anziani della tribù. A differenza di molti yuan-ti, non trascorrono la maggior parte del tempo a complottare gli uni contro gli altri, ma non sono neanche stupidi. I guardiani sacri spesso discutono tra loro della prudenza (e della filosofia alle spalle) degli ordini che hanno ricevuto, oltre che delle motivazioni e del valore dei loro superiori.

Questi yuan-ti disobbediscono ai chierici di Sseth solo quando i loro ordini sono chiaramente contro gli insegnamenti del tempio, oppure se sciocamente mettono in pericolo altri chierici o oggetti sacri. Di fronte a ordini conflittuali da parte di diversi chierici di Sseth, obbediscono al chierico che credono sia più saggio o più degno, indipendentemente dal rango.

I guardiani sacri non sono né magicamente né psionicamente costretti a obbedire, e sono considerati al di fuori della gerarchia e dell'autorità della tribù. Quindi, in pratica, sono "al di sopra" degli ordini perfino dei capi anziani. I guardiani sacri sono reticenti ad attaccare o disciplinare altri guardiani sacri e rifiutano di farlo a meno che non credano personalmente che il colpevole sia "impazzito", e mai solo perché lo ha ordinato un chierico di Sseth. (Ovviamente un tale chierico sta erroneamente ordinando la distruzione di proprietà sacre che lo stesso Sseth accudisce e si aspetta che i guardiani sacri difendano.) La classe preferita di un guardiano sacro è lo yuan-ti cultista (vedi *Specie Selvagge*).

Yuan-ti uccisore di maghi

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 8d8+16 (40 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti), nuotare 6 m, scalare 6 m

Classe Armatura: 18 (+1 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +8/+12

Attacco: Spada corta perfetta +13 in mischia (1d6+6/19-20) o arco lungo composito perfetto (bonus di For +4) +10 a distanza (1d8+4/x3)

Attacco completo: Spada corta perfetta +13/+8 in mischia (1d6+6/19-20) e morso +5 in mischia (1d6+2 più veleno) o arco lungo composito perfetto (bonus di For +4) +10/+5 a distanza (1d8+4/x3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Stritolare 1d6+6, afferrare migliorato, veleno, capacità magiche, *tentacoli velenosi*

Qualità speciali: *Forma alternativa, potere camaleontico*, scurovisione 18 m, *individuazione del veleno*, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 20

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +7, Vol +10

Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 15, Int 19, Sag 19, Car 17

Abilità: Artigianato (qualsiasi) +15, Ascoltare +17, Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +15, Nascondersi +12, Nuotare +12, Osservare +17, Scalare +12

Talenti: Allerta^B, Combattere alla Cieca^B, Escludere Materiali, Incantesimi Immobili, Maestria in Combattimento

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario, coppia, squadra (3-4) o gruppo di guardia (3-12)

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio (stregone preferito)

Modificatore di livello: +6

Un serpente con braccia umane e testa umana si solleva, con gli occhi serpentini che brillano di malizia. Un lampo di energia mistica parte dal suo dito teso.

Gli uccisori di maghi furono creati da certi yuan-ti anziani preoccupati per il crescente vigore magico degli umani di Faerûn. Credendo che i vrael olo necessitassero di loro incantatori per combattere efficacemente la minaccia derivante da "ogni Senza Scaglie puzzolente che disponga di abbastanza incantesimi da fare esplodere intere schiere dei nostri", produssero un tipo di yuan-ti con innate capacità magiche.

Un uccisore di maghi sembra una versione leggermente più grande di uno yuan-ti mezzosangue con braccia umane e una coda da serpente. Un tipico esemplare ha una testa umana, anche se la lingua è biforcuta e gli occhi hanno pupille verticali, come quelle di un serpente. È alto all'incirca 2,1 metri quando si solleva in posizione eretta e pesa sui 135 kg. Gli uccisori di maghi hanno un'ampia varietà di disegni delle scaglie e colorazioni nei loro stati naturali.

Gli uccisori di maghi parlano Abissale, Comune, Draconico e Yuan-ti.

combattimento

Gli yuan-ti uccisori di maghi sono addestrati alle battaglie di incantesimi dalla Cabala Attorcigliata anche se non sono membri, e capiscono perfettamente gli effetti collaterali e gli usi non ortodossi dei loro incantesimi. Sono utilizzati per lanciare incantesimi in modo da non mettere in pericolo gli alleati in una mischia veloce, e sono rapidi a creare trappole e avvantaggiarsi della copertura e dell'inganno quando è possibile.

La Cabala Attorcigliata insegna che la vita persa di un uccisore di maghi è una "ferita subita da tutti i vrael olo", uno spreco che indebolisce la razza e deve quindi essere evitato. Come dicono i capi della cabala, "Un eroe valoroso è un umano sciocco." Di conseguenza, un uccisore di maghi salva per prima cosa le proprie scaglie, fuggendo per combattere un altro giorno.

Gli uccisori di maghi generalmente preparano imboscate in modo tale che le loro capacità *porta dimensionale* possano portarli in un baleno su una barca in attesa, una caverna inaccessibile, una balconata o una sporgenza su un dirupo per una facile fuga nel caso lo scontro dovesse volgersi a loro sfavore. Sebbene spietati in battaglia, seguono gli ordini quando si tratta di catturare prigionieri vivi, recuperare oggetti ed

evitare danni a ciò che li circonda. Come altri yuan-ti, ammirano più l'imboscato del lanciatore di *palle di fuoco* dalla cima della torre.

Stritolare (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, un uccisore di maghi infligge 1d6+6 danni.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, un uccisore di maghi deve colpire con l'attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 16, danni iniziali e secondari 1d6 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà - *incuti paura* (CD 15), *intralciare* (CD 15), *occultare pensiero* (solo se stesso), *trance animale* (CD 15); 3 volte al giorno - *dissolvi magie superiore*, *neutralizza veleno* (CD 18),

oscurità profonda, *protezione dall'energia* (solo se stesso), *suggestione* (CD 17); 1 volta al giorno - *ancora dimensionale* (CD 15), *metamorfosi funesta* (CD 19; solo in forma di serpente), *porta dimensionale* (solo se stesso ed equipaggiamento), *protezione dagli incantesimi*. 14° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Incantesimi: Uno yuan-ti uccisore di maghi lancia incantesimi arcani come uno stregone di 8° livello, ma il suo effettivo livello dell'incantatore è 14°. Non può scegliere nessuna classe di prestigio da incantatore.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/6/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo):

0 - *aprire/chiudere*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luci danzanti*, *mano magica*, *messaggio*, *sigillo arcano*, *spruzzo acido*; 1° - *allarme*, *armatura magica*, *camuffare se stesso*, *mani brucianti*, *servitore inosservato*; 2° - *forza del toro*, *grazia del gatto*, *invisibilità*; 3° - *dissolvi magie*, *palla di fuoco*; 4° - *scrutare*.

Tentacoli velenosi (Mag): Una volta al giorno, un uccisore di maghi può produrre un effetto che funziona come l'incantesimo *tentacoli neri di Evard*, con la differenza che i tentacoli trasmettono anche veleno (contatto, Tempra CD 21, danni iniziali e secondari 1d6 Cos) durante ogni round di lotta. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 8° livello.

Forma alternativa (Mag): Un uccisore di maghi può assumere la forma di una vipera da Minuscola a Grande (vedi la voce "Serpente" a pagina 281 del *Manuale dei Mostri*) come capacità psionica. Questa capacità è simile a un incantesimo *metamorfosi* (19° livello dell'incantatore), ma l'uccisore di maghi non recupera alcun punto ferito perso cambiando

forma e può solo assumere le forme da vipera. L'uccisore di maghi perde la capacità di stritolare in forma di vipera ma usa il proprio veleno per l'attacco con il morso.

Potere camaleontico (Mag): Un uccisore di maghi può cambiare in modo psionico la colorazione sua e del suo equipaggiamento per adattarsi all'ambiente circostante, ottenendo un bonus di circostanza +11 alle prove di Nascondersi. Gli uccisori di maghi possono controllare questo potere in modo molto più preciso degli altri yuan-ti, e spesso lo usano per far apparire un "simbolo" sulle scaglie quando partecipano a

battaglie o missioni complesse, oppure per modificare le colorazioni delle scaglie per trasmettere segnali muti (concordati in precedenza con i loro compagni), come "Nemico vicino" o "Percepisco magia."

Individuazione del veleno (Mag): Un uccisore di maghi può usare *individuazione del veleno* come per l'incantesimo (6° livello dell'incantatore) a volontà.

Abilità: Un uccisore di maghi riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

Un uccisore di maghi ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di correre mentre nuota, purché nuoti in linea retta.



Yuan-ti uccisore di maghi

Nei Reami

Gli yuan-ti uccisori di maghi sono i "capi combattenti" della Cabala Attorcigliata. Grazie all'ampia varietà di missioni e interessi della cabala, possono essere trovati ovunque nel Faerûn. Ricevono sempre le informazioni migliori dagli altri yuan-ti su leggi, politiche e avvenimenti attuali di qualsiasi area in cui si avventurano, e si comportano di conseguenza.

Gli uccisori di maghi spesso "si nascondono" quando devono introdursi tra gli umani indossando armature di piastre o bende molto grandi che lasciano esposte le teste. Molti fingono di essere eroi feriti mortalmente tenuti in vita magicamente così da poter tornare a casa a morire.

Gli uccisori di maghi sono spesso inviati a occuparsi di incantatori umanoidi che stanno danneggiando o minacciando i vrael olo o i loro intrighi e affari. Almeno un uccisore di maghi è sempre presente in qualsiasi battaglia aperta tra umani e yuan-ti in cui la parte scagliosa ha avuto il tempo di organizzare il proprio esercito.



REAMI

vita e società

I regni dei serpenti e i reami degli scaglioidi di Faerûn coprono l'intera gamma di ambienti che vanno dalle paludi desolate rivendicate da piccole bande di lucertoloidi ai resti del vasto e decadente impero degli yuan-ti. Questo capitolo descrive alcuni dei più noti, importanti e incredibili reami degli Scagliosi. In molte di queste aree, gli Scagliosi governano apertamente, non dalle ombre come fanno nelle città umanoidi di Faerûn.

Le creature contrassegnate con ^{MdM2} nel testo che segue si trovano nel *Manuale dei Mostri II* e quelle contrassegnate con ^{AI} si trovano in *Abissi e Inferi*. Tutte le altre creature sono descritte nel *Manuale dei Mostri*, nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* o nel *Compendio dei Mostri: I mostri di Faerûn*.

Hlondeth (città dei serpenti)

Capitale: Hlondeth

Popolazione: 453.600 (umani 84% [Chondathan 56%, Turami 41%, Shaaran 3%], coboldi 15%, yuan-ti 1%)

Governo: Monarchia

Religioni: Culto del Drago, Ilmater, Llira, Talona, Talos, Tempus, Tyr, Varae (Sseth [ora Set])

Importazioni: Armi, legname, schiavi

Esportazioni: Basalto, frutti di mare, marmo verde, statue, vini

Allineamento: N, LN, LB, LM, NM, CM

La Città dei Serpenti si trova sulla costa settentrionale del Golfo di Vilhon, dalla parte opposta di Sespech, all'ombra del Monte Ugruth. Questa città portuale è collegata ad Alaghôn attraverso l'Halondar, e a Ormath attraverso la Follia dei Picchieri. Hlondeth rivendica tutte le terre nel raggio di 75 km dalle mura della città, compresa una dozzina circa di villaggi minori e vigneti apparentemente infiniti.

Nonostante l'onnipresente influenza dei serpentoidi, la vita nella Città dei Serpenti non è diversa da quella in altre città lungo le coste del Golfo di Vilhon. Il commercio regna sovrano, il combattimento rituale è glorificato, alla natura (in particolare tutte le cose serpentine) viene dato il giusto tributo e gli incantatori arcani sono guardati con sospetto. I membri della sottoclasse dei coboldi sono trattati come schiavi o parassiti.

Hlondeth è governata con mano leggera da Dediana Extaminos (stregona 10 yuan-ti femmina mezzosangue LM), la patriarca del Casato Extaminos, che ha una coda da serpente e non ha gambe. Il suo attuale compagno è il Primo Consorte Ssibalentamas (chierico 11 di Sseth [ora Set] naga spirituale CM), noto anche come il Primo Custode delle Uova Sacre. Ssibalentamas striscia in lungo e in largo nelle catacombe di Hlondeth, sorvegliando le stanze di cova degli yuan-ti.

L'erede di Dediana è Dmetrio Extaminos (guerriero 7 yuan-ti sanguepuro LM), che è fidanzato con Glsena Foesmasher, figlia maggiore del Barone Thuragar di Sespech. Oltre a servire come ambasciatore di Hlondeth a Sespech, Dmetrio guida in segreto il nucleo Hlondethan del Culto del Drago. Sfrutta il culto per indebolire il governo di sua madre e accrescere il proprio potere personale così da poter un giorno assumere il controllo di Hlondeth e della regione circostante. Un recente tentativo di estendere l'influenza del nucleo a Surkh è fallito, grazie al Culto di Tiamat attivo in quella città. Il nucleo di Hlondeth ha avuto molto più successo nel creare guardiacovata-ur (guardiacovata con l'archetipo del combattente del terrore più uno o più livelli da barbaro).

caratteristiche geografiche principali

L'area intorno alla Città dei Serpenti è particolarmente irregolare.

Baia Ribollente: La città di Hlondeth si trova all'estremità di uno stretto golfo spumeggiante. Le sue ondate potenti sfidano anche i più esperti naviganti, tranne che con la bassa marea. Numerosi relitti sono allineati sul fondo della Baia Ribollente, e attirano gli arditissimi esploratori che desiderano rischiare nelle acque pericolose.

Monte Ugruth: Questo vulcano a lungo sopito si staglia all'orizzonte sopra la Città dei Serpenti. Nonostante qualche brontolio nell'Anno del Serpente (1359 CV), il Monte Ugruth non ha eruttato dall'Anno della Montagna Parlante (257 CV). Tuttavia, la recente attività vulcanica è stata sufficiente ad aprire brevemente un *portale* verso il Piano Elementale del Fuoco e liberare dozzine di magmin nel cuore bollente del vulcano. Alcune di queste creature di tanto in tanto emergono per seminare caos e distruzione nell'area circostante. Alla base del vulcano si trova un importante tempio Talassan chiamato il Sacello del Fuoco Assopito.

Sabbie del Sud: Questa spiaggia a sud di Hlondeth è il sito delle finte guerre quadriennali tra rappresentanti di Turmish e Chondath. Il vincitore di questa gara di Scudiuniti, che risale all'Anno del Sole Tardo (300 CV), riceve certi privilegi commerciali; rivendicazioni di risorse iniziali e una decima di schiavi.

Luoghi importanti

Hlondeth è stata la culla di alcune delle più belle opere d'arte e di architettura che gli yuan-ti abbiano mai prodotto.

Aviario degli Extaminos: Questa grande uccelliera, che ha richiesto quasi due decenni per costruirla, è ora la casa di ogni sorta di uccelli esotici, di cui molti nativi delle Giungle Nere o delle Giungle di Mhair. Siccome molti di questi uccelli sono piuttosto pericolosi, i visitatori devono assoggettarsi a un incantesimo *protezione dai volatili* prima di entrare. Ai membri anziani del Casato Extaminos è permesso segretamente di cacciare all'interno dell'aviario quando è chiuso.

Cattedrale delle Scaglie Smeraldo: Dedicata a Varae, un potere di culto bestiale dei serpenti e aspetto di Sseth, la Cattedrale delle Scaglie Smeraldo domina completamente la vita religiosa, politica e architettonica di Hlondeth. Costruita nel corso di tredici secoli dalla famiglia Extaminos, la struttura servì dapprima come villa della famiglia e poi come piccolo santuario a Ilmater al limitare della residenza della famiglia. Quando la famiglia Extaminos spostò la propria fedeltà al culto di Varae, i suoi membri ampliarono il santuario in una piccola cappella e la riconsacrarono. Anche se quasi tutti a Hlondeth capiscono che Varae è semplicemente un aspetto del dio degli yuan-ti Sseth, i sacerdoti della cattedrale mantengono comunque la facciata di venerazione di Varae.

Il capo del clero di Varae è il Boa Smeraldo di Vilhon Medusanna Mhairdaul (chierica 17 di Sseth [Set] yuan-ti femmina abominosa CM) della tribù Se'Sehen, la cui testa umana ostenta innumerevoli serpenti velenosi al posto dei capelli. Medusanna personalmente odia il clima relativamente freddo di Hlondeth, gli abitanti della città e il Casato Extaminos, e il sentimento è reciproco. Questo mutuo disprezzo riesce solamente ad aggravare la tensione già alta tra la tribù Se'Sehen e la famiglia regnante di Hlondeth. I Cavalieri dalla Lingua Biforcata difendono il tempio, e il clero è composto da ofidi, yuan-ti sanguepuro, corrotti e mezzosangue.

Il Muro dell'Anfisbena circonda il tempio. Questa barriera difensiva fu scolpita in forma di un gigantesco serpente a due teste, entrambe utilizzate come torri del cancello. All'interno del muro si trova la Giungla Celata, un frammento nascosto dalla nebbia delle Giungle Nere che è molto più grande di quanto apparentemente permetta lo spazio. Nel

Illustrazione di Carl Frank



Aviario degli Extaminos

centro si trova la Volta di Smeraldo, un emisfero semitrasparente di marmo color smeraldo ed erba verde dura come l'acciaio che copre la Foresta dei Serpenti: un boschetto di colonne scolpite per sembrare serpenti intrecciati. Un gigantesco serpente strangolatore scolpito nella pietra serpentina avvolge le sue spire intorno all'intera cupola. Statue ingioiellate e jaculi guardiani riempiono la Foresta dei Serpenti, e l'intera area è inondata da una pioggia costante. Poco più a nord della Volta di Smeraldo si trova la Torre di Semorav, dimora di Semorav della Cresta del Cobra (necromante 14 yuan-ti sanguepuro LM).

Una massiccia fossa scoperta al centro della cattedrale porta giù dove si trovano armerie, stanze di cova, laboratori, dispense della prigione e alcune residenze.

Hlondeth (Metropoli, 45.360): Mura torreggianti di marmo color smeraldo circondano la città, e la sua architettura è contraddistinta da alti archi aggraziati e spire di pietra verdeggianti. Rampe e pali hanno sostituito le scale. Di notte la città brilla di verde grazie all'interazione tra l'illuminazione magica e la pietra di sfumature smeraldine.

Sale Scagliose di Varae: Nelle catacombe più profonde sotto Hlondeth si trova un antico tempio, costruito quando una delle Dodici Città delle Spade sorgeva qui sulle coste della Baia di Jhaamdath. Nei primi tempi del reame, gli esploratori di Jhaamdath riportarono la venerazione di Varae dalle Giungle Nere e costruirono le Sale Scagliose di Varae: una copia quasi identica della Fossa delle Vipere vista tra le rovine di Ss'inthee'ssaree. Il tempio fu abbandonato dopo la distruzione di Jhaamdath nell'Anno delle Onde Furiose (-255 CV), solo per essere riscoperto secoli più tardi (dopo il 527 CV) dai discendenti del Casato Extaminos. Le Sale Scagliose sono state decisamente trascurate da quando il Casato Extaminos ha iniziato a governare apertamente Hlondeth nell'Anno degli Incantesimi Brucianti (1020 CV). Ora viene visitato solo da compiacenti chierici statali che sono più leali al Casato Extaminos che non agli yuan-ti nel loro insieme.

La Sibilla Serpente (vedi pagina 140), avatar prescelto di Sseth durante il Periodo dei Disordini, apparve nelle Sale Scagliose nell'Anno della Magia Selvaggia (1372 CV). Da allora, essa ha fondato un culto di seguaci serpentoidi che la venerano all'altare a lungo trascurato. Il suo culto è diventato così potente che ora progetta di riunire i territori degli yuan-ti in tutto il Faerûn in un grande impero alla pari di Mhairshaulk al suo apice. Gli Eletti della Sibilla stanno crescendo rapidamente di forza e di numero, e potrebbero presto rappresentare una minaccia alla supremazia del Casato Extaminos.

storia regionale

Il cuore dell'antico Jhaamdath si trova ora sotto le acque del Golfo di Vilhon. Le Dodici Città delle Spade furono schiacciate nell'Anno delle Onde Furiose (-255 CV), dopo che la Baia di Jhaamdath venne inondata da una marea gigantesca sollevata dagli undici Alti Maghi di Nikerymath (ora il Bosco di Chondal). Questo avvenimento diede nuova forma alla linea costiera nei contorni del Golfo di Vilhon conosciuto oggi.

I sopravvissuti tentarono di rifondare il reame nella scia della caduta di Jhaamdath, ma tali sforzi fallirono di fronte

alle continue schermaglie con gli elfi di Nikerymath. La maggior parte degli umani sopravvissuti emigrò verso nord attraverso il Mare delle Stelle Cadute per colonizzare le terre lungo le pendici meridionali delle Montagne Ripide. Il primo di questi insediamenti fu Poeskampalar (più tardi Procampur), fondato nell'Anno del Sudario Stellato (-153 CV).

La fondazione di Iljak nell'Anno della Furia (20 CV) segnò la fine dell'esodo su larga scala dei cittadini di Jhaamdath e l'inizio degli sforzi per costruire un reame umano lungo le coste del Golfo di Vilhon. Nel 50 CV, gli umani avevano fondato le città di Arrabar, Asple, Daroush, Mussum, Samra e Torl. La città portuale di Hlondeth fu fondata nell'Anno del Veleno Oscuro (37 CV), all'estremità occidentale della Via di Turm (ora nota come Halondar) da Alaghôn. Tali sforzi degli abitanti di Vilhon divennero quasi inutili quando un'epidemia devastò il Golfo di Vilhon nell'Anno della Morte Soffocante (75 CV), uccidendo più della metà della popolazione in meno di una decade.

Per quasi un secolo, Hlondeth fu governata da una successione di signori della guerra del Casato Gestin. Durante questo periodo, gli umani del Casato Extaminos acquisirono sempre più potere, estraendo marmo verde dalle Montagne Orsraun e vendendolo nei porti in tutto il Golfo di Vilhon e nel resto del Mare delle Stelle Cadute. Nell'Anno del Porto dei Pirati (145 CV), Dempster Turmish fece marciare gli eserciti di Alaghôn lungo la Via di Turm per assediare Hlondeth. Il signore della guerra regnante della città prevalse ingaggiando varie navi di pirati per attaccare la marina di Alaghôn in cambio della promessa di un porto sicuro. Questa tattica permise alla città di fare arrivare rifornimenti via mare e quindi sopravvivere all'esercito assediante. Hlondeth sconfisse Dempster Turmish di nuovo l'anno dopo, grazie all'invocatore Riliton Mandleweave e alla Compagnia dell'Arpione Urlante. Un terzo attacco pianificato per l'Anno della Biblioteca Perduta (150 CV) crollò dopo la morte di Dempster Turmish.

Il secolo che seguì è noto come Acque Chete poiché la civiltà in Turmish e lungo il Golfo di Vilhon prosperò durante questo periodo. Il commercio sempre più sviluppato in tutto il golfo incrementò decisamente le ricchezze del clan umano di Extaminos, e una successione di patriarchi Extaminos lentamente ampliò la loro villa principale, trasformando la magione originaria in un opulento santuario a Ilmater.

Nell'Anno della Montagna Parlante (257 CV), il Monte Ugruth eruttò, e il risultante contraccolpo popolare portò alla caduta del Casato Gestin. Ma prima che il Casato Extaminos potesse prendere potere in Hlondeth, il Casato Illistine, i cui membri governavano Chondath, assunsero il controllo del cosiddetto gioiello del Vilhon. Per quasi tre secoli, il Casato Illistine governò su Hlondeth oltre che sul resto del Golfo di Vilhon, mentre il Casato Extaminos si ritirava all'interno, concentrandosi sul commercio e su passatempi edonistici. Durante questo periodo, il complesso degli Extaminos fu circondato da un muro di marmo color smeraldo, e il santuario di Ilmater da un lussureggiante giardino di piante esotiche raccolte in giungle lontane. Piccole dipendenze in tutto il complesso cintato ospitavano un serraglio di bestie esotiche, principalmente rettili.

Nell'Anno dei Brandelli (527 CV), Hlondeth fu assediata dai coboldi della Legione del Tessuto Stracciato che era stata segretamente inviata da Nathglaryst, regina drow di Undraeth. I governanti di Chondath non fecero nulla, ma Lord Shevron Extaminos accolse nel complesso della sua famiglia tutti coloro che riuscirono a sfuggire all'esercito dei coboldi. Durante l'assedio che ne seguì, Shevron ricevette una visione da Ilmater che lo spinse a inviare sciami di serpenti "addomesticati" dai suoi giardini contro i coboldi, sconfiggendo l'armata di Nathglaryst. Lo stesso Shevron fu ucciso nella battaglia, ma nessun difensore del Casato Extaminos fu attaccato dai serpenti.

Dopo la morte di Lord Shevron, il Casato Extaminos si risvegliò dalla sua indolenza e dal letargo durato secoli. Molti dei membri più giovani della famiglia iniziarono ad avventurarsi nelle fognature a lungo trascurate di Hlondeth, con il pretesto di cercare i loro "animalletti" scappati e il collegamento al Sottosuolo attraverso cui l'esercito dei coboldi aveva ottenuto l'accesso alla città. Nelle catacombe della città, i giovani nobili Extaminos scoprirono un tempio di Varae da tempo dimenticato, insieme all'esercito smarrito dei serpenti di Lord Shevron.

Dando ben poca importanza alla dedizione a Ilmater del precedente lord, la successiva generazione del Casato Extaminos cominciò a far risorgere il culto di Varae rimasto a lungo sopito. Seguendo antichi rituali descritti su lapidi nelle volte del tempio, gli umani del Casato Extaminos presero contatti con la tribù Se'Sehen mediante un'antica rete di *portali* che collegavano le Sale Scagliose di Varae alla Fossa delle Vipere nelle rovine di Ss'inthee'ssaree. Dopo avere stretto un'alleanza con i serpentoidi di quel luogo, iniziarono ad accoppiarsi con i Se'Sehen nelle vicine Montagne Orsraun in un tentativo di unirsi letteralmente con i serpenti che veneravano. Iniziarono anche a estendere in segreto l'influenza politica della famiglia in tutti i livelli della gerarchia di governo. Alla fine, acquisirono influenza sufficiente a orchestrare una serie di ribellioni contro il dominio indesiderato di Chondath. Hlondeth infine riacquistò la propria indipendenza nell'Anno dello Scettro Infranto (614 CV).

Anche se il Casato Extaminos non assunse direttamente il potere in Hlondeth dopo che il governatore di Chondath fu rovesciato, i suoi membri governarono da dietro le quinte per i successivi quattro secoli. Entro una decade dall'indipendenza rivendicata di Hlondeth, il santuario di Ilmater nel complesso della famiglia Extaminos fu rinominato la Cappella delle Scaglie Smeraldo e consacrato a Varae. I cittadini di Hlondeth accettarono questa alterazione senza grosso scalpore, poiché il Casato Extaminos godeva ancora di una buona reputazione per la sua passata beneficenza e coraggio.

Nell'Anno degli Incantesimi Brucianti (1020 CV), il Casato Extaminos iniziò a governare apertamente su Hlondeth ricevendo scarsa opposizione. A quel tempo, il tempio di superficie dedicato a Varae era stato ampliato del quintuplo, l'adiacente complesso del Casato Extaminos si era esteso in gran parte del quartiere dei nobili e la linea di sangue dell'antica casa regnante era diventata interamente e completamente yuan-ti. Da questo punto in avanti, il Casato Extaminos fu considerato una grande tribù di yuan-ti di diritto, interamente distinta dalla tribù Se'Sehen, con la città-stato di Hlondeth fermamente stretta tra le sue spire.

Trame ed eventi

Hlondeth è sempre stata un focolaio di intrighi degli yuan-ti. Il complotto che segue è solo una delle numerose trame che possono essere approfondite in questa città.

Epidemia dei Serpenti: I capi dei Figli della Madre delle Epidemie, un culto umano con base a Hlondeth e consacrato a Talona, hanno stretto un'alleanza con gli Eletti della Sibilla. Insieme, i due gruppi mirano a creare corrotti su vasta scala. Dediana Extaminos sta lavorando in segreto per opporsi al loro piano, per timore del potere che potrebbe fornire alla Sibilla Serpente. Anche la Secessione del Serpente, una società segreta di umani guidati da Gonthril Astinar (guerriero 7/ ladro 5 umano Chondathan NB) si oppone al piano, siccome i suoi membri hanno giurato di opporre resistenza attiva alla sempre più diffusa influenza dei serpentoidi.

Isstosseffil (Terra del Mare Perso)

Capitale: Cipte di Oreme

Popolazione: 12.404 (asabi 52%, codauncinata 47,5%, sarrukh lich 0,5%)

Governo: Monarchia avvicendante/oligarchia *di fatto*

Religioni: Semuanya (asabi, codauncinata), Sseth (lora Set) sarrukh)

Importazioni: Conoscenze dei reami

Esportazioni: Asabi mercenari, codauncinata mercenari

Allineamento: LM, NM

L'impero dei sarrukh di Isstosseffil non è certo scomparso. I suoi antichi segreti furono distrutti dai phaerimm e dalla follia degli Isstossef (come erano conosciuti gli abitanti), dispersi dai Netheresi e sepolti dalle sabbie spostate dal vento dell'Anauroch. Nei suoi primi tempi, la Terra del Mare Perso correva lungo le coste orientali del vecchio Mare Stretto, comprendendo le fertili terre che si estendevano da ciò che è ora il Saiyaddar fino ai Grandi Ghiacci e dal bordo dell'acqua fino alla Pianura delle Pietre Verticali. Oggi, tutto ciò che rimane di questo impero un tempo enorme è la città sepolta di Oreme.

vita e società

I sessanta sarrukh lich di Oreme sono antichi anche per gli standard di molti non morti. Uno solo di essi, sempre noto come Re Oreme, è sveglio in qualsiasi momento per adempiere ai doveri di monarca. Gli altri giacciono in riposo nella Cripta delle Lucertole Sognanti, sognando di terre da tempo scomparse e in attesa del loro turno di regnare. Antichi incantesimi *contingenza* assicurano che tutti i lich si risvegliano se un qualsiasi pericolo reale dovesse minacciare la città, oppure se il lich sveglio al momento dovesse essere distrutto o reso incapacitato. L'attuale regnante può anche risvegliare tutti i suoi compagni contemporaneamente con un singolo comando mentale.

L'attuale Re Oreme trascorre il suo tempo in modo molto simile ai suoi predecessori, scrutando gli avvenimenti di interesse per i rettili in Faerûn e trascrivendo le sue osservazioni nella vasta biblioteca della città. Gli asabi che sorvegliano la

città sono di gran lunga lasciati liberi di governarsi, sebbene l'attuale lich sveglia possa essere persuaso a intervenire se il consiglio tribale non riesce a raggiungere un accordo su un certo argomento.

Gli asabi e i codauncinata che compongono la vasta maggioranza della popolazione sono organizzati in compagnie mercenarie tribali. Ogni tribù è controllata da un asabi capo, che ne ottiene il controllo alleandosi con i più potenti codauncinata della tribù. Tutti i capi servono nel Consiglio dei Capi, che risponde unicamente al Re Oreme.

I lich di Oreme tengono in città un numero di asabi e codauncinata sufficiente ad assicurarne la difesa e a mantenere una popolazione riproduttiva vitale. Le tribù in eccesso sono inviate in Faerûn con istruzioni di autosostentarsi con qualsiasi mezzo necessario (di solito lavoro mercenario) e assicurare uno stabile flusso di informazioni da riferire alla capitale.

caratteristiche geografiche principali

Anche se non completamente priva di peculiarità distintive, l'area dove un tempo si trovava l'Impero Isstosseffil ora appare decisamente arida e senza vita.

Mare Gelido: Durante i Giorni del Tuono, il vecchio Mare Stretto correva come una spada lungo i fianchi orientali delle Montagne Picchigrigi, estendendosi dal futuro sito del porto marittimo nanico Ascore fino alla città di Oreme, ma il mare non era mai più largo di 150 km. Dopo che gli Isstossef rimodellarono la terra nella loro guerra con i phaerimm, il Mare Stretto scorreva da ovest a est, estendendosi da ciò che sarebbe diventato Ascore fino alla Terra Tormentata.

Dopo innumerevoli millenni, ben poco rimane della magia che ha modellato il terreno utilizzata dai sarrukh. Le dune ghiacciate del Mare Gelido sul confine occidentale dell'Anauroch (il risultato delle piogge che cadono e si congelano sulle pendici orientali dei Picchigrigi) costituiscono una prova dell'antico mare che un tempo si trovava qui.

Al giorno d'oggi, il Mare Gelido è un terreno di accoppiamento per molti uccelli in primavera, ma per il resto è praticamente privo di abitanti. Solo quanti sono abbastanza folli da cercare le città perdute di Anarath, Ascore (porto marittimo dei nani Delzoun), Bhaulaea, Hlaungadath (una città Netherese galleggiante sprofondata) e Oreme vengono qui.

Phaerlin: I Reami Sepolti dell'Anauroch sono il dominio dei phaerimm, e coloro che possono opporre resistenza alla supremazia del Phaerlin sono molto rari. Le catacombe più profonde di Oreme sono collegate direttamente con il Sottosuolo e sono state il luogo di ripetute battaglie tra gli asabi di Oreme e gli schiavi mentali dei phaerimm. Molto tempo fa, i sarrukh lich eressero una barriera intorno a Oreme simile alla Barriera degli Sharn. Finora, la barriera ha impedito che i phaerimm invadano direttamente la città, ma le interdizioni non impediscono il passaggio di altre razze, compresi i servitori delle schiene spinose. Altrove in Phaerlin, le tribù di asabi hanno il dominio delle catacombe sotto la città in rovina di Rasilith e delle caverne sotto Azirrhat. Il primo gruppo è sotto il controllo

diretto dei phaerimm, mentre il secondo è libero nominalmente ma controllato segretamente dai phaerimm.

Luoghi importanti

Solamente le rovine interrompono oggi il paesaggio di questa regione desolata. Alcune di queste rovine, però, sono abbastanza ricche da risultare in un continuo flusso di avventurieri.

Anarath: La Città delle Statue in rovina si trova sui promontori settentrionali del Mare Gelido, all'ombra dei Grandi Ghiacci. Abbandonata nei giorni morenti di Isstosseffil, Anarath è stata saccheggiata dai primi esploratori di Netheril. Oggigiorno, è il covo di Iymrith (stregona 7 drago femmina blu antico), Il Fato del Deserto. Iymrith non conosce il nome della città in cui si è rintanata, ma ha trovato appropriato l'alloggio. Nessuno vive ad Anarath a parte il drago, la sua legione di costrutti gargoyle e la Compagnia dei Ragni di Fiamme (una compagnia di avventurieri schiavizzati di Athkatlan che il drago sfrutta per esplorare le vicine rovine di Netheril). Negli ultimi anni, voci sulla scoperta di Anarath hanno raggiunto i serpentoidi di Najara, ed essi hanno iniziato a compiere pellegrinaggi regolari fino a queste antiche rovine. Siccome fino ad ora nessuno ha osato entrare nella città, Iymrith tollera le loro offerte, proprio come fa con quelle di certe tribù di Bedine.

Bhaulaea: Nei promontori occidentali dei Grandi Ghiacci, vicino al vecchio letto del Mare Stretto, si trovano le rovine della Città nel Ghiaccio. Abbandonata dai sarrukh durante la guerra con i phaerimm, ora si trova incastrata nel ghiaccio perenne sul fondo dei Grandi Ghiacci, dimenticata da tutti tranne che dai lich di Oreme. A meno che i cittadini di Shade non riprendano lo scioglimento dei Grandi Ghiacci, l'unico modo per raggiungere Bhaulaea è un antico *portale* che collega le rovine di Ss'yin'tia'saminass con una parte intatta della città conservata in una bolla di ghiaccio perenne. Tuttavia, siccome la chiave del *portale* per tornare è diversa da quella necessaria per raggiungere la Città nel Ghiaccio, gli aspiranti esploratori che non prendono precauzioni speciali di solito rimangono intrappolati qui. I cadaveri congelati di sette yuan-ti e dei loro destrieri deionici nel centro della caverna di ghiaccio sono la silenziosa testimonianza di un tale calcolo errato.

Cripta di Hssthak: Hssthak (stregone 10/arcimago 5 sarrukh mummia LM), che si crede essere l'ultimo degli Isstossef, giace all'interno di questa tomba antica a guardia di due dei *Velli d'Oro del Serpente del Mondo* (*Pergamene di Nether*). Sebbene la sua cripta sia rimasta inesplorata per innumerevoli millenni, egli attende pazientemente il giorno in cui potrà trasmettere la saggezza dei sarrukh alle loro progenie minori.

All'incirca nel -6.000 CV, gli elfi di Evereska si imbattono nella tomba di Hssthak e riconobbero la minaccia che rappresentava. Una mezza dozzina di elfi si offrirono volontari per diventare mummie in modo da poter sorvegliare la tomba per tutta l'eternità. Una volta messi in posizione, la tomba fu sigillata nuovamente e sepolta con la magia elfica. Siccome la cripta giace sotto terre piatte altrimenti indistinte, i Netheresi non la trovarono mai. Di recente, però, le pareti di una profonda fossa in un'oasi desertica all'estremità

orientale del Mare Gelido sono crollate, rivelando la parte frontale dell'antica struttura. Una banda di lucertoloidi e la Compagnia delle Sabbie Dorate hanno già esplorato parti della tomba, e quindi è solo una questione di tempo prima che qualcuno recuperi le potenti magie dei sarrukh che si trovano all'interno.

Oreme: La Città delle Bianche Torri in rovina si trova circa 300 km a est del Bosco del Riparo, al confine delle aride sabbie del Mare Gelido. Un tempo una città di artigiani governata da sarrukh maghi e stregoni, Oreme fu decisamente abbandonata durante la caduta di Isstosseffil. Nelle viscere della città, però, le poche dozzine di sarrukh che scelsero di rimanere si trasformarono in lich e da allora si sono aggrappati a ciò che rimane del loro impero, dominando gli asabi che rimasero indietro per proteggerli. Il resto della popolazione di asabi di quell'era è fuggita nel Sottosuolo, solo per essere schiavizzata dai pherimm.

Le rovine di Oreme rimasero sconosciute al mondo di superficie per più di 30.000 anni dopo che le torri della città furono sepolte nei detriti derivanti dall'arida regione che fu un tempo il Mare Stretto. Ma una volta che i pherimm tornarono nel Sottosuolo superiore dei Reami Sepolti e cominciarono a tormentare i Netheresi, scoprono rapidamente i resti dei loro antichi nemici. I lich di Oreme furono costretti a ritirarsi ancora più lontano dietro le loro interdizioni magiche, concedendo ai servitori dei pherimm tutto tranne le catacombe della città e qualche caverna sotterranea.

Sala delle Nebbie: Nelle profondità della Grande Foresta, sotto il torreggiante Padre Albero, si trovano antiche rovine note solamente con il nome di Sala delle Nebbie. Gli elfi che per primi scoprirono questa antica struttura più di 13.000 anni fa la riconobbero come lascito funesto degli Iqua-Tel'Quessir (razze creatrici). Tanto grande era il male contenuto al suo interno che gli elfi evocarono un arakhor

(un termine Elfico che si traduce liberamente come "uno che protegge la foresta" o "guardiano degli alberi") per sorvegliare il luogo. Questa creatura, conosciuta come Padre Albero, ha protetto la Sala delle Nebbie da allora.

Simili sotto alcuni aspetti agli elementali, gli arakhor traggono vita, energia e intelligenza dalle foreste in cui abitano e ripagano il debito servendo come custodi e guardiani di questi posti. Scritture conservate da questa era dalla chiesa di Labelas Enoreth suggeriscono che gli arakhor fossero una forma di treant anziani (considerarli come treant anziani avanzati), forse perfino i progenitori dei treant moderni. Con l'eccezione della Pietra Eretta, Padre Albero è l'ultimo arakhor vivente a Faerûn ancora oggi.

Sconosciuta a chiunque tranne che ai sarrukh rimanenti, la Sala delle Nebbie è l'antica roccaforte dei Ba'etith, un'organizzazione che iniziò in Isstosseffil ma sopravvisse a quell'impero. Il gruppo più tardi fu dominato dai sarrukh di altri reami, poi dai batrachi, e infine dagli aeeree prima di scomparire durante i declinanti Giorni del Tuono. I Ba'etith studiavano le forme primitive di magia praticata dalle varie razze di Faerûn e, nel corso di migliaia di anni, le codificarono sotto forma dei *Velli d'Oro del Serpente del Mondo*, che furono poi conosciuti come le *Pergamene di Nether*.

Oggi, la Sala delle Nebbie è infestata da una colonia di gigantesche formiche rosse che furono generate nell'Anno della Tremenda Barriera Infuocata (883 CV) da un vortice di caos magico emanato da Hellgate Keep. Queste formiche aprirono tunnel verso la Sala delle Nebbie per la prima volta in eoni, e almeno un avventuriero (Mintiper Moonsilver) è riuscito a esplorare le rovine sotterranee. Voci di questa scoperta alla fine hanno raggiunto i sarrukh di Serpentes, e almeno una banda di yuan-ti avventurieri è stata inviata nel lontano Nord per esplorare il luogo.

Illustrazione di Jim Pavelec



Battaglia ad Anarath

storia regionale

Durante la prima era dei Giorni del Tuono (più di 35.000 anni fa), i rettili sarrukh regnavano su tutto il Faerûn. La loro popolazione era concentrata in tre imperi maggiori, più una schiera di reami minori. L'impero più settentrionale dei sarrukh era Isstosseffil, posto lungo il confine occidentale di quello che ora è chiamato l'Anauroch. A quel tempo, il Mare Stretto correva lungo le pendici orientali delle montagne note come Picchigrigi.

Come i loro simili in Mhairshaulk e Okoth, gli Isstossef crearono molte razze a loro immagine. Furono loro che svilupparono gli asabi (anche conosciuti come laerti) e i co-dauncinata, insieme ad altre razze rettili in grado di abitare nelle profondità del Sottosuolo. Durante le esplorazioni dei Reami di Sotto, gli Isstossef incontrarono razze aliene quali gli aboleth e i phaerimm, anche se rimane oggetto di discussione se quelle razze abbiano sempre vissuto là o se siano state evocate inavvertitamente dagli Isstossef.

La caduta di Isstosseffil risale a un'antica guerra con i phaerimm, all'incirca nel -33.800 CV. Nello sforzo di sommergere il Phaerlin (conosciuto oggi come i Reami Sepolti) ed eliminare i loro nemici con un colpo magistrale, i maghi Isstossef cambiarono il corpo del Mare Stretto in modo che scorresse da est a ovest, inondando con l'acqua il territorio intorno alla catena di colline note oggi come il Tagorlar. Anche se gli Isstossef riuscirono a spingere i phaerimm nelle profondità del Sottosuolo, il massiccio cambiamento ecologico dovuto alla loro manipolazione dell'Arte provocò il crollo dell'impero.

Una manciata di incantatori Isstossef abbracciò la condizione del lich nell'intento di preservare l'eredità del loro impero a qualsiasi costo. Poi si ritirarono nelle viscere di Oreme mentre l'impero crollava intorno a loro. Con loro sorpresa, questi pochi Isstossef rimasti scoprirono che i phaerimm non erano stati distrutti, e furono ben presto costretti a erigere interdizioni intorno alla loro dimora sotterranea per tenere lontani gli invasori. Durante tutti i millenni trascorsi da allora, i sarrukh lich di Oreme hanno osservato il mondo che li circonda, scrutando le attività delle loro progenie, senza mai avventurarsi oltre i confini della loro città in rovina. Hanno osservato la nascita e la caduta di Netheril, la formazione del Grande Deserto, e più recentemente, il ritorno di Shade e la brusca frenata imposta ai phaerimm. Non è chiaro cosa servirebbe per convincere gli Isstossef rimanenti a emergere dalla loro antica dimora, ma se questi avvenimenti non forniscono una motivazione sufficiente, forse null'altro potrebbe farlo.

Trame ed eventi

Gli avvenimenti recenti in questa area forniscono parecchi spunti interessanti per avventure.

Ritorno degli asabi: La sconfitta dei phaerimm nella recente guerra con Shade ed Evereska ha liberato grandi quantità di asabi dalla schiavitù contratta. Sebbene molte di queste creature ora stiano cercando lavoro come mercenari fuori dall'Anauroch, una significativa maggioranza ha iniziato a migrare verso il Mare Gelido. Forse i lich di Oreme hanno finalmente richiamato a casa le loro indocili progenie, o forse gli asabi sono attirati là per qualche altro motivo. In ogni caso, le loro attività con ogni probabilità attireranno una nuova ondata di cercatori di tesori nelle antiche rovine di Oreme.

Lapaliiya

Capitale: Sheirtalar

Popolazione: 1.217.642 (umani 95% [Shaaran 50%, Calishiti 36%, Tashalan 12%, Chultan 1%, Halruaan 1%], yuan-ti 2%, gnomi delle rocce 2%, nani selvaggi 1%)

Governo: Monarchia limitata

Religioni: Anfisbena il Serpente del Mondo (Sseth [Set]), Bhaelros (Talos), Deneir, Chauntea, Eldath, Garl Glittergold, Ilmater, Kelemvor, Lliira, Selûne, Silvanus, Tempus, Tiamat, Umberlee, Waukeen

Importazioni: Armature, armi, ceramica, ferro, frutta, gemme, gioielli, manzo

Esportazioni: Caviale, frutti di mare, legno, olive, perle, spezie, vino

Allineamento: LM, NM

La Lega di Lapal è una confederazione di città-stato lungo la costa sud-orientale del Mare Scintillante. Governate in modo indipendente dal Re Supremo di Sheirtalar, questi piccoli reami sono a volte conosciuti come le Città della Brezza Marina, anche se questa frase tecnicamente include Narubel, Tashluta, Ormpur e le rovine di Procalith. Lapaliiya si estende dall'estremità orientale delle Montagne Delphin fino alla Penisola di Sheir, e dalle coste del Mare Scintillante fino al lato settentrionale delle Giungle di Mhair, le Grandi Mura di Halruaa, il confine occidentale delle Desolazioni Bandite e i picchi delle Colline Opache.

vita e società

Gli abitanti di Lapaliiya sono combattenti zelanti e mercanti industriosi che attribuiscono tremendo valore all'onore e alla proprietà personale. Duelli e faide per affronti che le genti di altre terre liquiderebbero prontamente qui sono comuni. Quasi tutte le posizioni di potere sono dominate dai Tashalan, nonostante il loro stato minoritario nel paese nel suo complesso.

Qui la ofiofobia è comune. I serpentoidi sono uccisi a vista se si rivelano come tali, e il relazionarsi ad essi in pubblico viene punito con la morte. Ciononostante, i serpentoidi esercitano una considerevole influenza in Lapaliiya, e gli ufficiali sorvegliano frequentemente gli individui che hanno relazioni sospette con significative forze politiche.

Ogni città-stato nella Lega di Lapal ha una divinità cittadina, e i suoi cittadini scoraggiano tutte le altre fedi. I conflitti (a prescindere che si tratti di palesi disaccordi politici o di traffici nascosti) si verificano molto più spesso all'interno della confederazione che non con i vicini. Chierici e monaci godono di posizioni di rispetto e autorità in Lapaliiya, mentre gli incantatori arcani sono guardati con sospetto, atteggiamento risalente all'Ira dei Maghi (1142 CV). Il dio oscuro del mito di Lapaliiya è Anfisbena il Serpente del Mondo, che ha avvolto il mondo nelle sue spire e lo sta lentamente stritolando rendendolo poltiglia mentre divora se stesso.

Nei secoli passati, Lapaliiya era una nazione solo di nome, governata da un Grande Consiglio essenzialmente privo di potere costituito dai satrapi delle cinque città-stato più potenti. L'unione delle case regnanti di Sheirtalar e Lushpool

nell'Anno delle Liete Novelle (1147 CV), verificatasi come fece nel periodo immediatamente successivo all'Ira dei Maghi, portò all'installazione di un regnante: il Re Supremo di Lapaliya. Oltre alle città regnanti di Sheirtalar e (attraverso l'erede al trono) Lushpool, il Re Supremo teoricamente governa tutta Lapaliya con il consenso del Grande Consiglio, che può esprimere voto favorevole o contrario ma non istituire i propri decreti. In pratica, però, il Re Supremo deve comunque assicurarsi il consenso unanime dei rappresentanti di Sammaresh, Ithmong, Lushpool, Sheirtalar e Uzurr, che di solito significa negoziare con il regnante Shoonsar di Ithmong e i satrapi di Lushpool.

caratteristiche geografiche principali

L'area intorno a Lapaliya presenta una varietà di tipi di terreno e luoghi di interesse.

Colline Opache: Questa bassa catena di colline ripara la Vallata delle Nebbie dalle terre costiere lungo il Mare Scintillante. Le pendici occidentali supportano boschetti sparsi di ulivi, ma ben poco altro in termini di vegetazione. Piccoli greggi di capre (alcune selvatiche, altre no) pascolano in questa area. Le colline centrali ospitano molte tombe, e i non morti continuano a infestare la regione nonostante gli sforzi dei sacerdoti di Kelemvor. Le pendici orientali ammantate di nebbia delle Colline Opache sono coperte di alberi che sono impenetrabili quasi quanto la Foresta Velata.

Desolazioni Bandite: All'ombra del Muro Settentrionale di Halruaa, le fertili vigne di Lapaliya si disperdono nelle lande desolate note come le Desolazioni Bandite. Questa regione per tradizione è stata la casa di fuorilegge in fuga dal potere di Halruaa o dalla giustizia di Lapaliya. Al momento, il peggiore di questi gruppi sono i Sanguinari Urlanti, una banda di selvaggi gnomi talpe mannare guidate da uno gnomo vampiro chiamato Urlo Agghiaccia-Sangue (illusionista 9 gnomo delle rocce vampiro CM). Questo gruppo mantiene un covo in un reticolo di tunnel scavati da formiche giganti nelle lande desolate a est di Lapalgard, e i suoi membri saccheggiano lontano fino alle Colline Rathgaunt e il Nath.

Fiume Talar: Molto dello Shar defluisce in questo ampio e lento fiume. Per gli ultimi 15 km della sua lunghezza, le acque ruggiscono attraverso uno stretto canalone con alte pareti a strapiombo, rendendo quasi non navigabile il delta del fiume sempre ribollente. Questo canalone è la casa di una tribù di merrow (ogre acquatici) e scrag (troll acquatici) i cui membri cacciano nelle profondità della Baia Sheirtalar. Ripetuti sforzi da parte dell'esercito di Lapaliya di dislocarli sono decisamente falliti.

L'unico ponte sul Fiume Talar per centinaia di chilometri è la Bocca di Istishia, un arco naturale abbastanza largo per permettere a tre carri contemporaneamente di affiancarsi in modo sicuro. Truppe ben armate sorvegliano piccole torri su entrambi i lati del ponte per assicurarsi che nessuno interferisca con il traffico attraverso questa arteria cruciale.

Golfo del Delfino: Conosciuto come il Golfo del Delfino nel vernacolo locale, questa lunga baia poco profonda è frequentata da gruppi di delfini attirati qui dagli abbondanti banchi di pesci. Una tribù di elfi acquatici vive nelle colline

sott'acqua che indicano il limite settentrionale della baia, e i suoi membri molto spesso vendono rari tesori provenienti dal fondo del mare nei mercati di Sammaresh. Secondo la leggenda, uno scorridore oceanico^{MdM2} protegge il Golfo del Delfino, anche se l'esistenza della creatura non è attestata da resoconti affidabili.

Penisola di Sheir: Circondato da scogliere alte più di 6 metri, questo affioramento di granito si protende nel Mare Scintillante. È la dimora di piccoli insediamenti di pastori sparpagliati, che di norma sono impoveriti dagli alti affitti che devono pagare al Re Supremo per usare la terra. Gli abitanti di questa regione evitano di andare ovunque vicino al Mare Scintillante, per paura delle arpie che vivono nella parte esterna delle scogliere e saccheggiano le navi di passaggio.

Luoghi importanti

Lapaliya è un'area indaffarata con molti centri mercantili.

Abreon (Grande paese, 4.680): Le basse colline ondulate intorno a questo paese dell'entroterra sono disseminate di vigneti e boschetti di ulivi.

La divinità cittadina di Abreon è Lliira, e un consiglio di ricchi agricoltori governa il paese. Più di quindici secoli or sono, Abreon fu il luogo di una grande battaglia tra gli eserciti dell'Impero di Serpentes e gli assediati difensori di Lapaliya. Antichi cumuli risalenti a quella battaglia sono disseminati attraverso i campi, e di tanto in tanto qualche non morto serpentino e umanoide emerge da essi per terrorizzare la popolazione locale.

Dungar (Piccolo paese, 931): Dungar si trova lungo la strada commerciale tra il Passo di Talath di Halruaa e la città costiera di Lapaliya. Numerosi vigneti e uliveti circondano l'insediamento, che è popolato principalmente da agricoltori.

La locale divinità cittadina è Chauntea, e il paese è governato da una famiglia che fa risalire le sue radici a Felingar, un leggendario signore dei banditi di Lapaliya. La cripta di Felingar è sotto le colline ondulate di Dungar e si ritiene contenga la dote di una chansreena (principessa) di Ormupur morta da tempo, che venne rapita mentre si recava al proprio matrimonio con un importante arcimago di Halruaa.

Ilyaport (Piccolo paese, 1.923): Fondato all'incirca nel 100 CV, questo antico paese crebbe attorno al tempio di Umberlee conosciuto come la Casa delle Conchiglie. Dopo la distruzione del tempio nel corso dell'Ira dei Maghi, cominciò il declino di Ilyaport. Oggi, questo paese un tempo magnifico è poco più di un semplice villaggio di pescatori adombrato dalla città di Ithmong al nord.

La Regina delle Sgualdrine è ancora la divinità cittadina di Ilyaport e il paese è governato dal sacerdote di Umberlee di più alto rango in residenza permanente: attualmente il Terrificante Signore delle Onde Dumai Arachneie (chierico di Umberlee 7/servitore delle onde 1 [vedi *Fedi e Pantbeon*] umano Tashalan CM). Gli avventurieri sono i visitatori più frequenti qui poiché si vocifera che le rovine del tempio di Umberlee contengano molti tesori ancora da scoprire.

Ithmong (Metropoli, 46.729): La Città Spazzata dalle Tempeste di Ithmong sopporta l'urto di molte tempeste che travolgono il Mare Scintillante. Anche così, la città è seconda

solo a Sheirtalar come ricchezze, popolazione e potere politico, grazie al grande volume di merci che passano attraverso il suo porto dagli entroterra di Halruaa e Lapaliya. La Città Spazzata dalle Tempeste si trova sulla punta della Baia di Ithmong, in cima a una scogliera alta 15 metri. Le banchine del porto sono costruite all'interno di una dozzina di caverne marine collegate, che nell'insieme servono come quartiere del porto sotterraneo per la città.

La divinità cittadina di Ithmong è Bhaelros (Talos) e il regnante è il shoonsar ereditario, un titolo attualmente detenuto da Darhost "il Bastardo" Tharsuir (guerriero 14 umano Tashalan NM).

Lapalgard (Grande paese, 3.701): La Fortezza di Lapalgard fu costruita nel decennio successivo la fondazione di Lapaliya, per indicare l'unità delle tribù di Lapal in opposizione ai serpentoidi della giungla. Oggi, questa antica roccaforte si staglia forte e maestosa proprio come faceva un millennio fa, anche se non ha visto guerre dalla caduta dell'Impero Shoon. Le truppe di Lapaliya di base a Lapalgard trascorrono tanto tempo a pattugliare le Desolazioni Bandite quanto nelle Giungle di Mhair a nord-est. Le carovane che passano dirette e provenienti da Halruaa attraverso il Passo di Talath sono responsabili della prosperità del paese che ora circonda la fortezza.

La divinità cittadina di Lapalgard è Tempus, e il Comandante Cavaliere della Fortezza governa il paese.

Lhazantal (Piccolo paese, 925): La Città dei Fabbri è in realtà un piccolo paese che si trova lungo la Via di Lapal vicino a una delle poche miniere di ferro nell'altrimenti povera di risorse Lapaliya. La maggior parte dei suoi affari riguarda la lavorazione dei metalli e i suoi artigiani producono corazze, armi robuste, vari attrezzi agricoli e oggetti di ferramenta. Molti gnomi di Lapaliya che non vivono a Zashuma abitano qui. La divinità cittadina è Gond, e il capo del paese è un mastro fabbro in esilio da Lantan di nome Lambrac Dinelstrand (esperto 9 umano Lantanna CB).

Lushpool (Grande città, 17.265): La Città delle Polle Scintillanti si trova in un rifugio riparato dal vento della Penisola di Ithmong, vicino all'imboccatura della Baia di Talar. Lushpool è costruita sul fianco di una collina a sette terrazze, con la terrazza più bassa che serve come quartiere delle banchine della città e quella più alta come riserva esclusiva del Principe Reale.

La divinità cittadina di Lushpool è Eldath, e la città prende nome dalle sue polle drappeggiate di muschio e dai suoi bellissimi giardini sospesi. Queste polle sono usate per allevare parecchie specie rare di pesci d'acqua dolce le cui uova sono una delicatezza da gourmet in tutto il Faerûn. È questo prodotto più di qualunque altro che ha portato Lushpool alla sua prosperità.

Il Principe Reale di Lapaliya è il regnante nominale di Lushpool, anche se un consiglio di satrapi gestisce il governo quotidiano della città. Siccome nove dei sedici satrapi sono yuan-ti sanguepuro dal clan Hazim'tar della tribù Eselemas, Lushpool in effetti è nelle mani degli yuan-ti, come è stata per più di due secoli.

Fu il clan Hazim'tar che importò la razza da riproduzione per i rari pesci d'allevamento di Lushpool, che sono nativi delle profondità del Lago Lemas e quindi decisamente sconosciuti agli umani. Un *portale* a due sensi sotto il Palazzo del Principe

conduce alle rovine di Ss'dath'in'ssatath, sulla sponda occidentale del Lago Lemas. Ogni passaggio attraverso il *portale* richiede una chiave (in questo caso una pelle di serpente, che può essere derivante da una muta, su un serpente vivo o parte del corpo di un serpente). I governanti e i più vicini consiglieri di Lapaliya sono a conoscenza della fonte della prosperità di Lushpool e della vera natura degli Hazim'tar, ma hanno chiuso un occhio per entrambe le cose per generazioni.

Malaxer (Grande paese, 4.103): Qui vivono taglialegna e cacciatori che osano avventurarsi nei margini settentrionali delle Giungle di Mhair, insieme a una manciata di nani selvaggi che sono fuggiti dalle loro terre native per un motivo o per l'altro. Molte spedizioni nei territori degli yuan-ti partono da Malaxer poiché il paese vanta la più grande concentrazione di abili guide a pagamento di Lapaliya. Naturalmente, una frazione non insignificante di quelle guide sono agenti yuan-ti in cerca di avventurieri che potrebbero rappresentare una minaccia per i serpentoidi o possedere qualche oggetto che gli yuan-ti potrebbero volere.

La divinità cittadina di Malaxer è Silvanus. Il Sommo Lapalyth (barone) Tormar dell'Ascìa (ranger 7 umano Tashlutan LN) governa il paese.

Mierskar (Piccolo paese, 1.617): Questo piccolo paese agricolo si trova all'ombra di Lushpool. Mierskar è noto per la sua biblioteca, che non ha rivali nella Costa Tashtan. Durante il regno dell'Impero Shoon, un satrapo imperiale dalla vista lunga ordinò che tutto il sapere esistente sugli yuan-ti fosse raccolto in un singolo luogo di apprendimento. Mierskar fu scelto per ospitare la raccolta poiché un'importante scuola di magia dominava il paese a quel tempo. Sebbene la scuola sia stata distrutta nel corso dell'Ira dei Maghi nel 1142 CV, la Grande Biblioteca di Mierskar rimase inviolata. La biblioteca è aperta a tutti i Senza Scaglie, e chiunque esamini la raccolta per almeno un'ora riceve un bonus di circostanza +5 a tutte le prove di Conoscenze e conoscenze bardiche relative agli yuan-ti e alla loro storia nella Penisola di Chult.

La divinità cittadina è Deneir, e il paese è un vassallo di Lushpool.

Ormpur (Grande città, 24.612): Conosciuta anche come Ormpur nel vernacolo locale, la Città dello Zafferano si trova sulla punta della Baia di Ormpur all'estremità orientale del Mare Scintillante. Ormpur è stata per lungo tempo una città-stato potente e indipendente, grazie a un'alleanza di vecchia data con una covata di cuccioli di drago cromatici. Questa alleanza permise alla città di respingere gli eserciti di lucertoloidi di Serpentes mentre il resto di Lapaliya cadeva in mano agli Scagliosi. Anche durante l'era dell'Impero Shoon, Ormpur mantenne la sua indipendenza nominale grazie a caute manovre diplomatiche nella corte dei qysar e alla sottintesa minaccia rappresentata dalla sua cavalleria in sella a cuccioli di drago.

Nell'Anno del Tuono (1306 CV), in un giorno noto dagli abitanti di Ormpur come Spada Insanguinata, la Chansreena (Principessa) Maerildarraine, figlia adottiva del Sommo Suikh (Re) Askulder, uccise suo padre, che era conosciuto come la Mano di Tiamat. Dopo essersi autoproclamata regina, ordinò ai suoi cavalieri di incendiare il tempio reale della Regina Drago. Questo atto spinse la città in una guerra santa che alla fine costò a Maerildarraine il trono e la vita, e ridusse Ormpur da una grande città alla comunità minore che

è attualmente. Sebbene mantenga la propria indipendenza nominale, Ormpur sta scivolando sempre di più sotto l'influenza del Re Supremo di Lapaliya.

La Baia di Ormpur è l'unico luogo di Faerùn in cui il fiore di croco necessario per produrre lo zafferano cresce in abbondanza. A differenza della parte meridionale di Lapaliya, la maggioranza della popolazione umana presente è di origine Tashlutan. La differenza di etnia deriva dal fatto che Ormpur non è mai stata conquistata dai nomadi di Shaar: principalmente perché quelle genti sono sempre state ben accolte nei mercati della città.

Ormpur è governata dal Sommo Suikh Helbareim "il Vento di Tempesta" Alanasker, che rovesciò la Regina Maerildarraine con il sostegno della chiesa di Tiamat. Alanasker è l'ultimo della sua dinastia, ora che la sua unica figlia ed erede è scomparsa. La tradizione di una divinità cittadina è meno forte a Ormpur che non nelle città del sud, ma a Tiamat viene concesso quel titolo nella Città dello Zafferano grazie al sostegno della sua chiesa a Helbareim.

Sammaresh (Grande città, 21.912): La Città dei Delfini Danzanti si trova all'estremità orientale del Golfo dei Delfini, annidata tra tre basse colline che si rovesciano in una larga spiaggia sabbiosa. Questa comunità segna la frontiera occidentale di Lapaliya, anche se il confine tecnicamente si estende fino ai piedi delle Montagne di Hazur. I pontili di Sammaresh si estendono in fuori per circa 750 metri nella baia poco profonda, siccome solo là è presente una profondità sufficiente a fare entrare le navi. L'economia di Sammaresh è basata sulla pesca e sulla raccolta di ostriche smeraldine, che producono luccicanti perle verdi (valore base 500 mo) diverse da quelle trovate in qualsiasi altro posto.

La divinità cittadina di Sammaresh è Selùne, e la sua popolazione compie pellegrinaggi regolari all'Abbazia di Tharynd, che si trova appena al di là del confine nelle terre rivendicate dal Tashalar.

Sammaresh è governata dal Trono Mantimera da Lady Inara Mremman (stregona 11/arcimaga 1 umana Tashlutan CB). Per tradizione, una creatura conosciuta come il Serpente Sussurrante funge da consigliere al regnante. Creduto il fantasma di un couatl caduto, il Serpente Sussurrante in realtà è un stregone 16 couatl LB che utilizza *transizione eterea*. Questa creatura cerca di schierare le difese della Lapaliya occidentale contro l'onnipresente minaccia degli yuan-ti. Di tanto in tanto, il Serpente Sussurrante si manifesta davanti a una banda di avventurieri e chiede loro di portare a termine un compito pericoloso progettato per contrastare i complotti degli yuan-ti.

Sheirlantar (Piccola città, 7.306): La Città delle Tombe di Sheirlantar si trova sulle pendici occidentali delle Colline Opache, lungo la strada che va da Sheirtalar a Kormul. I ricchi e nobili abitanti di Lapaliya hanno sempre seppellito i loro morti più cari nelle colline sopra Sheirlantar, e questa regione delle Colline Opache ora è disseminata di cripte che risalgono a molti secoli fa.

La divinità cittadina di Sheirlantar in origine era Myrkul, ma Kelemvor ora ricopre quel ruolo. (Gli anziani della città non riconobbero mai l'autorità di Cyric.) Il Custode delle Cripte, per tradizione un sacerdote di alto rango della divinità dei morti, governa la città, servendo la volontà del Re Supremo di Lapaliya. Attualmente, quel ruolo è ricoperto da Antara delle Ossa (chierica 5 di Kelemvor/guida del fato 4 [vedi *Fedi e Pantheon*] umana Shaaran LN).

Illustrazione di Ralph Horsley



Sheirtalar

Sheirtalar (Metropoli, 52.135): La Città Scintillante si trova sulla punta della Baia di Sheir nell'estremità settentrionale della Baia di Talar, che è ai piedi della Penisola di Sheir. La terra scende bruscamente fino a incontrare l'acqua, permettendo a quanti arrivano in nave di vedere quasi tutta la città con un solo colpo d'occhio. L'azzeccato soprannome della città deriva dal fatto che molti degli edifici più importanti sono dotati di cupole ricoperte di foglie d'oro e d'argento.

Sheirtalar è la capitale di Lapaliya nonché la più grande e più potente delle città-stato confederate. Il suo governante è il Re Supremo di Lapaliya, Shaliim Wyrmslayer (guerriero 5/stregone 5/cavaliere mistico 7 umano Tashlutan CN). Il Palazzo a Cupola del Re Supremo, il più maestoso elemento architettonico di Sheirtalar, si staglia in cima a un affioramento di granito nel terzo superiore della città. Siccome molti dei beni commerciali che escono da Shaar diretti nel Faerûn occidentale passano per questo porto, Sheirtalar è diventata una delle città più cosmopolite del Sud.

Il lugubre Quartiere della Criniera, posto lungo l'estremità orientale di Sheirtalar, prende il nome dalla torre scomparsa da tempo di Onsilur Maedrathom, che si nominò "Il Magister Regnante" dal 321 CV al 326 CV. Onsilur costrinse i satrapi imperiali della Costa Tashtan a fornire a tutti gli incantatori arcani protezione legale e soffocò le loro peggiori schermaglie. La sua influenza fu significativa ma di breve durata. Poco dopo la vittoria di Onsilur sui satrapi, Q ysar Shoon VII pretese che i suoi vassalli ingaggiassero un gran numero di maghi per uccidere il Magister Regnante, assicurandosi così che le Città della Brezza Marina ritornassero a litigare tra loro e non rappresentassero una minaccia unificata per il suo trono. Ancora oggi, però, il quartiere ha una certa reputazione per *portali* nascosti e inaspettate attivazioni di incantesimi.

La divinità cittadina di Sheirtalar è Waukeen, e la sua Casa Dorata delle Monete Luccicanti è seconda solo al Palazzo del Re Supremo per opulenza.

Untisczer: Un tempo una delle Città della Brezza Marina, Untisczer ora è in rovina. I suoi resti sono in un punto di terra ora sommerso a est di Tashluta che un tempo si estendeva a nord della città Malaxer di Lapaliya. Un terrificante spiegamento di forza militare e magica da parte delle truppe dell'Impero Shoon distrusse la città durante le Campagne del Tashalar nell'Anno dell'Orgoglio Sprecauto (285 CV). La maggior parte delle pietre di Untisczer rovesciate e saccheggiate da allora sono state portate via, ma alcune giacciono ancora a circa 1,5 km al largo, soffocate nel fango poco profondo. Rifugio di scrag, squali, morkoth^{MdM2}, piovre giganti e altri mostri, questo luogo si dice contenga parecchi "tesori sommersi".

Uzurr (Piccola città, 10.305): La Città dei Monaci Sfiniti è disseminata attraverso tre cime di colline sul lato occidentale della Via di Lapal. Missionari di Ilmater provenienti dal Calimshan fondarono il Chiostro di St. Uzurr in questo luogo durante l'Impero Shoon. Nei secoli successivi, la città di Uzurr è cresciuta intorno al monastero cintato di mura.

L'Ordine di St. Uzurr si sforza di portare avanti gli insegnamenti del Dio Piangente lungo la Costa Tashtan mentre si sostenta mediante la produzione di olive, vino e varie spezie. L'Abate di St. Uzurr, Kadar al Ilmater (monaco 14 umano Calimshan LB) è il regnante nominale di Uzurr, e Ilmater è la sua divinità cittadina.

Zashuma (Piccolo paese, 1.399): Zashuma si trova lungo la Via di Lapal, adombrata dalla città di Ithmong al nord. Come molte città dell'entroterra in Lapaliya, Zashuma è una comunità agricola specializzata nella produzione di vini e olive. Il fatto che la maggioranza dei cittadini siano gnomi delle rocce la contraddistingue da molte comunità simili in questa area. Il governatore del paese è Clanlaird Burinn Rivenstone (combattente 5 gnomo delle rocce NB), e la divinità cittadina è Garl Glittergold.

storia regionale

La grande migrazione degli umani guidata dai couatl fino alle Giungle di Chult nel -2809 CV spinse le tribù umane a lungo schiavizzate delle giungle orientali, conosciute come Lapal, a ribellarsi ai loro padroni serpentine. Nel -1732 CV, dopo secoli di scontri intermittenti con gli yuan-ti dominanti, le tribù Lapal fuggirono a nord e a est dai loro villaggi lungo le sponde del grande lago interno che ora porta il loro nome. Si stabilirono sulle coste sud-orientali del Mare Scintillante nei territori che un giorno sarebbero diventati Halruaa.

Nell'Anno degli Inizi Incerti (-690 CV), minacciate da rinnovati attacchi da parte degli yuan-ti, le tribù Lapal lungo il Mare Scintillante si riunirono e fondarono la nazione di Lapaliya, nominando la città di Sheirtalar come capitale e decretando la Fortezza di Lapalgard come simbolo della causa comune dei cittadini. Contrastata nel suo sviluppo dagli imperi di Calimshan e Jhaamdath a nord e dall'onnipresente minaccia degli yuan-ti a sudovest, Lapaliya rimase un piccolo territorio barbarico sulle coste meridionali del Mare Scintillante, conosciuto solamente per gli umani tribali guerrafondai che saccheggiavano le colonie di Calimshan più orientali durante la prima metà della Terza Era di quel reame (dal -900 CV al -200 CV).

Nell'Anno delle Sciabole Setose (-569 CV), navi commerciali di Calimshan stracolme di prodotti di lusso sconosciuti attraccarono alle banchine di Sheirtalar per la prima volta. Questo avvenimento inaugurò un'era di commercio e prosperità lungo le coste del Mare Scintillante. L'influenza dei Calishiti ebbe un effetto civilizzatore sulle tribù Lapal settentrionali, trasformando i loro accampamenti tribali in città. Nell'Anno del Vino Abbondante (-553 CV), Tashluta fu fondata da mercanti di Calimshan e manodopera Lapal.

L'epoca dorata di Lapaliya terminò nell'Anno del Crepuscolo Incalzante (-375 CV), quando le stesse navi di Calimshan cariche di topi che avevano portato la prosperità due secoli prima introdussero l'Epidemia dell'Impero. Quasi il 30% della popolazione di Lapaliya morì nel giro di qualche mese, e il reame praticamente crollò. Come risultato, quando l'avatar di Merrshaulk Sseth fondò l'Impero di Serpentes degli yuan-ti nell'Anno delle Cripte Eruttanti (-304 CV), la resistenza umana fu debole e disorganizzata. Nell'Anno dei Serpenti al Sole (-189 CV), gli eserciti di lucertoloidi di dell'Impero di Serpentes avevano conquistato tutta Lapaliya con l'eccezione della città di Ormpur e portato grandi quantità di nomadi Shaaran come schiavi.

Lapaliya rimase parte dell'Impero di Serpentes fino al 34 CV, quando divenne parte di Tashtan (dal 34 CV al 285 CV). Successivamente entrò a far parte dell'Impero Shoon (dal 285 CV al 450 CV), anche se le sue città in effetti erano

indipendenti durante il regno di Qysara Shaani (dal 367 CV al 427 CV). (Vedi le storie di Serpentes e del Tashalar per i dettagli su queste aree.)

Nell'Anno del Sacrificio Volontario (435 CV), i paesi lungo il Lago Lhespen e il Fiume Shaar insorsero in una ribellione contro i governatori fantoccio insediati dagli Shoon e le guarnigioni imperiali che li sostenevano. Queste colonie furono le prime nell'impero a sfidare la sovranità del distante Shoonach, e per un breve periodo (dal 436 CV al 437 CV), nessuna truppa Shoon governò sullo Shaar centrale né sulla città costiera di Sheirtalar. In risposta, Qysar Amahl Shoon VII inviò diciassette navi di truppe per sedare gli insorti. Durante la campagna dei Sette Incendi, le truppe imperiali infuriarono attraverso Sheirtalar, Sheirlantar, Kormul, Lhesper, Sebben, Rethmar e Channathgate. Tuttavia, la morte dell'ultimo qysar per mano di ribelli di Tethyr nell'Anno del Pugno Cavo (450 CV) segnò la caduta dell'Impero Shoon, e le guarnigioni imperiali alla fine furono mandate via dal Shaar e dalla Penisola di Chult entro la fine dell'Anno dei Timori Scatenati (451 CV).

I satrapi delle città-stato di Lapaliya rimasero al potere dopo la partenza delle legioni Shoon, essendosi saggiamente alleati con le loro popolazioni locali parecchie decadi prima della caduta dell'Impero Shoon. Nei due secoli che seguirono, i mercanti di Lapaliya commerciarono con altri porti lungo il Mare Scintillante, diventando sempre più ricchi e potenti durante l'epoca d'argento della loro nazione mentre il Calimshan e le città dell'Anarden si sforzavano di ricostruirsi.

Nell'Anno della Bestia dalle Grandi Zanne (640 CV), il culto di Yeenoghu acquisì rapidamente importanza tra le tribù di gnoll dello Shaar, soppiantando decisamente la venerazione di Gorellik. Questo incremento del potere tra gli umanoidi selvaggi accelerò un brusco aumento negli attacchi contro i paesi nella regione del Lago Lhespen durante le decadi che seguirono. La crescita degli gnoll unificò indirettamente le città di Lapaliya, e la Lega di Lapal ebbe inizio nell'Anno dei Mari Pacifici (656 CV). Ancora una volta, Sheirtalar venne nominata capitale. Grazie allo scoppio dei conflitti intertribali tra gli gnoll, la confederazione proseguì anche dopo la scomparsa della minaccia rappresentata dai razziatori gnoll nell'Anno dell'Assassino Velato (671 CV).

Nei secoli successivi, Lapaliya fu periodicamente attaccata da tribù di barbari nomadi di Shaar. Nei decenni successivi, nuove tribù di Shaar salivano al potere e marciavano contro Lapaliya. Più spesso che non, le orde barbariche avrebbero conquistato le città costiere solo per essere assorbite come cittadini mentre i mercanti di Lapaliya continuavano i loro commerci lucrativi. Col passare del tempo, gli Shaaran divennero il gruppo etnico umano prevalente a Lapaliya, e i Tashalan (la mescolanza di Lapaliyan, Calishiti, Chultan e Shaaran che avevano abitato in Tashtan) divennero una minoranza nella loro stessa terra. Ciononostante, il governo delle città di Lapaliya rimase nelle mani dei satrapi che potevano rintracciare il loro lignaggio fino all'era dei vicere di Shoon.

Nell'Anno del Giuramento della Spada (1142 CV), dopo secoli di sonnolenza, gli yuan-ti sanguepuro incantatori arcani della Cabala Attoreggiata tentarono di prendere Sammaresh come primo stadio di un piano per riconquistare le Città della Brezza Marina. Il complotto crollò quando le loro azioni scatenarono indirettamente le ambizioni fino ad ora

inibite di più di due dozzine di arcimaghi Tashlutan e Lapaliyan. In un'orgia durata una stagione di duelli magici lungo la Costa Tashtan, la cosiddetta Ira dei Maghi inflisse un'inutile distruzione alle città di Lapaliya e Tashalar, ma non riuscì a fare ottenere a nessun mago (compresi gli yuan-ti) un singolo trono. Riuscì, però, a elevare il rispetto con cui gli abitanti di Lapaliya trattavano il clero, portando alla nascita di fedi cittadine. Questo evento preparò il terreno ai regnanti di Sheirtalar e Lushpool per rivendicare il titolo appena creato di Re Supremo di Lapaliya cinque anni dopo. Insieme, questi due sviluppi portarono a divisioni politiche tra i Lapaliyan che rispecchiavano le inimicizie e le alleanze tra le divinità patronne delle città e una sfortunata invasione di Halruua nell'Anno della Lama Spezzata (1260 CV).

Shaliim, il Principe Reale di Lapaliya, ritornò a Lushpool nell'Anno del Principe (1357 CV), dopo quattro anni di avventure con una banda di lame selvagge di Waterdeep. Su uno dei mondi che il gruppo aveva visitato attraverso una rete di portali, Shaliim e i suoi compagni incontrarono i Dragoni Neri, una banda di draghi neri invecchiati che regnavano su un regno di umani e nani. Questi draghi catturarono facilmente i nuovi arrivati, ma la banda si fece strada verso la libertà in una battaglia che culminò con Shaliim che balzava nelle fauci di uno dei draghi e lo trucidava dall'interno.

Nella decade dal suo ritorno, Shaliim ha combattuto contro parecchi ladri che bramavano i tesori che ha riportato indietro con sé. Alla morte per infarto del vecchio padre nell'Anno dell'Arpa Non Suonata (1371 CV), Shaliim gli successe. Il Re Supremo appena asceso continua a cercare una moglie, ma non ha ancora trovato una donna che gli sia pari nell'arte della spada e della stregoneria.

Trame ed eventi

Le ricche leggende di Lapaliya forniscono un'ampia varietà di opportunità per avventure.

Vendetta dei Dragoni Neri: Sebbene Shaliim sia ritornato sano e salvo dal mondo dei Dragoni Neri, i grandi draghi non hanno dimenticato così facilmente i ladri che hanno saccheggiato il loro tesoro. Dopo una decade di ricerche, i draghi hanno finalmente localizzato il mondo di origine delle lame selvagge e hanno ucciso segretamente i membri del gruppo che aveva invaso il loro mondo. Uno dopo l'altro, i vecchi compagni di avventura di Shaliim sono scomparsi. Le voci sulla loro dipartita sono finalmente giunte all'orecchio dell'ultimo Re Supremo di Lapaliya, insieme a rapporti su un dragone nero che nuota nelle profondità della Baia di Talar. Shaliim ora è rintanato nel suo palazzo, alla disperata ricerca di una soluzione. La sua incapacità di rappresentare il regno sta danneggiando apertamente gli interessi mercantili di Lapaliya e sta generando numerose discussioni sussurrate a corte. Ormai disperato, Shaliim ha deciso di ingaggiare una banda di avventurieri che penetri nelle Giungle di Mhair e scopra se rimane una qualche conoscenza dai tempi passati, quando gli yuan-ti combattevano contro i grandi draghi di Faerûn.

Principessa scomparsa: Un tempo un severo padre quasi tirannico, il Sommo Suikh (Re) di Ormpur è ora un uomo distrutto. Ha già speso molto del tesoro della sua città in una serie di tentativi falliti per recuperare la figlia scomparsa, Chansreena (Principessa) Alabhansree Alanasker. La

chansreena è scomparsa nell'Anno del Principe (1357 CV), insieme a una grossa quantità di zafferano e molte lame magiche che dovevano servire come dote. All'inizio, Helbareim ha sospettato una mezza dozzina o più di ladri infami, poi ha ingaggiato diverse bande di avventurieri per salvarla dalle fosse degli schiavi di Llurth Dreier, una città drow sotto lo Shaar, in base a rapporti che in seguito si sono dimostrati falsi. Il reggente di Ormpur non ha nemmeno il più vago sospetto che in realtà Alabhansree sia fuggita con il suo amante, il pirata Cairak Barbarossa, e che la coppia ora viva in una piccola torre nelle Moonshae. Il loro rifugio si trova in una tranquilla insenatura a Eiresse, un minuscolo covo di pirati vicino alla punta sud-occidentale di Corwell, di fronte ai promontori orientali dell'isola di Flamsterd.

Gli agenti della tribù Se'Sehen hanno osservato l'ossessione e il conseguente declino del Sommo Suikh, e gli anziani della tribù sentono che è arrivato il momento di estendere la loro influenza nella corte. Solo nell'ultimo anno, due cortigiani di alto rango sono stati rapiti segretamente e trasformati in corrotti, ed entrambi godono ora dell'attenzione e della fiducia di Helbareim. Tuttavia gli yuan-ti dovranno combattere con i beholder dell'Alveare Alimir (esiliati dalla città sotterranea di Zokir sotto la Penisola Almraiven di Calimshan) oltre che con gli anziani del Casato Eselemas per l'influenza su Ormpur. Almeno una famiglia nobile di Ormpur in realtà è un gruppo di beholder magi che sfruttano la magia per apparire in forma umana.

Sofferenza serpentina: Qualche anno fa, l'Abate di St. Uzurr apprese dell'orribile pratica degli yuan-ti di creare corrotti e guardiacovata. Da allora, è stato consumato dallo sforzo di scoprire un metodo per invertire il processo, siccome vede il ripristino della completa umanità come l'unico modo per alleviare la sofferenza delle vittime. Sebbene non abbia ancora avuto successo, una talpa Eselemaa all'interno dell'ordine ha riferito che si sta avvicinando al suo obiettivo. Di conseguenza, gli yuan-ti sanguepuro che lavorano in nome di tutte le tribù hanno cominciato a infiltrarsi in Uzurr per assassinare l'abate.

Najara

Capitale: Ss'khanaja (in precedenza Ss'thar'tiss'ssun)

Popolazione: 273.820 (ofidi 52%, lucertoloidi 28%, abitanti del fango 10%, yuan-ti 7%, naga [d'ossa, oscure e spirituali] 3%)

Governo: Monarchia

Religioni: Semuanya (lucertoloidi, abitanti del fango), Sess'innek (lucertoloidi nobili e re lucertole), Shekinester (naga spirituali), Sseth (ora Set) (ofidi, yuan-ti), Ssharstrune "la Naga Fantasma" (naga oscure), Varae (aspetto di Sseth [ora Set]) (ofidi), vari draghi (ofidi, lucertoloidi)

Importazioni: Animali da mandria, schiavi umani, uova di lucertoloidi

Esportazioni: Armi, opere d'arte, uova di deinonico

Allineamento: LM, NM, CM

Najara, il Regno delle Serpi, è un antico reame di serpentoidi che comprende i margini orientali dell'Alta Brughiera, le Colline del Serpente, la Foresta dei Dragoni, l'Acquitrino di Chelimer e le vallate dei fiumi che serpeggiano attraverso l'area. Secoli fa, Najara era centrata nei margini occidentali

della Foresta dei Dragoni, intorno alla città capitale ora in rovina di Ss'thar'tiss'ssun. Ora, però, l'epicentro di questo reame si è decisamente spostato a nord nelle Colline del Serpente (un tempo il territorio esclusivo del regno di Kalran dei lucertoloidi), e i serpentoidi esercitano una forte influenza nei territori circostanti.

Najara è ragionevolmente il regno più grande e più potente delle Terre Centrali Occidentali, ma la sua esistenza come reame è quasi sconosciuta, anche ai suoi vicini più prossimi. I serpentoidi non mettono guardie lungo i confini del regno, né attaccano ogni umanoide che attraversa le loro proprietà, né esige tasse dalle carovane di passaggio. Nessuna miniera scavata dagli gnomi caratterizza il paesaggio, e nessuna grande città attira visitatori per chilometri e chilometri. La regione è nota per essere pericolosa, ma i suoi vicini non credono che i suoi mostruosi abitanti siano organizzati in nessun modo concreto. Coloro che si imbattono nella verità raramente sono rivisti, e quanti ritornano alle città governate dagli umani sapendo la verità spesso scompaiono prima che i loro racconti possano avere credito.

vita e società

Il re di Najara è la naga oscura Ebaranje, una discendente diretta della ha-naga Terpenzi (vedi pagina 31), che fondò il regno e servì come suo primo reggente. Ebaranje è servita da una casta nobile composta da naga oscure (conosciute collettivamente come la nagara), naga spirituali (immigrati relativamente recenti) e yuan-ti. La maggioranza della popolazione è composta da lucertoloidi, abitanti del fango e ofidi.

LUCERTOLOIDI

I lucertoloidi nativi di questa area si credono i cittadini del regno indipendente di Kalran. In realtà, però, i governanti di Kalran sono stati vassalli dei re di Najara per molte generazioni. Re Amiskal (guerriero 15 re lucertola CM), l'attuale regnante di Kalran, mantiene la stessa relazione con Ebaranje.

I tipici lucertoloidi delle Colline del Serpente settentrionali sono principalmente marroni, con impressionanti strisce verdi lungo le braccia e la parte superiore del torace, mentre le membra sono più simili a quelle umane rispetto a quelle di altre tribù. Queste alterazioni riflettono gli esperimenti di riproduzione degli yuan-ti di Najara.

Kalran ha una cultura militaristica in cui i combattenti più forti servono come capitani (essenzialmente nobili) e le inclinazioni artistiche riscuotono una stima decisamente bassa. I lucertoloidi di Kalran commerciano con i loro simili nell'Acquitrino di Chelimer ma spesso combattono con i loro vicini serpentini. Ebaranje incoraggia segretamente questo stato di perpetua guerra di basso rango per rinforzare la prontezza in combattimento di entrambi i gruppi.

NAGA

Le naga di Najara formano la casta regnante del Regno delle Serpi. Le naga oscure e le naga d'ossa dotate di libero arbitrio sono tutte discendenti di Terpenzi, e ad ognuna è concesso lo status di un principe del reame. Al momento della morte del re, la naga oscura vivente più potente può rivendicare il trono mediante il combattimento rituale.

Per tradizione, all'incirca una dozzina di naga spirituali sono al servizio del Re di Najara. Per decreto di un antico patto risalente all'ascensione al trono del Nejizar, ogni naga spirituale funziona come protettore e servitore della linea reale, rispondendo direttamente al monarca regnante. Alcune servono come guardiani, altre ispezionano le attività in atto nei centri di popolazione e le altre funzionano come inquisitori.

OFIDI

Gli ofidi di Najara, conosciuti localmente come uomini serpente, hanno pelli maculate di verde e giallo scuro, anche se possono modificare la loro colorazione per mimetizzarsi con ciò che li circonda. Gli ofidi hanno semplici corpi serpentinati con braccia e mani simili a quelle umane, e sono privi delle creste da cobra delle tribù meridionali. Gli ofidi di Najara compongono le caste dei lavoratori e dei combattenti del Regno delle Serpi. Trascorrono il tempo allevando mandrie di animali, cacciando, scavando tunnel, costruendo città sotterranee e combattendo. Anche se alcuni ofidi comandano i loro simili, tutti devono rispondere alle naga e agli yuan-ti nobili. La casta religiosa di Najara è dominata dagli yuan-ti, ma a qualche ofide sacerdotessa è concesso di far parte dei ranghi di Ssethssar. In generale, gli ofidi di Najara sono molto più religiosi dei membri delle caste dominanti.

YUAN-TI

Con l'eccezione di histachii e corrotti, tutti gli yuan-ti di Najara sono membri della tribù Hss'tafi. Gli yuan-ti spassionatamente intellettuali formano le caste amministrative, mercantili e religiose del Regno delle Serpi. Sebbene non compiano mai lavoro fisico, supervisionano molte delle attività degli ofidi e agiscono come consiglieri con le naga regnanti. Gli yuan-ti corrotti sono di pari grado rispetto agli ofidi e sono inclusi nelle caste dei combattenti e dei mercanti. Gli yuan-ti histachii sono considerati poco più che schiavi bestiali.

La società di Najara è fredda e priva di passione emozionale. I serpentoidi logici e precisi amano gli enigmi, gli esercizi che ampliano la mente e i giochi di simulazione di guerra. Preferiscono l'arte che presenta elaborati disegni ripetitivi ed evita l'arte rappresentativa. Tali atteggiamenti si prestano allo studio dell'Arte, e molti Najaran perseguono il cammino dello stregone o (più raramente) del mago.

ABITATORI DEL FANGO

Gli abitatori del fango sono gli schiavi dei lucertoloidi, che sono a loro volta controllati segretamente dai serpentoidi. Branchi primitivi di abitatori del fango dimorano in pozze fangose e letti di torrenti attraverso le Colline del Serpente settentrionali, combattendo una battaglia senza fine con i serpenti della regione. Ogni tanto, i lucertoloidi di Kalran richiamano gli abitatori del fango per implementare i ranghi dei loro eserciti, ma per il resto gli abitatori del fango sono prevalentemente ignorati o mangiati.

caratteristiche geografiche principali

Le principali caratteristiche di Najara sono note agli umanoidi nell'area, anche se ben pochi le conoscono bene quanto gli stessi abitanti di Najara.

Acque Tortuose Superiori: I margini più alti delle Acque Tortuose provengono dal cuore dell'Acquitrino di Chelimber fino al Ponte Boareskyr. Sopra il ponte, le acque del fiume sono potabili, ma molte creature intelligenti le evitano comunque per paura della corrosiva "acqua di Bhaal". Acque Tortuose è lento e torbido, e si fa strada lungo un vasto e paludoso terreno alluvionale, e lascia al suo passaggio piccole paludi e laghetti ad ansa. Caimani neri (coccodrilli) e vipere natanti sono i predatori più comuni lungo il fiume, ma anche molti mostri infestano le sue rive.

Acquitrino di Chelimber: Questo vasto acquitrino è la dimora di migliaia di lucertoloidi, bullywug, abitatori del fango e siv. La loro quantità fu notevolmente diminuita nell'Anno della Magia Selvaggia (1372 CV), quando i beholder schiavizzarono molte tribù perché combattessero in nome dei phaerimm, ma da allora la popolazione si è ripresa. Le tribù che vivono nell'acquitrino combattono continuamente le une contro le altre, unendosi solo per respingere le incursioni dei serpentoidi provenienti dalle Colline del Serpente.

Re Kront (barbaro 13 re lucertola CM) governa nominalmente i lucertoloidi, i bullywug e le tribù di abitatori del fango, ma in pratica la sua influenza raramente va oltre i suoi servitori più vicini. L'Ordine della Rana dominato dai siv è il vero potere dell'acquitrino, sebbene beholder individuali del frammentato Alveare dei Picchigrigi siano di gran lunga evitati e i catoblepas^{MdM2} siano temuti da tutti.

L'acquitrino fu creato quando il Principato del Cinghiale Ringhioso (dal 457 CV al 692 CV), che prese nome dal leggendario avventuriero Boareskyr, venne inondato da elementali dell'acqua subito dopo un duello magico tra due potenti arcimaghi. Oggi, molte delle rovine di Boareskyr che ancora fanno capolino nella palude sono abitate da confraternite di siv monastici. Altre rovine sono troppo magiche o terrorizzanti perché gli abitanti dell'acquitrino vi si intrufolino.

Il Castello Dunkapple, che è sospeso capovolto con le sue guglie nel fango in cima alle Acque Tortuose, una volta era la dimora del Mago delle Rupi ma è ora la casa di un enorme stormo di uccelli stigei. La rovina più famosa è la Fortezza del Principe Annegato, che un tempo serviva come sede reale di Boareskyr. L'ultimo reggente del reame, Principe Chelimber l'Orgoglioso, è diventato un potente wight, che sorveglia le sue ricchezze nelle profondità della fortezza inondata. I suoi cortigiani, un vorace branco di lacedon, lo accompagna.

Alta Brughiera Orientale: I margini orientali dell'Alta Brughiera sono desolati e rocciosi. I piccoli burroni e le strette sporgenze che caratterizzano questa porzione di zone selvagge si innalzano gradualmente a formare le Colline del Serpente. Le brughiere a ovest della zona centrale delle Colline del Serpente ospitano numerose tribù di hobgoblin, di cui molte venerano uno dei draghi residenti nella regione e combattono in modo discontinuo con i serpentoidi. Le brughiere a ovest delle Colline del Serpente settentrionali ospitano le selvagge tribù umane di eredità del Tethyr, discendenti dall'antica unione dei servitori Netheresi del Casato Orogoth con i clan sparpagliati di umani primitivi. Le tribù umane hanno combattuto a lungo con gli ofidi delle Colline del Serpente, ma in anni recenti yuan-ti sanguenepuro intrusi hanno trasformato molti dei loro capitani umani in corrotti allo scopo di tenere sotto controllo i barbari.

Colline del Serpente: Queste colline rocciose coprono una grossa estensione, ampliandosi a ovest fino a diventare l'Alta

Brughiera. Le Colline del Serpente raggiungono un'altezza media di 150 metri, con la più alta appena sotto ai 300 metri. Questa regione ha precipitazioni superiori alla brughiera, e il suo stentato sottobosco e i boschetti di alberi legnosi forniscono copertura agli innumerevoli serpenti della regione. Molti torrenti, di cui il più grande è il Fiume Caterina, zampillano da sorgenti di acqua dolce e poi si scavano il percorso attraverso le colline rocciose per confluire nel Torrente Coda di Serpente.

Molte delle pendici rocciose sono state scavate o usate come cave, e il paesaggio è disseminato di rovine, molte delle quali sono cripte di Anauria che risalgono all'era immediatamente successiva alla caduta di Netheril. Le colline di per sé sono principalmente di granito, anche se depositi di minerale di ferro e argento, vene di sale e tasche di marmo raffinato le rendono una ricca risorsa. Gran parte del marmo superficiale è stato estratto, ma molti depositi rimangono sotterranei. Solo qualche caverna poco profonda si trova direttamente sotto alle colline, ma alcune di esse sono collegate con le caverne di calcare più estese che formano i margini superiori del Sottosuolo.

In aggiunta a lucertoloidi, naga, ofidi e yuan-ti, le Colline del Serpente danno sostentamento a una colonia di caimani neri (coccodrilli), un branco di bulette, una manciata di beholder modificati con vipere al posto dei peduncoli oculari, dinosauri (deinonici, conosciuti localmente come codearasoio, e piccoli stegosauri, conosciuti localmente come codeaspuntoni), drachi di fuoco, rane giganti, abitatori del fango, urd (considerarli come coboldi con l'archetipo alato; vedi *Specie Selvagge*) e strane mostruosità allevate dagli yuan-ti. Le forme innocue di animali selvatici includono rane, almeno quattro varietà di scinchi, tartarughe con collo di serpente e rospi. Anche ogni sorta di serpente abita qui, compresi aspidi (vipere Piccole), serpenti circolari (anfisbena), boalisk a strisce, pitoni arborei, aspidi a due teste, serpenti frusta, vipere alate e altre varietà innocue.

I draghi conosciuti includono Borcher (drago di bronzo adulto), Chellewis (drago femmina di rame adulto), Girac (drago d'ottone vecchio), Janic (drago femmina d'ottone vecchio), Narbdy (drago femmina d'ottone adulto giovane), Nusas (drago femmina di bronzo adulto), Naelere e Thyka (draghi femmina di bronzo vecchi), Kasidikal (drago femmina nero adulto maturo proveniente da Orogoth), Landillew (drago femmina rosso molto vecchio), Mejas e Miteach (draghi di rame giovani), Topher e Sivert (draghi d'ottone adulti) e Troberdene (dragone rosso).

Fiume Caterina: Questo piccolo torrente serpeggia attraverso le Colline del Serpente meridionali fino a congiungersi con il Torrente Coda di Serpente e, alla fine, con le Acque Tortuose. Questo corso d'acqua ospita molte delle stesse creature del Torrente Coda di Serpente. L'arcata centrale del Grande Serpente Pietrificato attraversa il Fiume Caterina nel suo punto più largo.

Foresta dei Dragoni: La Foresta dei Dragoni è uno degli ultimi resti della grande foresta che un tempo si estendeva dalle Montagne del Tramonto fino al Mare delle Spade, e dal limite occidentale e meridionale dell'Alta Brughiera fino ai Picchi delle Nuvole. Nonostante il terreno incredibilmente roccioso, le grandi sequoie e i folti pini di questa foresta si elevano fino ad altezze impressionanti, suggerendo che almeno parti di questa terra boschiva potrebbero essere state fatte crescere magicamente dagli elfi di Shantel Othreier. Raccogliere

legname nella foresta è praticamente impossibile a causa del tipo di territorio e delle creature che vi abitano all'interno.

La Foresta dei Dragoni è stata la casa di ogni sorta di serpente fin dall'arrivo degli yuan-ti in Ss'thar'tiss'ssun. Alcune delle varietà più pericolose comprendono spiremortali, jaculi e pitoni arborei. Inoltre, la Foresta dei Dragoni è la casa di almeno una mezza dozzina di draghi verdi immaturi. Discendenti del leggendario Agyrtclughwaur, queste creature in effetti dominano le profondità della foresta. Gli uccisori di draghi spesso vengono qui per cacciare, ma nessuno è ancora riuscito a recuperare il favoloso tesoro del Dragone della Foresta.

Picco delle Spade: Questo affioramento di granito si trova appena a est delle anse nord-orientali che formano le Acque Tortuose. Così chiamato per il quintetto di lame di Anauria sepolte nella collina prima che fosse eretta la Pietra Verticale, questo picco viene spesso confuso con il vicino Dungeon delle Spade e quindi raramente visitato dagli avventurieri.

La collina un tempo indicava il confine settentrionale dell'Helbryn, la grande riserva di caccia dell'antico regno nanico di Oghrann. Caverne scavate dalla base del picco formano Ender Aglandtor, la Grotta delle Spade, che serve come abbazia di Haela Brightaxe. Le più abili spadaccine della Schiera di Haela ora impugnano le lame magiche da cui prende nome il picco, spesso scontrandosi con i serpentoidi che osano scendere dalle colline per saccheggiare i campi di battaglia dove i nani combattenti sono caduti nelle ere passate.

Retroterra: Chiamata così dagli umani che abitano sulla costa per la sua posizione relativa a loro, l'area conosciuta come Retroterra comprende la regione scarsamente colonizzata a est del Torrente Coda di Serpente, la Foresta dei Dragoni e le Colline Trielta, che sono a nord del Fiume Remoto, a ovest del Deserto dell'Anauroch e a sud delle Montagne Picchigrigi. Fertili fattorie Netheresi un tempo ricoprivano questa regione, ma ora è la dimora di ogni sorta di mostro spaventoso. Gruppi di caccia di yuan-ti e naga, sorvegliati da bande di ofidi combattenti, spesso vagano nel Retroterra in cerca di nuovi tipi di prede. I serpentoidi sono noti per cacciare gli umanoidi (in particolare boriose bande di avventurieri) per puro divertimento.

Torrente Coda di Serpente: Serpeggiando lungo il bordo orientale delle Colline del Serpente, il Torrente Coda di Serpente viene ingrossato da innumerevoli torrenti oltre che dal Fiume Caterina. Come le Acque Tortuose a sud, che alla fine confluiscono a loro volta, questo fiumiciattolo serve come terreno di caccia per i caimani neri (coccodrilli) e per molti serpenti natanti che vivono lungo le sue rive. Ofidi cacciatori spesso pescano dall'argine occidentale del fiume, procurandosi regolarmente salmoni a scaglie e trote cornute. Inondazioni periodiche fanno sollevare la Coda di Serpente al di sopra degli argini, e ogni tanto le acque che tracimano rivelano l'ingresso a una cripta di Anauria da tempo dimenticata.

Luoghi importanti

Le Colline del Serpente presentano parecchi siti di interesse per viaggiatori e avventurieri.

Cappuccio del Serpente (Villaggio, 795): Questo piccolo villaggio si trova al margine occidentale della Foresta dei Dragoni poco più a monte del Ponte Boareskyr, dove le acque sono abbastanza sicure per pescare. Così chiamato dalle

rovine di Ss'thar'tiss'ssun su cui è eretto, Cappuccio del Serpente consiste in una manciata di villette riunite intorno a una piccola piazza. L'unica locanda è il Drago Impolverato, il cui proprietario vende cibo ai visitatori. La popolazione è composta principalmente da taglialegna, cacciatori, agricoltori e pescatori.

Le leggende locali dissuadono gli abitanti del villaggio dallo scavare cantine o fossati, per timore di aprire una via nelle rovine sottostanti. Gli abitanti del villaggio continuano a vivere in mezzo alle pericolose rovine grazie alla protezione fornita dalle interdizioni di Netheril che ancora ammantano Ss'thar'tiss'ssun. Queste interdizioni sono state progettate per evitare il passaggio di Scagliosi, draghi e tutti gli altri orrori rettili. Ma a insaputa degli Incappucciati, le interdizioni hanno cominciato a logorarsi, e serpentoidi e scaglioidi di taglia Media e inferiore possono ora entrare nelle rovine più basse attraverso tunnel sotterranei allineati con aperture nelle interdizioni inferiori. Se mai dovesse aprirsi un grosso buco nell'interdizione che li circonda in superficie, uno dei draghi che vivono nella Foresta dei Dragoni sicuramente farebbe un sol boccone degli abitanti del villaggio.

Cappuccio del Serpente (Villaggio): Convenzionale, mostruoso; AL CB, CM; limite di 200 mo; Risorse 8.510 mo; Popolazione 795; Mista (79% umani, 9% halfling, 7% yuan-ti (corrotti), 5% gnomi).

Autorità: Aluena Halacanter, maga 9/maga Arpista 3 umana N (agente Arpista, allevatrice di pegasi e capo del villaggio); Helskar "l'Astuto" di Soubar, popolano 9 yuan-ti corrotto CM (locandiere, capo della fazione dei corrotti e agente degli yuan-ti); Delwyn Whitedyke, paladino 2 umano LB (capo della Guardia Cittadina).

Personaggi importanti: Atad Yelloweyes, ranger 8/esploratore Arpista 1 yuan-ti sanguepuro CM (agente degli Arpisti che in realtà non entra mai nel villaggio ma può essere ingaggiato come guida per le Colline del Serpente al Drago Impolverato); "Impolverato" Helmspoke, popolano 5 umano CB (proprietario del Drago Impolverato).

Guardia Cittadina: Guerriero 4 (1), guerriero 2 (4), guerriero 1 (8), paladino 1 (2), combattente 4 (1), combattente 2 (2), combattente 1 (30).

Yuan-ti corrotti: Bardo 2 (1), guerriero 7 (1), guerriero 4 (1), ranger 2 (1), ranger 1 (1), adepto 3 (1), adepto 2 (2), adepto 1 (3), aristocratico 1 (1), combattente 1 (6), esperto 4 (1), esperto 1 (3), popolano 3 (1), popolano 1 (33). I guerrieri e i combattenti in questo elenco fanno anche parte della Guardia Cittadina.

Altri: Bardo 4 (1), bardo 2 (1), bardo 1 (4), chierico 3 (1), chierico 1 (2), druido 4 (1), druido 2 (2), druido 1 (4), ladro 5 (1), ladro 3 (2), ladro 1 (4), mago 1 (1), ranger 1 (1), stregone 3 (1), stregone 2 (2),

stregone 1 (4), aristocratico 1 (3), esperto 7 (1), esperto 4 (1), esperto 2 (4), esperto 1 (18), popolano 5 (1), popolano 3 (3), popolano 2 (8), popolano 1 (615).

Cripte di Anauria: Antiche tombe dei Netheresi risalenti al tempo di Anauria (dal -339 CV al 111 CV) sono sparpagliate in tutte le Colline del Serpente. Ognuna di queste cripte è collegata alle altre mediante una rete di *portali*, con i livelli inferiori del Dungeon delle Spade che serve come fulcro dei *portali*. Un *portale* nel Dungeon delle Spade conduce a una tomba vuota nella Brughiera Sterminata, e almeno un altro esiste nella cripta di un tempio di Jergal scomparso sotto le sabbie sempre in movimento di ciò che era un tempo Anauria, ai margini orientali dell'Anauroch.

Più della metà delle tombe di Anauria sono ancora da scoprire, o almeno inviolate. Nascoste all'interno vi sono mummie che impugnano spade e lanciano incantesimi e che praticano le antiche tradizioni dei maghi combattenti di Anauria. Gli abitanti serpentini delle Colline del Serpente hanno saccheggiato numerose delle cripte violate, e molte ora servono come armerie o guarnigioni per piccole compagnie di ofidi combattenti. Gli ofidi hanno collegato i livelli inferiori di molte tombe saccheggiate alla rete dei Tunnel del Serpente che si estende sotto le colline. Anche se si pensa che ogni tomba contenga almeno un *portale*, la maggior parte di questi deve ancora essere scoperta, anche nelle tombe che sono già state saccheggiate.

Dungeon delle Spade: Il Dungeon delle Spade si trova nel cuore delle Colline del Serpente meridionali. L'unico accesso è attraverso una caverna naturale che si apre sul lato ombreggiato di una piccola collina. Da lì, uno stretto condotto porta in basso a una serie di tunnel da miniera lavorati e di piccole stanze scavate decenni fa dagli gnomi delle rocce del Clan Argentum.

Nell'Anno del Portale (1341 CV), gli gnomi furono costretti a smettere di estrarre argento quando aprirono un varco in un baratro naturale nella terra. Sul lato più distante del canalone, gli gnomi scoprirono un'antica cripta Netherese, sepolta molto tempo prima dallo stesso terremoto che aveva sigillato il baratro. Una manciata di gnomi

Illustrazione di Wayne England



Ss'kowlyn'raa, la Città delle Pelli Incantate

combattenti osò avventurarsi nelle stanze di accesso della cripta, solo per scoprire che erano sorvegliate da spade volanti animate, interdizioni e trappole magiche elaborate e combattenti spettrali e scheletrici.

Gli gnomi fuggirono in preda al panico, ma le relazioni sulla loro scoperta ispirarono una successione di bande di avventurieri che si stabilirono nelle precedenti stanze del clan di gnomi per esplorare la cripta più in profondità. Un attento studio delle iscrizioni della tomba da parte della seconda compagnia che vi entrò rivelarono che era la Tomba di Thausimbel Thardresk, il magnifico re del lontano e ora decaduto reame di Anauria, che era rinomato per l'abilità nel creare spade e per le pietre preziose.

Nell'Anno dell'Arpa Non Suonata (1371 CV), agenti del Culto del Drago scacciarono l'ultima delle bande di avventurieri e cominciarono a compiere le loro incursioni nel Dungeon delle Spade. Dopo aver combattuto con molti lucertoloidi e altri orrori rettili che erano strisciati giù dalla superficie e insediatisi nelle catacombe nel corso degli anni, i Cultisti del Drago scoprirono che la Tomba di Thausimbel Thardresk non era altro che una falsa facciata per molti livelli nascosti e cripte aggiuntive sottostanti. Un'incursione iniziale in questi livelli inferiori rivelò la presenza di numerosi *portali* ma alla fine si dimostrò disastrosa a causa delle molte creature del Sottosuolo che erano emigrate verso l'alto dalle zone sottostanti (compreso un drago delle profondità adulto maturo). Dopo avere ucciso il dragone, i Cultisti del Drago furono costretti a ritirarsi di fronte alla sua compagna attraverso un *portale* scelto a caso che li depositò in mezzo ad alcune antiche rovine sprofondate nella Brughiera Sterminata.

Fortezza del Re Lucertola: Re Amiskal governa sui lucertoloidi e gli abitanti del fango delle Colline del Serpente da un'antica tomba di Anauria che, una volta saccheggiata, fu convertita in alloggi. L'ex cripta è scavata nella parete di una collina nei margini settentrionali delle Colline del Serpente, è il trono di Amiskal e appoggiato sulla pedana dove un tempo si trovava il sepolcro. Un *portale* segreto da qualche parte nella cripta si collega con la rete di *portali* centrata nel Dungeon delle Spade.

Grande Serpente Pietrificato (Grande paese, 2.730): Nel bel mezzo delle Colline del Serpente, a cavallo dei margini più settentrionali del Fiume Caterina, si trova il corpo pietrificato di un serpente gigantesco per la maggior parte sepolto nel terreno. Una spira del suo corpo immenso forma un'arcata sopra il corso d'acqua, mentre la testa e la coda spuntano dal terreno roccioso a circa 150 metri di distanza.

Nessuno è a conoscenza se questa statua massiccia un tempo fosse un serpente vivo che fu pietrificato mediante un qualche potente lavoro dell'Arte, oppure se sia ciò che rimane di qualche antico golem. In ogni caso, se ha viaggiato in linea retta per arrivare in questo punto, deve essere venuto direttamente dal villaggio Cappuccio del Serpente sul bordo occidentale della Foresta dei Dragoni... e quindi dalle rovine di Ss'thar'tiss'ssun.

Prima della morte di Terpenzi, primo re di Najara, gli yuan-ti si impadronirono del Grande Serpente Pietrificato e lo trasformarono in una fortezza. La coda era già stata scavata all'interno da un arcimago di Netheril durante l'Era delle Scoperte Netheresi (dal -1205 CV al -696 CV) e trasformata in una torre dello stregone (nuova dimora di Ssenstyr Sresshin, stregone 16 della Cabala Attorcigliata yuan-ti mezzosanguineo). Molto al di sotto della coda del serpente, gli

ofidi artigiani hanno creato un incredibile palazzo costruito intorno a una pozza che ha poteri magici curativi: il rifugio preferito delle nagara ferite.

L'arco centrale del serpente, che attraversa il Fiume Caterina, è stato scavato all'interno per servire sia come ponte coperto che come area commerciale dei mercanti. Sotto la testa del serpente, un tunnel porta in alcune antiche miniere di sale scavate dagli gnomi, che ora servono come stazioni di sosta per gli yuan-ti in visita e si collegano alla rete di tunnel che attraversano la regione delle Colline del Serpente. Ancora più in basso, un altro livello serve come prigione sotterranea.

La bocca del grande serpente pietrificato è la destinazione di un *portale* a senso unico dai dintorni di Surkh, e l'osservatorio sulla punta della coda contiene un *portale* a forma di teschio che conduce a Skullport (in specifico nelle viscere della residenza privata di Zstulkk Ssarmn) quando usato con la chiave corretta (un serpente vivo o serpente e teschio). La chiave sbagliata (solo un teschio disincarnato) deposita l'imprudente nelle Distese della Rovina e della Disperazione. I due *portali* adesso sono parte di una rete che collega le Giungle Nere, i dintorni di Surkh, le Colline del Serpente e le profondità di Sottomonte. Il *portale* verso Skullport, però, risale all'epoca di Netheril, quando collegava una proprietà dei Netheresi con l'Enclave Sargauth.

Harkstag: Il villaggio in rovina di Harkstag si trova a nord-est del vicino Cappuccio del Serpente. Siccome era privo delle interdizioni protettive di Ss'thar'tiss'ssun, Harkstag fu distrutto nell'Anno del Drago Ringhioso (1279 CV) da uno dei draghi verdi che vivono nella Foresta dei Dragoni.

Prima della distruzione, il villaggio fu la casa di Garshond di Helm e del suo novello tempio-fortezza, la Torre di Guardia del Vigilante. Sostenuto dalle famiglie di mercanti che partecipavano al suo Consiglio di Helm, Garshond fondò i Cavalieri Vigilanti per proteggere le strade che collegavano Waterdeep, Baldur's Gate e Irieabor nell'Anno dei Fiori (1265 CV). Gli sforzi di Garshond istigarono i briganti e le tribù di goblin della regione, facendole unire contro di lui in una serie di battaglie che divennero note come la Guerra di Garshond (dal 1266 CV al 1268 CV).

Oggi, le rovine di Harkstag e della Torre di Guardia servono come base sicura per gli yuan-ti di Najara. Da lì, i serpentoidi possono tenere d'occhio gli avvenimenti all'interno e intorno al Cappuccio del Serpente, alla Via del Commercio e agli argini delle Acque Tortuose.

Illith'arear: Nei margini orientali della Foresta dei Dragoni si trova l'Anello di Sequoie, un antico circolo druidico che si pensava risalisse all'apice di Shantel Othreier. A differenza di molti di questi circoli, che sono composti di monoliti di pietra, l'Anello di Sequoie è un cerchio di sequoie vive, ognuna delle quali ha un monolite inciso con delle rune conficcato all'interno del tronco. Questo circolo druidico abbandonato è appena identificabile come tale poiché così tanti altri alberi sono cresciuti in mezzo e nei dintorni di quelli originari. Potenti intrecci dell'Arte indugiano ancora tra gli alberi di Illith'arear, ma gli jaculi che infestano la regione divorano rapidamente gli intrusi.

Orogoth: Fondata nel -2482 CV, la villa in rovina del Casato Orogoth risale all'Era d'Argento di Netheril ed è stata per lungo tempo un punto di riferimento per i cercatori di tesori. I maghi Netheresi di questa famiglia cercarono di acquisire poteri draconici oltre che la capacità di assumere

forma di drago. I maghi anziani scomparvero per vivere altrove come draghi (o così narra la leggenda), lasciando la gigantesca dimora ai loro discendenti decadenti. Questi Orogoth dei tempi moderni costrinsero magicamente i draghi (potenzialmente i loro anziani in forma draconica) a sottrarre parte dei tesori dei compagni dragoni e da altri siti in tutto il Faerûn per riportarli indietro.

Quasi inevitabilmente, i crudeli rampolli del Casato Orogoth si distrussero l'uno con l'altro nel -2211 CV in una grande battaglia che coinvolse vari draghi contrapposti ai loro simili. Le torri della grande villa crollarono e i sopravvissuti fuggirono per salvarsi la vita. Non si sa esattamente per cosa abbiano combattuto, ma nell'Anno degli Uccelli di Brughiera (90 CV), gli yuan-ti di Ss'thar'tiss'ssun recuperarono dalle rovine una schiera di artefatti risalenti agli imperi dei sarrukh (compreso almeno un tomo di incantesimi antichi).

Oggi, le rovine di Orogoth sono la casa dell'“Antico”, un dracolich nero grande dragone, e della prole del suo bisnipote, Wastirek (dragone nero). La compagna di Wastirek è Vilholin (dragone femmina nero) e i loro figli includono Awsidorg e Woklef (draghi neri adulti), Cheleen (drago femmina nero adulto giovane) e Kasidikal (vedi le “Colline del Serpente”). Gli sforzi da parte di avventurieri e del Culto del Drago di saccheggiare il tesoro di Orogoth sono stati inutili: coloro che hanno osato tentare sono stati uccisi, trasformati in forma di bestie o fatti fuggire attraverso l'Alta Brughiera. I serpentoidi di Najara hanno collegato le profondità di Orogoth con i Tunnel del Serpente sotto le Colline del Serpente, e gli yuan-ti esploratori continuano a infestare le rovine nonostante gli sforzi dei draghi di mandarli via.

Ponte Boareskyr (Piccolo paese, 1.112): Il Grande Principe Boareskyr, “il Cinghiale Ringhioso”, fu un famoso avventuriero e il fondatore del reame che porta il suo nome. Boareskyr costruì il primo ponte sulle Acque Tortuose in questo luogo per attaccare i furiosi orchi della Zanna Sanguinaria nell'anno eponimo (661 CV).

Col passare dei secoli dalla schiacciante vittoria di Boareskyr, il ponte è stato ricostruito parecchie volte. La versione più recente, fatta di pietra nera, risale al Periodo dei Disordini, quando il suo predecessore fu distrutto in una battaglia tra Bhaal e Cyric. Statue delle due divinità ora sorvegliano l'ingresso.

Il Ponte, una tendopoli quasi permanente di carovanieri, di solito costeggia la strada a sud delle Acque Tortuose. Questo insediamento fu abbandonato durante la Guerra dei Phaerimm (1372 CV), ma da allora è ricomparso come centro locale per il commercio. Yuan-ti sanguepuro, corrotti e perfino ofidi frequentano i mercati della tendopoli, vendendo artefatti di Najara e osservando attentamente i viaggiatori che passano lungo la Via del Commercio.

Rifugio di Lyran: A est di Ponte Boareskyr, sul margine occidentale della Foresta dei Dragoni, si trovano le rovine di una roccaforte costruita da Lyran, un noto signore che fu bandito tempo addietro. I danni prodotti dal tempo e le diverse battaglie tra draghi verdi in cerca di tane hanno distrutto la roccaforte. Tutto ciò che rimane è una scura torre di pietra infestata di piante in cima a un esteso complesso sotterraneo di caverne di deposito e passaggi ora infestati dai mostri.

Gli Arpisti e altri eroi avevano l'abitudine di viaggiare fino alla foresta per combattere con un arcilich caduto che viveva qui, ma due avventurieri alla fine lo uccisero e occuparono la torre

nell'Anno del Principe (1377 CV). Durg Earthforge (ladro 10 nano degli scudi NM) e Songya di Baldur's Gate (chierica 11 di Loviatar umana di Tethyr LM), ora gli autoproclamatasi signori della fortezza, nutrono l'ambizione di controllare il commercio redditizio che passa sul Ponte Boareskyr. Scheletri e zombi, che seguono ancora le istruzioni del loro padrone morto, pattugliano la foresta circostante, e si pensa che alcuni serpentoidi abitino nelle catacombe sotto le rovine.

Ss'essethen'aa (Grande città, 24.372): La Città dei Serpenti al Sole si trova nel cuore delle Colline del Serpente, in cima e all'interno del più grande picco della catena. Ofidi lavoratori hanno costruito una miriade di giardini, cappelle e santuari sulla terrazza a spirale che si fa strada serpeggiando su per la collina, compiendo sette giri completi prima di raggiungere la cima. All'apice del picco si trova l'esteso complesso templare di Sseth, con la forma di una massiccia testa di serpente. Gli yuan-ti e gli ofidi chierici che governano la città vivono qui, e il resto degli abitanti vive all'interno dei tunnel tortuosi e delle stanze che percorrono la collina come un alveare.

Siccome Ss'essethen'aa è il fulcro dei Tunnel del Serpente, moltissimo traffico passa sotto le sue pendici a terrazza. Nel cuore della città si trova un *portale* a due sensi verso il Piano Elementale della Terra. Ofidi minatori lo attraversano ogni giorno, scavando la ricca vena di gemme adiacente alla sua terminazione e respingendo i predatori elementali.

Ss'khanaja (Piccola città, 5.278): Situata nelle Colline del Serpente occidentali vicino al confine con l'Alta Brughiera, la città di Ss'khanaja (conosciuta anche come la Fossa della Serpe) è la capitale moderna di Najara. Sotto una piccola vallata circondata da colline, la città si sviluppa intorno a uno stretto condotto che scende in profondità nel Sottosuolo. Una rampa a spirale che scende lungo le pareti offre l'accesso a stanze laterali ogni quarto di cerchio. Il condotto è protetto da un incantesimo *levitazione* permanente che consente agli abitanti della città di percorrere facilmente i numerosi livelli. Sul fondo del condotto (più di 1,5 km sotto la superficie), l'acqua che gocciola dall'alto passa attraverso un *portale* a senso unico verso il Piano Elementale dell'Acqua.

Ss'khanaja è una città limitata, abitata solo dalle naga oscure regnanti di Najara, dai loro servitori e dalle loro guardie. Piccoli gruppi famigliari di yuan-ti e naga oscure individuali vivono nelle stanze sotterranee allineate lungo il condotto centrale, ognuna servita da una schiera di ofidi servitori. Il palazzo principale di Ebornaje si trova a circa trenta cerchi sotto la superficie, circondato da residenze nobiliari delle naga di più alto rango. Sei naga spirituali e Terpenzi (vedi pagina 31), la ha-naga d'ossa che fu primo re di Najara, assiste Ebornaje costantemente.

Schiavi stanziati altrove nelle Colline del Serpente guardano la Fossa della Serpe con ben meritato orrore. I serpentoidi decadenti che vi abitano all'interno sono ben conosciuti per i raccapriccianti esperimenti che eseguono nei loro continui tentativi di ricreare le antiche pratiche dei sarrukh.

Ss'kowlyn'raa (Piccolo paese, 1.573): La Città delle Pelli Incantate risale al regno di Terpenzi, quando Ss'thar'tiss'ssun era la capitale di Najara. Per lungo tempo la riserva dei serpentoidi maghi interessati a riscoprire e portare avanti le antiche magie dei sarrukh, Ss'kowlyn'raa fu abbandonata nell'Anno del Tatuaggio Scomparso (92 CV), in conseguenza della sconfitta di Najara da parte delle forze del Re delle

Ombre due anni prima. Nell'Anno del Grimorio (1354 CV), yuan-ti maghi della Cabala Attorcigliata occuparono nuovamente la Città delle Pelli Incantate, rendendola una base per le loro esplorazioni della vicina Ss'thar'tiss'ssun.

Ss'kowlyn'raa si trova all'interno dei margini meridionali della Foresta dei Dragoni, nelle profondità di un burrone infestato di rovi con allineate varie imboccature di caverne. Ogni gruppo di caverne è ora la dimora di una diversa scuola di studi magici, e tunnel scavati con la magia sono tutti collegati tra loro. Le estensioni sotterranee di Ss'kowlyn'raa sono collegate mediante i Tunnel del Serpente alle profondità di Ss'thar'tiss'ssun e alle Colline del Serpente a nord. Carovane di lucertole da soma guidate da ofidi portano regolarmente rifornimenti freschi alla Città delle Pelli Incantate e raccolgono reliquie recuperate per trasportarle altrove.

Ss'thar'tiss'ssun: La Città delle Fontane in rovina risale a più di trentamila anni fa, all'epoca degli imperi dei sarrukh, sebbene fosse uno dei reami minori di quell'epoca. Costruita come un tempio-città dal culto di Ssharstrune, fu abbandonata dopo la morte del dio e lasciata per eoni sotto la tutela della ha-naga d'ossa Terpenzi. Migliaia d'anni più tardi, Ss'thar'tiss'ssun fu ricostruita dagli ofidi seguaci di Terpenzi come la capitale di Najara, poi trasformata ancora una volta dagli yuan-ti che avevano evocato con la magia. Nell'Anno degli Uccelli di Brughiera (90 CV), maghi di Netheril ingaggiati dal Re delle Ombre distrussero la città per la seconda volta, e i suoi abitanti serpentinini fuggirono a nord nelle Colline del Serpente.

Oggi, le rovine di Ss'thar'tiss'ssun si trovano al limite occidentale della Foresta dei Dragoni, sotto e intorno al villaggio di Cappuccio del Serpente. Barriere di incantesimi Netheresi un po' labili, erette dagli agenti del Re delle Ombre per respingere i serpentoidi, dissuadono ancora oggi molti dei potenziali esploratori. La Cabala Attorcigliata, tuttavia, alla fine è riuscita a penetrare all'interno delle interdizioni magiche nell'Anno del Serpente (1359 CV).

Al centro di Ss'thar'tiss'ssun si trova il Santuario dei Serpenti Incappucciati, un tempio di Ssharstrune che fu riconsacrato a Sseth dopo l'arrivo degli yuan-ti. Questo santuario sepolto contiene la leggendaria *Fontana di Naja*, che serviva come tana per la ha-naga d'ossa Terpenzi mentre sorvegliava l'eredità dei sarrukh prima dell'arrivo degli ofidi.

Le rovine di Ss'thar'tiss'ssun ospitano ogni sorta di mostri, molti dei quali sono stati evocati come guardiani dalle giungle meridionali da parte degli incantatori arcani della Cabala Attorcigliata. Dinosauri ti-khana, naga oscure d'ossa e ragni spada proteggono i tesori che risalgono all'epoca dei sarrukh e al primo Regno delle Serpi, oltre che gli artefatti di Netheril saccheggiati da Orogoth e da altre rovine in tutte le Colline del Serpente.

Ss'zuraass'nee (Grande città, 17.998): La Città degli Abomini si trova nelle profondità delle Colline del Serpente settentrionali, a 750 metri circa sotto il regno lucertoloide di Kalran. Ss'zuraass'nee è situata lungo un letto di fiume secco sotterraneo che un tempo faceva defluire ciò che colava dai Picchigrigi meridionali nelle profondità. I serpentoidi hanno scavato le mura della città a somiglianza del tratto digerente di un massiccio serpente. Questa immagine inquietante è rinforzata dal vago odore acidulo che permea l'aria, rendendo difficile respirare per le creature non abituate a questo ambiente.

Ss'zuraass'nee serve come principale collegamento commerciale dei serpentoidi con il Sottosuolo. Gli yuan-ti che governano questo posto rimangono fedeli a un'alleanza vecchia di secoli con gli illithid di Llacerellyn, che si trova nel Sottosuolo Intermedio a nord delle Colline del Serpente. Come risultato dei buoni rapporti tra queste razze, parecchi yuan-tillithid (mezzo-illithid/mezzo-yuan-ti), con le loro distintive teste da vipera e i tentacoli con le scaglie, vagano per la Città degli Abomini. I mercanti drow provenienti da Eryndlyn (sotto l'Alta Brughiera settentrionale) e Sshamath (sotto le Colline Lontane) sono visitatori frequenti di Ss'zuraass'nee, così come i commercianti derro provenienti da Tsenviilyq, che si trova nel Sottosuolo Inferiore sotto il confine tra l'Alta Brughiera e le Colline del Serpente. Anche i grimlock provenienti dall'insediamento di Reeshov nel Sottosuolo frequentano la Città degli Abomini.

Tana di Ithkyxan: Ithkyxan, una delle dodici naga spirituali che al momento servono Re Ebaranje, è anche il guardiano incaricato di sorvegliare un paio di *portali* che collegano il confine dell'Alta Brughiera e le Colline del Serpente con le profondità delle Sale di Halaster. Il *portale* dal livello Palude Strisciante di Sottomonte si apre su un'area di praterie irregolari all'ombra delle Colline del Serpente. A una distanza di circa 4,5 km, in una vallata a forma di bacile tra due sporgenze rocciose, si trova un'antica tomba di Anauria che Ithkyxan saccheggiò due decadi fa. Ora sorvegliata da una compagnia di cinquanta yuan-ti combattenti, la vecchia tomba si apre sul sotterraneo Lago delle Ossa, che è alimentato da una cascata sotterranea proveniente da una sorgente nelle profondità della collina. Un antico santuario dedicato a Mask si trova nelle profondità, vicino a un *portale* che ha due destinazioni legate a chiavi. Una chiave fa funzionare un *portale* a senso unico che si apre nelle profondità di Polla del Teschio nel Livello Tre di Sottomonte; l'altra apre un *portale* a due sensi verso il Dungeon delle Spade. Solo Ithkyxan e le sue compagne naga spirituali conoscono il segreto delle chiavi del *portale*.

Tenuta Cuorealato: Tenuta Cuorealato è una fattoria di allevamento per pegasi di proprietà di Aluena Halacanter (maga 9/maga Arpista 3 umana N), una dei tre avventurieri incaricati di mantenere l'ordine nella tendopoli a sud di Ponte Boareskyr. Con la partenza dei suoi compagni e la crescente minaccia degli yuan-ti nella foresta, Aluena è così preoccupata a tenere al sicuro la sua proprietà e il villaggio Cappuccio del Serpente che le rimane ben poco tempo per pattugliare la tendopoli a valle. Continua a vendere pegasi addestrati agli avventurieri facoltosi per 5.000 mo ciascuno.

Tunnel del Serpente: Una rete di tunnel sotterranei collega le varie proprietà dei serpentoidi in questa area. Con Ss'essethen'aa come suo fulcro, la rete di tunnel serve come sistema viario sotterraneo per molte delle Colline del Serpente. Al di là del centro di Najara, i Tunnel del Serpente si prolungano sotto i confini meridionale e orientale dell'Alta Brughiera per dare accesso alla Tana di Ithkyxan e alle rovine di Orogoth. Conducono anche sotto la Foresta dei Dragoni per collegarsi con Ss'thar'tiss'ssun e Ss'zuraass'nee, e all'esterno verso le caverne sotto Monte Hlim, all'estremità meridionale delle Montagne Picchigrigi.

Ville Netheresi: Le rovine delle ville Netheresi sono sparse lungo il crinale delle Colline del Serpente. Risalenti all'Era d'Argento di Netheril (dal -2758 CV al -2207 CV), molte delle ville sono state rivendicate dalle naga regnanti e dagli

yuan-ti di Najara. I nuovi proprietari generalmente lasciano in rovina le strutture di superficie ma compiono estesi cambiamenti nei dungeon sottostanti. Molti di questi complessi sotterranei sono collegati attraverso i Tunnel del Serpente ad altri luoghi nelle Colline del Serpente.

storia regionale

Durate l'Era d'Argento di Netheril (dal -2758 CV al -2207 CV), i Netheresi iniziarono a creare avamposti nelle terre selvagge a ovest, ora conosciute come le Terre Centrali Occidentali e il Nord. Alcuni di questi pionieri ricercavano in modo accanito le risorse necessarie, mentre altri costituivano basi isolate in cui eseguire i loro esperimenti magici. Una manciata di avamposti insediati ai margini meridionali dell'Alta Brughiera e nell'area ora conosciuta come le Colline del Serpente erano collegati da una rete di *portali* con il cuore del territorio di Netheril.

I maghi di Netheril del Casato Orogoth costruirono una villa fortificata ai margini meridionali dell'Alta Brughiera nel -2482 CV, vicino all'estremità settentrionale delle Colline del Serpente. Parecchie generazioni di Orogoth ricercarono il potere dei dragoni di Faerûn, e la leggenda narra che alla fine qualcuno lo ottenne, almeno in qualche modo. Uno dei primi sottoprodotti delle ricerche del Casato Orogoth fu la Maledizione Serpentina, una malattia magica che trasformava gli umani in una razza simile ai serpenti che gli anziani di Orogoth chiamarono ofidi. Molti dei servitori Netheresi del Casato Orogoth cedettero a questa epidemia e furono condotti nelle colline a ovest nel -2300 CV circa. Incapaci di ripulire il posto dalla maledizione, i maghi alla fine sostituirono i precedenti servitori con servitori costruiti e non morti.

Nei secoli successivi, gli ofidi si organizzarono in tribù selvagge. Questi clan combattevano gli uni contro gli altri, contro i vicini clan di lucertoloidi, i discendenti barbarici dei servitori umani esiliati dal Casato Orogoth e le tribù di gnomi sparpagliate che avevano colonizzato le colline dopo la loro emancipazione da Netheril nel -2387 CV. Durante questa era, molte delle tribù di ofidi iniziarono a venerare i draghi, forse per fedeltà all'ossessione del Casato Orogoth con i grandi dragoni.

Nell'Anno dei Pionieri Coraggiosi (-461 CV), i phaerimm sotto Netheril cominciarono a lanciare gli incantesimi *visucchio vitale* che successivamente avrebbero trasformato tutto il Basso Netheril nel Grande Deserto dell'Anauroch. Mentre i nobili dell'Alto Netheril continuavano a fare i loro affari nelle loro città in cielo come se non stesse accadendo nulla di importante, i ricchi terreni agricoli che davano lavoro e nutrivano il grosso della popolazione di Netheril rapidamente divennero sterili. Gli abitanti del Basso Netheril iniziarono a emigrare verso ovest e sud, abbattendo grandi zone della Foresta delle Corna Lontane nel giro di qualche generazione. I colonizzatori di Netheril esercitarono una pressione sempre maggiore sui territori orientali degli ofidi e dei lucertoloidi, costringendo le razze rettili a ritirarsi ancora più a sud e ovest. Alla fine, gli Scagliosi dovettero cedere le pendici orientali di quelle che i Netheresi chiamavano le Colline del Serpente.

Nell'Anno dei Serpenti Magici (-361 CV), una banda di ofidi si imbatté nelle rovine di un'antica città di sarrukh, nascosta sotto ciò che è ora l'estremità occidentale della Foresta dei Dragoni. Durante le loro esplorazioni, gli ofidi scoprirono la *Fontana di*

Naja, un antico artefatto dei sarrukh abitato e sorvegliato da una potente ha-naga di nome Terpenzi. Affermando di essere il profeta del Serpente del Mondo, la creatura si proclamò Re di Najara e diede inizio a una campagna lunga decenni per soggiogare al proprio dominio le tribù sparse di ofidi.

Nell'Anno delle Ragnatele Squarciate (-339 CV), la caduta di Netheril accelerò un esodo finale e quasi completo degli umani dalle terre del Basso Netheril. Molti Netheresi emigrarono a sud e ovest nell'area ora conosciuta come Retroterra. Questo esodo in compenso spinse le rimanenti "tribù libere" di ofidi a emigrare a Ss'thar'tiss'ssun, lasciando le Colline del Serpente ai clan sparsi di lucertoloidi e gnomi. All'insaputa di entrambi i gruppi, i Netheresi dal lontano reame di Anauria cominciarono a costruire tombe sotto le colline, accedendo ad esse mediante l'antico *portale* creato durante l'Era d'Argento di Netheril.

Sotto la tutela di Terpenzi, gli ofidi studiarono le antiche magie dei sarrukh e impararono a evocare ogni genere di mostro rettile. Anticipando il potere crescente degli stati sopravvissuti di Netheril, gli ofidi evocarono la tribù di yuan-ti Hss'tafi dalle giungle meridionali di Faerûn nell'Anno dei Sogni Pescati (-320 CV). Mentre Terpenzi tramava, gli yuan-ti costruirono un grande tempio nel cuore della città, con la *Fontana di Naja* al centro, e si affermarono con fermezza casta regnante di Najara.

Nel frattempo, a nord, i clan sparsi degli gnomi delle rocce furono costretti a ritirarsi nelle Colline Trielta dal crescente potere dei lucertoloidi, che avevano formato la confederazione tribale di Kalran nelle Colline del Serpente centrali e settentrionali. Al tempo del primo secolo del Calendario delle Valli, il Regno delle Serpi era emerso come potere regionale a suo diritto insieme agli stati umani quali il Ducato di Indora governato da Talfrian e Netheresi (situato nell'area ora conosciuta come i Campi dei Morti), la città Talfrian di Talis nelle profondità dei Boschi Remoti, e il reame sotterraneo di Philock governato dai Netheresi, che si trova appena a est del Bosco dei Denti Aguzzi (ora noto come le Caverne di Nether).

Nell'Anno del Potere Sottratto (34 CV), un bardo Talfrian di nome Verraketh Taleمبر scoprì la *Stella d'Ombra*, un misterioso artefatto che cadde come una stella cadente nell'Alta Brughiera. Mentre l'artefatto lentamente lo trasformava nel Re delle Ombre, Verraketh radunava un esercito di tessitori di ombre e cominciava ad assimilare con la forza i reami Netheresi e Talfrian della vallata del Fiume Chionthar nell'impero di Ebenfar.

Nell'Anno dell'Oracolo Fedele (89 CV), l'immortale Terpenzi prevede la propria morte per mano del Re delle Ombre. In risposta, ordinò ai suoi sudditi di scovare le magie dell'antico Netheril mentre lui cercava una compagna. Nell'Anno degli Uccelli di Brughiera (90 CV), i serpentoidi saccheggiarono le rovine di Orogoth e riportarono indietro molti artefatti di Netheril, mentre Terpenzi nascondeva la sua prole naga oscura in un rifugio segreto nelle Colline del Serpente. Così preparato, Terpenzi radunò un grande esercito di ofidi comandato dagli yuan-ti per attaccare la potenza sempre maggiore di Ebenfar.

I serpentoidi avrebbero potuto benissimo prevalere se non fosse stato per una banda di maghi di Netheril al soldo di Verraketh, che si teletrasportarono nel grande tempio dei serpentoidi ed espulsero Terpenzi dalla *Fontana di Naja*. Anche se la ha-naga e i suoi seguaci riuscirono a fuggire, le armate di

Ebenfar distrussero la città di Ss'thar'tiss'ssun, ammantarono le rovine con potenti incantesimi di interdizione e dispersero i serpentoidi di Najara. Terpenzi guidò le armate rimaste in una battaglia contro il Re delle Ombre ma fu distrutto. I serpentoidi sopravvissuti fuggirono dal campo di battaglia (ora chiamato il Campo dei Morti) con i resti del re, ma il Regno delle Serpi era finito.

Nei secoli successivi, le tribù sparse di ofidi combatterono contro i lucertoloidi di Kalran per il controllo delle Colline del Serpente mentre erano perseguitate dall'esercito del Re delle Ombre. Ma a insaputa degli umani di Ebenfar, i seguaci di Terpenzi stavano tramando la rinascita del loro reame. Gli yuan-ti sopravvissuti lavoravano nelle profondità del loro rifugio segreto per crescere la progenie di Terpenzi e insegnare la via della magia alle giovani naga oscure. Una delle progenie della hana-ga, Jacinica, divenne il nuovo re in esilio di Najara nell'Anno della Naga Predatrice (142 CV). Come suo primo atto ufficiale, Jacinica ordinò che i resti di Terpenzi fossero trasformati in una naga d'ossa e schiavizzati al portatore dell'artefatto conosciuto come *Spiramarna di Najara*.

I più grandi ostacoli alla rinascita di Najara furono l'impero di Ebenfar e il regno di Shavinar, che si trovava tra le Colline dei Troll e il Fiume Chionthar. Shavinar alla fine cadde per mano dei troll nell'Anno della Fiamma Interrotta (277 CV), ed Ebenfar crollò dopo l'imprigionamento del Re delle Ombre nell'Anno dell'Ombra Sfuocata (323 CV), aprendo così la strada per un nuovo regime. Ma prima che i regnanti di Najara potessero acquisire molta influenza, sia l'Impero Shoon che il Regno del Cormyr decisero di estendere la loro influenza nelle Terre Centrali Occidentali nell'Anno dell'Intrepido Re (361 CV). Tra gli immigrati della conseguente ondata di emigrazioni umane vi erano alcuni adoratori di Varac provenienti dalle Pianure Scintillanti che giunsero a nord in cerca di Ss'thar'tiss'ssun. Quando questi umani scatenarono un artefatto creato dal Casato Orogoth e abbandonato dagli yuan-ti, furono trasformati in massa in ofidi.

Il crollo dell'Impero Shoon nell'Anno del Pugno Cavo (450 CV) ancora una volta lasciò la strada libera ai serpentoidi. Ma l'improvvisa morte di Jacinica nell'Anno delle Teste Rotolanti (452 CV) accelerò una lotta di potere tra la naga lunga decenni che durò fino all'Anno della Fortezza Appestata (511 CV), quando Nejizar infine ascese al trono di Najara. Il nuovo re naga oscura stabilì il proprio dominio sui serpentoidi nell'Anno delle Prove Arcane (523 CV), grazie in gran parte alla sua alleanza con una dozzina di naga spirituali. Per allora, però, il Reame delle Tre Corone di Phalorm aveva rivendicato l'Alta Brughiera e iniziato a costruire una catena di fortezze lungo i confini occidentali delle Colline del Serpente.

Siccome Najara dal punto di vista militare era troppo debole per affrontare direttamente il Reame delle Tre Corone, Nejizar inviò alcuni yuan-ti infiltrati a sud dei Boschi Remoti nell'Anno dei Tumuli di Alabastro (577 CV). La loro missione era di istigare le tribù di hobgoblin della regione a marciare verso nord in una grande orda. Ma gli infiltrati mandati da Phalorm inflissero un duro colpo agli hobgoblin nella Battaglia delle Asce Dentellate, poi assicurarono la vittoria dell'esercito di Re Ruardh Lightshiver nella Battaglia delle Zanne Smussate assassinando i provocatori serpentinii.

Questa sconfitta costrinse i serpentoidi di Najara a ritirarsi nelle Colline del Serpente.

Il Principato del Cinghiale Ringhioso fu distrutto nell'Anno della Montagna Trucidata (993 CV), quando scoppiò un grande duello magico alla sorgente delle Acque Tortuose tra Taskor il Terribile di Irieabor e il Mago delle Rupi. Dopo che entrambi gli arcimaghi scomparvero, alcuni elementali dell'acqua imprigionati si scatenarono in lungo e in largo, inondando Boareskyr e originando l'Acquitrino di Chelimber nella loro scia. Molte delle tribù di lucertoloidi che avevano abitato a lungo nelle Colline del Serpente approfittarono di questo sviluppo per emigrare verso est nella palude appena formata. Quelli abbandonati erano troppo deboli per opporsi alle armate di Najara, che erano diventate sempre più forti dalla caduta di Delimbiyran, il Regno dell'Uomo, nell'Anno dell'Assassino Velato (671 CV). Quindi, il regno lucertoloide di Kalran ben presto divenne uno stato vassallo del Regno delle Serpi in tutto tranne che nel nome.

Nel corso dei tre secoli successivi, Najara lentamente accrebbe il proprio potere sotto la guida di vari re naga oscure consigliati dalle naga e dalla nobiltà yuan-ti. Essendo a conoscenza dei rischi creati dall'umanità e dai suoi alleati, i serpentoidi di Najara si accontentarono di rivendicare le Colline del Serpente e continuare a influenzare il resto del Faerûn occidentale dalle ombre. Uno dopo l'altro, gli stati governati da umani successori di Ebenfar che avevano tempo addietro dominato le Terre Centrali Occidentali furono indeboliti dalle infiltrazioni di yuan-ti. Alla fine, la vallata del fiume Acque Tortuose fu privato dei maggiori insediamenti umani, e le Terre Centrali Occidentali furono libere da reami governati da umani più grandi delle città-stato.

Fin dalla sua salita al trono nell'Anno del Serpente Orm (1295 CV), la naga oscura Ebaranje ha proseguito la cauta strategia dei suoi predecessori, ma sogna di rivendicare la città di Ss'thar'tiss'ssun come centro di potere. Sebbene le sue forze possano facilmente conquistare il villaggio di Cappuccio del Serpente, il re naga oscura è ben consapevole della risposta che un attacco così diretto provocherebbe da parte dell'Alleanza dei Lord. Invece, il re naga oscura ha inviato una serie di agenti al villaggio con l'ordine di trasformare gradualmente gli abitanti in corrotti. Il re ha anche sostenuto gli sforzi della Cabala Attorcigliata per esplorare le rovine sotto Cappuccio del Serpente. Il re naga oscura crede che una tale campagna su due fronti alla fine porterà la regione sotto il suo controllo diretto senza alcuna sfida esterna. In previsione del giorno in cui Najara dovrà muovere guerra contro i suoi vicini, Ebaranje ha sostenuto l'ascesa del Culto della Naga Oscura, un'organizzazione di naga oscure di gran lunga nomade impegnata a recuperare ogni tipo di incantesimi e magie che potrebbero incrementare il potere di Najara.

Trame ed eventi

Najara è ricca di opportunità per avventure in virtù delle sue molte aree abitate e delle fazioni che le controllano.

Culto della Naga Oscura: Il Culto della Naga Oscura è un'organizzazione indipendente guidata da un gruppo di naga oscure nobili di Najara conosciuto come i Sette. Il gruppo è sostenuto con discrezione da Ebaranje, il re di Najara. Da tempo alleato con Manshoon e gli Zhentarim, il Culto della

Naga Oscura giunse in forza nelle Valli dopo l'Anno della Luna Calante (1344 CV) per saccheggiare le rovine di Myth Drannor.

Tali piani si scontrarono ben presto con i phaerimm, la cui mano sottile aveva guidato le nagara alla Città della Bellezza fin dall'inizio. Per ottenere il controllo delle nagara, il lich di Myth Drannor di nome Druth Daern perpetrò un intricato inganno. Parlando attraverso un'apparizione simile a un wraith che aveva creato sopra un altare di Myth Drannor, affermò di essere Ssharstrune, la Naga Fantasma, una divinità naga morta da lungo tempo. Con l'aiuto occulto di Daern, la Naga Fantasma ridiede vita alle nagara che non erano sopravvissute alle schiene spinose come naga d'ossa per servire i loro simili viventi. Da allora, la Naga Fantasma ha continuato a guidare i Sette con un sussurro sibilante e a creare una vera e propria armata di naga non morte. Ora che i phaerimm di Myth Drannor finalmente sono stati gravemente indeboliti, se non distrutti, i seguaci della Naga Fantasma (e quindi di Druth Daern) stanno lottando attivamente con i diavoli residenti per il controllo sulle rovine della città.

Sovversione di Cappuccio del Serpente: Aluena Halacanter e alcuni vecchi abitanti di Cappuccio del Serpente ritengono di avere il sacro dovere di proteggere l'area per timore del ritorno degli yuan-ti. Diventano sempre più nervosi per il crescente numero di ofidi che si avvicinano ai mercanti di Ponte Boareskyr, apparentemente nella speranza di acquistare qualche artefatto di Netheril dissotterrato dalle vicine rovine. Temono anche il crescente numero di serpenti e creature simili ai serpenti all'interno della Foresta dei Dragoni.

Ma i coraggiosi difensori di Cappuccio del Serpente rimangono completamente inconsapevoli della vera minaccia alla

loro città, che ha ben poco a che fare con i commercianti ofidi o i serpenti mutanti. Gli yuan-ti delle Colline del Serpente di recente hanno sviluppato una tecnica per infettare gli umani con una minuscola porzione della loro essenza corrotta per creare un nuovo genere di servitore chiamato corrotto. Tali umani alterati possono attraversare liberamente le interdizioni che circondano il villaggio. Negli ultimi anni, parecchi abitanti del villaggio sono stati abbordati durante furtive incursioni fuori dalle interdizioni e trasformati in corrotti, che ora portano a termine missioni all'interno del villaggio per i loro padroni yuan-ti. Altri sono completamente spariti dal villaggio e ora servono come guardiacovata nelle stanze di cova degli yuan-ti.

okoth

Capitale: Sar'Rukoth

Popolazione: 8.603 (sarrukh 1%, serpenti mannari 88%, coccodrilli mannari 11%)

Governo: Alleanza dei Capi Clan

Religioni: Sebek (coccodrilli mannari), Sseth (ora Set) (sarrukh)

Importazioni: Armi, magia

Esportazioni: Reliquie da altri piani

Allineamento: LM, NM

L'antico impero sarrukh di Okoth crollò qualche millennio fa, per poi rinascere lentamente nel corso degli ultimi secoli. Oggi, l'Impero del Sole Luminoso comprende l'intero Lago di Sale, incluse le distese salate lungo il bordo di Azulduth che compaiono durante la stagione calda. Una scappatoia nell'antico trattato tra il Mulhorand e l'Unther lasciò le acque

Illustrazione di Ralph Horsley



Ssharstrune, la Naga Fantasma

del Lago di Sale non reclamate. Di conseguenza, i segnali della rinnovata presenza dei sarrukh nel cuore della loro antica terra nativa sono stati ignorati dai sonnolenti Antichi Imperi, sebbene ora il Mulhorand governi una grossa parte dell'Unther.

Okoth è governato dai rimanenti sarrukh Okothian, che per il momento hanno messo da parte le differenze che frantumarono il loro impero molto tempo addietro in una guerra civile. Il grosso della popolazione del reame è composto da serpenti mannari e coccodrilli mannari (immigrati dalle rovine di Sekras). Gli abitanti di Okoth trascorrono molto del loro tempo nascosti in antiche caverne e rovine sotto le distese salate (o sotto il pelo dell'acqua, a seconda del periodo dell'anno). Si avventurano all'esterno solo per combattere contro i razziatori khaasta extraplanari e per recuperare antichi artefatti di Okoth dalle terre circostanti.

vita e società

Sebbene il Lago di Sale sia uno degli ambienti più aspri di Faerûn, questa arida regione è perfetta per le razze rettili di Okoth. Gli abitanti vivono una vita furtiva, intrufolandosi di nascosto ai margini meridionali del Mulhorand e dell'Unther per evitare di attirare l'ira degli Dei-Sovrani degli Antichi Imperi e dei loro servitori. Sia i serpenti mannari che i coccodrilli mannari trascorrono molto tempo in forma animale, dissipando i sospetti dei Mulan mentre aumentano la pericolosa reputazione della fauna selvatica della regione. Tuttavia, quando sono così indirizzati, assumono forma umanoide e si infiltrano nelle comunità circostanti.

Anche se i signori dei Grandi Clan nominalmente governano Okoth, in realtà i litigiosi Okothian sono tenuti insieme dalla volontà di ferro di Pil'it'ith, il sarrukh albino signore del Clan Sar'Ruuss. Pil'it'ith ha la propria tana tra le rovine di Sar'Rukoth, l'antica sede del suo clan nonché la capitale del reame. Da lì, il sarrukh albino dirige la guerra sempre più aspra con i khaasta e riceve emissari dalla Chiesa di Set.

caratteristiche geografiche principali

Solo due corsi d'acqua interrompono il vasto deserto sopra e intorno a Okoth.

Azulduth: Il Lago di Sale è una distesa d'acqua poco profonda e altamente salina che defluisce nel Fiume di Spade ai margini sud-orientali del Mulhorand. Durante la stagione calda, grosse porzioni di Azulduth si prosciugano, formando distese salate per mesi e mesi. Azulduth è la dimora dei clan di sarrukh di Okoth, dei serpenti mannari membri del Culto di Set e di un numero sempre crescente di coccodrilli mannari provenienti da Sekras.

Fiume Spada Verde: Il Fiume di Spade ha formato il confine tra l'Unther e il Mulhorand fin dalla Prima Guerra Mulhorand-Unther (dal -1967 CV al -1961 CV). Il Fiume Spada Verde, suo affluente orientale, serve come percorso per i coccodrilli mannari che migrano controcorrente verso Azulduth dalle rovine della città di Sekras, che si trova alla congiunzione dei Fiumi Spada Blu e Spada Verde.

Luoghi importanti

Sebbene Okoth sembri priva di caratteristiche peculiari, il vecchio impero dei sarrukh vanta ancora parecchi punti di interesse per gli avventurieri.

Azun (Piccolo paese, 1.017): Sulla sponda occidentale di Azulduth si trova il piccolo paese di Azun. Costruito come luogo di sosta lungo il percorso per carovane dalle Colline del Consiglio dirette verso Durpar e le Acque Dorate, il paese ospita un flusso continuo di mercanti Durpari diretti a nord e ovest verso le terre lungo il Mare Interno. Anche gli abitanti di Azun traggono piccole entrate dalla pesca nel Lago di Sale e dalle miniere nelle distese salate durante i mesi estivi.

Uno dei visitatori più frequenti di Azun è Baylox (mago 14/arcimago 3 umano Mulan LN), Mastro Mago di Shussel, l'autorità regnante sulle magie di Okoth e saggio consultato molto spesso. Interessato ai crescenti rapporti sulle attività rettili all'interno e intorno ad Azulduth, Baylox continua a raccogliere prove per la sua teoria segreta che siano tornati gli antichi abitanti di Okoth.

Buldamar (Villaggio, 578): Sulla desolata sponda orientale di Azulduth si trova il villaggio di Buldamar. Questo insediamento è cresciuto intorno a una serie di accampamenti semipermanenti fondati da avventurieri che esploravano le estese rovine di Okoth conosciute come le Volte della Testimonianza. La fortuna degli abitanti del villaggio è stata altalenante per secoli in base all'andamento di tali scavi. Quando gli avventurieri sono scarsi, gli abitanti del villaggio traggono sostentamento dalle miniere di sale e dalla pesca per quei pochi pesci che ancora nuotano nelle profondità di Azulduth.

Oggi il paese è nuovamente in fermento, anche se ben pochi sospettano che molte delle bande di avventurieri di base qui non sono ciò che sembrano. I sarrukh di Okoth di recente hanno cominciato a inviare bande di serpenti mannari e coccodrilli mannari in forma umana nelle rovine per cercare qualsiasi artefatto che possa essere sfuggito a secoli di saccheggio. Altri agenti di Okoth sono immersi nella lettura dei registri del paese nella speranza di apprendere quali oggetti sono stati portati via nei secoli passati e da chi. Pil'it'ith intende sfruttare membri umani del Culto di Set per rintracciare gli artefatti scomparsi e restituirli ai loro legittimi proprietari. Questo piano, dovesse essere realizzato, con ogni probabilità risulterebbe in un'ondata di misteriosi furti e omicidi negli alloggi nobili delle città settentrionali del Mulhorand.

Sar'Rukoth: Queste antiche rovine si trovano sepolte nel centro di una bassa collina nelle distese salate meridionali di Azulduth. La collina diventa un'isola nei mesi più freddi, quando le catacombe inferiori si riempiono di acqua salmastra.

Sar'Rukoth è l'antica tenuta del Clan Sar'Ruuss, il più potente dei grandi clan sopravvissuti dell'antico Okoth. La roccaforte ora serve come capitale del Nuovo Okoth e il centro di potere di Pil'it'ith, il suo governatore sarrukh albino.

Le rovine circostanti ospitano parecchie dozzine di sarrukh Okothian, più diverse centinaia di serpenti mannari, coccodrilli mannari ed emissari della Chiesa di Set che li assistono. Molti artefatti di Okoth recuperati dai sarrukh vengono portati qui per essere analizzati e riprodotti, nel caso qualcuno dovesse dimostrarsi utile.

Torre di Nezram: Alla periferia di Azun si trovano le rovine della Torre di Nezram. Distrutta all'incirca sette secoli or

sono dal drago verde giovane Chaathuuladroth, la Torre di Nezram è stata largamente saccheggiata dei suoi tesori: prima dal drago e poi dai discendenti di Nezram che ora vivono nel paese di Nezas sulle pendici orientali delle Montagne della Spada del Mulhorand. Ciononostante, gli avventurieri continuano a visitare il luogo, nella speranza di recuperare le magie nascoste del leggendario Arcitrasmutatore.

Volte della Testimonianza: Le Volte della Testimonianza sono antiche rovine di Okoth alla periferia di Buldamar, un desolato villaggio lontano dalla civiltà. Scoperte nei primi anni del Mulhorand e dell'Unther, le volte furono saccheggiate dei loro tesori, che furono usati per costruire la potenza magica degli imperi gemelli di Mulan. Oggi sono vuote, anche se attirano ancora un flusso continuo di avventurieri che sperano di scovare tesori da tempo dimenticati.

storia regionale

Durante la prima epoca dei Giorni del Tuono (più di 35.000 anni fa), i sarrukh governavano sull'intero Faerûn, accentrando il loro potere nei tre imperi maggiori. Il primo e più orientale di questi era Okoth, fondato all'incirca nel -35.000 CV lungo le rive forestose di Azulduth, che allora era il più grande lago di acqua dolce del Faerûn. Come i loro simili in Istosseffifil e Mhairshaulk, gli Okothian crearono molte razze a loro immagine, compresi i lucertoloidi e altre scomparse da lungo tempo.

Okoth crollò dopo meno di un millennio, quando una devastante guerra civile costrinse i suoi grandi clan rivali a fuggire attraverso i piani. Le razze che avevano creato furono abbandonate perché trovarono la loro terra nativa e sopravvissero al meglio delle loro possibilità.

Durante i loro viaggi planari, i sarrukh di Okoth sperimentarono periodi alterni di crescita e declino. Parecchi millenni fa, nelle Distese della Rovine e della Disperazione, si imbattono in una razza rettile conosciuta come khaasta, che erroneamente considerarono discendente delle loro creazioni lucertoloidi. Uno sconsiderato tentativo di schiavizzare queste creature risultò in una guerra tra le due razze che imperversò per secoli. Quando la marea si volse a favore dei khaasta, i sarrukh di Okoth fuggirono attraverso i piani con i loro nemici alle calcagna.

Nell'Anno del Nido di Arpie (643 CV), Nezram il Trasmutatore, autore del famoso tomo di incantesimi intitolato vanitosamente *Incanti Unici*, si allontanò dalla sua torre sulla sponda occidentale del Lago Azulduth per esplorare i piani esterni. Quasi quarant'anni dopo, la maggior parte dei suoi discendenti Mulan furono dispersi o uccisi quando un giovane drago verde di nome Chaathuuladroth distrusse la Torre di Nezram nell'Anno dei Signori degli Zombi (681 CV). Il drago vittorioso volò via verso le solitarie regioni montuose a ovest con molti dei tesori di Nezram.

All'insaputa di chiunque altro, Nezram aveva trascorso moltissimo tempo a studiare gli antichi lasciti di Okoth ed era a conoscenza dei sarrukh. Quando scoprì un antico *portale* nelle profondità di Azulduth, lo attraversò nella speranza di scoprire cosa ne era stato di queste creature un tempo potenti. Il destino di Nezram è ignoto, ma un antico incantesimo di interdizione avvisò i clan di sarrukh dell'uso del loro *portale* da lungo tempo dimenticato e spinse almeno un gruppo a

ritornare di nascosto in Faerûn nell'Anno dei Serpenti Raa Devastatori (699 CV) per indagare.

Nei secoli successivi, un numero sempre crescente di sarrukh di Okoth ritornarono nella loro antica terra nativa con la speranza di sfuggire alle armate vendicative dei khaasta. Tra le rovine del loro precedente impero, gli Okothian speravano di recuperare le armi da tempo sepolte e di nascondersi abbastanza a lungo da ricostruire le loro forze.

Quest'ultimo desiderio fu vanificato quando il primo gruppo di razziatori khaasta attraversò il *portale* nell'Anno del Portale (1341 CV). Anche se i sarrukh riuscirono a chiudere l'antico *portale* e a distruggere i razziatori prima che potessero allertare i loro compagni, la scomparsa di questo gruppo attirò bande aggiuntive di khaasta in Faerûn negli anni successivi.

Durante il Periodo dei Disordini (1358 CV), gli Okothian si rivolsero in gran segreto ai servitori divini di Set con un'offerta sfacciatamente traditrice: in cambio dell'aiuto a Set per costringere il loro dio Sseth a un torpore eterno, il Signore del Male del Mulhorand avrebbe garantito ai sarrukh incantesimi e li avrebbe aiutati nella loro antica battaglia contro i khaasta. Set accettò la proposta e creò i primi serpenti mannari per manifestare l'accordo. Inoltre, convinse Sebek, suo alleato saltuario, a inviare una schiera di cocodrilli mannari che risalissero il Fiume delle Spade per servire nell'esercito di Okoth.

Oggi, i sarrukh di Okoth e i khaasta hanno raggiunto una fase di stallo. I khaasta continuano a inviare bande di razziatori in Faerûn, ma i sarrukh di Okoth continuano a respingerli, grazie al loro nuovo patrono e a un esercito di alleati minori. Frustrati dalla loro incapacità di conquistare Okoth, i khaasta di recente hanno iniziato a comparire altrove in Faerûn, nella speranza di apprendere di più sul mondo dei loro antichi nemici e scoprire altre enclave e rovine dei sarrukh.

Trame ed eventi

Anche se molti dei suoi tesori sono stati saccheggiate, l'antico reame di Okoth possiede ancora molti segreti.

Lascito di Nezram: Nezas, pronipote di Nezram il Trasmutatore, è arrivato a Myth Drannor nell'Anno del Troll Corrotto (683 CV) per studiare nelle Sei Torri Tyryl. Esploratori della Città della Bellezza di recente hanno recuperato alcune lettere che Nezas ha scritto alla sua moglie elfica, una compagna studentessa di nome Raejiisa Sicafei, che ha sposato nell'Anno dell'Inconfessabile (686 CV). Scritte nell'Anno dei Rischiosi Portenti (707 CV) durante una visita che Nezas ha compiuto nel Mulhorand, le lettere illustrano le relazioni su potenti serpentoidi che infestano la torre in rovina del suo prozio e forniscono una spiegazione del suo inconcludente duello magico con uno di essi. Queste lettere sono tra le poche fonti di informazioni dirette sui sarrukh che esistono a Faerûn oggi. Baylox, profondo conoscitore del sapere di Okoth, ha appreso della loro esistenza e ora sta cercando un gruppo di avventurieri che le recuperino per lui.

Incubi del serpente assopito: Con il tradimento del loro dio Sseth, i sarrukh di Okoth hanno acquisito una divinità patrona più attiva e una schiera di nuovi servitori. Ma Sseth, che è legato, dorme senza interruzione e i suoi incubi hanno risvegliato i serpentoidi di tutto Faerûn da secoli di

sonnolenza. Guidati dagli yuan-ti e dai sarrukh dell'Impero di Serpentes, i serpentoidi hanno iniziato a complottare di nuovo contro i Senza Scaglie che hanno saccheggiato i loro antichi tesori e rubato le loro terre legittime. Alcuni, inoltre, complottano contro gli Okothian, che sospettano essere i responsabili del recente stato di inquietudine di Sseth.

Ritorno dei khaasta: I khaasta, avendo seguito le tracce dei sarrukh di Okoth fuggitivi fino alla loro antica terra nativa, ora stanno cercando di annientare i loro vecchi nemici una volta per tutte. A questo scopo, i khaasta hanno inviato gruppi di esplorazione in tutto il Faerûn per scovare le rovine degli antichi imperi dei sarrukh. Schermaglie sparse tra i khaasta esploratori e varie creature serpentoidi e scaglioidi hanno dato adito a voci su una "guerra dei rettili".

Vivaio dei dragoni: Come conseguenza delle forti piogge durante le ultime stagioni, l'acqua è filtrata nelle porzioni inferiori del letto salato di Azulduth, provocando la schiusa di parecchie uova di viverna e di drago conservate magicamente. I cuccioli hanno continuato a strisciare e volare verso nord, divorando qualsiasi cosa riuscissero a trovare. Intraprendenti maghi del Mulhorand stanno tentando di catturare queste creature mentre sono ancora giovani nella speranza di addestrarle come guardiani o come supporto marziale nella conquista dell'Unther. I Mulan non sospettano che dietro a questi sviluppi ci siano gli incantesimi di evocazione della pioggia dei sarrukh; invece, incolpano i Maghi Rossi di Thay per i loro infami incantesimi che controllano il tempo atmosferico.

samarach

Capitale: Samargol

Popolazione: 434.510 (umani 99% [Tashalan 80%, Chultan 19%, Halruaan (Nimbrese) 1%], yuan-ti 1%)

Governo: Monarchia (stato vassallo di Nimbral)

Religioni: Leira (Cyric), Squamata il Nero (Sseth [ora Set])

Importazioni: Armi

Esportazioni: Perle, sale, spezie

Allineamento: CN, CM

Il Regno Nascosto di Samarach è situato lungo la costa meridionale della Penisola di Chult, tra Thindol e le Giungle di Chult. Anche se indipendente da Nimbral, Samarach è uno stato vassallo del Porto Marino governato da uno dei dodici Signori di Nimbral. I passi di montagna che portano a Samarach sono ammantati da veli di illusione (considerarli come effetti ampliati di *terreno illusorio* resi permanenti), e gli insediamenti del regno sono protetti da alte mura e *immagini permanenti* sovrapposte.

vita e società

Gli abitanti ofiofobi di Samarach sono consumati dal timore che tra loro si nascondano dei traditori. La fiducia è rara, perfino tra i membri di una stessa famiglia e la menzogna è una norma culturale.

Anche se da tutti gli adulti ci si aspetta che contribuiscano alla difesa del reame, quelli che praticano il lancio degli incantesimi (in particolare incantesimi della scuola dell'illusione) godono di una notevole considerazione. Un'aspra divisione culturale separa i nobili di Nimbral dai popolani di

Chult e Tashlutar. Sebbene non ci siano stati segni di ribellione, le differenze culturali e di classe continuano a inasprire una notevole percentuale della popolazione.

Samarach è governato da un individuo conosciuto come il Sommo Fantasmago. La posizione passa a rotazione tra gli arcimaghi di Nimbral, ognuno dei quali assume il titolo e regna da qualche anno a qualche decennio prima di cedere l'autorità a un altro. L'attuale reggente, Sommo Fantasmago Meleghost Zoaster (illusionista 20/arcimago 5 umano CN), ha già regnato per molti anni, e alcune frasi sussurrate tra i nobili di Nimbral suggeriscono che non abbia intenzione di ritornare a Nimbral. Alcuni attribuiscono questa decisione al germogliante potere dei sacerdoti di Leira (Cyric), che si sono insediati nel Samarach in grande numero dopo il Periodo dei Disordini, quando i Signori di Nimbral bandirono qualsiasi religione di stato od organizzarono il sacerdozio nel Porto Marino.

Samarach è estremamente ostile verso gli stranieri. Infatti, i suoi nobili spesso usano *scrutare* per spiare i visitatori sgraditi e poi affliggerli da lontano con *incubi* fino a quando non se ne vanno. Qualsiasi straniero che sembri rappresentare un vero pericolo viene attaccato ripetutamente dalle ombre mediante *allucinazioni mortali*. Anche se ai mercanti stranieri non è concesso l'accesso al Regno Nascosto, una manciata di abitanti di Samarach che hanno l'approvazione del Sommo Fantasmago per agire come mercanti ogni tanto salpano dal porto di Samargol o viaggiano via terra attraverso il Passo Sormarl. Nonostante tutte queste precauzioni, gli abitanti del Regno Nascosto sono consumati dalla ofiofobia, e i massacri contro agenti sospetti dei serpentoidi non sono così insoliti.

caratteristiche geografiche principali

Numerosi punti di riferimento naturali sono disseminati nel reame di Samarach.

Fiume Samar: Questo placido fiume nasce da una confluenza di affluenti vicino al paese di Taruin e si fa strada fino alla Baia di Omgar, facendo defluire le acque nel Bacino Sanrach. Sugli argini del fiume sono allineati piccoli borghi agricoli, mentre chiatte mercantili dal fondo piatto attraversano le sue acque. Siccome la popolazione vive col timore che serpentoidi acquatici possano risalire a nuoto questa arteria vitale, massicce reti forgiate dai nani bloccano la foce del fiume, e versioni più piccole sono alzate e abbassate ai posti di blocco distanziati all'incirca 15 km l'uno dall'altro tra Samargol e Taruin.

Montagne Sanrach: Questa catena montuosa semicircolare circonda in parte il Bacino Sanrach, quasi dividendo le Giungle di Chult dal resto della Penisola di Chult. Le pendici orientali fittamente coperte di foreste delle Montagne Sanrach occidentali formano il margine occidentale del Samarlogh. Queste basse colline coperte di giungla danno sostentamento a popolazioni sparse di gorilla sanguinari^{MDM2} e gorilla ammantati^{MDM2}.

Muso di Omgar: Questa rocciosa penisola disabitata si estende a sud nel Grande Mare, separando Baia Samar dalle acque della Costa Selvaggia. Il Muso prende il nome dal grande serpente di mare (considerarlo come un draco di mare^{A1} avanzato a 36 DV) che ha la tana in una grande grotta nel mare sul lato occidentale della sua punta. L'eccessivo dazio di Omgar varia in base al capriccio della bestia, ma

molte navi pagano senza fare storie indipendentemente dalla cifra, siccome quelle che si allontanano troppo dalla terraferma rischiano di affondare sulle Rocce del Faro. Le grotte minori dell'area sono la dimora di tribù di yurian (conosciuti localmente come aldani, o uomini aragosta).

Passo Narubel: Questo passo collega la città-stato di Narubel con il paese di Taruin attraverso le profondità del Samarlogh. Anche se il commercio fosse ancora permesso tra le due città, i pericoli del Samarlogh rendono infattibile questo viaggio.

Passo Sormarl: Questo passo stretto sale serpeggiando attraverso i margini sud-occidentali delle Montagne Sanrach, collegando il paese di Thidolian nel Samagard con il paese di Sorl nel Samarach. Il passo è ammantato con incantesimi *terreno illusorio* e solo le carovane armate pesantemente osano attraversarlo. Di tanto in tanto, un individuo scompare da una carovana di passaggio, lasciando solo uno spettrale lamento acuto nella sua scia. Questo fenomeno ha dato adito a voci che almeno un predatore etero infesti l'area.

Rocce del Faro: Questo gruppetto di circa una dozzina di desolati isolotti si trova nel Grande Mare, quasi a metà strada tra il Muso di Omgar e il Porto Marino di Nimbral. Sulla più grande di queste rocce si erge la Torre di Segnalazione di Shoon (in precedenza la Torre del Faro di Shoon), che fu costruita come un faro durante il regno di Shoon IV. Come le Torri del Mare di Irphong e Nemessor, le sue cugine più famose nelle Isole Nelanther, la Torre di Segnalazione è alta 12 metri e larga 7,5 metri. Una porta di legno alla base si apre su una scala a spirale lungo la parete esterna, che dà accesso a tre livelli di stanze vuote. In cima alla torre brilla un effetto di *fiamma perenne* visibile per chilometri e chilometri.

Dopo la caduta degli Shoon, un incantatore sconosciuto applicò un potente effetto simile a un incantesimo *simpatia* (20° livello dell'incantatore) a questa torre, e ora qualsiasi umano che vede la struttura o la sua luce è attirato magicamente verso di essa. Gli sforzi per dissolvere questo effetto si sono rivelati inutili, e la luce che un tempo guidava le navi a un passaggio sicuro lontano dalle spiagge della Costa Selvaggia ora, invece, costringe i vascelli a girare intorno al Corno di Chult per bordeggiare la costa meridionale della penisola o rischiare di affondare sulle Rocce del Faro.

Samarlogh: Il Samarach nord-occidentale comprende il Samarlogh: la punta più sud-orientale delle Giungle di Chult, che è tagliata fuori dal resto della grande foresta dalle Montagne Sanrach occidentali. Le leggende di Samarach parlano di Squamata il Nero, la personificazione della giungla che avanza sempre di più e che ingoia chiunque osi avventurarsi nelle oscure profondità del Samarlogh. Anche se combattenti di Samarach pattugliano regolarmente i confini della giungla, le profondità del Samarlogh sono aree veramente selvagge abitate da sciami di corollax^{MdM2} e carnivori bradipi delle foreste^{MdM2}, oltre che innumerevoli altri mostri. Anche alcune roccaforti abbandonate della tribù di yuan-ti Sauringar si trovano all'interno delle sue profondità.

Luoghi importanti

Samarach vanta parecchi paesi e città importanti.

Miniere di Selgol: Scavate per prime agli albori dell'Impero Shoon, le miniere di Selgol sono tra le miniere di sale più produttive della Penisola di Chult. La loro produzione è stata

inviata via mare a est e nord verso terre ai confini del Mare Scintillante e del Lago dei Vapori per secoli.

Nell'Anno dell'Oscurità Fremente (572 CV), minatori del Thindol che scavavano molto in profondità aprirono un varco verso la regione del Sottosuolo nota come le Terre del Fuoco. Nei secoli successivi, tritoni del fuoco predatori e salamandre provenienti dal Dirupo Rovente hanno infestato le miniere di Selgol, e ancora adesso rappresentano una costante minaccia per i prodi minatori.

Rassatan (Piccola città, 10.936): La Città delle Perle Dorate è annidata in una conca dalle pareti ripide all'estremità della Baia di Rassatan. Un alto muro di pietra divide la città dal porto sottostante. Un unico cancello attraversa il centro delle mura, e un tunnel ben pattugliato conduce attraverso il retro della conca a un'altra guardiola sovrastante i campi del Bacino Sanrach. Gli abitanti di Rassatan vivono in piccoli covi scavati nelle pareti a terrazze della conca. La Città delle Perle Dorate è meglio conosciuta per i banchi di ostriche che giacciono sul fondo delle acque poco profonde della baia. Questi banchi prolifici producono le perle d'oro di più alta qualità disponibili in tutto il Faerûn.

Samargol (Metropoli, 105.731): Sull'argine orientale del Fiume Samar, all'estremità della Baia Samar, si trova la Città dei Veli, la dimora di quasi un quarto della popolazione di Samarach. Sebbene molti cittadini (sia maschi che femmine) indossino maschere o veli in pubblico, il nome della città in realtà deriva dalle innumerevoli illusioni ordite dagli abitanti di Nimbral. Questi *dweomer* fanno sembrare la città poco più di una manciata di capanne con una piccola fortezza signorile dall'esterno e la più magnifica città di tutto il Faerûn dall'interno.

Una doppia cinta di mura pesantemente fortificate protegge questa estesa città. Le mura interne circondano una bassa collina su cui vive la maggioranza degli aristocratici di Nimbral, compreso il Sommo Fantasmago. La maggior parte della reale ricchezza della città è concentrata in questo quartiere. Nessun cancello guasta la forza delle mura interne, quindi almeno in teoria, solo quanti sono in grado di volare (o per magia o in sella a pegasi) possono entrare o uscire dalla loro enclave isolata. In effetti, una manciata di tunnel attraversa le fondamenta delle mura, ma il loro utilizzo è illegale, così come i tentativi di scalare le mura.

Le mura esterne circondano il grosso della città e sono interrotte solo da tre cancelli minuscoli. Uno conduce a nord verso Taruin, un altro conduce a est verso Rassatan e Sorl e il terzo si apre sul fiume. Il porto della città si trova all'esterno delle mura a portata di freccia delle guardie sovrastanti. Tutto il traffico che entra o esce dalla città è frugato magicamente e fisicamente. Questo alto grado di sicurezza risulta in una scarsità generale di molte merci e nei prezzi che sono il doppio di quelli che si possono trovare altrove in Faerûn.

Sorl (Grande paese, 4.612): Questo paese di presidio protegge l'estremità occidentale del Passo Sormarl. Costruito nelle pareti molto ripide del canale che segna l'estremità occidentale del passo, il paese è diviso in due metà: Lato Nord e Lato Sud. Le imboccature di caverne che crivellano entrambe le sezioni sono collegate da una stretta scalinata di pietra scavata nella roccia. Lato Nord serve come alloggio per la legione di truppe di base qui, mentre Lato Sud ospita i mercanti che si occupano dei bisogni dei soldati e delle loro famiglie. Un paio di tozze muraglie fortificate conosciute come Cannello Ovest

e Cancelli Est bloccano le estremità occidentale e orientale del canalone, rispettivamente.

Taruin (Grande città, 23.899): La Città delle Sette Spezie è situata vicino alla confluenza degli affluenti che formano il Fiume Samar. Molte delle rare spezie per cui Samarach è conosciuta vengono raccolte nei campi che circondano Taruin, e le carovane di sale provenienti dalle miniere di Selgol attraversano regolarmente questo paese fortificato sulla loro strada verso le chiatte che trasporteranno i loro carichi a Samargol. Un grosso contingente dell'esercito di Samargol è stanziato a Taruin, e i suoi capi usano la città come area di allestimento per estesi pattugliamenti lungo i confini del Samarlogh.



Caccia Volante

storia regionale

L'isolato reame di Samarach un tempo era la metà occidentale del Thindol. A quel tempo, la popolazione era dominata da immigrati Tashlutan che si erano insediati nel Bacino Sanrach dopo le Campagne del Tashalar (all'incirca nel 300 CV). (Vedi la "Storia regionale" del Tashalar e del Thindol, più avanti, per maggiori dettagli.)

Nell'Anno dei Molti Serpenti (605 CV), i Thindolesi sia nell'est dominato dai Chultan che nell'ovest dominato dai Tashlutan smascherarono una schiera di yuan-ti infiltratisi in mezzo a loro. Durante i mesi di anarchia che seguirono questo evento, erranti bande di ofiofobi attaccavano chiunque sospettassero di possedere antenati serpentine. A differenza dei Thindolesi dell'est, le genti del Thindol occidentale fuggirono in massa, schierando una grande flotta di navi e salpando in direzione della favolosa isola di Nimbral.

Dopo che una tempesta furiosa distrusse gran parte di questa flotta avventata contro le Rocce del Faro, una legione di Cavalieri della Caccia Volante in sella a pegasi comparve su ciò che rimaneva della flotta e ordinò ai Thindolesi di ritornare a casa. Dopo avere ascoltato le loro richieste di perdono, Lord Samar, un Signore di Nimbral e il comandante della legione di Nimbral, accettò di ritornare alla Penisola di Chult con i fuggitivi e scacciare gli yuan-ti dal Bacino Sanrach.

Una volta che i sopravvissuti furono tornati a casa, l'arcimago Samar avvolse i passi di montagna e le strade del reame in veli di illusioni, poi intraprese una caccia lunga decenni degli agenti degli yuan-ti. Col passare del tempo, i Thindolesi dell'ovest iniziarono a chiamare la loro terra isolata Samarach, dal primo Signore di Nimbral che la governò attivamente, e gli abitanti del reame arrivarono a considerarla uno stato vassallo della lontana Nimbral.

trame ed eventi

Nonostante la stretta sicurezza di Samarach, abbondano voci su complotti di serpentine.

Harem del Jahi: Gira voce che un corrotto culto edonistico di stregone seguaci dei serpenti conosciuto come l'Harem del Jahi viva nelle profondità della giungla. Qualsiasi donna che scompaia nella giungla si pensa si sia unita al culto, e qualsiasi uomo che sparisca si dice sia caduto preda dei suoi membri.

In realtà, l'Harem del Jahi è una cabala di yuan-ti sanguepuro della tribù Sauringar. Il suo capo è un serpente a tre teste non morto noto come uno jahim^{MDM2} che incarna i desideri non esauditi degli yuan-ti di rivendicare la Penisola di Chult. L'attuale eletta dello jahi è Ssentenna Di'Nastassa (chierica ♀ di Sseth/stregona ♀/teurgo mistico 8 yuan-ti femmina sanguepuro CM), una seduttrice con lingua di serpente di bellezza ineguagliata.

lezza ineguagliata.

serpentes

Capitale: Ss'inthee'ssaree

Popolazione: 126.487 (yuan-ti 58%, nani selvaggi 41%, sarrukh 1%)

Governo: Impero (in teoria), alleanza tribale (in pratica)

Religioni: Sseth (ora Set) (sarrukh, yuan-ti), Thard Harr (nani selvaggi)

Importazioni: Schiavi

Esportazioni: Erbe aromatiche, gioielli, pellicce

Allineamento: LM, NM

L'Impero di Serpentes un tempo si estendeva dal Lhairghal (Mura Occidentali di Halruaa) fino ai Picchi di Fiamma, e da Sheirtalar fino al Muso di Omgar. Ora, però, i suoi capi comandano apertamente solo nelle Giungle Nere. Essendo ancora lacerato dalle antiche faide tribali che lo abbatterono, Serpentes si è risvegliato solo di recente da secoli di sonnolenza e ha iniziato a riaffermare la propria autorità sulla Penisola di Chult.

vita e società

Delle cinque grandi tribù di yuan-ti nella Penisola di Chult, solo tre hanno possedimenti significativi nelle Giungle Nere. Al momento, queste tribù stanno lottando apertamente tra loro per il trono di Sseth. Due di quelle tribù, Casato Eselemas e Casato Jennestas, hanno stretto una vaga alleanza. Tuttavia, in realtà quel patto è più un riconoscimento della debolezza condivisa nei confronti della più potente tribù Se'Sehen che non un segno di unità di intenti.

Ogni tribù rivendica un certo numero di terreni ricoperti di vegetazione nel fitto della giungla, da cui i suoi membri dominano il territorio circostante. Siccome la giungla in continua espansione minaccia qualsiasi costruzione lasciata incustodita, molte di quelle abitazioni rimangono in uno

stato di semirovina, anche se gruppi di schiavi fanno del loro meglio per mantenerle abitabili.

Fino ai tempi recenti, il grosso dei serpentoidi in questa area ha mostrato una curiosa apatia che li faceva accontentare di cacciare, sfruttare e torturare i loro schiavi mentre sognavano di antiche glorie. Fin dal Periodo dei Disordini e dalla breve apparizione dell'avatar di Sseth, però, i secoli di tale sonnolenza hanno aperto la strada a una nuova energia ritrovata. Molta di quella energia è diretta a intralciare i complotti delle tribù rivali e a indagare il mistero della condizione di Sseth, ma gli yuan-ti di Serpentes hanno anche iniziato a lavorare di comune accordo contro il loro nemico comune: l'umanità. In accordo con la Via Sacra di Sseth, gli yuan-ti hanno cominciato a mettere i loro agenti in posizioni di potere in modo tale da indebolire i reami vicini dall'interno. Questa strategia è in parte necessaria, poiché i regni umani attualmente possiedono una potenza militare molto maggiore che non gli yuan-ti, ma inoltre si riallaccia a una profezia. Le leggende degli yuan-ti parlano della rinascita di Sseth in forma mortale che preannuncia la nascita di Serpentes, e nessuna tribù vuole fare una mossa prematura prima che il dio (o il suo successore) ritorni.

Come gli yuan-ti di altre parti, gli abitanti di Serpentes sono divisi in tre caste principali: abomini, mezzosangue e sanguepuro. Gli abomini governano attraverso i mezzosangue, che a loro volta comandano sui sanguepuro. I corrotti e i guardiacovata sono caste relativamente nuove che sono inferiori ai sanguepuro ma superiori agli schiavi. Gli anatemi sono considerati servitori divini di Sseth, quindi non fanno parte del normale sistema di caste. Anche i guardiani sacri e gli uccisori di maghi (vedi Capitolo 6) hanno ranghi unici all'esterno del sistema di caste, anche se a molti vengono accordati i privilegi dei chierici e degli incantatori arcani, rispettivamente. I pochi sarrukh sopravvissuti sono trattati con rispetto e i loro ordini diretti sono sempre eseguiti, ma non hanno il potere per unire le tribù o governarle con fermezza.

caratteristiche geografiche principali

L'Impero di Serpentes comprende una vasta gamma di caratteristiche geografiche.

Fiume Amarast: Questo lento corso d'acqua si spinge in profondità nel cuore del territorio della tribù Se'Sehen. Il fiume è la casa dei ti-khana elasmosauri^{MdM2} che alcuni yuan-ti usano come destrieri.

Fiume Chun: Questo fiume impetuoso scorre attraverso uno stretto canalone nel cuore del territorio della tribù Jennestas. Il fiume è troppo poco profondo per la navigazione, ma le pareti calcaree del canalone sono crivellate di caverne che i serpentoidi di tutte le tribù usano come cripte. Si dice che parecchi dei tunnel più profondi siano collegati con le Profondità del Serpente, e singoli sarrukh ogni tanto escono dall'ibernazione molto sotto la superficie e si fanno strada in questa regione per trovare cibo.

Fiume Lapar: Formando il confine meridionale tra le Giungle di Mhair e le Giungle Nere, il Fiume Lapar segna il margine orientale del territorio della tribù Jennestas (con l'eccezione dell'enclave di Mhairhetel). Paludi di mangrovie sono allineate su

entrambi gli argini del fiume, rendendo difficile distinguere dove finisce il corso d'acqua e dove inizia la giungla.

A circa metà strada tra il Mare di Lapal e il Golfo di Lapal, sette pilastri di pietra emergono dalle profondità del fiume fino a 12 metri o più sopra il pelo dell'acqua. I Pilastri dei Sarrukh, come vengono chiamati, sono coperti di rune Draconiche molto consumate che raccontano in dettaglio la storia dell'antico Mhairshaulk sotto il dominio sia dei sarrukh che degli yuan-ti.

Fiume Lemas: Il Fiume Lemas fa defluire le acque del Lago Lemas nel Mare di Lapal e segna parte del confine tra le Giungle di Mhair e le Giungle Nere. Segna anche il confine orientale dei territori degli Eselemas, quindi i suoi argini sono spesso pattugliati dagli yuan-ti. Da qualche parte lungo il fiume si trova la chiglia spezzata di una *nave celeste di Halruaa* che è stata protetta dal decadimento mediante antiche magie conservanti. Nessuno sa quale carico portasse con sé, né cosa sia capitato alla sua ciurma, ma il fatto che gli esploratori di Halruaa continuino a cercarla suggerisce che il relitto della nave possa ancora contenere un tesoro inestimabile.

Fiume Mhair: Il Fiume Mhair un tempo serpeggiava attraverso il cuore di Mhairshaulk, e molte delle rovine rimaste dei sarrukh in questa area si trovano lungo i suoi argini. Di tanto in tanto, il fiume modifica il proprio corso rivelando nuove rovine, ma principalmente, questo corso d'acqua è selvaggio come le giungle che lo circondano.

Fiume Tharynd: Questo fiume corto e selvaggio scende a capofitto verso sud dalle Montagne Delphin fino alla baia più settentrionale del Mare di Lapal. Un antico sentiero che parte dall'Abbazia di Tharynd (vedi sotto) si snoda lungo il suo argine occidentale, e la tribù Se'Sehen pattuglia quell'area con regolarità per proteggersi contro il tradimento da parte della tribù Eselemas oltre che da intrusi temerari.

Golfo di Lapal: Alla foce del Fiume Lapal c'è una baia salmastra che fa defluire le Giungle Nere e le Giungle di Mhair nel Grande Mare. La tribù Jennestas si prodiga in un'attenta sorveglianza di queste acque dalle colline coperte di vegetazione della giungla sul lato occidentale del Golfo di Lapal, e una testuggine dragona Mastodontica (avanzata a 30 DV) protegge le acque più profonde in cambio di offerte regolari da parte degli yuan-ti. Il bordo orientale del Golfo di Lapal segna l'inizio di una vasta palude di mangrovie che si estende quasi fino a Mhairhetel. Questa area è la riserva di caccia di numerosi ragni spada solitari.

Giungle di Mhair: Le Giungle di Mhair sono situate tra il Mare di Lapal e le Mura Occidentali di Halruaa. Questa buia foresta tropicale contiene ogni sorta di fauna e flora, la maggior parte sconosciuta in qualsiasi altro posto. Grandi quantità di piante carnivore, alberi del crepuscolo, phandar, chiomenere, betulle argentee, suth e zalantar crescono in questa giungla, insieme a una profusione di vegetali meno pericolosi.

Un tempo il centro dell'impero sarrukh di Mhairshaulk, le Giungle di Mhair sono ora la casa di ogni genere di mostro. Siccome gli yuan-ti di Serpentes considerano sacra questa terra, si recano qui solo per cacciare, perlustrare le rovine di Mhairshaulk e scacciare gli intrusi. Le Giungle di Mhair settentrionali sono la riserva di caccia di tigri crudeli, assimilatori e molte tribù nomadi di nani selvaggi cacciatori. Tranne che per l'assenza di tribù di yuan-ti, questa area presenta una notevole somiglianza con le Giungle Nere. I margini meri-

dionali più umidi alla fine si trasformano in vaste paludi di mangrovie battute da ragni spada solitari e nagaidre.

Gli yuàn-ti anatemi dimorano all'interno e in mezzo alle più importanti rovine di Mhairshaulk, accuditi da yuan-ti inferiori che hanno giurato in precedenza la loro fedeltà tribale. Altre rovine maggiori sono rivendicate da ha-naga Faerûniane e nagaidre solitarie. Le rovine minori sono poco comuni sulla superficie poiché la vegetazione della giungla le ha divorate completamente nel corso dei millenni. Fosse sparpagliate in tutte le Giungle di Mhair portano nelle Profondità del Serpente e gli esploratori sono avvertiti di stare attenti alle trappole a fossa piazzate dai nani cacciatori.

Giungle Nere: Con le cime degli alberi talmente fitte che il pavimento della giungla è avvolto da un buio quasi completo (considerare come penombra durante il giorno), le Giungle Nere sono la dimora di migliaia di animali, vegetali e insetti. La varietà è talmente grande che in ogni acro possono trovarsi parecchie centinaia di tipi di creature. Degli alberi conosciuti altrove in Faerûn, mangrovie, betulle argentee, alberi suth e alberi di zalantar sono i più comuni. Ogni genere di predatore si nasconde nelle Giungle Nere, ma piante carnivore, dinosauri, serpenti strangolatori giganti e vipere alate sono i più comuni. I margini sud-occidentali sono dominati da tribù di primati, inclusi gorilla, gorilla sanguinari^{MdM2}, gorilla ammantati^{MdM2} e gambol^{MdM2}, oltre che girallon, gorilla (considerare come gorilla pacifici) e scimmie. Gli yuan-ti dominano incontrastati, pattugliando le giungle con regolarità e spingendo i predatori più pericolosi verso est nelle Giungle di Mhair per proteggere le rovine di Mhairshaulk.

I resti della passata gloria dell'Impero di Serpentes sono ovunque, sebbene molte di quelle rovine siano infestate da piante della giungla cresciute troppo: Statue di pietra degli yuan-ti abomini morti da lungo tempo e mura pericolanti sono i segni più comuni delle vecchie abitazioni, ma si possono trovare anche rovine più grandi. Antichi depositi di pietre da costruzione, stoviglie, oggetti di vetro e di metallo a volte sono rivelati quando alberi giganti cadono in seguito a una tempesta. coloro che scavano sotto a tali ritrovamenti possono scovare antiche catacombe che si estendono nelle profondità della terra.

Lago Lemas: Questo piccolo lago d'acqua dolce forma parte del confine tra le Giungle Nere e le Giungle di Mhair. Alimentato da innumerevoli torrenti e da due piccoli fiumi senza nome, fa defluire le sue acque nel Fiume Lemas e attraverso di esso fino al Mare di Lapal. Il Lago Lemas si trova nel cuore delle terre della tribù Eselemas e lungo la sua sponda occidentale sono disseminate numerose tenute coperte di vegetazione. Il lago stesso ospita un gruppo di tojanida anziani, che i chierici Eselemas richiamarono dal Piano Elementale dell'Acqua parecchio tempo fa per difendere la tribù.

Mare di Lapal: Il Mare di Lapal in realtà è un lago d'acqua dolce circondato dalla giungla: le Giungle Nere a ovest e le Giungle di Mhair a est. La fresca brezza che soffia sull'acqua spezza il calore implacabile del sole e disperde le nuvole brulicanti di zanzare e insetti succhiasangue che volano sull'area.

Il lago è alimentato da quattro fiumi: due che hanno origine in uno sperone della catena montuosa Hazar a nord, e gli altri due che scaturiscono in mezzo alle Giungle di Mhair. L'acqua del lago poi scorre placidamente verso il Grande Mare verso sud. Le barche sono praticamente sconosciute sul Mare di Lapal, siccome gli yuan-ti della tribù Sseradess

preferiscono nuotare e quelli delle altre tribù cavalcano elasmosauri^{MdM2} con i finimenti. Mandrie di elasmosauri selvatici dominano il Mare di Lapal, sebbene siano numerosi anche ahuizotl^{AI}, chuul e tentacolari^{MdM2}.

Profondità del Serpente: Le Profondità del Serpente si trovano sotto le Giungle di Mhair e le Giungle Nere, formando una vasta rete sotterranea di caverne che si estende da Lapalgard a Mhairhetel e fino a Delselar. Nel centro di questo esteso sistema di caverne c'è il Sottomare di Lapal, che è alimentato dall'acqua che cola dal lago soprastante. Le Profondità del Serpente sono la dimora di tribù di trogloditi sempre in guerra, di qualche sarrukh di Mhairshaulk e dei tren: ibridi lucertoloidi-trogloditi allevati all'apice dell'Impero di Serpentes. Sebbene i sarrukh in ibernazione abbiano scavato piccoli complessi in tutte le Profondità del Serpente, molti sono raggruppati intorno al Sottomare di Lapal. Ogni tanto, gli yuan-ti mandano emissari per consultarsi con i loro creatori, ma tali richieste di aiuto di solito vengono ignorate.

Luoghi importanti

Serpentes comprende numerose città e paesi fiorenti, oltre che centinaia di rovine.

Mhairhetel (Piccola città, 9782): Sulla punta meridionale delle Giungle di Mhair si trova la Città dei Rinnegati. Questo fortino isolato è la dimora di esiliati provenienti da tutte le nazioni che si affacciano sul Grande Mare. Siccome nel porto di Mhairhetel sono benvenute navi battenti qualsiasi bandiera (o anche nessuna bandiera), la città è diventata un porto di richiamo per i pirati provenienti da Narubel e Yaulazna (la Baia dei Pirati nascosta nell'Halruua sud-orientale), oltre che un rifugio per schiavisti e mercanti dalla pessima fama. La reputazione della città come porto dei pirati fino ad ora l'ha protetta molto bene dagli attacchi dal mare.

Hetel Hastalhorn, un importante arcimago di Halruua che cercava di sfruttare le ricchezze nascoste delle Giungle di Mhair, fondò la Città dei Rinnegati nell'Anno della Saggezza Bandita (-125 CV). Nel giro di un anno, Hetel scomparve e l'insediamento rimase praticamente disabitato. Ma ogni anno successivo, nuovi immigrati arrivavano in cerca di una dimora lontana dalle terre in cui erano nati, e Mhairhetel lentamente crebbe fino a diventare una città vitale.

Per secoli, le tribù di yuan-ti di Serpentes hanno considerato utile Mhairhetel. Fino alla recente alleanza della tribù Se'Sehen con il consorzio mercantile Runden, la Città dei Rinnegati ha rappresentato l'unico mercato mediante il quale gli yuan-ti potevano commerciare con terre lontane. Inoltre, molti umani delle terre del Grande Mare interessati a esplorare le Giungle di Mhair cominciano le loro spedizioni in questo porto (cosa che li rende facili da controllare e pedinare).

Tuttavia, gli yuan-ti si sono sempre assicurati che uno di loro governi la Città dei Rinnegati, e che agenti dei serpenti controllino tutti i livelli nascosti di potere. L'attuale reggente di Mhairhetel è Istasfis Nsaran (guerriero 7 yuan-ti sanguepuro NM), un membro della tribù Jennestas.

Ss'dath'in'ssatath: Costruita lungo la riva occidentale del Lago Lemas, Ss'dath'in'ssatath un tempo era la capitale provinciale del territorio che si estendeva da Sheirtalar al Mare di Lapal e dalle Montagne Delphin al Passo di Talath. La maggior parte della città è caduta in rovina, ma le strutture rimanenti ospitano il grosso della tribù Eselemas. I

costruttori di Ss'dath'in'ssatath preferivano le sculture murali piuttosto che le statue, quindi le facciate che non sono ancora crollate sono decorate con bassorilievi di serpenti che si contorciono e volti di naga.

Ss'inthee'ssaree: L'estesa città in rovina di Ss'inthee'ssaree si trova sulla costa nord-occidentale del Mare di Lapal. Un tempo la capitale di Serpentes, Ss'inthee'ssaree cadde in rovina dopo la scomparsa dell'avatar di Sseth nell'Anno dei Sogni (10 CV) e le conseguenti faide tra tribù di yuan-ti su chi dovesse succedergli come imperatore. Dopo secoli di schermaglie intertribali, la tribù Se'Sehen alla fine cementò il proprio controllo su Ss'inthee'ssaree nel sesto secolo del Calendario delle Valli. Da allora, i membri di questa tribù hanno sfruttato i loro schiavi per ripulire le rovine dai detriti e ricostruire ovunque fosse possibile. Tuttavia, senza il sostegno delle altre tribù, i Se'Sehen non possono aspirare ad altro che non impedire alla giungla di reclamare sempre più rovine.

Un'area centrale conosciuta come la Fossa delle Vipere forma ancora il centro di potere degli yuan-ti nelle Giungle Nere e nelle Giungle di Mhair. I sacerdoti di Sseth (e molti altri yuan-ti, indipendentemente dalla tribù) considerano la Fossa delle Vipere il luogo più sacro dell'intero Faerûn. Sotto il suo altare centrale si trova una vasta stanza delle uova, accudita dai guardiacovata. Nelle viscere del tempio, un *portale* collega i sacerdoti dei Se'sehen con i loro più grandi alleati, gli yuan-ti di Hlondeth. Davanti al più sacro altare di Sseth, dove l'avatar stesso si arrotolava mentre governava Serpentes, si trova una fossa poco profonda piena di serpenti attorcigliati. Nel centro di questa fossa c'è una pedana rialzata su cui i serpenti non strisciano. La pedana, che porta tracciata una trama mistica formata da segni serpentiformi, serve come *portale* privo di chiave che si attiva 5 round dopo che una qualsiasi creatura ha messo piede sulla sua superficie. Gli yuan-ti che usano il *portale* sfruttano quel lasso di tempo per assumere posizioni di riverenza e rispetto. Il *portale* trasporta tutte le creature che si trovano in piedi sulla pedana nell'istante in cui si attiva verso un identico tempio in Hlondeth chiamato le Sale Scagliose di Varae. Siccome i due templi sono l'immagine esatta l'uno dell'altro, chi utilizza il *portale* spesso non si accorge assolutamente di essere andato altrove.

Ss'yin'tia'saminass: Situata a metà strada tra la fonte del Fiume Chun e il Passo Dolsel, Ss'yin'tia'saminass un tempo era la capitale provinciale delle Giungle Nere meridionali e del Bacino Thindol. Gli yuan-ti che vivevano in questa città compivano esperimenti sulle varie specie di primati native della regione nella speranza di creare una perfetta razza di schiavi, ma quegli sforzi furono abbandonati dopo la caduta di Serpentes. Oggi, la regione circostante è invasa dalle progenie di quei primati sperimentali. Quindi, in un certo senso, Ss'yin'tia'saminass è la leggendaria "Città delle Scimmie" che molti racconti dei Thindolesi situano erroneamente nelle Montagne Guth. Nei secoli più recenti, la tribù Jennestas ha rivendicato le rovine di Ss'yin'tia'saminass come sua base operativa, cercando di recuperare le antiche magie di trasformazione delle bestie che un tempo utilizzavano i loro creatori. Invece di ripetere il fallimento dei loro antenati, però, i Jennestas hanno iniziato a fare esperimenti con schiavi umani e halfling. Questi ultimi sono stati rapiti dai confini del Bosco di Lluir Meridionale e riportati nelle Giungle Nere attraverso un *portale* a due sensi.

storia regionale

L'impero più meridionale dei sarrukh era Mhairshaulk, che fu fondato all'incirca nel -34.800 CV e ampliato verso ovest dal Lhairghal fino alle Giungle di Chult. Si pensa che gli abitanti di Mhairshaulk abbiano creato naga, pteradi e trogloditi, insieme a numerose altre razze scomparse da molto tempo. Gli yuan-ti furono il risultato di esperimenti che univano umani primitivi con i sarrukh di Mhairshaulk, con quantità variabili di sangue di serpente aggiunto al miscuglio.

A differenza di altri imperi contemporanei quali Istosseffil e Okoth, il Mhairshaulk governato dai sarrukh tramontò gradualmente, affondando lentamente in una certa sonnolenza all'incirca nel -33.500 CV. I sarrukh diminuirono lentamente di numero, e uno dopo l'altro, gli individui rimasti entrarono in un ciclo di ibernazione prolungata alternata a brevi periodi di attività. Man mano che i grandi clan dei sarrukh si ritiravano dal governo quotidiano del loro reame, Mhairshaulk diventava sempre di più la riserva degli yuan-ti. Anche se i teocratici vrael olo governarono il cuore di Mhairshaulk per millenni, gli imperi nascenti di batrachi e aeeree si assicuravano che gli yuan-ti non riuscissero mai ad acquisire il predominio di cui avevano goduto i loro creatori.

Al termine dell'Era dei Draghi (-24.000 CV circa), il Mhairshaulk governato dagli yuan-ti era quasi crollato, grazie ai ripetuti assalti alle sue città da parte dei grandi dragoni del sud. All'incirca in questo periodo, un esercito di serpenti alati noti come couatl apparve nelle Giungle di Chult provenendo dalle terre a occidente, richiamati al servizio dal dio Ubtao. Nei secoli successivi, queste creazioni rivali dei sarrukh combatterono tra loro per il controllo della penisola. Più volte gli yuan-ti furono costretti a cedere le loro proprietà più a ovest ai couatl, fino a che la guerra non terminò in una situazione di stallo con le Montagne Hazur come linea divisoria.

Nei millenni successivi, la Penisola di Chult rimase la riserva di singoli serpentoidi potenti, ma non vi esisteva alcun impero organizzato. All'incirca al tempo della fondazione di Netheril, i couatl cominciarono a diminuire drasticamente di numero, quindi decisero di cercare un'altra razza che mantenesse libera dall'influenza degli yuan-ti l'estremità occidentale della Penisola di Chult. Alla fine, scelsero le tribù umane di un continente lontano a sud-ovest e predicarono gli insegnamenti di Ubtao. Le tribù Eshowe, Tabaxi e Thinguth, insieme a parecchi altri che accolsero il messaggio di Ubtao, seguirono i serpenti alati in un grande pellegrinaggio attraverso i mari fino alle Giungle di Chult nel -2809 CV.

Le tribù approdarono nella Costa Selvaggia e marciarono nell'entroterra verso i Picchi di Fiamma, dove l'avatar di Ubtao li accolse. Dopo che tutti, esclusa una manciata di serpenti volanti, si ritirarono dal Faerûn sud-occidentale, l'avatar del Padre di Chult fondò la grande città di Mezro nel -2637 CV. Per un certo periodo visse tra i Tabaxi, la più grande delle tribù, mentre le altre tribù si sparpagliavano nelle giungle. Infine il Padre dei Dinosauri si ritirò, ma non prima di avere infuso nello stesso Chult una parte della sua essenza. Come conseguenza involontaria di questa azione, nel terreno fu liberata un'ombra di Ubtao.

Senza il governo diretto del Padre di Chult, scoppiò una grande guerra tra le tribù, che durò dall'Anno dei Pugnali Stillanti (-438 CV) all'Anno del Dolore Scatenato (-122 CV).

Durante il conflitto, gli Eshowe liberarono il Gigante d'Ombra dal terreno della Vallata dell'Onore Perduto. Dopo aver quasi distrutto Mezro e i Tabaxi, il gigante (che fu chiamato Eshowdow) si rivoltò contro gli Eshowe e quasi li annientò. Le tribù rimaste (tranne gli Eshowe e i Thinguth) furono assimilate nella tribù dei Taxabi, le cui genti diverse presero collettivamente il nome di Chultan.

L'arrivo dei Chultan, che vivevano liberi dall'oppressione, incitò indirettamente una rivolta tra le tribù Lapal che servivano gli yuan-ti come schiavi. Dopo secoli di rivolte sparse, i Lapaliiyan finalmente scapparono nel -1732 CV, fuggendo a nord e ad est nelle terre ora rivendicate da Lapaliiya e Halruaa. Priyati della loro razza schiava, gli yuan-ti furono costretti a catturare le tribù di lucertoloidi della Grande Palude di Rethild e riportarle sulle coste del Mare di Lapal e del Thingulph.

Nell'Anno dei Sogni Pescati (-320 CV), la tribù di yuan-ti Hss'tafi fu convocata magicamente alle rovine di Ss'thar'tiss'ssun dagli ofidi di Najara. La scomparsa della tribù dalle sue tradizionali tenute sulle coste occidentali del Mare di Lapal sconvolse lo status quo tra le vicine tribù di yuan-ti, provocando due decenni di intense guerre tra i rimanenti yuan-ti in Mhairshaulk. Quando la guerra civile minacciò di distruggere i ranghi dei suoi seguaci rimasti, l'asopito Merrshaulk rispose inviando un avatar alato di nome Sseth attraverso uno dei *portali* sotto i Picchi di Fiamma nell'Anno delle Cripte Eruttanti (-304 CV).

Sotto la guida di Sseth, gli yuan-ti forgiarono l'Impero di Serpentes sulle rovine di Mhairshaulk. Siccome gli stati di Lapal erano stati indeboliti drasticamente dall'Epidemia dell'Impero (-375 CV), le tribù di yuan-ti non ebbero problema a conquistare tutte le terre da Lhairghal ai Picchi di Fiamma nell'Anno dei Serpenti al Sole (-189 CV). Il regno di Sseth come imperatore di Serpentes terminò bruscamente nell'Anno dei Sogni (10 CV), quando scomparve sotto i Picchi di Fiamma. Alcuni dicono che la sua scomparsa fu il risultato di un tentativo fallito di liberare Dendar il Serpente della Notte e quindi porre termine al mondo; altri sostengono che si ritirò volontariamente per sottoporsi alla deificazione. Qualunque fosse il motivo della sua scomparsa, il clero di Sseth cominciò a venerare il suo imperatore scomparso come Merrshaulk rinato. Le tribù di yuan-ti un tempo alleate iniziarono a scontrarsi su chi dovesse succedere al loro unico e solo imperatore mentre l'impero intorno a loro stava crollando.

Nei secoli successivi alla caduta di Serpentes, le tribù di yuan-ti hanno continuato a dominare le giungle di Mhair e le Giungle Nere, e in misura minore le terre ora rivendicate da Samarach e Thindol. Il dominio nominale della penisola, però, passò alla nazione di Tashtan, poi all'Impero Shoon, e poi ai singoli regni di Lapaliiya, Samarach, Tashalar e Thindol. Sebbene gli yuan-ti non abbiano mai trovato un accordo su un nuovo imperatore, le tribù hanno iniziato ancora una volta a lavorare di comune accordo, esercitando collettivamente una certa influenza su numerosi stati circostanti.

Il Periodo dei Disordini ha portato nuova energia ai serpenti quando l'avatar di Sseth ha fatto una breve apparizione sopra le acque del Mare di Lapal poco prima di combattere contro l'avatar-dinosauro di Ubtao al confine orientale delle Giungle di Chult. Ma dopo la Crisi degli Avatar, Set e i traditori sarrukh di Okoth hanno costretto il Grande Serpente a

un torpore di incubi senza fine. Di nuovo gli yuan-ti stanno cercando attivamente di soggiogare i reami umani della Penisola di Chult e del Mare Scintillante. Sotto la guida dei sarrukh di Mhairshaulk, anche piccole bande di serpentoidi hanno cominciato a vagare in Faerûn in cerca di indizi sulla natura dell'eterno torpore di Sseth e di come sia possibile porvi termine.

Trame ed eventi

Serpentes è in costante stato di cambiamenti, con i suoi abitanti che rivaleggiano per potere e posizione.

Guerra tribale: Fin dal Periodo dei Disordini, la tribù Se'Sehen è cresciuta in modo significativo per potere e influenza, soprattutto a spese delle tribù Eselemas e Jennestas. Come dimostrano i loro eserciti di guardiacovata sempre in aumento, i Se'Sehen si stanno preparando per una guerra di conquista, che credono inizierà non appena Sseth ritorna per reclamare il proprio impero.

Gli abomini delle altre due tribù sono tutti in favore di riconquistare Serpentes, ma non se farlo implica il sottomettersi ai Se'Sehen. Invece che dare inizio a una guerra civile, che alla fine perderebbero, agenti di entrambe le tribù minori hanno cominciato a spargere voci su tesori dimenticati in tutte le città del Sud nella speranza di attirare avventurieri umani nelle terre dei Se'Sehen. Mediante queste turpi azioni, sperano di indebolire la tribù Se'Sehen in modo sufficiente da acquisire il predominio prima che l'imperatore reclaims il suo trono. Naturalmente, i loro piani corrono il rischio di attirare troppi Senza Scaglie nelle giungle e quindi di ostacolare i piani di tutte le tribù, ma per ora i piani proseguono.

surkh

Capitale: Surkh

Popolazione: 9.770 (lucertoloidi 99,9%, re lucertole 0,1%)

Governo: Monarchia

Religioni: Semuanya, Tiamat

Importazioni: Armi, gladiatori

Esportazioni: Frutti di mare

Allineamento: LM, NM

La Città delle Lucertole si trova sulla sponda settentrionale della Grande Erosione, all'ombra delle Montagne delle Ali. Sebbene Surkh mantenga rapporti cordiali con l'Enclave di Smeraldo, Lachom (una comunità agricola tra la Grande Erosione e il Golfo di Vilhon), Lheshayl e Nimpeth, rimane decisamente isolata dai suoi vicini. Gli abitanti di Surkh sbarcano il lunario pescando nella Grande Erosione, e temono solamente l'antica testuggine dragona che vive nelle sue profondità.

vita e società

I lucertoloidi di Surkh hanno raggiunto un grado di civiltà ineguagliato dai loro simili ovunque in Faerûn. Nonostante il loro isolamento, però, la loro pratica di mangiare sia gli umanoidi colpevoli di gravi delitti che gli sconfitti di letali scontri tra gladiatori genera un certo timore tra i Senza Scaglie nelle città-stato circostanti.

Gli abitanti di Surkh dimostrano un alto grado di lealtà nei confronti del loro monarca, Re Griss'tok (barbaro 9 re lucertola CN). Griss'tok rimane un enigma per gli stranieri poiché riceve visitatori non lucertoloidi solo se parlano Draconico, e solo in rari casi. Un consiglio di capitani tribali viene consultato dal re, ma siccome può promuoverli o destituirli a suo piacimento, essi di solito aderiscono alla sua volontà.

Anche se nella società di Surkh rimangono in forza le distinzioni di clan e di tribù, Griss'tok scoraggia attivamente tali fedeltà, emanando regolarmente editti che costringono vari clan e tribù a unirsi o dividersi per indebolire la loro importanza. Dagli abitanti di Surkh ci si aspetta che risolvano le loro differenze individuali e collettive mediante il combattimento gladiatorio rituale nell'Arena delle Scaglie. I gladiatori possono essere ingaggiati per servire come sostituti per una o entrambe le parti di una disputa, ma il risultato dello scontro deve essere onorato, a prescindere che i duellanti abbiano o meno partecipato fisicamente.

Molti abitanti di Surkh dimorano in case formate da mattoni di fango cotti, le quali vengono costruite intorno a pozze comuni e ombreggiate. Il lavoro fisico è limitato alle prime ore del mattino e della sera così che molti possano ritirarsi nelle acque rinfrescanti durante la porzione più calda del giorno. Molti degli abitanti di Surkh lavorano come pescatori, raccogliendo le ricchezze del mare e la maggior parte di quelli che rimangono sono impiegati come soldati o gladiatori.

caratteristiche geografiche principali

Surkh rivendica alcuni dei luoghi di interesse più belli di tutto Faerûn.

Cresta di Surkh: I picchi più a sud-ovest delle Montagne delle Ali, che sovrastano e circondano la Città delle Lucertole, sono conosciuti come la Cresta di Surkh. Siccome i gli abitanti di Surkh seppelliscono i loro morti tra queste montagne, la regione è disseminata di tombe in superficie. I chierici di Semuanya sono in un certo senso negligenti nell'erigere interdizioni intorno a queste cripte, quindi molte sono diventate la dimora di creature scagliose non morte, in particolare ghouls. Almeno tre delle cripte in questa area ospitano i cadaveri dei sarrukh di Okoth. Saccheggiare una cripta a surkh è un crimine, e chiunque venga colto in fallo viene consumato vivo.

Grande Erosione: Così chiamata per le sue profondità inesplorate, la Grande Erosione è il più grande lago d'acqua dolce tra il Mare Scintillante e il Mare delle Stelle Cadute. Le sue limpide acque fredde abbondano di innumerevoli tipi di pesci in quantità sufficiente a nutrire la maggior parte di Surkh senza impoverirne seriamente la riserva. Alimentato dagli affluenti che scorrono dalle Montagne dei Garofani, dalle Montagne delle Ali, dalle Montagne Innevate e dal Lago Impresk, la Grande Erosione a sua volta confluisce nel Fiume Mantodinverno.

La Grande Erosione è la casa di un'immensa testuggine dragona (avanzata a 36 DV), che è conosciuta solo come il Drago delle Profondità. I pescatori di Surkh considerano un onore morire tra le fauci della creatura, anche se non cercano attivamente una tale morte. Alcune sette in città rispettano il

Drago delle Profondità fino al punto di venerarlo e fargli offerte periodiche, sebbene la bestia non abbia mai riconosciuto in alcun modo una tale venerazione. La testuggine dragona ha costruito la tana in un sistema di caverne sotterraneo allagato che si fa strada serpeggiando in profondità verso la Cresta di Surkh, che si apre sul lago a parecchie centinaia di metri sotto la superficie. Da qualche parte all'interno di questo labirinto si trova la terminazione di un *portale* a senso unico proveniente dal Covo dei Draghi.

Il ramo occidentale della Grande Erosione, conosciuto come Lago Shalane, è molto meno profondo del resto del lago e decisamente più libero dai saccheggi della testuggine dragona. Gli umani provenienti dalle Pianure Scintillanti e da Erkazar limitano le loro spedizioni di pesca a questa estremità della Grande Erosione.

Luoghi importanti

Solo qualche luogo di interesse si staglia nel generalmente pacifico territorio di Surkh.

Arena delle Scaglie: Questo vasto anfiteatro nel cuore di Surkh ha rivali solo in quelli di Manshaka e Reth. La struttura è costruita per sembrare un cerchio di dinosauri di pietra scolpiti con colli, membra e code intrecciate. Qui si svolgono gare gladiatorie due volte ogni dieci giorni, attirando regolarmente grandi folle. Sebbene la maggioranza dei gladiatori siano lucertoloidi, altre razze (soprattutto umani) possono guadagnare bene combattendo sul Campo Scaglioso come sostituti delle varie fazioni. Molti combattimenti non sono all'ultimo sangue; semplicemente terminano quando si arrende uno dei due contendenti. Tuttavia, se un qualsiasi partecipante o mecenate dovesse richiedere uno scontro all'ultimo sangue, lo sconfitto viene divorato dal re o da uno dei suoi nobili.

Portale delle Montagne delle Ali: Nella Cresta di Surkh, sopra la Città delle Lucertole, si erge un *portale* nella forma di una lastra di pietra con simboli serpentini iscritti sul lato orientale. Questo *portale* collega il Golfo di Vilhon con l'imboccatura del Grande Serpente Pietrificato nelle Colline del Serpente. Sebbene i lucertoloidi di Surkh rivendichino questa regione, parecchi yuan-ti al soldo della Sibilla Serpente di recente hanno costruito una piccola fortificazione intorno al *portale*, che hanno difeso contro i ripetuti assalti.

Il *portale* si attiva solo quando le prime luci del sole del mattino illuminano completamente la pietra. Durante questo periodo, qualsiasi creatura che tocchi la pietra è attirata attraverso il *portale* e depositata nella bocca del serpente pietrificato nel bel mezzo delle Colline del Serpente. La natura del *portale* ne rende la difesa particolarmente importante, poiché gli yuan-ti che viaggiano di solito arrivano presso la pietra parecchie ore prima che possa funzionare e hanno bisogno di un posto sicuro per attendere l'alba.

Santuario della Prima Lucertola: Sotto le strade di Surkh si trova il Santuario della Prima Lucertola, un luogo di venerazione per il Culto di Tiamat. Guidati da Deiros Fork-tongue (chierico 9 di Tiamat/gerofante 5 di Tiamat umano Mulan LM) e Fuoco della Prima Lucertola Ssenidak Wyrmspear (guerriero 5/chierico 9 di Tiamat/campione divino 5 di Tiamat lucertoloide LM), i seguaci della Regina Drago stanno crescendo rapidamente di forza e di numero. Al

momento, il culto controlla molte delle attività illecite in Surkh, compresi il commercio di schiavi e il mercato nero delle merci. I membri del culto devono comunque mantenere segreta la loro fede, ma sta per arrivare il giorno in cui saranno in grado di sfidare la supremazia della chiesa di Semuanya. Il Culto di Tiamat è ferocemente contrapposto al Culto del Drago e recentemente ha sventato un tentativo da parte del suo nucleo di Hlondeth di stabilire una base nella Città delle Lucertole.

storia regionale

In origine la Città delle Lucertole non era altro che un anonimo villaggio di pescatori umani molto simile a come sono oggi Elupar e Ulkan. Fu fondato da emigranti provenienti da Lachom e Nimpeth nell'Anno della Profonda Fonte Perenne (167 CV).

Nell'Anno delle Pietre Spaccate (1159 CV), una testuggine dragona inseguì una banda di sarrukh di Okoth dal Covo dei Draghi attraverso un *portale* in un sistema di caverne allagate sotto la Cresta di Surkh. I sarrukh fuggirono nella Grande Erosione e poi sulla sponda più vicina, che per coincidenza era il sito del summenzionato villaggio di pescatori. Qui la testuggine dragona finalmente li uccise, distruggendo gran parte del villaggio nel processo e facendo fuggire terrorizzati i pochi umani sopravvissuti.

Negli anni successivi, quantità sempre maggiori di lucertoloidi emigrarono in questo luogo, attirati dai rapporti in base ai quali i servitori di Semuanya avevano visto combattere un grande dragone delle profondità. Le prime tribù scoprirono i cadaveri dei sarrukh e li sotterrarono con orrore nei picchi sopra il villaggio. I loro capi tribali cominciarono a studiare i velli (pergamene) che i sarrukh avevano lasciato, e col passare del tempo iniziarono a imitare i loro creatori negli usi e nella pratica.

Nell'Anno dell'Artiglio (1299 CV), il nonno di Griss'tok finalmente riunì le tribù e si proclamò re. Istituì il sistema dei combattimenti tra gladiatori che serve ancora oggi al posto delle normali faide tra tribù e clan. Suo figlio stabilì il precedente per cui la progenie più potente del re attuale debba dimostrare il proprio diritto a diventarne l'erede con il combattimento gladiatorio.

Trame ed eventi

Surkh è un luogo relativamente pacifico, ma avvenimenti occasionali possono attirare l'interesse dell'esterno del reame.

Esodo dei cuccioli: Una covata di draghi neri è spuntata nel Surkh attraverso un *portale* dal Covo dei Draghi nelle profondità della Grande Erosione. I cuccioli sembrano in caccia di qualcosa (probabilmente un artefatto rubato dai sarrukh dal tesoro di Tiamat). Sebbene i draghi non rappresentino ancora una minaccia, Re Griss'tok ha diffuso la notizia della sua necessità di avventurieri coraggiosi nelle città vicine, temendo che i cuccioli possano minacciare il suo reame una volta cresciuti. Il monarca di Surkh non osa impiegare dei lucertoloidi per una tale missione poiché potrebbero istituire culti a Tiamat invece di distruggere i suoi seguaci.

Tashalar

Capitale: Tashluta

Popolazione: 889.920 (umani 94% [Tashalan 83%, Calishiti 12%, Chultan 3%, Shaaran 1%], lucertoloidi 4%, yuan-ti 1%)

Governo: Oligarchia mercantile

Religioni: Anfisbena il Serpente del Mondo (Sseth [ora Set]), Chauntea, Malar, Savras, Talona, Waukeen

Importazioni: Argento, calantra, frutta, manzo, schiavi

Esportazioni: Balestre, formaggio, frutti di mare, legno di calantra intagliato, navi, olio d'oliva, olive, spezie, tessuti tinti, vetro, vino

Allineamento: CN, N, NM

Sebbene molti usino il termine "il Tashalar" per indicare in generale la Costa Tashtan, che si estende da Narubel a Sheirtalar, in realtà si riferisce solo al Bacino Tashalar, che è circondato dai picchi delle Montagne Hazur. Il Tashalar è una verdeggiante zona costiera piena di prosperi vigneti, giardini e boschetti di ulivi. I raccolti del Tashalar sono spediti a nord nei porti del Calimshan e lungo il Lago dei Vapori, e da là nel resto di Faerûn. Le viti del Tashalar sono così perfette che perfino il peggior vigneto della regione produce vino del valore di 100 mo o più in Waterdeep.

vita e società

Gli abitanti del Tashalar sono famosi per la loro abilità come artigiani, prodezza come cacciatori, capacità come costruttori di navi, per la loro speziata cucina esotica e produzione di vini, e hanno adottato molto dell'elevata cultura del Calimshan col passare degli anni. I Tashlutan (come sono conosciuti ai abitanti della capitale) sono cordiali e ospitali con gli stranieri, e molti parlano lingue straniere. Tuttavia, l'atteggiamento cambia rapidamente nei più piccoli insediamenti di campagna.

Molti dei Chultan, lucertoloidi e Shaaran che vivono nel Tashalar sono schiavi acquistati nei mercati stranieri. Ma gli schiavi rappresentano solo una piccola percentuale del totale della popolazione, nonostante l'intenzione dei mercanti Tashalaran di trafficare in vite senzienti. Molti popolani del Tashalar lavorano nei campi, negli uliveti o nei vigneti, anche se alcuni lavorano come marinai, carpentieri, velai e cambusieri. Le ricche famiglie mercantili vivono in palazzi sfarzosi, dividendo il loro tempo tra le tenute di campagna (molte delle quali comprendono un borgo appena fuori dalle mura della villa) e i distinti quartieri di Tashluta. La caccia è un passatempo popolare tra la nobiltà mercantile, e i cacciatori più coraggiosi scovano i letali abitanti delle Giungle Nere (anche se nei più domestici margini settentrionali della Gola Tashan) come trofei.

I mercanti del Tashalar difendono il loro paese con una flotta di navi veloci, di cui molte sono cadute sotto l'influenza di un consorzio di commercianti aggressivi noti come il Runden. Questo gruppo, con base a Tashluta, effettivamente controlla l'oligarchia al potere in Tashalar e governa tutto il commercio in entrata e uscita dal Tashalar. Nonostante la perdita del suo monopolio della navigazione sul Mare Scintillante, il Runden domina anche la navigazione Calishita

grazie a una collaborazione rinnovata di recente con i Cavalieri dello Scudo, una segreta organizzazione di spie attiva in Amn, Calimshan e Tethyr.

caratteristiche geografiche principali

Il Tashalar è una regione molto diversificata che sostiene una varietà di caratteristiche geografiche.

Bacino Tashalar: Il Bacino Tashalar è situato nel cuore della Costa Tashtan, circondato dalle Montagne Hazur. Disseminato di uliveti e vigneti e benedetto da un clima caldo e soleggiato, il Bacino Tashalar è una vallata attraente e fertile. Al di fuori di Tashluta, il bacino dà sostegno a qualche piccolo villaggio agricolo nella valle centrale e a parecchie grandi tenute mercantili, molte delle quali sono situate sui fianchi dei picchi circostanti e lungo la costa settentrionale. Molti mostri nativi dell'area sono stati sterminati da parecchio tempo oppure cacciati verso sud nelle Giungle Nere, anche se gli agenti degli yuan-ti si nascondono in numerose comunità. IncurSIONI periodiche di non morti scagliosi e senza scaglie che spuntano dai molti tumuli sparsi nella regione sono forse la più grande minaccia per la sicurezza, ma in tali tumuli a volte vengono recuperate armi antiche dopo che i loro precedenti abitanti vengono messi a riposo.

Capo Talath: Questo promontorio sporgente è conosciuto per le sue scogliere torreggianti e le feroci maree che minacciano qualsiasi nave osi avventurarsi nelle acque che lo circondano. Il secolare passaggio sotterraneo noto come Follia di Labrand (vedi sotto) fa sollevare queste ondate fluttuanti e tutti i naviganti della Costa Tashtan se ne stanno alla larga da questo promontorio.

Follia di Labrand: Nell'Anno del Mascalzone Frustato (336 CV), una mago di Halruaa di nome Labrand venne in possesso della Corona della Montagna, un antico artefatto ora indossato da Valamaradace, la Regina Drago delle Marche d'Argento. Egli sfruttò i poteri della corona per scavare un corso d'acqua sotterraneo dalla punta del Capo Talath fino all'estremità del Thingulph nel Thindol. Nel tunnel a intervalli casuali si trovano condotti di aerazione, che si aprono verso l'alto nelle cime delle Montagne Hazur occidentali (compreso il fondo di una vecchia cava).

Non è chiaro cosa Labrand sperasse esattamente di ottenere scavando il tunnel, anche se molti sospettano che intendesse creare una lucrativa via commerciale tra il Mare Scintillante e il Grande Mare che avrebbe annullato la necessità di un lungo viaggio in mare intorno al Corno di Chult. Qualunque cosa intendesse fare Labrand, il suo passaggio è diventato la casa degli yuan-ti acquatici della tribù Sseradess e dei kuo-toa di Gathgoolgapool (una città-stato nel Sottosuolo Intermedio, situata a metà strada tra il Mare Scintillante e il Grande Mare e tra le Terre del Fuoco e le Profondità del Serpente). Se lo scopo di Labrand era la facilità di navigazione, ha fallito, poiché le violente onde che imperversano attraverso il tunnel come risultato dei condotti di aerazione lo rendono praticamente impraticabile alle navi. Inoltre, anche le acque che si alzano e che traboccano dal passaggio rendono estremamente rischiosa la navigazione intorno a Capo Talath e vicino all'estremità del Thingulph.

Gola Tashan: La Gola Tashan, con i suoi bassi picchi ricoperti di giungla, divide le Montagne Delphin dal resto della catena Hazur. Questa sezione delle Giungle Nere in realtà è una foresta con nuvole montane, perennemente ammantata di nebbia. Tutti i viaggiatori che si spostano tra il Bacino Tashalar e il Mare di Lapal devono attraversare la Gola Tashan, siccome le montagne circostanti sono troppo irregolari e ripide per riuscire a passare.

Questa sezione delle montagne è la dimora di una piccola tribù di giganti della nebbia che sono stati per molto tempo alleati della tribù Se'Sehen. I giganti si rintanano nelle rovine di una anonima fortezza costruita millenni fa durante le Guerre Couatl-Yuan-ti.

Montagne Delphin: Lo sperone orientale delle Montagne Hazur settentrionali, a est della Gola Tashan, sono conosciute localmente come le Montagne Delphin. Formando nominalmente il confine orientale del Tashalar, i picchi di questa catena sono la dimora di una tribù di impulsivi giganti delle pietre. Dalle loro enormi magioni rocciose situate sui picchi remoti, barattano gemme in cambio di buon vino, e l'accesso ad antiche rovine e conoscenze dei serpentoidi in cambio di carne di testuggine dragona.

Montagne Hazur: Le Montagne Hazur formano un confine naturale tra il Tashalar, il Thindol e le Giungle Nere. Le miniere di oro e ferro disseminate nelle Montagne Hazur nord-occidentali producono minerali sufficienti a sostenere le economie sia del Tashalar che del Thindol. Le miniere sulle pendici settentrionali e orientali sono sfruttate dagli abitanti del Tashalar, mentre quelle sulle pendici meridionali e occidentali sono possedute dalle piccole comunità di nani dorati del Thindol. Gruppi di salamandre periodicamente emergono dai condotti minerari abbandonati che conducono in basso verso il Dirupo Rovente nel Sottosuolo, sotto le Giungle di Chult. I soldati provenienti dal Thindol pattugliano le pendici occidentali nella metà meridionale della catena, mentre le pendici orientali sono perlustrate dalle tribù di yuan-ti Se'Sehen e Jennestas delle Giungle Nere. Al centro della catena montuosa, condotti profondi portano giù nelle profondità, facendo arrivare correnti di aria fresca al corso d'acqua sotterraneo noto come la Follia di Labrand.

Luoghi importanti

Il Tashalar presenta parecchi luoghi di interesse per gli avventurieri.

Abbazia di Tharynd: Nelle montagne a est della Gola Tashan, i seguaci di Selune hanno fondato un'abbazia sotterranea in una grande caverna naturale. Al centro della caverna è sita la Polla del Raggio Lunare, che si trova direttamente sotto a un grande sfiatatoio naturale che si apre sul cielo sovrastante. Caverne laterali portano all'esterno nel Sottosuolo, e di tanto in tanto mostri pericolosi spuntano da sotto per attaccare i seguaci della Vergine della Luna. Si dice che la Polla di Tharynd abbia molti poteri magici, e che le acque qui attinte conservino le proprietà da respiro di luna (vedi *Magia di Faerûn*) per almeno un giorno.

Molti pellegrini provenienti dalla città di Sammaresh vanno e vengono dall'abbazia, nonostante i pericoli che tali viaggi comportano e la necessità di attraversare il Tashalar da Lapaliya. Grazie alla popolarità di questo pellegrinaggio,

i seguaci della Vergine della Luna hanno costituito una serie di stazioni di sosta lungo il cammino che attraversa le montagne. Ai pellegrini è garantito il passaggio gratuito lungo il sentiero, ma gli altri devono pagare una piccola tassa. Il sentiero gira a sud e porta nelle Giungle Nere appena oltre l'abbazia, ma quella parte del sentiero non è per niente sicura e sorvegliata dagli yuan-ti della tribù Se'Sehen.

Casa dell'Abbraccio Notturmo: Questo tempio-palazzo fortificato torreggia sopra il resto di Tashluta dalla sua posizione sulla cresta occidentale del cratere della città. La Casa dell'Abbraccio Notturmo attualmente è il preminente tempio della Signora del Veleno in Faerûn. Con a capo la Signora del Destino Thajaera Indlerith (chierica 12 di Talona/Discepolo divina 10 di Talona umana Tashlutan CM), la Casa è difesa da un'armata di guardie con maschere nere e assistite da gargoyle e golem. Nelle sue profondità nascoste, le sacerdotesse della Signora della Notte producono veleni, pozioni che diffondono malattie e antidoti per entrambi, che vendono ad alto prezzo.

Agenti dell'Abbraccio Notturmo girano tra case facoltose, nobili tenute di campagna e corti reali in tutto il Faerûn, fingendosi fornitori di vini e profumi pregiati. La loro vera chiamata, però, è un segreto noto a tutti. Molte delle sacerdotesse che si occupano di questo lavoro si diletano di politica locale (e vite amorose) per il loro divertimento.

Casa del Globo Onnisciente: Da quando Savras è stato liberato dallo *Scettro di Savras*, questo antico edificio sulla cresta orientale del cratere di Tashluta ha ottenuto nuovamente l'importanza che aveva un tempo tra i templi dell'Onnisciente. Questo esteso complesso è amministrato dal Preveggennte (chierico 8 di Savras/divinatore 10/teurgo mistico 10 umano Tashlutan LN), presumibilmente il più potente divinatore di Faerûn dopo Zalathorm, il Re Mago di Halruaa. Dimora di più di mille studenti, il tempio ospita il Collegio della Divinazione, l'Osservatorio Celestiale e la Biblioteca della Verità Finale. Molti dei congegni di *scrutamento* usati in Faerûn e alcuni dei più recenti incantesimi arcani di divinazione sono stati creati o ricercati in questo tempio.

Cripta di Anthilar: Anthilar, il leggendario Arcimago di Untisczer, scampò alla distruzione della sua città da parte dell'Impero Shoon nell'Anno dell'Orgoglio Spreco (285 CV) e fuggì in un covo segreto nelle montagne a ovest della Gola Tashan. Qui divenne un lich, operando di nascosto per controllare i mercanti di Tashluta.

Nell'Anno del Morto Ridente (1056 CV), Anthilar improvvisamente ricomparve nelle strade di Tashluta e smascherò l'oligarca regnante come yuan-ti abominio in incognito. Il risultante duello magico uccise l'abominio e rese interdetto il lich, anche se il suo filatterio non venne mai rinvenuto. Prima che il lich potesse risvegliarsi, il suo corpo fu rinchiuso in una "bara da lich" massicciamente armata di metallo e spedito a nord per essere studiato dai sacerdoti anziani della Guglia del Teschio in Tulmon. Ma la bara non raggiunse mai il Conclave del Fato di Myrkul. Invece, passò da molte mani prima di trovare pace nel tesoro di Tostyn Alaerthmaugh, un drago di mercurio adulto giovane che ha la tana nelle profondità del Lago Sterminato, nel cuore della Brughiera Sterminata. E si trova ancora là oggi, tuttora chiusa.

Oggi giorno, molti avventurieri cercano la leggendaria Cripta di Anthilar, nella speranza di recuperare i *velli magici*

di *Mbairshaulk* che si dice essa contenga. Ben pochi, se qualcuno, sono ritornati. Alcuni credono che Anthilar possa manifestarsi come fantasma da lontano, e che ritorni periodicamente per assicurarsi che il suo covo rimanga inviolato.

Procalith: Le rovine di Procalith, fondata nell'Anno del Tuono Distante (16 CV), si trovano ai piedi delle Montagne Delphin, sovrastanti al Golfo del Delfino. Nei suoi giorni di prosperità, Procalith era governata da una successione di re, molti dei quali furono insediati dall'Impero Shoon o dagli oligarchi regnanti in Tashalar. Fu distrutta da una tempesta originata con la stregoneria durante l'Ira dei Maghi nell'Anno del Giuramento della Spada (1142 CV).

Alcuni esploratori giungono fino alle rovine in cerca della Veggente di Procalith (vedi pagina 28), una misteriosa saggia-divinatrice con una conoscenza quasi enciclopedica di Mhairshaulk, Serpentes e della storia e della magia dei serpentoidi. I cercatori di tesori sono richiamati dai racconti sulla *Verga di Auglad*, uno scettro unico di Netheril che si pensa sia stato nascosto nella città da Nasana Melnuthquel, che fu Magister dal 293 CV al 297 CV, e anche l'amante di Auglad. Che la *Verga* esista o meno, le rovine di Procalith contengono comunque una certa quantità di tesori, oltre che un gran numero di fuorilegge che hanno rivendicato per sé varie porzioni delle rovine.

Tashluta (Metropoli, 51.522): La Città dei Viticci Striscianti si trova al centro della Costa Tashtan, proprio nel mezzo del Bacino Tashalar. Costruita sui pendii interni di un cratere allagato che serve come porto della città, Tashluta è un porto naturale, una ricca città mercantile e la capitale del Tashalar. Il Muro Tempestoso, una sottile isola ricurva, protegge il porto dalle tempeste del Mare Scintillante. La Fortezza di Muro Tempestoso si estende per la lunghezza del crinale dell'isola, proteggendo il porto contro le razzie dei pirati e gli assalti navali. Le profondità del porto di Tashluta sono inesplorate, e i tubi di lava allagati dell'antico vulcano si estendono verso il basso fino alle Profondità del Serpente (vedi sopra).

Il profilo di Tashluta è dominato da edifici che si estendono lungo le creste dell'antica caldera. A ovest si trova il tempio di Talona noto come la Casa dell'Abbraccio Notturmo, e a est c'è la Casa del Globo Onnisciente, un tempio dedicato a Savras. Lungo la cresta meridionale si trovano le magioni dell'élite mercantile di Tashluta, e sotto queste vi sono le case più piccole della borghesia e del popolino di Tashluta. In generale, la vicinanza al porto viene vista come un segno di infima condizione sociale.

La capitale del Tashalar è il porto comune per i visitatori della Penisola di Chult poiché solo qui gli abitanti locali imparano molte lingue straniere. I Tashlutan amano fare degli scherzi (che spesso includono cibi incredibilmente piccanti) agli stranieri. Siccome la popolazione è sempre timorosa di possibili invasioni da parte degli yuan-ti, i serpenti di ogni genere e molti altri rettili sono uccisi immediatamente.

storia regionale

Tashluta e il Tashalar furono colonizzate per la prima volta da agricoltori di Lapal provenienti da Lapaliyya e da mercanti Calishiti nell'Anno del Vino Abbondante (583 CV). Il Tashalar crebbe rapidamente fino a rivaleggiare in ricchezza

con i suoi vicini orientali, grazie ai suoi profittevoli vigneti e uliveti, anche se entrambi i reami coesistevano pacificamente.

Nell'Anno del Crepuscolo Incalzante (-375 CV), navi commerciali Calishite stracolme di topi diffusero l'Epidemia dell'Impero in tutti i porti del Mare Scintillante, annientando più di metà della popolazione del Tashalar. Di conseguenza, quando Sseth fondò l'Impero di Serpentes nell'Anno delle Cripte Eruttanti (-304 CV), la resistenza umana contro i serpentoidi appena rinati fu debole e disorganizzata. Entro l'Anno dei Serpenti al Sole (-189 CV), gli eserciti di lucertoloidi di Serpentes avevano conquistato tutto il Tashalar e molti dei facoltosi Calishiti espatriati erano fuggiti per tornare nella loro terra nativa.

Dopo la scomparsa di Sseth nell'Anno dei Sogni (10 CV), i combattimenti intestini tra le tribù di yuan-ti permisero ai Tashalaran schiavizzati di rovesciare il loro yuan-ti satrapo e cacciare la tribù Se'Sehen dal Tashalar nel corso dei successivi dieci anni. I rinati Tashalaran poi marciarono verso est, liberando le Città della Brezza Marina una dopo l'altra. Nell'Anno del Potere Sottratto (34 CV), gli Oligarchi di Tashluta proclamarono la Confederazione di Tashtan e rivendicarono il dominio dal paese di Narubel fino alla Penisola di Sheir, più tutti i territori costieri del Mare Scintillante nel mezzo. I diversi Lapalian, Calishiti, Chultan e Shaaran che vivevano in queste aeree divennero conosciuti collettivamente come Tashalan.

Per due secoli, le navi mercantili dei Tashtan solcarono le calde acque del Lago dei Vapori e del Mare Scintillante, rendendo ricchi i loro proprietari ricchi. Questo periodo di prosperità terminò durante il regno di Ergith Klavulgrun come Magister (dal 276 CV al 278 CV), quando "l'Assassino Reale" uccise quasi una dozzina di signori mercanti di città del Tashalar e dei reami confinanti. La conseguente crisi di autorità lasciò Tashtan impreparata a gestire le richieste di Q ysara Shoon V (dal 281 CV al 300 CV) che ognuna delle Città della Brezza Marina sia presidio di una legione di truppe imperiali. Una rivolta fallita in Untisczer nell'Anno dell'Orgoglio Spreco (285 CV) fu l'unica scusa di cui Q ysara aveva bisogno per dare inizio alle Campagne del Tashalar da lungo tempo pianificate.

Dopo avere distrutto Untisczer in una dimostrazione di potere imperiale, le truppe di Q ysara installarono rapidamente governatori militari in ogni città lungo la costa Tashtan. Il potere dell'Impero Shoon fu poi esteso verso ovest nel territorio selvaggio del Thindol, che per molto tempo era stato rivendicato dai barbari umani della tribù Thinguth e da certe tribù in lotta di lucertoloidi (servitori liberamente controllati delle tribù di yuan-ti in Serpentes). Le Guerre delle Lucertole nel Thindol segnarono la fine delle Campagne del Tashalar e ridussero drasticamente il numero di lucertoloidi presenti nella Penisola di Chult centrale.

Al momento della morte di Q ysara Shoon V nell'Anno del Sole Tardo (300 CV), i satrapi di Shoon governavano Thindol, Tashalar, le città di Lapaliya e tutti i maggiori insediamenti dello Shaar verso est fino all'Altopiano. Un continuo flusso di tributi scorreva verso ovest e nord fino ai forzieri di Shoonach. Meno di un secolo dopo, lo sgretolamento dell'Impero sotto l'incauto regno di Q ysara Shaani (dal 367 CV al 427 CV) lasciò i satrapi di Shoon quasi indipendenti. Di tutti i

territori meridionali dell'Impero Shoon, solo Tashluta rimase rigidamente fedele, principalmente perché la moglie del satrapo regnante era la figlia più giovane di Shaani. Nonostante la situazione sempre più instabile, il commercio continuava a scorrere tra la Penisola di Chult e il cuore dell'Impero a nord, grazie in gran parte all'alleanza dei Cavalieri dello Scudo di base nel Tethyr e nel Calimshan con una locale corporazione di mercanti conosciuta come Rulnadeen.

Dopo che l'Impero Shoon cadde nell'Anno del Pugno Cavo (450 CV), una rapida morte per il viceré di Tashluta al potere e per la sua altezzosa moglie Shoon indicò il ritorno all'indipendenza dei Tashalan. Sostenuti dalla Rulnadeen, i mercanti di Tashluta formarono rapidamente un'oligarchia regnante per amministrare il Tashalar e mantenere la pace. Poco dopo, adirati per gli sforzi dei Cavalieri di controllare la Rulnadeen (e quindi il Tashalar), i capi della fazione con base in Tashluta confrontarono i Cavalieri e richiesero che tagliassero tutti i legami con un gruppo o con l'altro. La maggior parte rimase con la Rulnadeen.

Il consorzio mercantile di Tashluta, che era diventato noto come il Rundeen, iniziò allora a estorcere denaro per avere protezione alle navi che solcavano il Mare Scintillante. Tutti quelli che rifiutavano erano "per coincidenza" assaliti dai pirati provenienti dalla città-stato indipendente di Narubel, che era finanziata segretamente dal Rundeen. Entro l'Anno del Viticcio Strisciante (502 CV), il Rundeen aveva istituito un monopolio su tutto il commercio che entrava o usciva dai porti del Calimshan e della Penisola di Chult, oltre che su tutto il commercio di schiavi lungo le coste meridionali del Mare Scintillante.

Il dominio sostenuto da Rundeen dei più ricchi mercanti del Tashalar continuò per secoli, sebbene l'Ira dei Maghi per un breve periodo minacciasse lo status quo nell'Anno del Giuramento della Spada (1142 CV). Nell'Anno della Briglia (1349 CV), gli Arpisti riuscirono ad assassinare tre capi di Rundeen e cinquanta agenti minori. Questa "Pugnalata a Tradimento" interruppe il monopolio del Rundeen nel Chult e nel Calimshan ma lasciò intatto il centro organizzativo in Tashluta. Oggi, le navi mercantili con il sostegno del Rundeen dominano ancora il traffico attraverso il Mare Scintillante, ma il secolare monopolio del Rundeen su tale navigazione e il suo controllo dei porti Calishiti è stato infranto.

Impaziente di ottenere nuovamente il controllo delle città portuali del Calimshan, oltre che del Lapaliya e delle città del Lago dei Vapori, Rundeen recentemente ha cominciato ad assumere un ruolo più attivo e visibile negli affari della regione. A questo scopo, i reggenti Yrshelem (capi del Rundeen) hanno ricostituito la vecchia alleanza con i Cavalieri dello Scudo. Stipulando un accordo di slealtà senza precedenti, il Rundeen ha anche stretto un patto commerciale con gli yuan-ti della tribù Se'Sehen e accolto parecchi yuan-ti nei suoi ranghi.

Trame ed eventi

L'instabile situazione commerciale nel Tashalar può far nascere un certo numero di opportunità di avventura.

Scrutamento disturbato: Il clero della Casa del Globo Onnisciente hanno una rivalità di vecchia data con la Casa dell'Abbraccio Notturmo e spesso opera per portare alla luce

i malvagi intrighi delle sacerdotesse di Talona. Negli ultimi anni, però, i divinatori del tempio hanno trovato indizi di un pericolo maggiore che si prepara nelle giungle vicine, quindi stanno ingaggiando degli avventurieri per indagare. La verità è che le tribù degli yuan-ti di Serpentes, guidate dalla tribù Se'Sehen, di recente hanno iniziato a emergere da secoli di sonnolenza. Spronati dall'avvistamento di Sseth durante il Periodo dei Disordini e dalla sua successiva sconfitta, i serpenti ora cercano di ristabilire il loro antico dominio. A quello scopo, si stanno infiltrando in una città dopo l'altra nella Penisola di Chult e stanno assumendo un controllo nascosto delle loro operazioni.

Thindol

Capitale: Thindar

Popolazione: 1.263.413 (umani 87% [Chultan 55%, Tashalan 45%], nani dorati 7%, kuo-toa 3%, lucertoloidi 2%, yuan-ti 1%)

Governo: Consiglio delle Città

Religioni: Pantheon nanico (nani dorati), Savras, Squamata il Nero (Sseth [ora Set]), Talona, Ubtao, Umberlee

Importazioni: Granaglie, legno, vino

Esportazioni: Armi, ferro, frutta e verdura esotiche, frutti di mare, oro

Allineamento: LB, LN, N, NM, CM

Il Reame delle Acque Correnti comprende l'intero Bacino Thindol. Le sue terre sono circondate dalle Montagne Hazur a est e a nord, dalle Montagne Tching a nord-ovest e dalle Montagne Sanrach a ovest. Nel centro del Thindol si trova il Thingulph, un grande golfo protetto che è alimentato da sei fiumi maggiori e si apre sul Grande Mare. Le pianure del Thindol sono coperte di erba alta e frutteti sparsi, e le Montagne Hazur contengono vene produttive di oro e ferro sufficienti a soddisfare le necessità locali.

vita e società

Il reame del Thindol è squarciato da divisioni lungo linee geografiche, razziali, etniche, di classe e politiche. La città settentrionale di Narubel è quasi indipendente, e il terzo nord-occidentale del paese è parte di Thindol solo nominalmente. I lucertoloidi sono sì e no tollerati qui, e kuo-toa e serpenti vengono uccisi a vista. I nani dorati delle Montagne Hazur sono considerati autonomi, quindi non hanno voce in capitolo nel governo del reame nel suo insieme. La popolazione umana è divisa in due gruppi etnici: i Tashalan e i Chultan. Il Golfo Guth, come è conosciuta la sponda orientale del Thingulph, è povero e arretrato. Dominato dai Chultan, rimane semiautonomo. La metà occidentale del regno è ricca e dominata dal gruppo etnico dei Tashalan. Ogni città maggiore può esercitare un diritto di voto nel consiglio regnante. Siccome i Tashalan hanno piccole maggioranze nella maggior parte delle città, governano a tutti gli effetti il reame nonostante la loro condizione minoritaria nella popolazione nella sua totalità.

I monti sono praticamente sconosciuti in Thindol, quindi il trasporto di solito avviene con le barche o a piedi. Infinite battaglie imperversano nelle Montagne Hazur tra i nani

dorati e i kuo-toa, e gli yuan-ti mettono continuamente alla prova le difese di Thindol dall'interno e dall'esterno. L'ofiofobia è predominante tra gli abitanti umani, e l'eterna vigilanza contro i serpenti è la norma culturale. Molti Chultan placano una manciata di poteri oscuri (quali Talona e Umberlee) e nominalmente venerano Ubtao. I Tashalan mantengono gli stessi credi dei loro cugini nel Tashalar, ma tendenzialmente preferiscono placare gli dei oscuri piuttosto che cercare nella chiesa di Savras le risposte ai misteri della vita.

caratteristiche geografiche principali

Le diverse caratteristiche geografiche di Thindol forniscono un ambiente ricco per le sue popolazioni variegata.

Fiume Dolsel: Il Fiume Dolsel è il cuore del commercio nel Golfo Guth. Nascendo al centro della Gola Dolsel, alla fine defluisce nel Thingulph. Lente chiatte trasportano le merci lungo questo ampio fiume placido fino ai mercati in Delselar. Ogni tanto, serpenti natanti (sia vivi che non morti) emergono dalle Giungle Nere per cacciare gli imprudenti. Le leggende locali attribuiscono correttamente i loro attacchi agli yuan-ti.

Fiume Gur: Il Fiume Gur scaturisce dalle profondità delle Montagne Sanrach orientali, curva vicino alla base del Passo Sormarl e alla fine si riversa nel Thingulph. Prima della divisione di Samarach da Thindol, il traffico delle barche sul Fiume Gur era massiccio. Merci di ogni sorta erano trasportate a monte fino al Passo Sormarl, dove venivano scaricate sui carri e inviate a ovest. Oggi, questo fiume è molto più tranquillo, e i piccoli insediamenti un tempo allineati lungo la sua sponda settentrionale sono caduti in rovina.

Fiume Guth: Il Fiume Guth indica il margine settentrionale del Golfo Guth. Nascendo nel cuore delle Montagne Hazur e scendendo impetuosamente fino al Thingulph, il Fiume Guth è navigabile solamente per qualche chilometro prima di sfociare nel golfo. Nessun ponte attraversa questo corso d'acqua e l'unico guado si trova nel punto oltre il quale molte barche non riescono a passare.

I nani dorati delle Montagne Hazur hanno scavato una strada non carrozzabile scoscesa lungo gli argini settentrionali del fiume, e i loro carri trainati da muli sono una visione comune lungo tutta la sua lunghezza. I posti di guardia nanici, scavati nelle pendici delle scarpate sopra la strada, sorvegliano l'intero corso del fiume. Siccome il Popolo Tozzo non può privarsi di un numero sufficiente della sua gente per mantenere tutti i posti di guardia completamente presidiati, molti umani (generalmente Chultan di classe inferiore provenienti dal Golfo Guth) trovano un redditizio impiego nelle squadre comandate da nani di guardie del cammino.

Fiume Lundeth: Conosciuto anche come le Cascade, questo fiume molto breve e selvaggio nasce nelle Montagne Hazur occidentali e scende a capofitto fino al Thingulph in una serie di piccole cascate. Sebbene gli abitanti di Lundeth abbiano domato la foce del fiume con una serie di mulini ad acqua, la maggior parte del percorso del fiume è la riserva di un gruppo di fossergrim^{Al} e di un cumulo di galeb duhr^{MaM2}. Si racconta che la gerofante Dezelyna Goldeneagle (druida 12/gerofante 5 umana Chultan N) si sia insediata da qualche parte nei

pressi delle cascate più alte per assicurare la continuazione della loro inviolabilità.

Fiume Tching: Il Fiume Tching e il Fiume Lundeth sono gli unici due fiumi "selvaggi" rimasti nel Bacino Thindol. Questi due corsi d'acqua non hanno il traffico mercantile né gli insediamenti sugli argini paragonabili a quelli degli altri fiumi di Thindol.

Formato da una confluenza di torrenti che scaturiscono nelle Montagne Tching, il Fiume Tching confluisce nel Thingulph tra Lundeth e Thindar. Il corso del fiume si allarga in paludi stagnanti in parecchi punti lungo la sua lunghezza, e la foce forma un delta largo parecchi chilometri.

Le rimanenti tribù di lucertoloidi di Thindol si nascondono lungo il corso di questo fiume. I loro vicini umani li tollerano purché limitino le loro attività agli immediati dintorni del fiume, ma i rapporti non sono cordiali. Questi lucertoloidi mantengono un contatto regolare e segreto con la tribù di yuan-ti Sseradess, e regolarmente traghettano messaggi e merci tra il Thingulph e Narubel in nome dei loro padroni serpentinei.

Fiume Salban: Il Fiume Salban ha origine da una sorgente sotterranea nel cuore delle Montagne Sanrach orientali, attraversa serpeggiando le profondità della catena montuosa e poi zampilla dalla pendice di una scarpata molto al di sopra delle pianure del Thindol occidentale per formare una torreggiante cascata nota come Cascate Salban. I margini inferiori del Fiume Salban sono ampi e lenti, e questa sezione di solito è piena di chiatte stracolme che trasportano le merci dalle fattorie locali fino ai mercati a Thindar.

Secondo la leggenda, un passaggio laterale che devia dal corso principale dà accesso alle miniere di Selgol, e da lì alle Terre del Fuoco sotto le Giungle di Chult. Molti sono andati in cerca di questo sentiero segreto, ma nessuno è tornato per raccontare la storia.

Gola Dolsel: I picchi coperti di giungla della Gola Dolsel dividono le più alte Montagne Guth dal resto della catena Hazur. Come la Gola Tashan a nord, questa sezione delle Giungle Nere in realtà è una foresta con nuvole montane, perennemente ammantata di nebbia. Tutti i viaggiatori che si spostano tra il Bacino Thindol e il Mare di Lapal devono attraversare la Gola Dolsel, siccome le montagne circostanti sono troppo irregolari e ripide per riuscire a passare. I combattenti Thindolesi pattugliano l'estremità occidentale della gola con incessante vigilanza, respingendo chiunque tenti di entrare nel loro regno per questa strada, mentre gli yuan-ti della tribù Jennestas mantengono una sorveglianza similmente attenta dall'altra parte.

Oltre a vaganti truppe di gambol^{MdM2}, la Gola Dolsel è la casa di un'orda di morti cremisi^{MdM2}. Questi voraci non morti sono gli spiriti torturati degli schiavi Lapal che furono trucidati molti secoli fa in una spregevole cerimonia da parte degli yuan-ti. Ora cacciano indiscriminatamente serpentoidi, umani e altre razze senzienti, anche se attaccano sempre per primi gli yuan-ti nel caso dovesse presentarsi la scelta. I difensori di Thindol sono ben consapevoli del pericolo che rappresentano questi mostri, però li hanno lasciati in pace come seconda difesa contro le incursioni degli yuan-ti.

Golfo Guth: Le sponde orientali del Thingulph sono conosciute come il Golfo Guth. Questo termine risale a un'epoca (dal -1732 CV al -189 CV) in cui la popolazione di lucerto-

loidi del Bacino Thindol occidentale era talmente aumentata che la tribù umana Thinguth fu costretta a ritirarsi nei suoi territori più orientali. La tribù Thinguth ora si è diffusa in tutto il Thindol e il Samarach, grazie in parte ai dettami degli yuan-ti durante il giorno di prosperità di Serpentes, ma il Golfo Guth rimane la loro terra nativa ancestrale. In questa regione, i Chultan costituiscono il 92% della popolazione umana totale.

Il Golfo Guth è disseminato di borghi sparpagliati, ognuno circondato da prosperi frutteti di mango, papaia e ananas. Delselar è l'unica città di una certa grandezza, e i suoi abitanti sono molto più poveri della gente che vive altrove in Thindol. La frontiera orientale del Golfo Guth è pesantemente fortificata e le sue torri di guardia sono allineate ai piedi delle Montagne Hazur e Guth oltre che sul margine occidentale della Gola Dolsel.

Montagne Guth: La Gola Dolsel separa la punta più meridionale delle Montagne Hazur dal resto della catena. Questi bassi picchi coperti da una fitta foresta sono la casa di colonie di gorilla sanguinari^{MdM2} e di gruppi di girallon. Le leggende parlano di una Città delle Scimmie da qualche parte tra queste montagne, ma non è mai venuta alla luce alcuna prova dell'esistenza di un tale luogo. (In realtà, la sola "Città delle Scimmie" è Ss'yin'tia'saminass nelle Giungle Nere.)

Montagne Tching: Questa catena isolata nel Thindol nord-occidentale si alza tra le Montagne Hazur e le Montagne Sanrach e sovrasta la Costa Tashtan. Le Montagne Tching sono decisamente prive di fauna grazie alla presenza di un roc del caos^{MdM2} che ha il nido sulla cima di un picco battuto dal vento. Questo uccello colossale caccia praticamente tutto ciò che si muove nella regione circostante ed è noto per aver attaccato navi che si sono avventurate troppo vicino alla costa.

Thingulph: Al centro di Thindol si trova il Thingulph, una baia a forma di Y. Le sue scintillanti acque poco profonde nascondono un'abbondanza di vita marina. Inoltre, numerosi yuan-ti della tribù Sseradess hanno preso dimora nelle profondità del Thingulph Occidentale, a circa 15 km da Thindar. Là hanno costruito Khass'insara, una fortezza corallina che è quasi irriconoscibile come tale, anche per quanti sono consapevoli della sua esistenza. Altri yuan-ti abitano nel tunnel conosciuto come Follia di Labrand (vedi sopra). Con frequenza sempre crescente, i kuo-toa razziatori provenienti da Gathgoolgapool (vedi "Follia di Labrand") hanno iniziato ad attaccare i piccoli insediamenti lungo le coste del Thingulph oltre che le imbarcazioni con pochi uomini nelle sue acque.

Luoghi importanti

Thindol è la sede di numerosi insediamenti di umani e nani dorati, oltre che di una varietà di luoghi importanti per i serpentoidi.

Aztul (Grande paese, 4.631): Questo esiguo paese di pescatori è situato alla base delle Montagne Guth. I facoltosi Thindolesi negli ultimi anni hanno cominciato a venire qui per organizzare spedizioni di caccia per i gorilla sanguinari^{MdM2}, siccome le loro pellicce sono diventate uno status symbol tra l'élite di Thindol. Anche non pochi cercatori di tesori visitano Aztul, attirati dalle storie di una "Città delle Scimmie" nelle profondità della catena montuosa. Sebbene molti racconti

persistano, non è stata trovata alcuna prova che qui sia mai esistita una tale città.

Delselâr (Metropoli, 76.412): Conosciuta anche come Dolselar nel vernacolo locale, la Città dei Gioielli Succulenti prende nome dall'enorme volume di frutta deliziosa che passa attraverso i suoi mercati. Delselar è un paese lungo 4,5 km privo di mura che si trova sull'argine meridionale del Fiume Dolsel. Siccome la maggior parte dei suoi edifici si trova poco distante dal bordo dell'acqua, sono disponibili innumerevoli chiatte da noleggiare per trasportare abitanti e visitatori da un posto all'altro del paese.

Negli ultimi anni, agenti della tribù Jennestas sono riusciti a introdurre un'ampia varietà di serpenti predatori nelle praterie a sud e hanno collocato all'interno della città un certo numero di varianti di effetti simili a *simpatia* per attirarli. Quantità sempre maggiori di abitanti di Delselar sono rimasti vittima di attacchi da parte di serpenti e serpenti mannari, e tutti gli sforzi per allontanare le incursioni sono falliti, soprattutto a causa della forma stretta e lunga della città.

Deltar (Grande paese, 2.863): Abitato da raccoglitori di vongole, pescatori e tuffatori di profondità, Deltar è noto per il gran numero di isolotti sommersi che si trovano appena al largo. I ladri che abitano qui si spingono in mare con barche a remi con le loro lanterne durante le tempeste, tentando deliberatamente di attirare le navi nel Thingulph per farle affondare. A causa di questa pratica, parecchi relitti sono disseminati nelle profondità locali. Molti contengono ancora i tesori perduti, poiché il gran numero di mostri acquatici che hanno scelto di viverci all'interno sono un ottimo deterrente per i saccheggiatori.

Gurdeth (Grande città, 17.991): La Città sui Trampoli è costruita sulla cima di una grande isola alla foce del Fiume Gur. La maggior parte dei suoi edifici sono eretti su pali sopra il livello del terreno e sono legati ai vicini per sostegno contro le inondazioni periodiche. A causa di questo insolito assestamento, molte delle strade della città si trovano al di sotto delle strutture e quindi sono sempre buie e tenebrose, anche di giorno.

Come le loro controparti in Thindar dall'altra parte della baia, i mercanti al potere di Gurdeth sono piuttosto ricchi, anche se molta della loro ricchezza è stata acquisita con mezzi disdicevoli. Coloro che camminano sulle strade della città sono consigliati di andare in giro armati, e quelli che affrontano la politica pedante e puntigliosa di Gurdeth farebbero meglio ad aspettarsi un pugnale nella schiena.

Lundeth (Grande città, 23.791): La Città delle Acque Vorticanti si trova ai piedi delle Cascade, dove il Fiume Lundeth è stato incanalato per azionare una serie di piccoli mulini ad acqua. Questi congegni forniscono potenza a ogni genere di marchingegno tecnologico, compresa una serie di presse che possono creare fino a un centinaio di spade al giorno. Nonostante il coinvolgimento di nani dorati come supervisori, le armi prodotte in questo modo sono comunque abbastanza scadenti. Una di queste armi costa meno del 10% del suo prezzo normale, e la sua CD di rottura è la metà di quella per un esemplare comune. Ciononostante, gli sforzi per affinare il procedimento continuano. Un piccolo numero di espatriati di Lantan di recente si sono insediati in questa città, portando con sé sacerdoti di Gond missionari.

Narubel (Piccola città, 11.301): Nominalmente la città più settentrionale di Thindol, la Città dei Serpenti Marini si trova all'estremità occidentale della Costa Tashtan, vicino al margine orientale delle Giungle di Chult. La città è costruita nelle caverne marine che crivellano le pareti di un piccolo porto naturale circondato da ripide scogliere. Narubel rivendica il territorio che si estende dal margine orientale delle Giungle di Chult fino alle Montagne Tching e dalle pendici settentrionali delle Montagne Sanrach fino al Mare Scintillante, anche se la maggior parte di quella terra sono zone selvagge disabitate.

Fondata dai mercanti Tashlutan che cercavano di saccheggiare le Giungle di Chult nell'Anno delle Falesie Scavate (29 CV), la Città dei Serpenti Marini è ora una città-stato indipendente governata dagli yuan-ti sanguepuro della tribù Sauringar. Quando la città era in mano agli umani, il commercio via terra correva a nord da Thindar fino ai moli di Narubel, aggirando i pericolosi mari intorno alle Giungle di Chult. Ma i Sauringar, che erano stati cacciati dal Bacino Sanrach nell'Anno dei Segugi (293 CV), vennero al potere in Narubel alleandosi con le naga spirituali del Chultengar. Le naga isolarono deliberatamente la città dal resto di Thindol organizzando attacchi mirati contro le carovane terrestri da parte delle tribù di pteradi sotto la loro sorveglianza. Questi costanti attacchi hanno messo termine a tutto il traffico carovaniero più di un secolo fa.

Da allora, la Città dei Serpenti Marini è diventata il porto in cui si rifugiano molte delle navi pirata che solcano il Mare Scintillante. Tutti gli sforzi per radunare una flottiglia contro i pirati da parte delle marine militari del Tashalar, di Lapaliya e Calimshan sono stati inutili, grazie soprattutto alle dicerie sussurrate di agenti yuan-ti nelle corti di quei reami e all'influenza del Runden. Come pagamento per il servizio reso tempo addietro dagli pteradi e dai loro capi naga spirituali, una frazione di ogni carico prelevato dai pirati di Narubel viene inviata nel Chultengar come tributo.

Psamma (Piccolo paese, 1.936): Questo paese fluviale si trova lungo la riva meridionale del Fiume Gur, quasi nel punto centrale del triangolo formato dai porti di Deltar e Gurdeth e dalla città-fortezza di Samagard.

Oltre al suo ruolo come centro commerciale locale, Psamma è importante per ciò che si trova sotto le sue strade. Due decenni fa, gli sforzi per scavare un nuovo pozzo rivelarono una serie di caverne naturali che gli yuan-ti avevano usato come tombe nelle epoche passate. I primi esploratori riportarono indietro una manciata di artefatti serpentinini, ma il consiglio cittadino bandì rapidamente ulteriori esplorazioni. Nonostante la presenza costante di guardie armate che bloccano l'entrata allo scavo del pozzo, però, uno scarso numero di tali gingilli continua a giungere in superficie per essere venduto, suggerendo che siano stati scavati in segreto uno o più collegamenti ulteriori.

Samagard (Grande paese, 4.106): Costruito dall'altro lato del Fiume Gur rispetto a una piccola fortezza che difende l'estremità orientale del Passo Sormarl, Samagard è l'unico insediamento Thindolese in cui i mercanti di Samarach possono scambiare le loro mercanzie per moneta corrente o barattare merci. Un tempo una gran quantità di scambi commerciali circolava attraverso il passo verso quello che allora era il Thindol occidentale, ma oggi quel commercio è

una mera frazione di ciò che era nel passato. Ciononostante, i mercanti di Samagard guadagnano somme considerevoli a rifornire i loro vicini dell'ovest con mercanzie a prezzi esorbitanti.

All'insaputa dei due paesi, gli yuan-ti hanno inserito con successo parecchi agenti negli alti ranghi dei consorzi commerciali locali. La loro missione primaria è di apprendere il più possibile sulle debolezze di entrambe le nazioni osservando cosa ognuna di esse ha bisogno di acquistare commercialmente, ma lavorano anche per acuire le tensioni tra i due reami allo scopo di impedire che si uniscano contro il nemico comune.

Tchinggult (Grande paese, 3.413): Un tempo una stazione di sosta sulla strada da Thindar a Narubel lungo gli argini del Fiume Tching, Tchinggult cadde in rovina quando fallì il commercio lungo la strada e un roc del caos^{MdM2} cominciò a cacciare nell'area. Oggi, solo umani fuorilegge e piccole bande di lucertoloidi abitano in questo paese in rovina. Almeno tre bande maggiori e una miriade di altre minori rivaleggia per il controllo delle strade, e una guerra tra di loro si ripete ogni notte. Di giorno, una manciata di mercati all'aperto mette in vendita ogni sorta di oggetto che è illegale nel resto di Thindol. Quelli che osano visitare questi bazar, però, devono essere ben preparati a difendersi.

Thindar (Metropoli, 98.662): Questa estesa città priva di mura fu costruita nell'area in cui venne bonificata una palude. Le praterie circostanti e le vicine acque si mescolano sotto il sole scintillante, assomigliando a un gigantesco mare avvolgente. Questo fenomeno, combinato con l'essere costruita in basso, ha dato a Thindar il suo soprannome: Città nelle Onde. Governata da ricchi Thindolessi di eredità Tashlutan, Thindar è il principale centro commerciale del Bacino Thindol e spesso l'ultimo porto di scalo per le navi dirette a ovest intorno al Corno di Chult.

Ogni grande tempesta consuma una parte del quartiere portuale della città, e sul lato settentrionale ci sono molte nuove costruzioni. Per questo, la maggior parte della "Vecchia Thindar" si trova ora sotto le onde. Sebbene gli avventurieri tentino di saccheggiare le rovine sommerse di tanto in tanto, molti non tornano indietro. La maggior parte di tali sparizioni viene attribuita agli yuan-ti, che perlustrano le rovine per qualsiasi vantaggio che possano trovare nella loro battaglia nascosta per rivendicare il Bacino Thindol.

storia regionale

Un tempo considerate parte del Mhairshaulk, le giungle centrali delle aree ora rivendicate da Samarach e Thindol furono decisamente abbandonate dagli yuan-ti intorno al -24.000 CV, durante la loro guerra secolare con i couatl (vedi "Serpentes", sopra). Poi per millenni le giungle della penisola centrale rimasero la riserva della fauna selvatica e dei singoli serpentoidi (yuan-ti o couatl) che forgiavano i loro domini di breve durata.

Al termine della grande migrazione di tribù umane guidate da couatl dal continente fino al lontano sud-ovest nel -2809 CV, le giungle centrali del Sanrach e del Bacino Thindol furono colonizzate dalla tribù Thinguth (vedi "Serpentes", sopra). Secoli dopo, le tribù Lapal che vivevano lungo il Mare di Lapal riuscirono finalmente a sfuggire ai loro pa-

droni yuan-ti, e i serpentoidi furono costretti a importare tribù di lucertoloidi schiavi dalla Grande Palude di Rethild a est. All'arrivo sulle coste del Mare di Lapal, molti di questi lucertoloidi fuggirono oppure furono liberati nel territorio rivendicato dai Thinguth. Questo avvenimento portò a secoli di schermaglie tra umani e lucertoloidi che alla fine ridussero entrambi i gruppi a barbariche enclave tribali.

Col passare del tempo, i Thinguth furono costretti a ritirarsi dai loro territori occidentali, cedendo molto di ciò che ora è Samarach e Thindol occidentale ai lucertoloidi, che più tardi si espansero anche nelle Giungle di Chult. Questa divisione del territorio isolò geograficamente gli abitanti del Golfo Guth dal resto delle tribù emigrate che si erano insediate nelle Giungle di Chult. Di conseguenza, quando scoppiò la grande guerra tra le tribù Tabaxi ed Eshowe (dal -438 CV al -122 CV), gli isolati Thinguth del Golfo Guth furono gli unici Chultan non completamente assorbiti nella tribù Tabaxi e governati dalla città capitale di Mezro.

Nell'Anno dei Rifugi Distrutti (-289 CV), i Thinguth furono fatti schiavi dagli yuan-ti delle tribù Sseradess e Sauringar e dispersi attraverso l'esteso Thindol, che a quel tempo comprendeva terre ora rivendicate da Samarach. La loro liberazione avvenne nell'Anno dei Segugi (293 CV), quando soldati dell'Impero Shoon sconfissero le tribù di lucertoloidi che avevano combattuto contro i Thinguth durante le Guerre delle Lucertole nella parte finale delle Campagne del Tashalar. La tribù Sseradess rimase inviolata nelle profondità del Thingulph, e i Sauringar conservarono le loro proprietà nelle profondità del Samarlogh. Senza i loro eserciti di lucertoloidi, tuttavia, nessuna tribù di yuan-ti osò continuare a comandare apertamente.

Nelle decadi che seguirono, una successione di satrapi Shoon portarono la civiltà ai Thinguth, e molti nativi trovarono impiego denudando il Bacino Thindol dei suoi preziosi alberi di mogano e di teak e spedendoli indietro nel cuore dell'Impero. Durante questo periodo, molti Tashalan emigrarono a sud dalla Costa Tashtan per colonizzare i territori non rivendicati a ovest del Thingulph. Assunsero il controllo del commercio di legname, mentre i Chultan mantenevano la loro supremazia nella regione orientale conosciuta come il Golfo Guth.

Dopo che l'Impero Shoon crollò nell'Anno del Pugno Cavo (450 CV), gli abitanti del Thindol ottennero l'indipendenza per la prima volta in secoli, anche se sotto l'astuta influenza degli agenti yuan-ti che si erano infiltrati nei corridoi del potere regnante. Per puro caso, nell'Anno dei Molti Serpenti (605 CV), uno scandalo minore alla corte reale di Thindol portò allo smascheramento di centinaia di yuan-ti infiltrati, compreso nientemeno che il monarca regnante e la sua famiglia. Thindol cadde in uno stato di semi-anarchia, e per mesi dopo l'incidente, chiunque anche solo sospettato di possedere sangue serpentino veniva giustiziato in modo sommario da bande vaganti di ofiofobi. Questa guerra civile mise termine alla monarchia e uccise migliaia di innocenti, tuttavia ridusse anche parecchio l'influenza degli yuan-ti. Al tempo in cui era finita, il Thindol Occidentale si era dichiarato il reame indipendente di Samarach, e tutti i passi e le strade di montagna in quel nuovo reame erano state ammantate da un velo di illusioni.

Dopo la Guerra dello Smascheramento (dal 605 CV al 606 CV), un Consiglio di Città ha governato su Thindol e protetto

in modo vigile i suoi confini contro intrusi serpentini, senza mai sospettare che la tribù Sseradess si nascondesse sotto le acque nel cuore del reame. L'ofiofobia risulta ancora in periodiche epurazioni di sospetti serpentoidi, sebbene molti siano ora espulsi invece che giustiziati. I mercanti Thindolesi guadagnano bene commerciando con Halruaa, Dambrath, Tashalar e (in misura molto inferiore) Samarach. Tuttavia, il secolare declino nel commercio attraverso la penisola da Thindar a Narubel ha ridotto il flusso di monete nei forzieri del reame, e Samarach è una parte del reame solo nominalmente.

Trame ed eventi

L'ofiofobia è ancora predominante in Thindol, e circolano molte voci sulla possibile presenza di lucertoloidi.

Acque avvelenate: Nella città di Gurdeh, la tribù Sseradess sta avvelenando i pozzi della città con una versione diluita della pozione necessaria per creare i corrotti (Tempra iniziale CD 5). Questa tattica ha creato una manciata di corrotti e numerosi guardiacovata, molti dei quali sono stati uccisi dalla locale polizia dopo aver brevemente dato sfogo alla loro follia sanguinaria. Anche se alcuni dei corrotti sono già stati denunciati e giustiziati, qualcuno è sfuggito alla detenzione e serve ora come agente degli yuan-ti.

Altri domini

Le regioni elencate sopra includono solo i territori più importanti e potenti dei serpentoidi. Di seguito sono descritte in dettaglio altre aree in cui le razze rettili esercitano la loro influenza in modi diversi.

chultengar

Il Chultengar è la parte più orientale delle Giungle di Chult. Questa stretta striscia di foresta pluviale tropicale si trova tra le Montagne Sanrach e i Picchi Luo (una continuazione dei Picchi di Fiamma che si prolunga a est verso il paese di Narubel).

Oltre a tribù sparse di batiri (goblin), stormi di viverne e qualche banda di nani selvaggi, il Chultengar è la casa di uno dei più grandi insediamenti di pteradi nelle Giungle di Chult. Quelli che abitano sulle pendici montane che sovrastano il Chultengar preferiscono cacciare nella giungla e sulle pianure settentrionali di Thindol a est.

Tutte le tribù di pteradi rispondono a un capitano naga spirituale. Queste e altre naga spirituali si riuniscono ogni anno in un grande Conclave degli Spiriti tenuto nelle profondità del Chultengar e presieduto da un trio di ha-naga. Solo il drago di bronzo adolescente di nome Felgolos e il defunto Thongameir "Incantesimi Tempestosi" Halargoth hanno visto il Conclave degli Spiriti e sono sopravvissuti.

Le naga spirituali (e quindi, indirettamente, gli pteradi) sono alleate con la tribù Sauringar di Narubel. Piccole bande di yuan-ti viaggiano regolarmente tra la Città dei Serpenti Marini e il Chultengar trasportando merci sottratte dalle navi pirata che frequentano il porto di Narubel. Questo tributo è offerto come pagamento alle naga spirituali per il loro aiuto nel mantenere Narubel isolato dal resto di Thindol nell'ultimo secolo.

Ilimar

Come la leggendaria Shandaular, la città in rovina di Ilimar è divisa tra le due estremità di un *portale*. La terminazione settentrionale del *portale* si trova nei margini occidentali della Foresta Gulthmere, vicino alla sponda meridionale del Lago Braccio Lungo. Questo gruppo di rovine è il dominio di ragni giganti e lamia nobili con corpo di serpente discendenti dall'infame Nassmara, che recuperò il *Maguscetto* e regnò come regina di Westgate dal 615 CV al 616 CV. La terminazione meridionale del *portale* si trova sulle pendici orientali di Muaroghal (le Mura Orientali di Halruaa), a nord della Grande Palude di Rethild. Questa porzione della città in rovina è governata da un circolo di naga spirituali che sono venerate come divinità dalle tribù di lucertoloidi della Grande Palude.

Millenni fa, Ilimar fu fondata da un clan minore di sarrukh i cui membri servivano come procuratori di schiavi per i grandi imperi di Isstosseffifil e Mhairshaulk. Tre sarrukh di Ilimar che sono rimasti ibernati da prima della conquista di Dambrath da parte dei drow sono ancora adesso sepolti tra le rovine meridionali. Allo stesso modo in cui i lucertoloidi venerano le naga come esseri divini, le naga spirituali adorano come divinità i sarrukh da tempo sepolti e attendono pazientemente il loro prossimo risveglio.

kethid

La Grande Palude di Rethild ristagna intorno all'estremità orientale delle Mura di Halruaa, segnando il confine occidentale di Dambrath. I suoi confini indicano i limiti di Kethid, un regno di lucertoloidi governato da Re Ghassis (stregone 15 re lucertola CM), un capo sagace che conosce bene il mondo. Ghassis è rispettato tra i lucertoloidi poiché ha acquisito in segreto e capitanato almeno tre *navi celesti di Halruaa*, che alcuni dichiarano abbia utilizzato per navigare tra le stelle.

Sotto l'autorità del suo comandante di campo Sladdis (guerriero 12 lucertoloide CM), Ghassis invia compagnie di lucertoloidi mercenari, conosciuti collettivamente come i Servitori dell'Uovo Reale, a combattere in guerre lontane. Di recente, i Servitori hanno avuto parte attiva nella Guerra di Riconquista di Tethyr e nelle Giungle di Chult. I membri di questa compagnia mostrano ben poca iniziativa ma moltissima determinazione e un intenso senso dell'identità di gruppo, così che una forte autorità è vitale nell'ottenere i risultati voluti. Ghassis è piuttosto indifferente riguardo al destino dei suoi Servitori, ma desidera sfruttare le loro doti a proprio beneficio finché gli conviene.

Lhesper

Le rovine di Lhesper sono situate lungo la punta settentrionale del Lago Lhespen nel cuore dello Shaar. Il paese fu fondato nell'Anno delle Pietre Sussurranti (-373 CV) dagli emigrati Lapal che fuggivano dall'Epidemia dell'Impero che aveva messo alle strette Lapaliya due anni prima. Lhesper rimase indipendente fino all'Anno delle Madri Gementi (297 CV), quando gli eserciti imperiali di Qysara Shoon V marciarono attraverso lo Shaar, conquistando tutto il territorio tra il Mare Scintillante e l'Altopiano.

Anche se Lhesper riacquistò la propria indipendenza nel 437 CV e di nuovo nel 451 CV, la sua libertà non durò a lungo. Nell'Anno della Bestia dalle Grandi Zanne (640 CV), il culto di Yeenoghu crebbe rapidamente di importanza tra le tribù di gnoll dello Shaar. Lhesper, una delle prime città a subire la collera del culto, fu ridotta in rovina. I pochi sopravvissuti, ancora di pura etnia Lapal, emigrarono a nord per fondare il paese di Shaarmid.

Per secoli, le rovine di Lhesper servirono come terreni di caccia per gli gnoll combattenti, ma ora sono di nuovo disabitate. Gli ultimi occupanti sono membri della Cabala Attorcigliata che stanno cercando i leggendari Smeraldi di Merrshaulk, una serie di massicce pietre preziose che riportavano incisi antichi incantesimi divini di Mhairshaulk. Le pietre vennero rubate quando le tribù Lapal per la prima volta abbandonarono il Mare di Lapal per fondare ciò che un giorno sarebbe diventato Lapaliya. Nei primi tempi dell'Epidemia dell'Impero, le pietre vennero portate a Lhesper in custodia, solo per andare perse quando quella città fu devastata dagli gnoll.

A prescindere che la Cabala Attorcigliata riesca o meno a localizzare gli Smeraldi di Merrshaulk, la posizione strategica di questa base rende i costi per mantenerla più che degni di essere spesi. Quindi, gli yuan-ti hanno esercitato il loro potere sulle tribù di banditi umani della regione, costringendole a riportare alle rovine di Lhesper qualsiasi viaggiatore umano catturato per sacrificarlo a Sseth o trasformarlo in guardia-covata o corrotto.

Terre delle naga

Le Terre delle Naga includono i margini superiori del Torrente del Naga, la metà meridionale del Lago del Naga, le pianure del Rifugio del Serpente e le Pianure del Naga. Sebbene le Terre delle Naga siano prive di qualsiasi tipo di governo formale, questa regione è indubbiamente il dominio collettivo delle naga, e nessun altro reame controlla questa regione.

Il Torrente del Naga è un fiume lungo e lento che ha origine nel cuore del Bosco di Chondal, si allarga in un profondo lago d'acqua dolce noto come Lago del Naga quando si unisce con il Fiume Mantodinverno, poi confluisce nel Golfo di Vilhon all'ombra di Nimpeth. La metà meridionale del Lago del Naga è il dominio di numerose naga acquatiche e di quantità sempre maggiori di naga lare di Bane. I margini superiori del Torrente del Naga sono i terreni riproduttivi di tutte le sottorazze di naga. Inoltre, uno yuan-ti anatema di nome Phelriss usa segretamente l'area come tana. Phelriss è accudito da un culto di naga oscure e spirituali sue seguaci che lo venerano come un dio.

Tra il Torrente del Naga e il Fiume Arran si trovano le Pianure Dorate, che prendono nome dalla loro alta erba dorata. Queste pianure sono la casa di centauri, della tribù Talu-min di combattenti del Leone (umani Calishiti) e di gnoll. Il margine occidentale delle Pianure Dorate, lungo la sponda orientale del Lago del Naga, è conosciuto come Pianure del Naga. Questa regione è abitata da naga guardiane che vivono in alberi cavi e altri buchi nascosti, e da naga spirituali che abitano in caverne sotterranee scoperte dalle acque del Torrente del Naga.

La striscia di pianure tra il Lago del Naga e il Bosco dell'Inverno è stata chiamata Rifugio del Serpente dalla tribù Brada-min di combattenti del Leone (umani Calishiti) e dagli abitanti del villaggio fortificato di Nagarr. Innumerevoli varietà di serpenti, compreso un serpente sputante conosciuto come mlarraun, hanno edificato la tana in questo collinoso terreno irregolare.

Negli anni recenti sono emerse due sconcertanti voci dalle Terre delle Naga. Una sostiene che agenti di Teldorn Darkhope di Mintar abbiano riscoperto un metodo per trasformare le naga acquatiche in naga lare di Bane, e che le quantità sempre crescenti di questa ultima sottorazza nel Lago del Naga siano il risultato di tali trasformazioni magiche. L'altra voce afferma che una naga oscura di nome Calliope, consorte di Pristoleph il Purpureo (mago 12 umano di Chondath LM), abbia depositato e fatto schiudere una covata di naga oscure dotate di braccia nelle profondità del Bosco di Chondal. Si dice che le sue progenie stiano raggiungendo la maturità proprio ora nelle catacombe delle Torri Pristal a Innarlith. (In effetti, le braccia di queste nagara sono innesti yuan-ti posti su di esse da Phelriss.)

picchi di fiamma

Tre picchi vulcanici sorgono dalle profondità delle Giungle di Chult, sputacchiando in cielo fumo e cenere. I Picchi di Fiamma, come sono conosciuti questi vulcani, sono collegati mediante una rete di tubi di lava a una regione del Sottosuolo nota come Terre del Fuoco che si trova proprio sotto le Giungle di Chult. Nel cuore delle Terre del Fuoco si trova il Dirupo Rovente, luogo di molti *portali* verso il Piano Elementale del Fuoco.

Azer, segugi infernali, serpenti di fiamma, magmin, salamandre e altre creature infuocate sono tutte emigrate nelle Terre del Fuoco attraverso questi *portali* e poi si sono aperti la strada verso le pendici ricoperte di lava dei Picchi di Fiamma. Anche i draghi rossi e le piroidre sono attirati naturalmente in questa catena e qui si possono incontrare di frequente. Ma di gran lunga gli abitanti più numerosi sia dei Picchi di Fiamma che delle Terre del Fuoco sono le tribù di tritoni del fuoco e i camminatori giganti che usano come cavalcature.

Morndin Vertesplendarrorn, il Cratere Smeraldo, è il resto distrutto di un quarto picco, che si trova appena a nord e ovest dei tre vulcani attivi. Le tribù di nani selvaggi della regione compiono pellegrinaggi regolari a questo cono troncato, che è consacrato a Thard Harr. Fin dalla sua creazione nell'Anno delle Montagne Tremanti (77 CV), il Cratere Smeraldo è stato la dimora di Esmerandanna, un grande dragone femmina di smeraldo conosciuta come la Regina Risplendente e guardiana delle più sacre sculture del dur Authalar.

La leggenda narra che i Picchi di Fiamma si ergano sopra una coppia di porte che conducono al Piano del Fato. Quando il destino del mondo sarà prossimo, Dendar il Serpente Notturmo (un male eterno anziano che si nutre dei dimenticati incubi di tutte le creature) sfonderà queste porte e scapperà in Abeir-Toril. Il dio Ubtao fa buona guardia per quel giorno poiché se non lo sconfigge, il Serpente Notturmo ingoierà il sole.

palude strisciante

Situata molto al di sotto della città di Waterdeep, la Palude Strisciante è un sottolivello decisamente inesplorato tra i Livelli Quattro e Cinque di Sottomonte. Halaster ripopolò la Palude Strisciante portandovi creature rapite da Najara nell'Anno del Serpente Sibilante (1289 CV), ed è ancora popolata principalmente da naga oscure, ofidi e serpenti di ogni sorta. Il contatto tra la Palude Strisciante e Najara non fu ristabilito fino all'Anno del Serpente (1359 CV), quando una naga oscura che abitava a Sottomonté scoprì un *portale*. Questo particolare *portale* collegava la Palude Strisciante con un'area di praterie irregolari all'ombra delle Colline del Serpente circa 4,5 km a ovest di ciò che ora è la Tana di Ithkyxan (vedi "Najara", sopra).

Più della metà degli abitanti della Palude Strisciante scomparvero attraverso un secondo *portale* durante il Granraccolto di Halaster nell'Anno del Guanto (1369 CV). Questo gruppo ora è imprigionato nelle profondità del Dungeon Senza Nome nella Grande Foresta, e fino ad oggi non c'è stato alcun contatto.

skullport

Il Porto delle Ombre è un brulicante alveare del male che si trova molto al di sotto di Waterdeep, sul Livello Tre di Sottomonte. Nello squallido centro del quartiere mercantile di questa città, tra le colonne di pietra dei Vicoli Commerciali inferiori, una magnifica struttura si staglia tra le case e le taverne vicine. Le pareti sono scolpite con immagini di serpenti e scaglie, e due yuan-ti dalla coda di serpente, potenti e muscolosi (guerrieri 4 yuan-ti mezzosangue CM) fanno la guardia al cancello. Chiamata la Fossa della Serpe dai suoi incauti vicini, questo edificio imponente è la dimora di Zstulkk Ssarmn (vedi pagina 142), un importante schiavista del consorzio dell'Anello di Ferro.

Rumori inquietanti provengono dall'interno della struttura a tutte le ore, e strani odori speziati trasudano attraverso le pareti. Una compagnia di yuan-ti sanguepuro e mezzosangue è sempre a portata per occuparsi degli intrusi, insieme a una schiera di strangolatori Grandi, lucertole varani, vipere Grandi e altri rettili tutti soggetti a *charme* che pattugliano i corridoi interni. I pavimenti sono disseminati di fosse piene di vipere, e scivoli nascosti che portano direttamente a un tempio di Sseth sotto la struttura.

Nel cuore della magione di Zstulkk, una rampa a spirale scende nella pietra sottostante. In fondo si trova una caverna illuminata da una sinistra fiamma rossa. La magia riscalda polle d'acqua e fa eruttare piccoli geysir tutt'intorno nel pavimento della caverna, rendendo l'aria satura di vapore. L'atmosfera che ne risulta ricorda le giungle meridionali, anche se in questo lontano sotterraneo non crescono né alberi né felci. Dal pavimento della caverna, si erge una piccola piramide a gradini simile a un serpente attorcigliato, con le pareti di pietra scolpite con altre immagini di serpenti. In questo tempio, Zstulkk guida la sua covata di yuan-ti nella venerazione di Sseth (ora Set), predicando che il Grande Serpente riconurrà il proprio popolo al potere che avevano all'apice di Mhairshaulk e Serpentes.

Questa caverna è la destinazione del *portale* a forma di teschio nella coda del Grande Serpente Pietrificato situato

nelle Colline del Serpente. I viaggiatori spuntano dall'aria rarefatta proprio davanti all'entrata del tempio... e proprio sotto gli occhi vigili delle due guardie mezzosangue. Le guardie salutano formalmente i visitatori yuan-ti che provengono dalle Colline del Serpente e li invitano a rinfrescarsi nelle polle calde finché Zstulkk Ssarmn non li può incontrare. Attaccano rapidamente qualsiasi altra creatura che attraversi il *portale*, ma tentano di catturare prigionieri invece che di uccidere sul colpo gli intrusi, così che Zstulkk possa interrogare i prigionieri a suo piacimento.

La testa scolpita di un serpente sporge sopra l'entrata del tempio, e i suoi occhi color rubino fungono come meccanismo di scrutamento per Zstulkk Ssarmn. Uno specchio appeso alla parete della sua camera da letto nella magione soprastante mostra costantemente cosa possono "vedere" gli occhi di gemma del serpente. In questo modo, controlla tutti i visitatori che si avvicinano al tempio attraverso il *portale*.

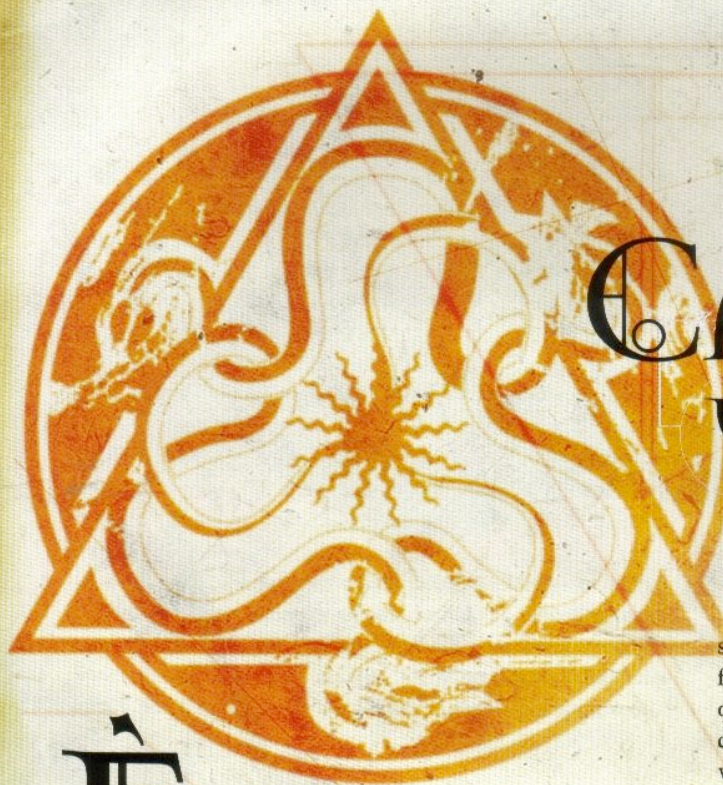
Sebbene le sue origini e la tribù di provenienza siano sconosciuti, Zstulkk Ssarmn è una figura importante nel prospero commercio di schiavi di Skullport nonché un membro fondatore dell'Anello di Ferro: un consorzio di schiavisti che porta avanti il commercio degli schiavi nella città. L'abominio ha completato solo di recente il suo tempio dedicato a Sseth, e ora sta lavorando sodo per incrementare il numero di yuan-ti al suo servizio. Zstulkk incoraggia i suoi dipendenti a compiere vigorosi programmi di procreazione e mantenere al sicuro le uova risultanti nel tempio sotterraneo. Accoglie anche nuove reclute dalla Penisola di Chult, da Najara e da Hlondeth, ma non permette che nessuno yuan-ti rimanga nella città senza unirsi alla sua organizzazione e giurarle fedeltà. Finora, l'unico yuan-ti che sia sfuggito alle sue grinfie è suo nipote e il suo acerrimo nemico, Nhyris D'Hothek (vedi pagina 143), che a volte frequenta gli scantinati della taverna Draco Stordito per pianificare la propria vendetta. Zstulkk sogna di portare tutto Skullport sotto il dominio degli yuan-ti e convertire la città in una città-stato serpentina, con lui stesso come re-sacerdote. In tal modo, spera di fondare non solo una città ma anche una grande tribù per conto suo.

Oltre agli yuan-ti che giungono a Skullport attraverso il *portale*, Zstulkk Ssarmn accoglie sanguepuro e corrotti spie provenienti dal Chult che arrivano su navi mercantili del Runderen. Zstulkk comanda legioni di spie in tutto Skullport e anche in Waterdeep poiché ha compreso che le informazioni sono veramente la merce più preziosa di Skullport.

Skullport si trova lungo il fiume sotterraneo Sargauth. Col passare dei secoli, parecchi *portali* abbastanza grandi da far passare navi intere sono stati costruiti nelle pareti delle caverne lungo questo corso d'acqua. Uno di questi *portali*, circa 120 metri a est dell'Isola del Teschio, è appena visibile come un profilo scarabocchiato nella pietra. (Una prova di Osservare con CD 30 effettuata con successo consente a un personaggio di notarlo dal ponte di una nave. Un personaggio che lo stia cercando attivamente può trovarlo con una prova riuscita di Cercare con CD 20.) Attivare il *portale* non richiede alcuna chiave speciale: solo una straordinaria fiducia in se stesso da parte del timoniere della nave, siccome il vascello deve essere manovrato con la prua in avanti dentro alla parete. Quando il bompreso viene a contatto con il *portale*, il vascello e tutto ciò che contiene vengono trasportati all'istante in mezzo al Mare di Lapal.



In fuga dai Picchi di Fiamma



CAMPAGNA YUAN-TI

È sicuramente possibile creare e gestire una campagna di FORGOTTEN REALMS in cui tutti i PG sono yuan-ti, e i loro nemici sono yuan-ti di tribù rivali, Senza Scaglie e ogni altro genere di creatura di Faerûn. Questo capitolo, però, illustra l'approccio per usare gli yuan-ti come i nemici principali in una più tipica campagna dominata da avventurieri umani, elfi, nani e halfling.

Rendere gli yuan-ti i principali nemici non significa che eserciti di yuan-ti assetati di sangue debbano saltare fuori per minacciare i PG da tutte le parti. Invece, significa che gli yuan-ti di una particolare tribù, culto o area locale possono fungere come promotori del male nello svolgimento della campagna, anche se rimangono sullo sfondo per la maggior parte del tempo.

gestire una trama

Gli yuan-ti sono geni del combattimento, ma sono anche dediti alla Via Sacra di Sseth. Il loro approccio può essere riassunto nel consiglio che un vecchio yuan-ti saggio offrì secoli or sono a giovani e smaniosi affini che stavano per entrare in una sconosciuta città umana: "Rimane sempre nascosti, colpire senza essere visti e scivolare via lentamente. Far pensare ai propri bersagli che altri siano i loro nemici, e diventare il loro inaspettato destino. Manipolare prima di combattere, e sfruttare gli eventi che si sviluppano in modo tale che la propria parte in essi possa passare inosservata dagli umani e dagli altri il più possibile. Possono sembrare bruti, ma fare le cose a modo loro significa diventare come loro. Noi siamo superiori, e Sseth si aspetta che lo dimostriamo."

In accordo con la Via Sacra di Sseth, uno yuan-ti nemico organizzato si ritira continuamente dai PG invece che affrontarli direttamente. I PG minacciati da yuan-ti probabilmente saranno accusati ingiustamente di gesta malvagie, e i loro nomi possono essere astutamente calunniati in campagne di dicerie sussurrate. I loro beni incustoditi potrebbero essere rubati e le loro proprietà vandalizzate. I loro servitori e cavalcature potrebbero scomparire senza motivo. Praticamente ogni contatto utile che i personaggi stabiliscono mentre comprano merci o raccolgono informazioni

svanisce poco dopo. "Agenti" yuan-ti (come le zanne di Sseth in forma completamente umana) potrebbero rimpiazzare alcune di queste persone, fornendo ai PG false informazioni che possano condurli in una trappola. La maggior parte, però, diventano vittime sfortunate degli yuan-ti e finiscono i loro giorni come schiavi, sacrifici o cibo per i serpenti.

Man mano che i loro complotti progrediscono, gli yuan-ti organizzano carenze locali di mercanzie e opportunità di investimento, alimentano e manipolano in altro modo i personaggi. Alla fine, le manipolazioni diventano continue e i personaggi vivono in un mondo sempre più "finto" che li rende ogni giorno più facili da gestire da parte degli yuan-ti. Ogni volta che i PG si spostano in un'altra comunità, alcuni yuan-ti si spostano con loro, sfruttando la presenza dei personaggi come copertura per le loro oscure azioni.

Tuttavia gli yuan-ti devono fare molto più che reagire agli avventurieri. In quanto maestri del male, devono avere un piano a lungo termine, probabilmente creato dal DM prima ancora che i PG vengano a contatto con essi. Sebbene i personaggi possano essere semplici pedine in un tale complotto, non dovrebbe dipendere interamente da loro. Questo piano principale non dovrebbe essere troppo rigido. Piuttosto, potrebbe modificarsi man mano che gli yuan-ti si avvantaggiano delle opportunità sempre mutevoli, proprio come gli avventurieri modificano i loro piani per riflettere le situazioni modificate e le nuove opportunità.

Se i PG riescono a scoprire alcune attività degli yuan-ti, l'introduzione di un PNG saggio istruito nella storia locale potrebbe fornire ai personaggi una possibilità di discutere direttamente ciò che hanno appreso. Con l'aiuto del saggio, possono fare congetture su ciò che gli yuan-ti potrebbero fare in seguito, o su quanti altri oscuri piani e viscide influenze rimangono ancora da smascherare nell'area. Gli yuan-ti potrebbero origliare una tale discussione (in effetti, lo stesso saggio potrebbe essere uno yuan-ti camuffato). In quel caso, dovrebbe stare attento a estrarre tutte le conoscenze e i sospetti dei PG riguardo ai piani degli yuan-ti in modo da poter giudicare che tipo di minaccia rappresentano. In seguito, con ogni probabilità, il saggio dirigerà i personaggi in una trappola o li convincerà ad attaccare avversari degli yuan-ti suggerendo che tali persone siano agenti in incognito dei serpentoidi.

Gli yuan-ti sono dei veri maestri nell'individuare altri cospiratori locali (quali doppelganger, agenti dei Maghi Rossi di Thay o Zhentarim, e cabale di nobili o mercanti insoddisfatti), e tendenzialmente non interferiscono con esse piuttosto che attaccarle o

frustrarne le mosse. La presenza di questi cospiratori fornisce agli yuan-ti maschere dietro cui nascondersi e ulteriori persone da manipolare. Infatti, i PG potrebbero combattere contro questi avversari minori per anni senza comprendere che alle loro spalle ci sono degli yuan-ti. Come il monaco Sathaerus di Candlekeep avvertì secoli fa: "Non dimenticate che ci *sono* altri governanti segreti del mondo oltre ai maghi malvagi vecchi e folli... e alcuni di questi sono cospiratori molto migliori."

il complotto insidioso

Sebbene lo scopo a lungo termine degli yuan-ti sia di schiavizzare tutte le altre creature, ai vrael olo viene insegnato fin dalla nascita che questo obiettivo non può essere conseguito durante la loro vita. Di conseguenza, il successo per uno yuan-ti consiste nel portare avanti i piani della razza in modo tale che sia apprezzato dagli anziani della tribù e da Sseth per poi ritirarsi a proprio piacimento.

La natura del complotto

I complotti degli yuan-ti implicano l'acquisizione di potere, ma variano in proporzioni. Un complotto di piccola portata potrebbe implicare la corruzione di una famiglia facoltosa o il dominio di un villaggio al fine di trarre profitto dai suoi affari e rapire qualche sacrificio per Sseth. Un complotto su più larga scala potrebbe richiedere di acquisire di nascosto il controllo di un commercio costiero, non solo per scremare profitti monetari, ma anche per usare le sue carovane, navi e mercanti per muovere messaggi e merci in tutto il Faerûn per riuscire a far avanzare altri piani degli yuan-ti. Gli scopi principali di solito implicano il governo di un regno, città, porto o città-mercato umano, preferibilmente da dietro al trono, per poi accedere a tutte le risorse dell'area.

Gli yuan-ti si pongono come obiettivo che tutti i regnanti e gli individui formidabili (quali maghi potenti e sacerdoti di alto rango) nelle società umane siano le marionette dei vrael olo, e i loro piani minori generalmente sono organizzati per contribuire a tali scopi a lungo termine. Gli yuan-ti possono organizzare la morte di regnanti, nobili o cortigiani non obbedienti, assumere il controllo di schiavisti locali e trafficanti di droghe, o perfino fomentare guerre tra territori umani... tutto per portare avanti i loro piani segreti.

Tuttavia, mentre alcuni sacrifici umani sono spesso necessari per fare procedere un piano, la distruzione di tutti gli umani non fa parte del loro scopo finale. Al contrario, gli yuan-ti considerano gli umani bestiame che dovrebbe essere accudito con attenzione, allevato e modificato in modo giudizioso per il massimo rendimento. Acquisire potere e ricchezze nel breve termine e uccidere gli altri avventatamente è la follia di razze inferiori che sono guidate dall'avidità e dalla miopia.

Questo atteggiamento spiega perché gli yuan-ti non vogliono mai regnare apertamente nella società umana. Farlo li renderebbe bersagli e occuperebbe il loro tempo con preoccupazioni sulla loro sicurezza personale. Preferiscono decisamente controllare i regnanti e quanti sono loro vicini mediante droghe, ricatti o consigli di sanguepuro camuffati. Forzare apertamente un umano viene considerato un'imperdonabile goffaggine. Piuttosto, gli umani controllati sono mantenuti all'oscuro di chi stia realmente muovendo i fili, così che un'eventuale vendetta elimina semplicemente altre creature sacrificabili invece che gli yuan-ti che sono in realtà responsabili.

Un tipico complotto di yuan-ti potrebbe svilupparsi in un qualsiasi numero di modi, ma coinvolge sempre molti filtri tra gli yuan-ti e le loro vittime. Ad esempio, una minaccia di ricatto a un nobile potrebbe provenire da un nobile rivale, da un cortigiano o perfino da un ricco mercante, che a sua volta è stato ricattato da un altro umano obbligato a porre la minaccia. Questa eventualità potrebbe anche non essergli sfavorevole dal momento che potrebbe odiare il bersaglio in questione oppure poiché ha buone probabilità di ottenere un profitto considerevole. L'umano che ricatta il ricattatore potrebbe essere un mago minore che fa parte di una società segreta dedita al rovesciamento di quanti sono al potere. Se qualcuno dovesse risalire il complotto fino al mago minore, la colpa ricadrebbe sulla società segreta poiché il mago stesso crede che un contatto all'interno dell'organizzazione glielo abbia ordinato. La società segreta in realtà non sa nulla di questa piccola faccenda, perché quello che ha emesso l'ordine non fa parte dell'organizzazione. Nel frattempo, altri yuan-ti sono al lavoro per manipolare altri membri della società segreta così che nessuno di essi possa essere assolutamente certo che l'intera situazione *non era* un piano della società.

Anche se i PG cercano di eliminare a testa bassa tutti gli avversari che si pongono lungo la rete di intrighi, potrebbero incappare in brutte sorprese. Ulteriori inganni degli yuan-ti probabilmente condurranno fuori strada gli avventurieri, e faranno anche in modo che si facciano dei nemici che non c'entrano nulla con gli yuan-ti.

infiltrarsi in una nuova area

Quando entrano in una nuova comunità umanoide, gli yuan-ti generalmente rimangono camuffati per qualche tempo. Durante questo periodo, consacrano tutte le loro energie ad apprendere chi detiene il potere, chi possiede ricchezze, come funziona il commercio, dove finiscono le mercanzie e chi sono gli individui importanti e influenti. Solo quando sono soddisfatti di comprendere la comunità abbastanza bene da manipolare creature ed eventi locali con precisione allora iniziano le loro operazioni.

Gli yuan-ti di solito cominciano diffondendo voci, cosa che realizza tre scopi principali. Prima di tutto, mette alla prova la velocità e l'efficacia della ramificazione locale e rivela quante distorsioni modificano le voci durante il loro percorso. Secondariamente, le voci attirano i criminali locali con cui i vrael olo sono interessati a trattare. Infine, le voci sono il primo passo nello spostare gli atteggiamenti locali a favore delle pratiche commerciali che gli yuan-ti intendono intraprendere.

Successivamente, gli yuan-ti stabiliscono contatti con i criminali locali, mediante gli agenti oppure camuffati, e iniziano a collaborare con loro. Tali operazioni congiunte sono sempre condotte in modo tale da nascondere interamente il coinvolgimento degli yuan-ti e permettere loro di valutare il carattere e le risorse dei nuovi alleati. Una volta stabilite le reti di contatti, i vrael olo gradualmente iniziano ad aumentare la loro influenza in loschi affari, magari diventando i migliori clienti di ricattatori locali o creando una rete di sicari che uccidano o malmenino gli altri a pagamento. Ben presto gli yuan-ti hanno occhi e orecchie in ogni taverna, sala da ballo e altro luogo in cui si riuniscono i criminali. A quel punto, possono estendere la loro influenza ancora di più ottenendo il controllo di magazzini, nascondigli e carri o navi usate in scambi illeciti.

Nello stesso momento, altri agenti yuan-ti lavorano per affermarsi a livello locale come mercanti di successo o nobili provenienti da altri luoghi. Fanno ogni sforzo per conoscere personalmente i regnanti locali, i sacerdoti di alto rango e altri individui influenti mentre apprendono tutto ciò che possono sugli affari di queste persone. Una volta che scoprono le debolezze di quanti sono al potere, prestano segretamente fondi a coloro che ne hanno bisogno, risolvono i problemi delle persone nei guai e altrimenti fanno in modo che le persone importanti siano in debito nei loro confronti.

Quelli che gli yuan-ti identificano come nemici vengono eliminati in "incidenti" o accusati falsamente di crimini. Quando un affare locale è rovinato nel corso di tali operazioni, un agente yuan-ti è sempre a portata per comprare o impossessarsi della proprietà dello sfortunato cittadino. Se convincere un individuo deciso si adatta meglio ai loro scopi che non ucciderlo, gli yuan-ti si accingono a operare con le droghe (vedi *Signori dell'Oscurità* e il *Libro delle Fosche Tenebre* per le informazioni sulle droghe).

Una volta perfettamente insediatisi, gli yuan-ti cominciano a cercare metodi a lungo termine per sfruttare le risorse locali senza attirare troppo l'attenzione. I vrael olo sono particolarmente abili nel "mungere" le comunità per decenni mentre mantengono in salute le loro economie e i loro cittadini. Dopotutto, un paese felice e prospero le cui attività arricchiscono tutti (compresi gli yuan-ti) è un patrimonio molto migliore di una comunità agonizzante e dominata dalla paura le cui risorse sono state completamente esaurite da avidi governanti. A questo scopo, gli yuan-ti rapiscono qualsiasi guastafeste per renderlo schiavo, investono in affari locali e rivalutano continuamente gli utilizzi per cui possono essere sfruttate le loro "fattorie umane".

Gli yuan-ti, inoltre, fomentano le voci locali come metodo per influenzare il comportamento umano. I vrael olo e i loro agenti dirigono le voci che hanno creato per mantenere la distorsione inevitabilmente nella direzione desiderata. Ad esempio, una voce riguardante dell'oro nascosto in un certo luogo potrebbe essere distorta in "molte persone malvagie sorvegliano ricchezze illecite nelle vicinanze" oppure "molte persone sono morte senza rivelare dove hanno nascosto il loro oro, ma deve essere qui vicino, e solo ora ci rendiamo conto di quanto ce ne deve essere." La seconda versione è adatta ad attirare avventurieri, speculatori e altre persone avidi, in particolare se gonfiata da storie di qualche giovane innocente che ritrova sconcertanti quantità d'oro. Quando giungono i nuovi arrivati per indagare sulle voci, gli yuan-ti eliminano qualsiasi creatura malvagia incontrollabile e usano i loro agenti per ingaggiare artigiani e stabilire trattati commerciali con i mercanti che vogliono tenere nella comunità.

Se gli yuan-ti in realtà intendono distruggere una comunità, possono farlo con molta facilità. Possono inquinare le riserve d'acqua, dare adito a giuste voci spaventate quando i cadaveri cominciano ad accumularsi, rovinare vari mestieri e lasciare nemici isolati nelle loro dimore o fortezze senza cibo né aiuto. Con le risorse che hanno a disposizione, possono trasformare una prospera comunità in un paese fantasma nel giro di dieci giorni o anche meno. Successivamente, possono usare gli agenti per diffondere voci secondo cui una bestia particolare o un'organizzazione terribile è stata responsabile del disastro allo scopo di attirare avventurieri, sacerdoti o regnanti sul luogo per fare giustizia. Quando arrivano gli intrusi, gli yuan-ti possono catturarli o ucciderli facilmente.

Allo scoperto

Gli avventurieri sono gli individui eccezionali in qualsiasi campagna, e la soddisfazione dei giocatori ruota intorno al talento personale. Quindi, con una buona pianificazione e un po' di fortuna, i PG dovrebbero essere in grado di scoprire in parte cosa stia realmente accadendo nel gioco. Alcune avventure collegate potrebbero rivelare che gli yuan-ti sono nascosti sotto i loro stessi piedi, oppure dietro le pareti di un palazzo, di una bottega o di un locale familiare. In realtà venire alle prese con i loro nemici scagliesi, però, potrebbe richiedere anni di lavoro.

Ciononostante, potrebbe giungere il momento in cui il DM vuole uno scontro aperto tra i PG e gli yuan-ti tanto quanto lo vogliono i suoi frustrati giocatori. Tuttavia non deve essere troppo semplice per i PG sorprendere un'enclave di serpentoidi. Al contrario, il DM può inscenare un tale avvenimento in un qualsiasi numero di modi che offrano possibilità di gioco a lungo termine e incrementino il mistero e l'intrigo a cui ha lavorato per tanto tempo nello svolgimento della sua campagna.

pg nel mezzo

Magari gli yuan-ti di tribù od organizzazioni ferocemente contrapposte (come la tribù Se'Sehen e la Cabala Attorcigliata, oppure le tribù Se'Sehen ed Eselemas) si spostano entrambe in un'area dove si trovano i PG e iniziano a combattere tra di loro. Se la fazione coinvolte si odiano a vicenda in modo sufficiente, il conflitto potrebbe degenerare rapidamente fino al livello di un combattimento in campo aperto, senza preoccuparsi di chi potrebbe assistervi.

Tutti gli yuan-ti sono propensi a vedere i PG che rimangono coinvolti tra le forze in guerra come agenti della fazione opposta oppure come capri espiatori su cui far ricadere il biasimo per gli scontri aperti. ("Quei serpentoidi che combattevano per strada? Sono stati portati qui dai temerari incantesimi di quegli avventurieri stranieri buoni a nulla! Non ti puoi mai fidare di gente come quella, ti avverto! Prima o poi, portano sempre dei guai, e la gente ci rimette la pelle! Scuoiata viva!"). Yuan-ti disperati potrebbero tentare di ottenere l'aiuto dei PG offrendo loro un accordo. Una volta che i personaggi sono stati coinvolti nel conflitto, gli agenti che lavorano per l'altra fazione con ogni probabilità li attaccheranno ogni volta che il momento o la situazione sembra favorevole. Se i PG sopravvivono, gli yuan-ti della fazione che li ha reclutati può farsi viva in segreto, chiedendo loro di compiere una piccola missione in cambio di una ricompensa. Un tale contatto continuo con gli yuan-ti può dare ai PG una vaga idea dei complotti e macchinazioni labirintiche che si trovano sotto la comunità locale, nei territori vicini e in tutto il Faerûn... se vivono abbastanza a lungo.

serpenti vendicatori

Gli yuan-ti possono anche venire allo scoperto per altri motivi. Sebbene siano creature spietate che notoriamente sono molto lente a fare amicizia, perfino tra quelli della loro specie, il loro bisogno di amore e compagnia non è meno forte di quello di qualsiasi altro essere intelligente. Ogni tanto uno yuan-ti riesce a sviluppare uno stretto rapporto con uno o più compagni yuan-ti. Più spesso, però, un vrael olo idolatra silenziosamente e da lontano uno yuan-ti più vecchio e di maggior successo (spesso un anziano della tribù o un aha'ss).

Se un tale-amante o idolo viene ferito o ucciso da un altro yuan-ti, il sopravvissuto furioso o addolorato probabilmente svilupperà una perfetta trama di vendetta, poi con pazienza e sangue freddo la porterà a compimento. Ma se il colpevole è un Senza Scaglie, un vrael olo potrebbe abbandonarsi alla propria ira, precipitandosi allo scoperto con tutti gli agenti, alleati, effetti magici e aiuti che riesce a riunire, con l'intento di massacrare qualsiasi creatura anche lontanamente collegata all'affronto. Lo yuan-ti non è comunque propenso ad attaccare avventatamente, ma potrebbe sacrificare la vita dei suoi agenti e alleati senza esitazione e poi scagliarsi lui stesso in battaglia invece di tentare di colpire da una posizione di copertura.

differenze religiose

Un altro caso di attività yuan-ti allo scoperto al di fuori delle giungle è il conflitto tra Set e Sseth, che è risultato in una situazione di inquietudine sempre crescente sia nelle popolazioni di yuan-ti che di sarrukh. Alcuni yuan-ti hanno raggiunto uno stato di impazienza quasi umana, e molti vogliono scagliarsi contro i loro nemici. Alcuni si divertono con orge di caccia e massacro di schiavi in "riserve di caccia" fortificate (possedimenti di campagna), ma altri possono riversarsi fuori dagli scantinati delle città in notti buie o nebbiose per squartare personalmente qualche umano prima di strisciare di nuovo nel proprio nascondiglio.

il vecchio trucco

In accordo con il loro amore per il sotterfugio, gli yuan-ti spesso usano tattiche "irresistibili", ovvero manovre a cui le creature non possono evitare di reagire, anche se hanno qualche sospetto su cosa stia succedendo. Come il mago Vangerdahast, Mago Reale di Cormyr, un tempo disse di una tattica preferita, "Potrebbe anche essere scontato, ma un vecchio trucco è tale per una ragione inequivocabile: perché funziona."

Lo specifico vecchio trucco di cui parlava Vangerdahast è uno dei preferiti dagli yuan-ti. In un territorio o città-stato pieno di tensioni e poteri conflittuali, i vrael olo posizionano di nascosto parecchi agenti per sostenere il regnante, e parecchi altri per aiutare i suoi più forti ribelli od oppositori. Il loro scopo non è di rovesciare il regnante, ma di spazzare via il malcontento mettendo in evidenza le ragioni dei reazionari. Coloro che aderiscono alla loro causa possono poi essere identificati in seguito per poi essere tolti di mezzo.

Se il regnante si sente realmente minacciato durante la crisi, gli yuan-ti spingono avanti gli agenti come tempestivi alleati che lo salvano, guadagnando così la sua gratitudine insieme a idonee ricompense. Se i PG combattono in nome del regnante, gli yuan-ti organizzano le cose in modo tale che essi prendano ordini dai loro agenti. Questa tattica assicura che gli yuan-ti possano mantenersi al passo delle azioni, degli scopi e degli atteggiamenti dei PG.

Se per fortuna e audacia i ribelli in realtà riescono a impossessarsi del trono, gli yuan-ti ne traggono comunque beneficio poiché i loro agenti in quel gruppo salgono al potere. Tuttavia, tentano di far fallire i ribelli così che quanti si oppongono al regnante possano essere spazzati via in una volta sola.

Un altro esempio di tattica irresistibile è la diffusione di una falsa epidemia. Gli yuan-ti semplicemente introducono nelle riserve di cibo e acqua alcune droghe che alterano temporaneamente l'aspetto della pelle umana, per poi accostare a questa

"malattia" false voci e qualche incantesimo. Gli yuan-ti "infliggono" la falsa malattia in rivali o nemici commerciali che sono consapevoli della loro presenza, poi lasciano che siano i loro conoscenti a evitare, uccidere, scacciare o bruciare le persone e proprietà ammalate in questione. Molti PG che avevano intinto le loro lame nel sangue degli yuan-ti si sono risvegliati il giorno successivo con la pelle verde e tutt'intorno gente intimorita che li attaccava con balestre e forconi.

ordini della fede

Immediatamente dopo essere diventati attivi in una nuova area, gli yuan-ti fondano un altare locale consacrato a Sseth. Alla lunga, tali altari diventano templi, e di tanto in tanto sia gli altari che i templi acquisiscono nuovi sacerdoti. In tali occasioni, i chierici di Sseth spesso richiedono qualcosa di più ai seguaci di un costante approvigionamento di sacrifici e un'incrollabile adesione alla Via Sacra di Sseth. Più comunemente, l'offerta speciale che hanno in mente è almeno una creatura locale che non sia yuan-ti (di solito un umano) che *volontariamente* si converta all'adorazione di Sseth.

Alla fine una tale creatura deve essere convinta a frequentare il tempio, e ad un certo punto a partecipare volontariamente ad esperimenti riproducibili degli yuan-ti (quasi sicuramente con una creatura non della sua specie). Cure della massima qualità sono sempre fornite in tali casi, siccome gli yuan-ti non sono interessati a procreare fallimenti né a sprecare la vita di un possibile procreatore. Ciononostante, il processo può facilmente uccidere o menomare creature femminili, privando così Sseth di uno dei suoi fedeli umanoidi. Questi rischi costringono gli yuan-ti a cercare altri convertiti all'interno della comunità umanoide per assicurarsi che la morte di una creatura non neghi contemporaneamente l'adorazione umanoide dello Strisciante Supremo.

Esaudire questi dettami religiosi potrebbe obbligare gli yuan-ti a contattare degli umani con metodi che altrimenti non userebbero, e farseli amici o perfino sedurli invece che prenderli come sacrifici, schiavi o cibo. Quando usano queste tattiche dirette, spesso tentano di corrompere un'intera famiglia (preferibilmente una famiglia ricca e influente, poiché tali seguaci sono considerati offerte migliori per Sseth piuttosto che i membri di un clan povero e isolato). Se possibile, gli yuan-ti cercano di conquistare parecchie famiglie di seguaci e mantenerle separate (e inconsapevoli) l'una dall'altra. Questa tattica assicura che la scoperta di un gruppo da parte delle autorità non porti a smascherare gli altri.

Molti seguaci umani di Sseth vengono sfruttati come agenti degli yuan-ti per anni. Può anche capitare che i loro contatti vrael olo arrivino ad aiutarli e a dimostrarsi indulgenti con loro quando possibile. Infine, un umano seguace di Sseth può diventare un prezioso sacrificio: infatti, uno che si reca volontariamente all'altare viene considerato sacro quasi quanto uno yuan-ti esperto e rispettato che si offre di sua spontanea volontà.

serpenti compagni

Non deve sorprendere che i serpenti siano di gran lunga i famigli, creature compagno e bestiole preferiti dagli yuan-ti. Alcuni individui arrivano perfino a "indossare" serpenti attorcigliati o drappeggiati intorno al corpo, traendo conforto dalla loro compagnia e dalla piacevole sensazione delle scaglie sulle loro scaglie. Altri usano i serpenti come spie, sentinelle e guardiani

Alcuni serpenti, conosciuti come i Sacri a Sseth, vengono consacrati nei rituali del tempio. Queste creature svolgono funzioni quali trasportare i cadaveri dei sacrifici fino all'altare e sorvegliare le reliquie e le provviste del tempio.

Gli yuan-ti modificano alcuni serpenti mediante la magia e le droghe, incrementando la loro intelligenza fin quando non ottengono una consapevolezza sufficiente a diventare veramente malvagi (di solito garantendo loro punteggi di Intelligenza almeno pari a 4). Tali serpenti modificati possono anche crescere fino a dimensioni tremende, avanzando fino ai Dadi Vita massimi durante il trattamento. L'archetipo di mezzo-immondo può essere applicato a queste creature come archetipo acquisito per riflettere i loro poteri accresciuti.

famigli

Un tipico famiglia di yuan-ti (una vipera Minuscola immonda) si trova a pagina 203 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Serpenti volanti (descritti in dettaglio in *Razze di Faerûn*) potrebbero anche servire come famiglie di potenti yuan-ti incantatori, riferendo messaggi e sottraendo piccoli oggetti leggeri quali erbe e gemme. Le zannemorte (anch'esse descritte in *Razze di Faerûn*) vengono utilizzati da molti anziani tribali, anatemi capi di culti ed esperti Cabalisti Attorcigliati come guardiani per stanze del tesoro e preziose aree di deposito schiavi. Anche i necromanti li usano come famiglie.

Uno yuan-ti incantatore con il talento Famiglio Migliorato (vedi Capitolo 9) può usare uno jaculi, mlarraun o serpente frusta come famiglia, così come una lucertola con sputo acido, un abitatore del fango, uno zannamorte o un serpente volante. Uno yuan-ti sprovvisto di quel talento può scegliere un serpente dei liquami, un serpente dei canneti o un sewerin invece che una vipera.

Gli yuan-ti hanno addomesticato e addestrato una gran varietà di creature come servitori, schiavi commerciabili, compagni di caccia e guardiani. Parecchie creature canine e incroci cane-serpente servono gli yuan-ti come guardiani e cacciatori, in particolare il nifern del *Sottosuolo di Faerûn* (vedi Capitolo 6). I vrael olo continuano a procreare e incrociare creature appena catturate per vedere cosa ne risulta. I canidi sembrano produrre ottimi incroci, laddove gli esperimenti sugli incroci con i felini generalmente falliscono.

Molti esperimenti di procreazione degli yuan-ti producono creature contorte e indifese di aspetto orribile (spesso con più teste) che ben presto periscono, e quasi tutte sono sterili. Alcuni di questi mostri possono essere sfruttati come guardiani, e altri vengono scatenati contro comunità umanoidi che hanno osato sfidare gli yuan-ti.

Ogni tanto, quando una di queste creature da incubo si dimostra controllabile, viene fatta passare per una divinità agli occhi di cittadini umani creduloni perché la venerino in culti segreti. Gli yuan-ti possono allora ordinare ai credenti tra i cultisti di compiere missioni per la loro fede.

organizzazioni segrete

Gli yuan-ti amano organizzare cabale e società, sia tra i loro simili che per la manipolazione di esseri inferiori. Gli umani in particolare sono attirati dal mistero di tali organizzazioni: "Date agli umani un segnale segreto e una parola d'ordine per far loro credere di essere speciali, e faranno praticamente qualsiasi cosa!" Alcune società segrete sono poco più che facciate e piste false, ma altre si dedicano a scopi particolari e diventano per loro conto

veri e propri poteri politici. I Capitoli 1 e 7 delineano molte delle più potenti e durevoli tra queste organizzazioni, ma ogni anatema e abominio (e quasi ogni quarto o quinto sanguepuro ambizioso) tenta di fondare almeno uno di questi gruppi.

Moltissime organizzazioni segrete di yuan-ti sono controllate da un "circolo interno" di sei o meno yuan-ti fondatori, ognuno dei quali recluta fino a tre membri con promesse di grandi ricompense. Siccome il reclutamento viene effettuato sotto false vesti, i nuovi arrivati non conoscono mai le reali identità (né le vere nature) dei loro superiori.

I membri di secondo grado vengono poi istruiti per reclutare dei propri subalterni, anche se mai più di tre per individuo. I loro superiori dicono loro di scegliere con attenzione, poiché saranno ritenuti responsabili per le azioni dei loro subalterni. Vengono incoraggiati a spiare e mettere alla prova le reclute, e i membri di secondo grado sono avvertiti di ricompensare (e spaventare) i loro subalterni abbastanza da cementarne la lealtà. Chiunque dimostri il minimo segno di debolezza o tradimento deve essere eliminato senza pietà. Il circolo interno suggerisce poi che anche i membri di terzo grado siano incoraggiati a reclutare dei loro tirapiedi perché si espongano sul campo e così via.

Una volta che il reclutamento è a pieno regime, il circolo interno inizia a spiare i membri, cercando di apprendere chi fa parte dell'organizzazione nelle sue diverse ramificazioni. I membri del circolo interno emettono ordini falsi di tanto in tanto per vedere se ci sono falle. Quando sono soddisfatti della sicurezza, l'organizzazione inizia a lavorare. Molti yuan-ti anziani sono membri di due o tre diverse organizzazioni e membri di circoli interni di altre tre o più. Traggono molto del loro piacere dal mantenere separate tutte le loro macchinazioni e dal portarle avanti con astuzia.

Molti umani non possono concepire di tentare di mantenere attivi tutti in una volta così tanti intrighi. Riuscirci con successo richiede la visione della vita degli yuan-ti, un po' di fortuna, una buona rete di spie, la capacità di giudicare le persone con arguzia... e a volte, pura forza bruta.

principali yuan-ti png

Come esempi di quanto possano essere potenti i capi di successo delle tenebrose organizzazioni degli yuan-ti, di seguito sono presentati tre capi yuan-ti.

SIBILLA SERPENTE

Progenie di uno yuan-ti abominio e di un demone marilith, la Sibilla Serpente crede di essere la reincarnazione di Sseth, l'avatar che governò Serpentes un migliaio di anni or sono. E anche i suoi seguaci lo credono.

Sebbene la Sibilla Serpente sia arrogante, crudele e dispotica, ha la capacità di ispirare i suoi seguaci, esaltandoli con ardenti descrizioni dei loro antichi imperi e spronandoli a riconquistare quella gloria perduta. Crede con tutto il cuore in quella visione e si immagina mentre regna per secoli su un nuovo impero yuan-ti ancora più magnifico, proprio come fece Sseth.

La presenza di Sseth durante il Periodo dei Disordini soprafaccie la mente della Sibilla e la lasciò con ricordi imperfetti di ciò che era successo. Ricorda una sensazione di grande potere personale quando guardò nella Fossa delle Vipere (vedi "Serpentes" nel Capitolo 7) da sopra il Mare di Lapal, e ricorda anche di avere utilizzato quel potere per combattere con un rettile dalla grande mascella che

bruciava di potere divino. Alcuni yuan-ti le hanno detto che ha combattuto contro Ubtao, che aveva assunto la forma di una grande lucertola carnivora, ed essa è più che propensa ad accettare tale spiegazione. Ma qualunque sia la verità su ciò che le è capitato nel Periodo dei Disordini, la Sibilla Serpente sa che durante quel periodo oscuro, Sseth l'ha posseduta e l'ha usata come suo avatar. Siccome quella possessione ha rafforzato il suo corpo invece che squarciararlo o farlo avvizzire, lei sa che potrebbe servire come Rinascita di Sseth in qualsiasi momento... e la storia passata di Serpentes potrebbe certo ripetersi.

Sibilla Serpente: Yuan-ti femmina unica abominio mezzo-immondo guerriera 5/stregonia 6; GS 21; esterno Grande (nativo); DV 9d8+45 più 5d10+25 più 6d4+30; pf 182; Iniz +9; Vel 9 m, scalare 6 m, nuotare 6 m, volare 9 m (media); CA 28, contatto 15, colto alla sprovvista 23; Att base +17; Lotta +29; Att +24 in mischia (1d6+8, artiglio) o +30 in mischia (1d8+19/19-20, *catena chiodata affilata infuocata*+5) o +22 a distanza (2d6+5/x3, *arco lungo composito*+1 [bonus di For +4]); Att comp +24 in mischia (1d6+8, 2 artigli) e +19 in mischia (2d6+4 più veleno, morso) o +30/+25/+20/+15 in mischia (1d8+19/19-20, *catena chiodata affilata infuocata*+5) e +19 in mischia (2d6+4 più veleno, morso) o +22/+17/+12/+7 a distanza (2d6+5/x3, *arco lungo composito*+1 [bonus di For +4]); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS *avversione*, stritolare 1d6+12, afferrare migliorato, veleno, produrre acido, punire il bene, capacità magiche; QS *forma alternativa*, potere camaleontico, riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, individuazione del veleno, resistenza all'acido 10, al freddo 10, all'elettricità 10 e al fuoco 10, immunità al veleno, tratti degli esterni, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 31; AL NM; TS

Temp +14, Rifi +14, Vol +18; For 26, Des 20, Cos 21, Int 20, Sag 22, Car 24. Lunghezza 4,2 m.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +8, Ascoltare +20, Cercare +11, Concentrazione +20, Conoscenze (arcano) +20, Conoscenze (locali) +19, Conoscenze (piani) +14, Conoscenze (religioni) +13, Conoscenze (storia) +17, Diplomazia +22, Intimidire +20, Muoversi Silenziosamente +17, Nascondersi +14, Nuotare +16, Osservare +20, Percepire Intenzioni +12, Raccogliere Informazioni +15, Raggiare +17, Sapienza Magica +11, Scalare +18; Allerta, Arma Focalizzata (catena chiodata), Arma Specializzata (catena chiodata), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (catena chiodata), Incalzare, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare.

La Sibilla Serpente



Avversione (Mag): Un bersaglio entro 9 metri dalla Sibilla Serpente deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 o avere una notevole avversione per i serpenti per 10 minuti. Le creature soggette devono rimanere lontano almeno 6 metri da qualsiasi serpente o yuan-ti. Un soggetto incapace di allontanarsi subisce una penalità di -4 alla Destrezza finché l'effetto non si esaurisce o fino a che il soggetto non è più nel raggio di azione. Questa capacità è simile ad *antipatia* come per l'incantesimo (16° livello dell'incantatore).

Stritolare (Str): La Sibilla Serpente infligge 1d6+12 danni con una prova di lotta effettuata con successo.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, la Sibilla Serpente deve colpire una creatura di taglia Grande o inferiore con il suo attacco con il morso.

Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 19, danni iniziali e secondari 1d6 Cos.

Produrre acido (Mag): La Sibilla Serpente trasuda acido dal corpo, infliggendo 3d6 danni da acido alla più vicina creatura che tocca, compresa una creatura colpita dal suo attacco con il morso. Se sta lottando, stritolando o immobilizzando un nemico quando usa questo potere, la sua stretta infligge 5d6 danni da acido.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, la Sibilla Serpente può compiere un normale attacco in mischia per infliggere 20 danni extra a un nemico buono.

Capacità magiche: A volontà - *intralciare* (CD 18), *trance animale* (CD 19); 3 volte al giorno - *neutralizza veleno* (CD 21), *oscurità profonda, suggestione* (CD 20); 1 volta al giorno - *metamorfosi funesta* (CD 22; solo in forma di serpente), *paura* (CD 21). 10° livello dell'incantatore. Inoltre, 3 volte al giorno - *aura sacrilega* (CD 25), *oscurità, veleno* (CD 21); 1 volta al giorno - *blasfemia* (CD 24), *contagio* (CD 21), *dissacrare, distruzione* (CD 24), *evoca mostri IX* (solo immondi), *influenza sacrilega* (CD 21), *orrido avvizzimento* (CD 25), *profanare* (CD 22). 20° livello dell'incantatore.

Forma alternativa (Mag): La Sibilla Serpente può assumere la forma di una vipera di taglia da Minuscola a Grande (vedi la voce "Serpente" a pagina 281 del *Manuale dei Mostri*) come capacità psionica. Questa capacità è simile a un incantesimo *metamorfosi* (19° livello dell'incantatore), ma non recupera alcun punto ferita perduto cambiando forma e può solo assumere forme di vipera. La Sibilla Serpente usa il proprio veleno per l'attacco con il morso o quello della forma che assume, quale dei due sia più potente.

Potere camaleontico (Mag): La Sibilla Serpente può psionicamente cambiare la propria colorazione e quella del suo equipaggiamento per adattarsi all'ambiente circostante, ottenendo un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

Individuazione del veleno (Mag): La Sibilla Serpente può usare *individuazione del veleno* come per l'incantesimo (6° livello dell'incantatore) a volontà.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/8/7/5; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, raggio di gelo, resistenza, sigillo arcano*; 1° - *armatura magica, colpo accurato, dardo incantato, incuti paura*; 2° - *alterare se stesso, freccia acida di Melf*; 3° - *fulmine*.

Proprietà: *Catena chiodata affilata infuocata*+5, *arco lungo composito*+1 (bonus di For +6), 20 *freccie*+1, *anello di rigenerazione, anello di protezione*+1, *bracciali dell'armatura*+5, 600 mo.

Descrizione: La Sibilla Serpente ha un corpo serpentino lungo 4,2 metri coperto da spesse scaglie nere. Quattro braccia umanoidi, anch'esse coperte di scaglie, spuntano dal corpo sotto il collo. Usa due braccia per lanciare incantesimi e nelle altre due impugna una massiccia catena chiodata. Due grandi ali di cuoio, come quelle di uno pterodattilo, spuntano sulla schiena vicino alle spalle. Gli occhi brillano di una malevola luce rossa.

zstulkk ssarmn

Zstulkk Ssarmn proviene da Hlondeth, anche se non è imparentato con la famiglia Extaminos che governa la città. Per la

maggior parte della sua vita adulta ha fatto fortuna a Skullport nel commercio degli schiavi.

Perfino nel mondo dei tagliagola di Skullport, Zstulkk è uno schiavista senza pari e rimane uno dei più forti membri del consorzio dell'Anello di Ferro che ha aiutato a fondare. Le sue bande di yuan-ti mezzosangue e sanguepuro sicari e sovrintendenti sono ben conosciute in tutta Skullport. Questi carcerieri, come vengono chiamati, perlustrano continuamente i vicoli in cerca di facili prede o scortano schiavi incatenati nella città.

Zstulkk Ssarmn: Yuan-ti abominio chierico di Sseth (Set) 5; GS 12; umanoide mostruoso Grande; DV 9d8+36 più 5d8+20; pf 119; Iniz +7; Vel 9 m, scalare 6 m, nuotare 6 m; CA 23, contatto 13, colto alla sprovvista 20; Att base +12; Lotta +21, Att +16 in mischia (2d6+7 più veleno, morso); Att comp +16 in mischia (2d6+7 più veleno, morso); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS *avversione, stritolare* 1d6+7, *afferrare migliorato, veleno, produrre acido, intimorire non morti* 6 volte al giorno, *capacità magiche; QS forma alternativa, potere camaleontico, scurovisione* 18 m, *individuazione del veleno, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi* 18; AL NM; TS Temp +11, Rifl +10, Vol +13; For 21, Des 16, Cos 18, Int 23, Sag 17, Car 16. Lunghezza 3 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +17, Concentrazione +21, Conoscenze (architettura e ingegneria) +20, Conoscenze (locali, Skullport) +21, Conoscenze (locali, Waterdeep) +18, Diplomazia +18, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +11, Nuotare +13, Osservare +17, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +9, Sapienza Magica +13, Scalare +13; Allerta, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare.

Avversione (Mag): Un bersaglio entro 9 metri da Zstulkk deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o avere una notevole avversione per i serpenti per 10 minuti. Le creature soggette devono rimanere lontano almeno 6 metri da qualsiasi serpente o yuan-ti. Un soggetto incapace di allontanarsi subisce una penalità di -4 alla Destrezza finché l'effetto non si esaurisce o fino a che il soggetto non è più nel raggio di azione. Questa capacità è simile ad *antipatia* come per l'incantesimo (16° livello dell'incantatore).

Stritolare (Str): Zstulkk infligge 1d6+7 danni con una prova di lotta effettuata con successo.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità, Zstulkk deve colpire una creatura di taglia Grande o inferiore con il suo attacco con il morso. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può stritolare.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 18, danni iniziali e secondari 1d6 Cos.

Produrre acido (Mag): Zstulkk ha la capacità psionica di trasudare acido dal corpo, infliggendo 3d6 danni da acido alla più vicina creatura che tocca, compresa una creatura colpita dal suo attacco con il morso. Se sta lottando, stritolando o immobilizzando un nemico quando usa questo potere, la sua stretta infligge 5d6 danni da acido.

Capacità magiche: A volontà - *intralciare* (CD 14), *trance animale* (CD 15); 3 volte al giorno - *neutralizza veleno* (CD 17), *oscurità profonda, suggestione* (CD 16); 1 volta al giorno - *metamorfosi funesta* (CD 18; solo in forma di serpente), *paura* (CD 17). 10° livello dell'incantatore.

Forma alternativa (Mag): Zstulkk può assumere la forma di una vipera di taglia da Minuscola a Grande (vedi la voce "Serpente" a pagina 281 del *Manuale dei Mostri*) come capacità psionica. Questa capacità è simile a un incantesimo *metamorfofi* (19° livello dell'incantatore), ma Zstulkk non recupera alcun punto ferita perduto cambiando forma e può solo assumere forme di vipera. Zstulkk usa il proprio veleno per l'attacco con il morso o quello della forma che assume, quale dei due sia più potente.

Potere camaleontico (Mag): Zstulkk può psionicamente cambiare la propria colorazione e quella del suo equipaggiamento per adattarsi all'ambiente circostante, ottenendo un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

Individuazione del veleno (Mag): Zstulkk può usare *individuazione del veleno* come per l'incantesimo (6° livello dell'incantatore) a volontà.

Incantesimi da chierico preparati (5/5/4/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, *individuazione del magico* (2), *lettura del magico*, *luce*; 1° - *contrastare elementi*, *cura ferite leggere*, *favore divino*, *incuti paura*, *protezione dal bene**; 2° - *blocca persone*, *dissacrare**, *cura ferite moderate*, *rintocco di morte*; 3° - *cerchio magico contro il bene**, *cura ferite gravi*, *dissolvi magie*.

*Incantesimo di dominio. Domini: Male (lancia incantesimi del male a +1 livello dell'incantatore), Rettili (intimorire/comandare lucertole e serpenti 6 volte al giorno).

Proprietà: *Pietre magiche (prisma rosa polvere, ellissoide lavanda e verde)*, *elmo del teletrasporto*, *lenti della pietrificazione*, *fermaglio dello scudo*, *diadema della persuasione*.

Descrizione: Il maestro del commercio di schiavi di Skullport ha l'aspetto di un serpente lungo 3 metri con le scaglie maculate grigie e nere. Il suo attraente viso umano presenta molte cicatrici. Ha capelli scuri, e gli occhi neri di solito brillano di malizioso divertimento.

NHYRIS D'HOHEK

Nipote di Zstulkk Ssarmn, Nhyris ha servito come un carceriere astioso, indolente, ma spietatamente efficace all'interno dell'organizzazione di suo zio. Alla fine, è incappato nel potente artefatto conosciuto come la *Corona dei Corni*, che era impregnato dell'essenza del decaduto dio Myrkul. Comprendendo che si trattasse un oggetto di grande potere, lo indossò per un certo periodo.

La corona trasformò Nhyris in una creatura lich. I cambiamenti che subì lo spinsero a un'aperta scissione da Zstulkk Ssarmn e dalla sua organizzazione, e suo zio cominciò immediatamente a dargli la caccia.

Zstulkk ingaggiò molti potenti maghi per distruggere suo nipote, ma il giovane sanguepuro sfuggiva ogni volta. Infine, Nhyris fu costretto a fuggire nel Sottomonte e da lì nel più vasto Sottosuolo. Da là, raggiunse il mondo di superficie di Faerûn, in cui ha viaggiato in lungo e in largo.

Da qualche parte lungo il cammino, Nhyris ha perso la *Corona dei Corni*, ma conserva i cambiamenti mentali e fisici che ha compiuto su di lui. Taciturno, meditabondo e assetato di potere, è riluttante ad accettare ordini dagli altri ma è desideroso di esercitare potere in un modo molto meno sottile degli yuan-ti che seguono la Via Sacra di Sseth. Nhyris si diverte con manipolazioni, distruzioni maliziose, scambi di schiavi e massacri. È sempre ansioso di impossessarsi di oggetti magici, e non esita a

nascondersi nelle tombe, sfruttando i non morti per impedire che i suoi nemici lo trovino.

Nhyris assume sempre forma di serpente e fugge quando seriamente minacciato. Preferisce vendicarsi un altro giorno piuttosto che combattere in modo corretto e allo scoperto, rischiando così la distruzione. Si diverte a formare organizzazioni dalla vita breve di umani e yuan-ti rinnegati, uccidere o incastrare quanti lo tradiscono e trattare tutti i subalterni come spazzatura.

Nhyris D'Hohek: Yuan-ti sanguepuro guerriero 3/araldo incoronato 1; GS 7; umanoide mostruoso-Medio; DV 4d8 più 3d10 più 1d8; pf +7; Iniz +6; Vel 9 m; CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +7; Lotta +9; Att +9 in mischia (1d6+3, corno) o +12 in mischia (1d6+5/18-20, *scimitarra+2*) o +11/+6 a distanza (1d8+2/x3, *arco lungo+2*); Att comp +9 in mischia (1d6+3, corno) o +12/+7 in mischia (1d6+5/18-20, *scimitarra+2*) o +11/+6 a distanza (1d8+2/x3, *arco lungo+2*); AS intimorire non morti 5 volte al giorno, capacità magiche; QS *forma alternativa*, corno d'osso, scurovisione 18 m, dominio della Morte, *individuazione del veleno*, resistenza agli incantesimi 14; AL CM; TS Temp +8, Rifi +9, Vol +10; For 14, Des 14, Cos 11, Int 17, Sag 12, Car 14. Altezza 1,65 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Camuffare +8, Concentrazione +8, Conoscenze (locali, Skullport) +6, Conoscenze (piani) +11, Intimidire +4, Nascondersi +7, Nuotare +5, Osservare +5, Raggirare +3, Scalare +9; Allerta, Arma Focalizzata (*scimitarra*), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Schivare.

Intimorire non morti (Sop): Nhyris può intimorire non morti come un chierico malvagio di 1° livello.

Capacità magiche: 1 volta al giorno - *charme su persone* (CD 12), *incuti paura* (CD 12), *intralciare* (CD 12), *oscurità*, *trance animale* (CD 13). 4° livello dell'incantatore.

Forma alternativa (Mag): Nhyris può assumere la forma di una vipera di taglia da Minuscola a Grande come capacità psionica. Questa capacità è simile a un incantesimo *metamorfofi* (19° livello dell'incantatore), ma Nhyris non recupera alcun punto ferita perduto cambiando forma e può solo assumere forme di vipera. Perde l'attacco con le corna e ottiene l'attacco con il morso della forma di vipera che assume.

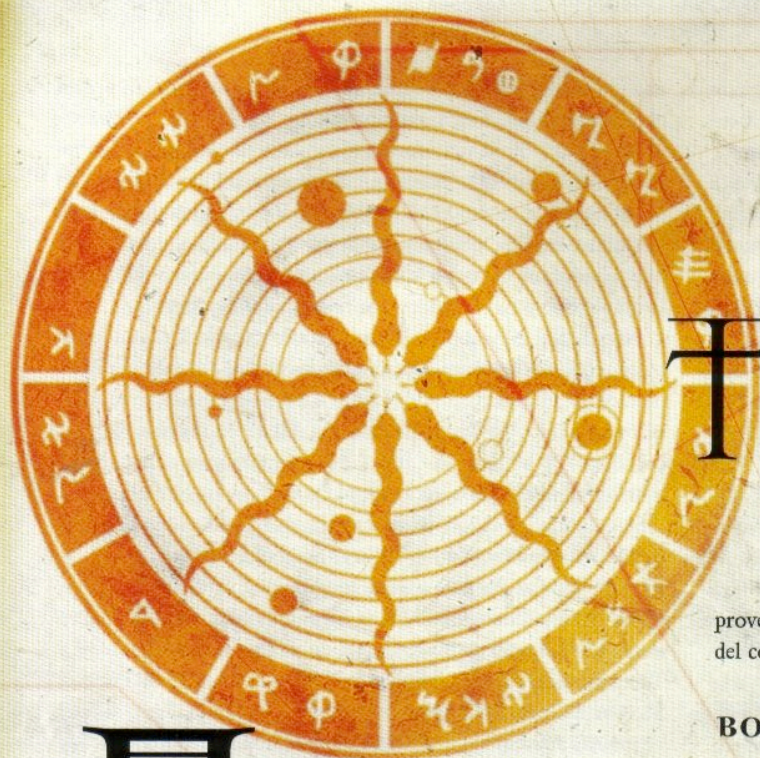
Corna d'osso (Str): Nhyris ha sei corte corna ricurve che gli crescono sopra il teschio. Queste corna gli garantiscono un attacco naturale con le corna e infliggono danni raddoppiati quando usate come parte di una carica.

Dominio della Morte: Nhyris ha il potere concesso del dominio della Morte (tocco di morte 1 volta al giorno).

Individuazione del veleno (Mag): Nhyris ha la capacità psionica di usare *individuazione del veleno* come l'incantesimo (6° livello dell'incantatore).

Proprietà: *Scimitarra+2*, *arco lungo composito+2* (bonus di For +2), 20 frecce, faretra, *bracciali dell'armatura+3*, *mantello della resistenza+2*, *collana delle palle di fuoco* (tipo IV).

Descrizione: Nhyris D'Hohek ha percorso buona parte del cammino verso la non morte mentre la corona era in suo possesso. La sua pelle è diventata nera, gli arti si sono allungati e assottigliati e le mani e i piedi sono avvizzite fino a diventare neri artigli ossei. I rossi occhi a fessura sono diventati opachi. Sei corna ossee sono cresciute sul teschio, ed egli indossa lunghe tuniche con il cappuccio per nascondere il suo aspetto in pubblico. Utilizza anche potenti profumi per soffocare l'odore di decomposizione che il suo corpo diffonde.



TALENTI

Humerosi talenti di natura serpentina o lucertoloide sono a disposizione degli Scagliosi, compresi quelli che riguardano l'espertazione, l'avvelenamento e lo stritolamento.

Descrizioni dei talenti

Molti dei talenti descritti in questo capitolo appartengono alla categoria dei talenti mostruosi. Solo le creature con una forma mostruosa oppure con una o più capacità mostruose soddisfano i requisiti necessari per scegliere questi talenti. Vedi *Specie Selvagge* per ulteriori talenti interessanti.

Afferrare multiplo [mostruoso]

Il personaggio può lottare con i nemici in modo più deciso del normale con i suoi attacchi naturali.

Prerequisiti: For 17, attacco speciale di afferrare migliorato.

Beneficio: Quando lotta con un avversario con la parte del corpo che ha compiuto l'attacco, il personaggio subisce solo una penalità di -10 alle prove di lotta effettuate per mantenere la presa.

Normale: Senza questo talento, una creatura subisce una penalità di -20 alle prove di lotta effettuate per mantenere la presa con la sola parte del corpo usata per compiere l'attacco.

Afferrare multiplo superiore [mostruoso]

Il personaggio può lottare con i nemici senza sforzo con le proprie armi naturali.

Prerequisiti: For 19, Des 15, attacco speciale di afferrare migliorato, Afferrare Multiplo.

Beneficio: Quando lotta con un avversario con la sola parte del corpo che ha compiuto l'attacco, il personaggio non subisce alcuna penalità alle prove di lotta effettuate per mantenere la presa.

Normale: Senza questo talento, una creatura subisce una penalità di -20 (o una penalità di -10 con Afferrare Multiplo) alle

prove di lotta effettuate per mantenere la presa con la sola parte del corpo usata per compiere l'attacco.

Bocca del serpente [mostruoso]

Come un serpente, il personaggio può aprire la bocca fino a una spropositata ampiezza per inghiottire prede immense.

Prerequisito: Attacco speciale di inghiottire.

Beneficio: Il personaggio può inghiottire una creatura di una categoria di taglia pari alla sua. Inghiottire una creatura grande come lui, però, è un procedimento che richiede tempo. Una volta che è riuscito a trattenere una tale creatura, il personaggio effettua una nuova prova di lotta come al solito, ma il successo indica solo che ha iniziato a inghiottirla. Nel round successivo, il personaggio deve effettuare una ulteriore prova di lotta per finire di inghiottire. La creatura trattenuta può combattere o tentare di liberarsi dalla lotta come di norma mentre il personaggio tenta di inghiottirla.

Normale: A meno che non sia diversamente indicato, una creatura può inghiottire avversari fino a una categoria di taglia più piccoli di lei.

Speciale: L'esofago del personaggio può contenere una creatura della taglia massima. Altri numeri massimi di creature inghiottite rimangono gli stessi.

coda prensile [mostruoso]

Il personaggio può usare la coda per maneggiare oggetti.

Prerequisiti: For 13, attacco con la coda, Combattere con Due Armi o Combattere con Più Armi.

Beneficio: Il personaggio può usare la coda come una "mano" extra. Può afferrare armi da mischia e usarle in combattimento, anche se si applicano le normali penalità per l'uso di un'arma secondaria. Se il personaggio ha due mani, la coda conta come terza mano ai fini del talento Combattere con Più Armi e di tutti gli altri talenti per cui è un prerequisito.

Può anche usare la coda per aiutarsi con le prove di lotta e di Scalare. Ottiene un bonus di competenza +2 a tutte queste prove.

coda a sonagli [mostruoso]

La coda del personaggio ottiene un sonaglio come quello di un serpente a sonagli.

Prerequisito: Serpente o serpentoide.

TABELLA 9-1: NUOVI TALENTI

Talenti generali	Prerequisiti
Famiglio Migliorato	Capacità di acquisire un nuovo famiglio, allineamento compatibile
Resistenza allo Charme	Bonus razziale ai tiri salvezza contro effetti di charme
Immunità allo Charme	Bonus razziale ai tiri salvezza contro effetti di charme, Resistenza allo Charme
Resistenza alla Pietrificazione	Bonus razziale ai tiri salvezza contro effetti di pietrificazione
Immunità alla Pietrificazione	Bonus razziale ai tiri salvezza contro effetti di pietrificazione, Resistenza alla Pietrificazione
Talenti di creazione oggetto	Prerequisiti
Innestare Carne Yuan-ti	Yuan-ti, Guarire 10 gradi
Talenti mostruosi	Prerequisiti
Afferrare Multiplo	For 17, attacco speciale di afferrare migliorato
Afferrare Multiplo Superiore	For 19, Des 15, attacco speciale di afferrare migliorato, Afferrare Multiplo
Stritolare Squartando	For 19, Des 15, attacco speciale di stritolare, attacco speciale di afferrare migliorato, Afferrare Multiplo, Afferrare Multiplo Superiore, due arti in grado di lottare
Bocca del Serpente	Attacco speciale di inghiottire

Beneficio: Come azione gratuita, il personaggio può creare un minaccioso suono di sonagli scuotendo la coda come un serpente a sonagli. Durante qualsiasi round in cui è possibile sentire la sua coda a sonagli, il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Intimidire e la CD del tiro salvezza per ognuno dei suoi incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali che ha il descrittore sonoro aumenta di +2. Il personaggio può usare questa capacità anche mentre impugna un'arma o un altro oggetto con la coda.

famiglio migliorato [generale]

Fare riferimento al talento Famiglio Migliorato a pagina 200 della *Guida del DUNGEON MASTER*. In una campagna di FORGOTTEN REALMS sono a disposizione i seguenti famigli, in aggiunta a quelle scelte.

I famigli migliorati non garantiscono ai loro padroni alcuna

Famiglio	Allineamento	Livello
Abitatore del fango ^{RS}	Legale malvagio	5°
Jaculi ^{RS}	Caotico malvagio	5°
Lucertola, con sputo acido ^{FRA}	Neutrale	3°
Mlarraun ^{RS}	Neutrale	5°
Serpente dei ghiacci ^{RS}	Neutrale	3°
Serpente frusta ^{RS}	Neutrale	3°
Serpente pitone arboreo ^{RS}	Caotico malvagio	3°
Serpente volante ^{RdF}	Neutrale	3°
Serpente zannamorte ^{RdF}	Neutrale malvagio	9°

Talenti generali

Coda Prensile
Coda a Sonagli
Gonfiare Torso
Lingua Biforcuta
Pelle di Camaleonte
Pungiglione Uncinato
Resistenza al Veleno

Immunità al Veleno

Sguardo Insistente
Sguardo Irresistibile
Sguardo Penetrante

Sguardo Limitato
Sputare Migliorato

Sputare Veleno
Sputo Letale
Tasca Corporea
Testa di Cobra
Veleno Letale

Prerequisiti

For 13, attacco con la coda, Combattere con Due Armi o Combattere con Più Armi
Serpente o serpentoide
Serpente o serpentoide
Serpentoide
Scaglioso
Attacco con il pungiglione
Attacco speciale con il veleno come capacità straordinaria
Attacco speciale con il veleno come capacità straordinaria, Resistenza al Veleno
Int 13, attacco con lo sguardo
Attacco con lo sguardo
Int 13, Car 15, attacco con lo sguardo, Sguardo Irresistibile
Int 13, attacco con lo sguardo
Tiro Preciso e Sputare Veleno, attacco di sputare
Attacco con il morso velenoso
Sputare Veleno, attacco di sputare
Scaglioso
Serpente o serpentoide
Cos 19, attacco speciale con il veleno che infligge danni alle caratteristiche come danni secondari, Capacità Focalizzata (veleno)

capacità speciale diversa dal talento Allerta, un legame empatico e la capacità di condividere gli incantesimi con il famiglio.

gonfiare torso [mostruoso]

Il personaggio può gonfiare la pelle per sembrare più grande e più minaccioso.

Prerequisito: Serpente o serpentoide.

Beneficio: Come azione di movimento, il personaggio può dilatare la pelle del torso. Mentre il corpo è così dilatato, il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Intimidire. Può ridurre di nuovo il corpo alla sua taglia normale come azione gratuita.

immunità allo charme [generale]

Il personaggio è immune agli effetti di *charme*.

Prerequisiti: Bonus razziale ai tiri salvezza contro effetti di *charme*, Resistenza allo Charme.

Beneficio: Il personaggio è immune a tutti gli effetti di *charme*.

immunità alla pietrificazione [generale]

Il personaggio è immune agli effetti di pietrificazione.

Prerequisiti: Bonus razziale ai tiri salvezza contro effetti di pietrificazione, Resistenza alla Pietrificazione.

Beneficio: Il personaggio è immune a tutti gli effetti di pietrificazione.

immunità al veleno [mostruoso]

Il personaggio può ignorare gli effetti del veleno.

Prerequisiti: Attacco speciale con il veleno come capacità straordinaria, Resistenza al Veleno.

Beneficio: Il personaggio è immune a tutti gli attacchi con il veleno.

innestare carne yuan-ti [creazione oggetto]

Il personaggio può applicare innesti yuan-ti ad altre creature viventi o a se stesso.

Prerequisiti: Yuan-ti, Guarire 10 gradi.

Beneficio: Il personaggio può creare innesti yuan-ti (vedi "Innesti yuan-ti" nel Capitolo 10) e applicarli ad altre creature viventi o a se stesso. Creare un innesto richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo. Per creare un innesto, il personaggio deve spendere 1/25 del suo prezzo in PE e usare materie prime del costo di metà di questo prezzo.

Lingua biforcuta [mostruoso]

Il personaggio parla con una voce mielosa che piega gli ascoltatori al suo volere.

Prerequisito: Serpentoide.

Beneficio: Grazie alla natura seducente della sua voce, il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Raggiurare. Inoltre, la CD del tiro salvezza per ognuno dei suoi incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali che crea un effetto di *charme* mediante metodi verbali aumenta di +1.

pelle di camaleonte [mostruoso]

Il personaggio può modificare la colorazione delle scaglie per adattarsi al terreno circostante.

Prerequisito: Scaglioso.

Beneficio: Come azione di round completo, il personaggio può modificare il colore delle proprie scaglie per adattarsi all'ambiente circostante. Farlo gli garantisce un bonus di +2 alle prove di Nascondersi e un bonus di circostanza +1 alla Classe Armatura per tutto il tempo in cui rimane nel quadretto.

Speciale: Qualsiasi creatura che abbia già un bonus razziale alle prove di Nascondersi derivante da una capacità di tipo camaleontico (come, ad esempio, un ofide) non ottiene alcun beneficio da questo talento.

pungiglione uncinato [mostruoso]

Il pungiglione del personaggio è insolitamente difficile da estrarre.

Prerequisito: Attacco con il pungiglione.

Beneficio: Il personaggio ottiene l'attacco speciale di afferrare migliorato con il pungiglione. Se colpisce un avversario di qualsiasi taglia con l'attacco con il pungiglione, può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e infligge danni da pungiglione automatici (compreso il veleno, se applicabile) per ogni round in cui riesce a mantenerla.

resistenza allo charme [generale]

Il personaggio può resistere agli effetti di *charme* meglio di quanto non potrebbe fare altrimenti.

Prerequisito: Bonus razziale ai tiri salvezza contro effetti di *charme*.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza contro gli effetti di *charme*.

resistenza alla pietrificazione [generale]

Il personaggio può resistere agli effetti di pietrificazione meglio di quanto non potrebbe fare altrimenti.

Prerequisito: Bonus razziale ai tiri salvezza contro effetti di pietrificazione.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza contro gli effetti di pietrificazione.

resistenza al veleno [mostruoso]

Il personaggio può resistere al veleno meglio di quanto non potrebbe fare altrimenti.

Prerequisito: Attacco speciale con il veleno come capacità straordinaria.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro il veleno. Se una creatura della sua specie produce il veleno, questo bonus aumenta a +4, supponendo che il personaggio non sia già immune al veleno della propria specie.

sguardo insistente [mostruoso]

L'attacco con lo sguardo del personaggio è più efficace del normale.

Prerequisiti: Int 13, attacco con lo sguardo.

Beneficio: Una creatura che distoglie gli occhi ha solo una probabilità del 25% di evitare la necessità di un tiro salvezza contro l'attacco con lo sguardo del personaggio.

Normale: Una creatura che distoglie gli occhi normalmente ha una probabilità del 50% di evitare la necessità di un tiro salvezza contro l'attacco con lo sguardo del personaggio.

Speciale: Questo talento non influenza i raggi oculari come, ad esempio, quelli di un beholder.

sguardo irresistibile [mostruoso]

L'attacco con lo sguardo del personaggio è più potente del normale.

Prerequisito: Attacco con lo sguardo.

Beneficio: La CD del tiro salvezza per l'attacco con lo sguardo del personaggio aumenta di +2.

Speciale: Il beneficio di questo talento si somma a quello del talento Capacità Focalizzata (vedi *Manuale dei Mostri*).

sguardo limitato [mostruoso]

L'attacco con lo sguardo del personaggio ha un'efficacia limitata.

Prerequisiti: Int 13, attacco con lo sguardo.

Beneficio: Il personaggio può scegliere di limitare il proprio attacco con lo sguardo a uno sguardo attivo. Farlo impedisce che il personaggio influenzi accidentalmente i suoi amici con lo sguardo.

Normale: Un attacco con lo sguardo funziona costantemente su tutti coloro che si trovano all'interno del raggio di azione, e può anche essere usato attivamente come azione di attacco.

sguardo penetrante [mostruoso]

L'attacco con lo sguardo del personaggio ha un raggio di azione più grande del normale.

Prerequisiti: Int 13, Car 15, attacco con lo sguardo, Sguardo Irresistibile.

Beneficio: Grazie alla sola forza della sua presenza, il raggio di azione dell'attacco con lo sguardo del personaggio aumenta di 9 metri.

sputare migliorato [mostruoso]

Il personaggio può sputare più lontano del normale.

Prerequisiti: Tiro Preciso e Sputare Veleno, attacco di sputare.

Beneficio: La gittata dell'attacco di sputare del personaggio raddoppia.

Speciale: Il personaggio può scegliere Sputare Migliorato più volte. Ogni volta che lo sceglie, la gittata del suo attacco di sputare aumenta di un ammontare pari al suo raggio di azione originale.

sputare veleno [mostruoso]

Il personaggio può sputare veleno come un cobra sputatore.

Prerequisito: Attacco con il morso velenoso.

Beneficio: Il personaggio può sputare veleno fino a una distanza di 9 metri come attacco di contatto a distanza. Il veleno funziona come un veleno da contatto in aggiunta al suo solito metodo di trasmissione. Gli effetti, per il resto, sono gli stessi che se il personaggio lo avesse trasmesso nel suo modo normale. Questo attacco richiede un'azione standard.

sputo letale [mostruoso]

Il personaggio può usare l'attacco di sputo contro più avversari.

Prerequisito: Sputare Veleno, attacco di sputare.

Beneficio: Il personaggio può spruzzare il proprio sputo in un'esplosione di 4,5 metri a forma di cono.

stritolare squartando [mostruoso]

Il personaggio può fare a pezzi i nemici con cui sta lottando.

Prerequisiti: For 19, Des 15, attacco speciale di stritolare, attacco speciale di afferrare migliorato, Afferrare Multiplo, Afferrare Multiplo Superiore, due arti in grado di lottare.

Beneficio: Se il personaggio riesce a trattenere un avversario con più di una appendice, può effettuare un addizionale attacco di squartare nello stesso round in cui stritola. Questo attacco infligge automaticamente il doppio dei danni base per il suo attacco di stritolare, più una volta e mezzo il suo bonus di Forza. La creatura trattenuta viene liberata automaticamente con la sua azione successiva, così che il personaggio deve riuscire di nuovo a trattenerla per stritolare ancora.

tasca corporea [mostruoso]

Il personaggio può aprire una cavità nel proprio corpo senza farsi del male e usarla per trasportare o nascondere oggetti o creature.

Prerequisito: Scaglioso.

Beneficio: Il personaggio può separare le proprie scaglie per raggiungere nel corpo una cavità flessibile, nascosta e foderata di scaglie che possa contenere oggetti o creature. La tasca può contenere un volume massimo pari a quello di una creatura più piccola di una o più categorie di taglie rispetto a lui, e la sua massima capacità di peso è la metà del peso del personaggio. Aprire o chiudere la tasca richiede un'azione di movimento, e rimuovere un oggetto o introdurne uno richiede un'altra azione di movimento. Se il personaggio adotta una diversa forma o taglia corporea mediante una qualsiasi capacità che gli consenta un cambiamento di forma, tutto ciò che è all'interno della tasca viene espulso immediatamente per terra ai suoi piedi.

Se trasporta un oggetto affilato o appuntito (a meno che non sia inguainato, avvolto o altrimenti custodito) in questa cavità, il personaggio subisce 2d4 danni per ogni round in cui cade, combatte, muta forma o compie qualsiasi altro movimento violento, oppure 1d4 danni per ogni round in cui compie qualsiasi altra azione di movimento.

Inserire una creatura vivente dentro la tasca richiede una prova di lotta effettuata con successo se questa sceglie di resistere. Qualsiasi creatura all'interno della tasca rimane viva e a suo agio fino a 24 ore a meno che il personaggio non scelga di attaccarla.

Il personaggio può stritolare la propria tasca come azione di attacco, infliggendo 1d4+1 danni per round di stritolamento ad ogni creatura od oggetto all'interno. Una creatura dentro alla tasca muore asfissata dopo essere stata stritolata per un numero di round consecutivi pari a 2 per ogni punto di Costituzione che possiede. Una creatura dentro alla tasca può aprirsi una via di uscita usando un'arma leggera tagliente o perforante per infliggere alla tasca un quarto del normale totale di punti ferita del personaggio in danni (CA pari alla CA di contatto del personaggio).

testa di cobra [mostruoso]

Il personaggio può estendere la pelle del collo fino a formare una cresta di cobra.

Prerequisito: Serpente o serpentoide.

Beneficio: Come azione di movimento, il personaggio può dilatare la pelle su entrambi i lati del collo per formare un disco piatto, in modo simile a un cobra. Mentre mostra questa "cresta", il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Intimidire, e la CD del tiro salvezza per ognuno dei suoi incantesimi, capacità magiche e capacità soprannaturali che incutono paura aumenta di +1. Inoltre, qualsiasi creatura con un punteggio di Intelligenza di 2 o meno percepisce il personaggio come se fosse più grande di una categoria di taglia di quanto non sia realmente. Il personaggio può ritirare la pelle e riprendere il proprio aspetto normale come azione gratuita.

veleno letale [mostruoso]

L'attacco con il veleno del personaggio infligge più danni del normale.

Prerequisiti: Cos 19, attacco speciale con il veleno che infligge danni alle caratteristiche come danni secondari, Capacità Focalizzata (veleno).

Beneficio: L'attacco con il veleno del personaggio ha il potenziale per infliggere più danni secondari di quanto non farebbe altrimenti. Se il bersaglio dell'attacco fallisce il tiro salvezza secondario, il veleno infligge il doppio dei suoi normali danni secondari.



EQUIPAGGIAMENTO

Ponostante molti Scagliosi possano usare lo stesso equipaggiamento degli umanoidi e di altri Senza Scaglie, molti serpentoidi hanno sviluppato una certa varietà di equipaggiamento, sia comune che magico, di loro invenzione. Questi oggetti sono disponibili nei mercati dei vari reami dei serpenti, oltre che nelle città umanoidi... se l'acquirente sa dove guardare.

Armature

Gli umani nelle aree minacciate dagli Scagliosi hanno imparato a costruire una certa varietà di tipi speciali di armature per aiutarsi contro tali nemici.

Descrizioni delle armature

I tipi di armature che si trovano nella Tabella 10-1: "Armature" sono descritti di seguito (in ordine alfabetico), insieme a qualsiasi beneficio speciale che conferiscono a chi le indossa.

Armatura di pelle tonante: Così chiamata per i leggendari Tonanti (dinosauri) con cui è normalmente fatta, questa armatura è preparata con diversi strati di pelle rettile conciata. L'armatura di pelle tonante è relativamente morbida se confrontata con altri tipi di armature di pelle. È la preferita dai druidi delle Giungle di Chult, della Palude delle Lucertole e delle Colline del Serpente.

TABELLA 10-1: ARMATURE

Armature	Costo	Bonus armatura	Bonus Des max	Penalità di armatura alla prova	Fallimento incantesimi arcani	Velocità		Peso ¹
						(9 m)	(6 m)	
<i>Armature leggere</i>								
Cuoio camaleontico	360 mo	+2	+6	0	10%	9 m	6 m	7,5 kg
<i>Armature medie</i>								
Armatura di pelle tonante	25 mo	+3	+5	-2	20%	6 m	4,5 m	12,5 kg
Corazza a scaglie di serpente	800 mo	+5	+4	-3	20%	6 m	4,5 m	12,5 kg

¹Le cifre del peso sono per armature adatte a personaggi di taglia Media. L'armatura adatta a personaggi di taglia Piccola pesa la metà, e l'armatura adatta a personaggi di taglia Grande pesa il doppio.

Corazza a scaglie di serpente: Questa armatura consiste in una cotta, gambali, guanti d'arme e un gonnellino di pelle di serpente conciata su cui le scaglie sono state accuratamente conservate. La corazza a scaglie di serpente può essere modellata dalla pelle di qualsiasi creatura serpentina almeno di una categoria di taglia più grande di chi intende indossarla.

Tutte le corazze a scaglie di serpente sono di qualità perfetta, siccome la difficoltà della sua costruzione richiede un mastro artigiano che lavora le pelli.

Cuoio camaleontico: Fatta con la pelle di un ofide, questa armatura è comune solo in comunità umane vicine alle Colline del Serpente. I serpentoidi che incontrano un Senza Scaglie con indosso tale armatura non iniziano mai con un atteggiamento migliore di maldisposto.

La corazza di piastre e le protezioni delle spalle di un'armatura di cuoio camaleontico sono state indurite con la bollitura nell'olio. Il resto dell'armatura è più morbida e flessibile. Il cuoio camaleontico conserva parte della capacità di mutamento del colore dell'ofide, garantendo a chi lo indossa un bonus di circostanza +2 alle prove di Nascondersi.

Tutto il cuoio camaleontico è di qualità perfetta, poiché conservare le proprietà camaleontiche della pelle richiede l'abilità di un mastro artigiano che lavora le pelli.

Armi

Una sola nuova arma viene attribuita unicamente agli Scagliosi.

Descrizioni delle armi

L'arma indicata nella Tabella 10-2: "Armi esotiche" è descritta sotto.

TABELLA IO-2: ARMI ESOTICHE

Armi esotiche	Costo	Danni (P)	Danni (M)	Critico	Incr. gittata	Peso ¹	Tipo ²
<i>Armi da miscchia a una mano</i>							
Falce da coda	118 mo	1d6	2d4	x4		5 kg	Perforante o tagliente

¹ Il peso indicato si riferisce alla versione Media dell'arma. Un'arma Piccola pesa la metà, e un'arma Grande il doppio.

² L'arma appartiene a entrambi i tipi (scelto dal giocatore quando sfera l'attacco).

Falce da coda: Una falce da coda è formata da una lunga lama ricurva concepita per essere attaccata a una coda serpentina. In effetti, l'arma è utilizzabile solo da creature che possiedono un'appendice, poiché non ha un manico che si presti a una mano umanoide. La forma della falce da coda concentra una forza tremenda sulla punta affilata mentre permette comunque sferzate devastanti con il filo della lama.

Grazie alla sua forma, è anche possibile utilizzare una falce da coda per compiere attacchi per sbilanciare. Tuttavia, se chi usa l'arma viene sbilanciato mentre tenta a sua volta di sbilanciare, non può lasciare andare la falce da coda per evitare di essere sbilanciato. Indossare o rimuovere una falce da coda richiede 1 round con il beneficio delle mani o di un aiuto, o 3 round senza.

sostanze speciali

Le seguenti sostanze speciali sono apprezzate dagli Scagliosi ovunque. Possono essere prodotte da un personaggio con l'abilità Artigianato (alchimia).

TABELLA IO-3: SOSTANZE SPECIALI

Oggetto	Costo	Peso	Artigianato (alchimia)	CD di
Unguento di fiore sanguigno	10 mo	-	20	

Unguento di fiore sanguigno: I fiori sanguigni sono fiori di campo dalle foglie rosse e con proprietà magiche. Un tempo prevalenti nelle vaste pianure che venivano usate come campi di battaglia, i fiori sanguigni ora si trovano solo nelle profondità delle Giungle di Chult e nelle Giungle di Mhair.

L'unguento di fiore sanguigno deve essere sfregato sul corpo prima di subire i danni. Quindi, rilascia il beneficio di un incantesimo *cura ferite minori* quando qualcuno entro 7,5 metri pronuncia una parola di comando specificata durante la creazione dell'unguento. L'unguento di fiore sanguigno rimane attivo finché non viene pronunciata la parola di comando o finché non viene lavato con almeno un litro di liquido.

veleni

Quasi tutti i serpentoidi e lucertoloidi ogni tanto usano dei veleni. Queste sostanze variano decisamente per origine, utilizzo ed effetto. Molti non hanno alcun effetto sugli Scagliosi, e alcuni (come gli oli di ossra) hanno perfino effetti benefici sui membri di quelle razze. Tutti, però, sono funesti per i Senza Scaglia.

veleni dei lucertoloidi

Anche se non altrettanto brillanti a creare sottili metodi di morte quanto gli yuan-ti, i lucertoloidi hanno sviluppato l'abilità di estrarre vari veleni dal loro ambiente e produrli in forme abbastanza stabili da usarle contro i nemici.

Pasta di rana blu: Le innocue rane blu chiare delle Colline del Serpente secernono un veleno unico che i lucertoloidi di Kalran hanno imparato a raccogliere. Mescolato con altre sostanze naturali produce un olio altamente tossico adatto ad essere applicato sulle armi.

Veleno soporifero: I lucertoloidi hanno sviluppato una tecnica per distillare l'estratto di parecchie piante della giungla per produrre un veleno che fa perdere conoscenza ai nemici.

veleni degli yuan-ti

Gli yuan-ti di solito cospargono le armi con il proprio veleno o con quello delle vipere che tengono come animali da compagnia e guardiani, ma alcuni hanno anche fatto esperimenti con la distillazione e la combinazione di veleni. Siccome i veleni dei serpenti sono notoriamente instabili quando mescolati, il risultato di solito è un fluido lattiginoso che non ha effetti dannosi se non una debole acidità. Ciononostante, sono stati ottenuti due successi: *ssartiss* e *ts'ous*.

Entrambe queste sostanze sono fluidi limpidi e appiccicosi che sviluppano una superficie indurita quando vengono a contatto con l'aria ma rimangono vischiosi al di sotto di questa pellicola esterna. Di conseguenza, possono conservare la loro virulenza per decenni. Gli Scagliosi sono immuni agli effetti di entrambi i veleni. Quelli che li conoscono bene, riescono a distinguere entrambi dall'odore quando sono "fluidi" e dalla pellicola esterna quando sono "asciutti".

Ssartiss: Un distillato dei veleni di parecchie specie di serpenti velenosi, *ssartiss* ha un odore più acre quando fluido e una consistenza scagliosa o rugosa quando asciutto.

Ts'ous: Questa sostanza è un misto di veleno di cobra e degli estratti di parecchie piante velenose. Ha l'odore di frutta marcia quando fluido ed è trasparente quando si asciuga.

OSSRA

Le creazioni di yuan-ti incantatori, gli oli di ossra sono miscugli di sostanze che producono un fumo pungente e colorato quando bruciate. Il fumo di ossra conferisce benefici a tutti gli Scagliosi ma funziona come un veleno inalato per tutte le altre creature. In alcuni casi, il contatto diretto con l'olio in forma accesa o spenta è necessario per ricevere il beneficio.

Gli yuan-ti di solito immergono piccoli pezzi di legna da ardere in olio di ossra per 1d4 giorni e poi li bruciano per creare il fumo. Una singola fiala di olio può impregnare abbastanza legna da riempire con il fumo una stanza quadrata con lato di 15

metri per almeno 4 ore. Se acceso direttamente, il fumo riempie la stessa area ma dura solo 5 round. Una volta incendiato con uno dei due metodi, l'olio di ossra emette una nube di fumo colorato che si allontana dalla sua fonte come una propagazione al ritmo di 30 cm per round, fino a un diametro massimo di 18 metri. Il fumo di ossra ha una intensa profumazione, ma non provoca tosse, soffocamento né nessun altro effetto associato all'aria inquinata o insufficiente.

Gli yuan-ti evitano di combinare differenti tipi di fumo di ossra poiché i loro effetti si negano a vicenda ogniqualvolta vengono sovrapposti. Polle di olio di ossra spento non influenzano il fumo di ossra con cui vengono in contatto. Mescolare due oli ossra spenti li rovina entrambi, risultando in un olio misto infiammabile che non ha effetti speciali né sui rettili né sui non rettili.

Se due diversi oli di ossra vengono versati insieme mentre sono accesi, il risultato è un denso fumo dall'odore intenso che è tossico per qualsiasi creatura lo inalò. Oltre ai suoi effetti velenosi (vedi Tabella 10-4), questo fumo ha l'effetto di un incantesimo *nube di nebbia* (10° livello dell'incantatore).

I segreti della produzione di oli ossra sono custoditi dagli yuan-ti anziani della tribù, e molti umani sanno troppo poco di essi per distinguere l'uno dall'altro. Nelle grandi città o nei porti di pirati dove le autorità hanno difficoltà a compiere attenti controlli, i mercanti spesso vendono oli di ossra come "oli da cucina" o "profumi". Alcuni venditori organizzano piccole dimostrazioni, usando gli schiavi o vecchie bestie da soma come modelli per dimostrare gli effetti precisi delle loro mercanzie.

Anche se alcuni effetti di ossra assomigliano parecchio a quelli di incantesimi, non sono effetti magici. Di conseguenza, non possono essere dissolti né evitati mediante resistenza agli incantesimi.

Amasstartae: Il fumo verde prodotto da questo olio è costellato di balenanti macchie metalliche color argento che assomigliano a scintille. L'odore è spesso descritto come "piccante da solleticare il naso." L'olio di amasstartae viene prodotto combinando la linfa delle foglie dell'erbaccia spinargentea con un distillato di scaglie tritate e bollite di un qualsiasi pesce d'acqua salmastra.

L'olio di amasstartae garantisce il beneficio di un incantesimo *cura ferite leggere* a qualsiasi Scaglioso che ne versi una fiala in un bagno e si immerga nel miscuglio risultante per almeno 1 ora. Gli effetti sono cumulativi per parecchie ore.

Battass: Il fumo rosso rubino emesso da questo olio guizza con casuali "fili" più scuri e ha l'odore di latte bruciacchiato. L'olio di battass è prodotto con olio di palma e petali del minuscolo fiore di campo bianco conosciuto come neve caduta.

Quando inalato da uno Scaglioso, il fumo di battass produce un'estrema lucidità mentale. Durante questo periodo, allo Scaglioso non è richiesta alcuna prova di Concentrazione per compiere qualsiasi azione, indipendentemente dalle distrazioni o dalle combinazioni di effetti che potrebbero di norma impedire il lancio di incantesimi o l'adempimento di qualche azione. Inoltre, il rettile influenzato ottiene un bonus di +5 ai tiri salvezza sulla Volontà. Questi effetti persistono per tutto il tempo in cui lo Scaglioso inala il fumo e per 3d6 minuti successivi.

Duthlah'hass: Questo olio produce un luminoso fumo ambrato con un odore simile a quello di sfrigoranti alghe marine o mu-

schio bruciato. Gli umanoidi a volte ne descrivono il profumo come "focoso" o "stura-naso." L'olio di duthlah'hass viene preparato con menta, la corteccia di certi alberi tropicali e la linfa delle più grandi liane rampicanti della giungla.

Negli Scagliosi, il fumo di duthlah'hass induce un sonno onirico: un profondo sonno rilassato durante il quale ricevono visioni dalle loro stesse menti subcoscienti e talvolta dalle loro divinità. Gli effetti di incantesimi *sogno* o *suggestione* lanciati su di essi da altre creature potrebbero a loro volta manifestarsi durante un tale sonno. Gli yuan-ti in questo stato di sonno onirico possono recuperare ricordi (come, ad esempio, dove o come hanno nascosto qualcosa tempo fa, oppure frammenti di conversazioni udite per caso) con una chiarezza cristallina. Un tale dormiente si risveglia immediatamente se subisce danni; altrimenti, il sonno dura 2d4 ore dopo il contatto iniziale con duthlah'hass (indipendentemente dal fatto che il fumo si sia o meno dissolto).

Ekthariss: Il fumo color porpora scuro generato da questo olio è illuminato da occasionali sbuffi di colore blu leggermente più chiaro. L'odore ricorda un po' limoni appena tagliati. L'olio di ekthariss viene distillato dalla linfa della pianta della giungla chiamata ombranotturna, che può essere riconosciuta facilmente dalle sue foglie porpora brillante grandi come scudi.

L'ekthariss modifica la densità corporea degli Scagliosi in contatto con il fumo, consentendo loro di usare *levitazione* come capacità magica a volontà finché rimangono a contatto dei vapori (peso massimo 100 kg). Gli yuan-ti spesso sfruttano questa capacità per raggiungere sporgenze, porte o aperture elevate che conducono ad aree in cui sono accumulati tesori. Alcuni la sfruttano anche per riposare, studiare o lavorare fuori dalla portata di distrazioni o creature ostili. È necessario fare molta attenzione, però, siccome il peso normale viene ristabilito nell'istante in cui si perde il contatto con il fumo di ekthariss, rendendo piuttosto probabili le cadute. Come per l'incantesimo, la creatura soggetta deve essere disposta a sollevarsi, e gli oggetti possono essere sollevati solo da uno Scaglioso a contatto con il fumo.

Faele: Questo olio produce un fumo blu intenso con strisce di luminose sfumature smeraldo. Il suo lezzo è simile al dolcistrato "odore di morte" della carne umana o elfica in putrefazione. L'olio di faele è composto da sangue umano o elfico mischiato con un distillato di cervello di cinghiale bollito.

Il fumo di faele garantisce a uno Scaglioso un bonus di circostanza +4 a tutti i tiri salvezza sulla Tempra. Inoltre, tutti i danni ai punti ferita subiti da uno Scaglioso soggetto ai suoi effetti sono ridotti di 1 danno per dado, o di 1 danno per attacco se non vi sono tiri di dado. Questi benefici persistono per 1d4 ore dal contatto iniziale con il fumo di faele. Il contatto continuato dopo quel periodo non prolunga l'effetto, né alcun nuovo contatto con esso rinnova i benefici fino a che non sono trascorse 24 ore dal termine dell'effetto precedente.

Hooloond: Questo olio genera un fumo verde giallastro percorso da momentanei spruzzi di fumo rosso che sembrano lingue di fuoco. Il profumo del fumo di hooloond è spesso paragonato all'odore di menta che le liane della giungla e i meloni emanano appena tagliati, anche se è molto più intenso. L'olio di hooloond contiene il sangue di un serpente strangolatore e il veleno di una vipera.

TABELLA IO-4: VELENI

Veleno	Tipo	Danni iniziali	Danni secondari	Prezzo
Veleni dei lucertoloidi				
Pasta di rana blu	Contatto CD 19	1d4 Des	Paralisi 2d6 minuti	500 mo
Veleno soporifero	Contatto CD 17	Privo di sensi 1d3 round	Privo di sensi 1d3 ore	300 mo
Veleni degli yuan-ti				
Ssartiss	Ferimento CD 20	Paralisi 2d6 minuti	Privo di sensi 1d4 ore	400 mo
Ts'ous	Ferimento CD 20	4d4 danni	2d4 danni	400 mo
Fumo di ossra ¹				
Oli di ossra accesi misti	Inalazione CD 22	1d4 Des	Privo di sensi 4d4 minuti	Varia
Fumo di amasstartae	Inalazione CD 13	Blocca persone 1d4 round	Lentezza 1d6 round	750 mo
Fumo di battass	Inalazione CD 15	1d4 Sag	Sonno 2+1d4 round	1.000 mo
Fumo di duthlah'hass	Inalazione CD 16	Regressione mentale 2d6 minuti	2d4 Des	2.000 mo
Fumo di ekthariss	Inalazione CD 11	1d6 For	1d4 For	1.250 mo
Fumo di faele	Inalazione CD 17	2d6 Cos	1d6 Cos	2.500 mo
Fumo di hooloond	Inalazione CD 16	1d6 danni	Privo di sensi 2d6 minuti	1.500 mo
Fumo di jalass	Inalazione CD 16	1d4 Int	1d6 Int	1.000 mo
Fumo di laeriss	Inalazione CD 14	2d4 danni da acido	2d6 danni	300 mo
Fumo di ruusstantar	Inalazione CD 18	2d4 danni	3d4 danni	750 mo
Fumo di ulathlass	Inalazione CD 20	3d6 For	Paralisi 2d6 minuti	1.500 mo

¹ Velenoso solamente per i Senza Scaglie.

Almeno 3 minuti di contatto continuato con il fumo di hooloond curano 1d4+2 danni a uno Scaglioso. Un individuo può ottenere questo beneficio dodici volte in rapida successione se lo permette l'opportunità, ma il fumo non influenzerà di nuovo quel rettile particolare per 24 ore complete dopo la sua ultima guarigione. Gli yuan-ti spesso pianificano le battaglie in modo tale da poter combattere a continuo contatto con il fumo di hooloond (ad esempio, all'interno di una nube di fumo o di una stanza piena di fumo). Farlo permette loro di ricevere questa guarigione automaticamente ogni 3 minuti.

Jalass: Questo olio produce fumo bianco costellato da brevi bande iridescenti di vari colori. L'odore è come quello della pittura bruciata o di tessuto molto tinto. L'olio di jalass è un distillato di lumache schiacciate e di linfa della launteene, una pianta commestibile nativa delle selvagge terre calde floreali.

Il fumo di jalass cancella all'istante e in modo permanente gli effetti di tutti gli incantesimi di ammaliamento dalle menti degli Scagliosi a contatto con esso e li rende immuni a tali effetti per 1d4 ore dopo che è terminato il contatto. Il contatto con l'olio di jalass acceso per 1 round massimizza questa estensione ma infligge danni come olio bollente.

Laeriss: Il fumo marrone generato da questo olio ha l'odore di olive bruciate. L'olio di laeriss contiene insetti schiacciati e radici di parecchie piante da palude galleggianti.

Il fumo di laeriss provoca un'accelerazione di reazioni in uno Scaglioso che si manifesta come bonus di +2 a tutti i tiri salvezza sui Riflessi. Questo effetto dura per 3d6 minuti dal contatto iniziale. Lo stesso individuo non può essere influenzato di nuovo per 1d4 ore, neppure se rimane a contatto con il fumo.

Ruusstantar: Il fumo verde prodotto da questo olio è percorso da strisce di vapore porpora, e l'odore è come quello di uva appena schiacciata. L'olio di ruusstantar contiene un distillato di pelle di serpente e ossa di drago frantumate.

Qualsiasi Scaglioso a contatto con il fumo di ruusstantar ottiene 1d12 punti ferita temporanei che durano per 1d4 ore. Uno Scaglioso che si versa addosso l'olio bruciante ottiene invece

2d12 punti ferita temporanei e non subisce danni dall'olio bruciante. Questi effetti non si sommano. Una volta influenzato dal ruusstantar, uno Scaglioso non può più ottenere i benefici né dal fumo né dall'olio fino a che non sono trascorsi 2d4 giorni completi.

Ulathlass: L'opaco e denso fumo verde generato da questo olio scorre sui pavimenti e poi su per i muri e i mobili come se fosse un serpente. L'odore è simile a quello di un cinghiale arrosto. L'olio di ulathlass è prodotto con i succhi interiori sia dei vermiena che dei millepiedi.

Il fumo di ulathlass rende gli Scagliosi immuni a tutti gli effetti legati a condizioni estreme di caldo e freddo (compreso il torpore naturale e i danni naturali o magici), ma non agli effetti del fuoco e del gelo naturali o magici, che infliggono danni dimezzati. Questo beneficio dura per tutto il tempo in cui lo Scaglioso è a contatto con il fumo e per 2d6 minuti dopo.

Il contatto con olio di ulathlass incendiato ha gli stessi effetti sui rettili del contatto con il fumo, con la differenza che l'utilizzatore diventa anche immune ai danni da fuoco e gelo naturali e magici, e tutti i benefici persistono per 3d6 minuti dopo che è terminato il contatto con l'olio. L'ulathlass non conferisce protezione contro i fulmini né qualsiasi altro effetto basato sull'elettricità in nessuna delle sue forme.

oggetti magici

Molti oggetti magici di uso comune un tempo erano associati esclusivamente agli Scagliosi. Esempi comuni e rari comprendono *collane dei denti naturali** (versioni del serpente strangolatore e della vipera), *mani del mago*, *pugnali avvelenati*, *pugnali della vipera** e *verghe della vipera*. Gli oggetti artefatti che seguono sono anch'essi quasi esclusivamente associati con gli Scagliosi.

*Vedi *Magia di Faerûn*.

Armi

Gli Scagliosi possono fare uso di un'ampia varietà di armi magiche. Alcuni, però, hanno sviluppato armi magiche che soddisfino i loro bisogni particolari.

CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI MAGICHE

In aggiunta a un bonus di potenziamento, un'arma può avere una o più capacità speciali. Un'arma con una capacità speciale deve avere almeno un bonus di potenziamento +1.

Vipera: A comando, un'arma vipera trasforma la propria lama o sferza in una vipera di una categoria di taglia più piccola del possessore per cui è stata dimensionata. Ad esempio, la lama di uno spadone dimensionata per un personaggio Grande diventa momentaneamente una vipera Media, mentre la lama di un pugnale dimensionato per un personaggio Piccolo diventa temporaneamente una vipera Minuscola.

Chi impugna un'arma vipera usa il proprio bonus di attacco o quello della vipera, quale dei due sia maggiore, quando compie un attacco con l'arma trasformata. I danni inflitti sono sempre equivalenti ai danni base per l'attacco con il morso del tipo appropriato di vipera, più il bonus di potenziamento dell'arma e qualsiasi altro modificatore applicabile. Un attacco effettuato con successo trasmette anche il veleno della vipera. Quindi, quando sono trasformate, le armi vipera sono sempre considerate armi perforanti.

Questa capacità può essere applicata fino a tre volte a un flagello, con ogni applicazione che converte una striscia in una vipera. Quando un *flagello vipera* viene usato per un'azione di attacco, solo una vipera può attaccare; quando viene usato per un'azione di attacco completo, possono attaccare tutte e tre.

Solo le armi dotate di lame (compresi pugnali e spade), i flagelli (vedi *Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*) e le fruste possono diventare armi vipera. (Se questa capacità speciale viene designata casualmente a un'arma inappropriata, tirare di nuovo il dado.) Tutte le armi con questa capacità speciale hanno una colorazione verde smeraldo e sono coperte di scaglie.

Una tipica arma vipera dotata di lama viene costruita con un pomo ad anello che permetta al possessore di appenderla alla cintura, legarsela al polso per l'uso durante il combattimento in sella oppure di abbassarla legata a una corda nelle botole sugli intrusi sottostanti. (Quest'ultimo utilizzo sfrutta sempre il bonus di attacco della vipera per gli attacchi.)

Evocazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I* (armi di taglia Piccola o inferiore), *evoca mostri II* (armi Medie), *evoca mostri III* (armi di taglia Grande o superiore); Prezzo bonus +1.

ARMI SPECIFICHE

Le armi specifiche che seguono generalmente sono precostruite esattamente con le qualità descritte di seguito.

Flagello di Tiamat: Questo *flagello vipera corrosivo+1* è preferito dagli Scagliosi Oscuri (sommi sacerdoti di Tiamat) nella città di Unthalass. Le armi risalgono all'apice di Okoth, l'antico reame dei sarrukh situato in ciò che ora è il Mulhorand meridionale. La maggior parte dei *flagelli di Tiamat* sono stati recuperati dai resti sparpagliati di quella civiltà.

In aggiunta alle sue proprietà normali, ogni testa di vipera di un *flagello di Tiamat* può sputare veleno corrosivo fino a 9 metri come attacco a distanza. Un bersaglio colpito da questo attacco è soggetto al veleno della vipera e subisce anche 1d6 danni da

acido per la capacità speciale corrosiva (vedi *Magia di Faerûn* per i dettagli di questa capacità).

Evocazione forte; LI 17°; Creare Armi e Armature Magiche, Sputare Veleno, *evoca mostri II*, *freccia acida di Melf*, *tempesta di vendetta*; Prezzo 60.320 mo.

Flagello delle zanne: Preferito dagli yuàn-ti e drow chierici di Lolth, questo *flagello+2* ha un manico fatto di adamantio e cinque costrutti serpentini come strisce. I serpenti sono estensioni della volontà di chi impugna l'arma che sibilano e si contorcono in risposta ai suoi pensieri e alle sue emozioni. L'arma infligge danni normalmente, e in più, al comando mentale di chi la impugna, i serpenti possono attaccare come creature separate e indipendenti, sfruttando le statistiche riportate sotto. Se chi impugna l'arma sceglie di attaccare solo con i serpenti, può sostituire il proprio bonus di attacco base con quello dei serpenti nei loro attacchi. Il bonus di potenziamento del flagello è già incluso nei bonus di attacco dei serpenti nelle statistiche sottostanti.

Quando un *flagello delle zanne* viene usato con un'azione di attacco, solo una striscia-serpente può attaccare; quando viene usato con un'azione di attacco completo, possono attaccare tutte e cinque. Se un personaggio di allineamento buono tenta di impugnarlo il flagello, i serpenti attaccano il personaggio invece del bersaglio designato.

Se una striscia-serpente viene uccisa, si stacca dal flagello. Le teste che rimangono continuano a funzionare normalmente finché non vengono distrutte tutte.

Striscia-serpente (S): GS 1; costrutto Minuscolo; DV 2d10; pf 11; Iniz +3; Vel 0 m; CA 17, contatto 15, colto alla sprovvista 14; Att base +1; Lotta -; Att +8 in mischia (1d2-2 più dolore; morso); Att comp +8 in mischia (1d2-2 più dolore; morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS dolore; QS tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +0, Rifl +3, Vol +0; For 6, Des 17, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1.

Abilità e talenti: Nascondersi +11; Arma Accurata.

Dolore (Sop): Chiunque venga colpito dall'attacco con il morso di una striscia-serpente subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, prove di abilità e prove di caratteristica per 2d4 round a causa del dolore straziante che produce il suo veleno. Un tiro salvezza sulla Tempra con CD 11 effettuato con successo riduce la penalità a -2.

Tratti dei costrutti: Una striscia-serpente ha immunità a veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattia, effetti di morte, effetti di necromanzia, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale), e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Non è soggetta a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchio di caratteristiche, affaticamento, esaurimento o risucchio di energia. Non può curare danni, ma può essere riparato. Scurovisione 18 m e visione crepuscolare.

Necromanzia e trasmutazione moderate; LI 11°; Creare Costrutti, Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*, *scagliare maledizione*; Prezzo 32.000 mo; Peso 2,5 kg.

Pugnale multizanna: Questo *pugnale+1* ha l'aspetto di un normale pugnale perfetto, ma quando colpisce, tre lame fantasma appaiono volteggiando rapidamente intorno alla lama principale, pugnalandolo e tagliando lo stesso bersaglio, per poi scomparire di nuovo in un lampo. Quindi, un *pugnale multizanna* infligge danni quadrupli con ogni colpo messo a segno, o danni quintupli con un colpo critico.

Invocazione moderata; LI 10[°]; Creare Armi e Armature Magiche, *creazione maggiore*; Prezzo 32.302 mo; Peso 0,5 kg.

Anelli

L'immagine di un serpente che si mangia la coda si presta molto bene agli anelli magici, quindi si capisce perché i serpentoidi amano questi oggetti.

Anello del serpente: Fatti di semplice ottone e modellati per sembrare un serpente a fauci spalancate attorcigliato intorno alla coda per formare una striscia, gli *anelli del serpente* sono spesso usati come lasciapassare da serpentoidi, scaglioidi e cultisti di Tiamat, Set, Sseth e Varae. (Sono particolarmente comuni nella tribù Sauringar degli yuan-ti.) Interdizioni di incantesimi in templi consacrati a queste divinità sono spesso sintonizzate per consentire il passaggio a chi indossa tali anelli. Un *anello del serpente* mostrato apertamente attrae attenzione immediata e sospetta da parte di quanti venerano la specie dei serpenti.

Chi indossa un *anello del serpente* è immune a tutti i veleni di serpente e ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza contro danni da veleno o da acido. In aggiunta, un'arma vipera non attacca mai chi indossa un *anello del serpente*, che sia o meno mostrato apertamente.

Abiurazione ed evocazione moderate; LI 7[°]; Forgiare Anelli, *neutralizza veleno, protezione dall'energia (acido)*; Prezzo 5.000 mo.

Anello della vipera: Fatto di pietra serpentina verde, questo anello è scolpito in forma di una vipera minuscola che si morde la coda. Quando chi lo indossa effettua con successo un attacco senz'armi, la vipera libera la coda e morde automaticamente lo stesso bersaglio. L'attacco di chi indossa l'anello infligge 1 danno extra e inietta veleno nel bersaglio (ferimento, Tempra CD 11, danni iniziali e secondari 1d6 Cos).

Evocazione e necromanzia moderate; LI 7[°]; Forgiare Anelli, *evoca mostri I, veleno*; Prezzo 8.000 mo.

Oggetti meravigliosi

Gli Scagliosi hanno creato una profusione di oggetti meravigliosi, ma solo alcuni sono conosciuti al di fuori dei loro reami.

Diadema dei sette serpenti: Modellato da un bardo da un unico pezzo di pietra serpentina, un *diadema dei sette serpenti* è scolpito per raffigurare sette serpenti intrecciati, ognuno che divora la coda di un altro. Gli occhi dei serpenti sono minuscoli smeraldi, e una filigrana d'argento mette in risalto le singole scaglie di ogni serpente. In principio creduti di origine Jhaamdathan, questi *diademi* sono stati utilizzati dalle naga delle Terre Centrali Orientali fin dalla fondazione della Sembia.

Un *diadema dei sette serpenti* rivela i suoi poteri a chiunque se lo metta sulla fronte. È considerato una fascia, un cappello o un elmo ai fini dei limiti per indossare oggetti magici. Chi indossa il diadema può usare *charme sui mostri* e *colpo accurato* una volta al giorno ciascuno, e *aprire/chiudere* e *mano magica* a volontà (raggio di azione di 7,5 metri per entrambi).

Ammaliamento moderato; LI 7[°]; Creare Oggetti Meravigliosi, *aprire/chiudere, charme sui mostri, colpo accurato, mano magica*; Prezzo 14.400 mo.

Occhio di Sseth: Questo congegno yuan-ti sembra una moneta d'oro spessa e pesante del diametro di circa 5 cm. Su un lato solitamente sono incisi dei numerali e un oggetto quale una corona, la testa di un monarca oppure lo stemma o l'insegna di un paese. L'altro lato però, è l'occhio nero e lucido di un serpente. Quando maneggiato da un qualsiasi Scaglioso, un *occhio di Sseth* non ha alcun effetto, ma a qualsiasi altra creatura lo tocchi viene somministrata immediatamente una dose di veleno (contatto, Tempra CD 20, danni iniziali e secondari 1d6 Cos). Gli effetti del veleno terminano quando la creatura rilascia la moneta.

Se l'ultimo yuan-ti che ha toccato quel particolare occhio di Sseth è ancora vivo, viene subito a conoscenza di quando l'occhio viene preso in mano per la prima volta da una creatura che non sia uno Scaglioso, anche se è su un altro piano. Inoltre, conosce la distanza e la direzione approssimative fino al luogo in cui si verifica la manipolazione e riceve una visione mentale della creatura specifica che ha toccato l'occhio di Sseth (ma non dei suoi compagni né dell'ambiente circostante). Se un *occhio di Sseth* viene preso da avventurieri umani, passato di mano in mano e poi speso in città, lo yuan-ti che l'ha rilasciato riceve impressioni solo del primo avventuriero che lo ha toccato. Gli *occhi di Sseth* generalmente vengono messi insieme a monete reali sparpagliate come "esche di avvertimento" all'interno delle entrate ai templi degli yuan-ti, per avvisare gli abitanti dell'intrusione.

Necromanzia moderata; LI 7[°]; Creare Oggetti Meravigliosi, *veleno*; Prezzo 1.500 mo; Peso 50 gr.

Biglia delle zanne: La superficie di questa piccola sfera nera opaca è incisa con due coppie di zanne. L'utilizzatore può scagliarla fino a una distanza di 18 metri senza penalità di gittata. Se entrambe le zanne vengono toccate simultaneamente (un'azione gratuita) appena prima di lanciare la biglia, esplose per un impatto violento, trasformandosi in otto vipere minuscole (vedi *Manuale dei Mostri*) che si contorcono per attaccare le più vicine creature viventi che non siano il lanciatore.

I serpenti combattono finché non vengono uccisi o fino a che non rimane alcuna creatura vivente diversa dal lanciatore entro 36 metri dal punto di impatto della biglia. Produrre le vipere distrugge la biglia, sebbene possa essere scagliata o colpita un numero qualsiasi di volte senza effetto se le zanne non vengono attivate.

Evocazione debole; LI 1[°]; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri I*; Prezzo 300 mo.

Descrizioni degli artefatti maggiori

I seguenti oggetti unici sono prodotti dagli Scagliosi di grande potere per scopi specifici.

Corona delle naga: Questi potenti oggetti furono in realtà creati dagli yuan-ti; *corona delle naga* è solo un nome popolare. Ogni *corona delle naga* è un diadema di metallo argenteo con tre punte o spine. Rivela i suoi poteri a chi la indossa non appena se la mette in testa.



Diadema dei sette serpenti



Spada lunga vipera



Flagello delle zanne



Occhio di Sseth

Chi la indossa può usare *vedere invisibilità* a volontà. Con l'appropriata parola di comando, può creare un effetto di *repulsione* o *riflettere incantesimo*. Inoltre, la disponibilità giornaliera di incantesimi arcani di chi la indossa raddoppia per tutti i livelli di incantesimi. (Questo beneficio non si somma a quello di un *anello della stregoneria* né a qualsiasi altro effetto che garantisca incantesimi arcani extra.)

Una volta al giorno, chi la indossa può dominare tutti gli Scagliosi con punteggio di Intelligenza di 2 o meno entro un raggio di 450 metri per 1 ora. Questa capacità per il resto funziona come l'incantesimo *dominare mostri*. Chi la indossa può dare ordini telepatici a tutte le creature controllate nell'area o a qualsiasi creatura singola o gruppo entro il raggio di azione e la linea di visuale.

Nessuno Scaglioso con un punteggio di Intelligenza di 2 o meno può attaccare direttamente chi indossa la corona, neppure se attaccato da chi la indossa o controllato da un'altra *corona delle naga*. Gli Scagliosi già sotto il controllo di chi indossa la corona non possono essere influenzati da un altro effetto di *charme* o *compulsione*, neppure da un'altra *corona delle naga*. Uno Scaglioso con un punteggio di Intelligenza di 3 o più può attaccare chi indossa la corona, ma subisce una penalità morale di -3 ai tiri per colpire.

Ammaliamento forte; LI 15°; Peso -.

Fontana di Naja: La *Fontana di Naja* si trova nelle profondità di Ss'thar'tiss'ssun nel Santuario dei Serpenti Incappucciati, vicino all'altare principale di Ssharstrune. La sua grande polla è circondata dalla statua scolpita di un'anfisbena con entrambe le coppie di mandibole unite. Nel centro della polla si ergono piccole statuette di serpenti, che sputano getti d'acqua in aria. Per millenni, la Fontana di Naja è stata il covo della ha-naga Terpenzi, ma è rimasta abbandonata fin dall'Anno degli Uccelli di Brughiera (90 CV).

Il livello effettivo dell'incantatore arcano di chiunque si immerga nella *Fontana di Naja* aumenta in modo permanente di +3. Questo beneficio può essere ottenuto solo una volta per creatura. Inoltre, l'immersione nelle acque della fontana conferisce i benefici di un incantesimo *guarigione* per ogni round di immersione. Infine, qualsiasi creatura vivente a contatto con l'acqua della fontana è immortale e non invecchia, tuttavia questi benefici si perdono se la creatura interrompe il contatto con l'acqua. L'acqua perde tutti i poteri magici se viene rimossa dalla fontana.

Evocazione soverchiante; LI 21°; Peso n/a (inamovibile).

Spiramarna di Najara: Quando la tribù Hss'tafi venne trasportata fino alla Foresta dei Dragoni, i membri portarono con loro una delle poche *corone delle naga* di cui si conoscesse l'esistenza in Faerûn. Per sottolineare il loro giuramento di fedeltà a Terpenzi, la ha-naga re di Najara, gli anziani della tribù gli diedero la corona, con l'intenzione che servisse come la corona dello stato. Da quel momento, la *Spiramarna di Najara*, come è diventata famosa, è passata da un re naga al successivo, e oggi è poggiata sulla fronte di Ebarname.

Oltre ai poteri standard di una *corona delle naga* (vedi sopra), la *Spiramarna di Najara* ha acquisito una proprietà aggiuntiva: la Guardiana di Najara non può ottenere nuovamente il proprio libero arbitrio finché esiste questo oggetto. In più, chiunque indossi la corona può comandare l'attuale guardiana come se fosse il suo creatore.

Ammaliamento forte; LI 15°; Peso -.

innesti yuanti

Gli innesti yuanti sono parti corporee serpentine che possono essere attaccate al corpo di un'altra creatura corporea.

Acquisire un innesto yuanti

Siccome gli yuanti anatema mostruosamente potenti possono creare innesti di yuanti rapidamente, sono i principali utilizzatori di tale magia. Altri yuanti che lavorano a stretto contatto con agenti o cultisti umanoidi spesso apprendono il talento *Innestare Carne Yuanti* così da poter potenziare i propri servitori con degli innesti.

Braccio serpentino: Questo lungo braccio flessibile termina con una testa di serpente. La creatura con l'innesto può compiere un attacco con il morso con il braccio, infliggendo 1d4 danni più veleno (ferimento, Tempra CD 10 + metà del livello di personaggio della creatura con l'innesto + modificatore di Cos della creatura con l'innesto, danni iniziali e secondari 1d6 Cos).

Trasmutazione forte; LI 15°; Innestare Carne Yuanti; Prezzo 12.000 mo.

Coda aggiuntiva: Estendendosi dall'osso sacro della creatura invece che rimpiazzarne le gambe, una coda aggiuntiva fornisce alla creatura con l'innesto una velocità di nuotare naturale pari alla metà della sua velocità sul terreno. Come qualsiasi altra creatura con una velocità di nuotare naturale, la creatura con l'innesto non deve compiere prove di Nuotare per muoversi alla sua velocità di nuotare sott'acqua, e riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per compiere manovre speciali o evitare pericoli. La creatura con l'innesto può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se di fretta o minacciata mentre nuota, e può utilizzare l'azione di correre mentre nuota in linea retta. La creatura con l'innesto riceve anche un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, e può stritolare le creature più piccole di lei. Con una prova riuscita di lotta, infligge 1d4 danni contundenti più una volta e mezzo il suo modificatore di Forza alle creature afferrate.

Trasmutazione forte; LI 15°; Innestare Carne Yuanti; Prezzo 6.000 mo.

Coda di rimpiazzo: Questo innesto sostituisce le gambe o le zampe posteriori del destinatario. La velocità sul terreno della creatura con l'innesto viene ridotta di 3 metri, ma può scalare e nuotare a metà della sua velocità sul terreno originaria. La creatura può stritolare creature della sua stessa categoria di taglia o inferiori, infliggendo 1d4 danni contundenti più una volta e mezzo il suo bonus di Forza con una prova di lotta effettuata con successo.

Trasmutazione forte; LI 15°; Innestare Carne Yuanti; Prezzo 12.000 mo.

Pelle scagliosa: Questa pelle di yuanti aumenta di +3 il bonus di armatura naturale della creatura con l'innesto.

Trasmutazione forte; LI 15°; Innestare Carne Yuanti; Prezzo 36.000 mo.

Zanne avvelenate: Queste lunghe zanne affilate permettono alla creatura con l'innesto di rilasciare del veleno (ferimento, Tempra CD 10 + metà del livello di personaggio della creatura con l'innesto + modificatore di Cos della creatura con l'innesto, danni iniziali e secondari 1d6 Cos) con un attacco con il morso messo a segno. Una creatura con l'innesto che in precedenza non aveva un attacco con il morso può mordere solo un avversario indifeso o un nemico in lotta (trasmettendogli il veleno con una prova di lotta effettuata con successo per immobilizzare la creatura).

Trasmutazione forte; LI 15°; Innestare Carne Yuanti; Prezzo 8.000 mo.

INCANTESIMI



M

Molti incantesimi di uso comune al giorno d'oggi un tempo erano associati esclusivamente a serpentoidi o scaglioidi. Gli esempi includono *budello di serpente*^{MAF}, *fotto di vipere*^{GGF}, *mano magica*, *mano magica superiore*^{MAF}, *molte fauci*^{GGF}, *morso del serpente*^{MAF}, *sputo accecante*^{GGF}, *veleno*, *zanna magica* e *zanna magica superiore*. Gli incantesimi di seguito sono ancora esclusivamente (o quasi) associati agli Scagliosi.

DARDO LAVICO

Evocazione (Creazione) [Fuoco]

Livello: Chierico 2, druido 2

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersagli: Fino a cinque creature che non possono essere distanti più di 4,5 m l'una dall'altra

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: No

Un dardo di lava scaturisce dalla punta delle dita dell'incantatore e colpisce il bersaglio, infliggendo 1d4 danni da fuoco. Il dardo colpisce infallibilmente se il bersaglio non si trova sotto copertura od occultamento totale. Non possono essere specificate singole parti di una creatura. Un bersaglio che fallisce il tiro salvezza prende fuoco (vedi "Prenderè fuoco", pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Per ogni due livelli, l'incantatore ottiene un dardo aggiuntivo: due al 4° livello, tre al 6° livello, quattro all'8° livello e un massimo di cinque al 10° livello e oltre. Se l'incantatore scaglia più dardi, può fare in modo che colpiscano una sola creatura o più creature. Un singolo dardo può colpire una sola creatura. L'incantatore deve indicare i bersagli prima di tirare per la resistenza agli incantesimi o per i danni.

Un *dardo lavico* cura i tritoni del fuoco di 1d4 danni. Questo incantesimo è stato usato per la prima volta dai tritoni del fuoco chierici di Kossuth.

ERUZIONE

Trasmutazione [Fuoco]

Livello: Chierico 9

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Area: Esplosione con un raggio di 30 m per livello

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore provoca l'eruzione di lava fusa attraverso il terreno. Ogni creatura all'interno dell'area che fallisce un tiro salvezza sulla Tempra subisce 10 danni da fuoco per livello dell'incantatore e prende fuoco (vedi "Prendere fuoco", pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Inoltre, chiunque indossi un'armatura di metallo e fallisce il tiro salvezza è anche influenzato come se soggetto a un incantesimo *riscaldare il metallo*. Un tiro salvezza effettuato con successo nega l'effetto di *riscaldare il metallo* e dimezza i danni. Strutture e oggetti incustoditi subiscono automaticamente danni completi (senza tiro salvezza). *Eruzione* deturpa completamente l'intera area, che diventa una rovina annerita incapace di fornire nutrimento a forme di vita vegetale o animale per un anno intero.

FIATO DI LAOGZED

Abiurazione

Livello: Chierico 3, mago/stregone 3

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Cono

Durata: Istantanea

Funziona come *nube maleodorante*, con la differenza che i vapori nauseabondi persistono per 10 round.

FIOTTO LAVICO

Evocazione (Creazione) [Fuoco]
Livello: Chierico 5, druido 4
Componenti: V, S, FD, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Cilindro (raggio 6 m, altezza 6 m)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea un'onda di lava che si solleva e precipita sull'area indicata. Ogni creatura nell'area subisce 1d4 danni da fuoco per livello dell'incantatore (massimo 15d4).

Fiotto lavico funziona come un incantesimo *cura ferite moderate* per i tritoni del fuoco. Questo incantesimo è stato usato per la prima volta dai tritoni del fuoco chierici di Kossuth.

Focus: Un grumo di roccia vulcanica grosso come un pugno.

FRECCIA SERPENTE

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Fino a otto proiettili di legno, che devono tutti essere a contatto l'uno con l'altro al momento del lancio
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore infonde in frecce o dardi di legno il potenziale di trasformarsi in vipere Minuscole (vedi la voce "Serpente" a pagina 281 del *Manuale dei Mostri*). Questi proiettili rimangono rigidi e innocui finché non vengono tirati o scagliati. Non devono necessariamente essere usati dall'incantatore.

Se una *freccia serpente* colpisce, il serpente morde automaticamente la creatura bersaglio, infliggendo 1 danno più veleno (ferimento, Tempra CD 11, danni iniziali e secondari 1d6 Cos). Il proiettile rimane in forma di serpente per la rimanente durata dell'incantesimo, attaccando i loro avversari originali al meglio delle loro possibilità, continuando a morderlo anche se il bersaglio muore. Se la *freccia serpente* manca il ber-

saglio o se il bersaglio indicato si sposta al di fuori della capacità del serpente di attaccare (come mediante volo o teletrasporto), la creatura attacca l'avversario più vicino. Se l'incantatore può comunicare con la vipera, può indirizzarla ad attaccare nemici particolari. Quando termina la durata dell'incantesimo, qualsiasi focus che è diventato una vipera si scioglie completamente, senza lasciare nulla. Focus che non si sono trasformati in *frecce serpente* conservano la loro forma naturale.

Componente materiale: Una scaglia da un qualsiasi tipo di serpente.

FULMINE VELENOSO

Invocazione [Acido]
Livello: Chierico 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 30 m
Area: Linea di 30 m

Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi dimezza, Tempra parziale (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore proietta un raggio di energia funesta da occhi, bocca, punta delle dita o della coda che viaggia in linea retta. Ogni creatura sul suo percorso subisce 2d8 danni da acido, anche se il raggio in realtà non è composto da alcuna sostanza acida. Un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo dimezza questi danni.

Inoltre, ogni creatura sul percorso del *fulmine velenoso* deve anche effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o essere paralizzata per 1d4+1 round. Il successo significa che il bersaglio è soggetto a *lentezza* per 1 round. Le creature non bloccano il raggio, ma lo fanno pareti e altre barriere solide.

Gli yuan-ti e le loro creazioni (come i corrotti e i guardiacovata) sono immuni agli effetti di questo incantesimo, così come lo sono le creature con il talento Sangue di Serpente (vedi "Talenti" nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*). Gli altri Scagliosi sono immuni all'effetto di paralisi e non devono effettuare il tiro salvezza per evitarlo.

Componente materiale: Una goccia di veleno da qualsiasi tipo di serpente velenoso.



Freccia serpente

Illustrazione di Wayne England

MANOZANNA

Trasmutazione

Livello: Chierico 3, mago/stregone 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello

L'incantatore crea una bocca dotata di zanne acuminata nel palmo della propria mano. Quando appoggia il palmo su una creatura compiendo un attacco di contatto, la bocca le infligge 1d6 danni.

Se l'incantatore ha messo a segno un colpo critico con l'attacco di contatto, può iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se stabilisce una presa, la bocca zannuta affonda i denti nella carne del bersaglio e continua a mordere per altri 1d6 danni ogni round finché non si interrompe la presa o termina l'incantesimo.

OLFATTO ACUTO

Trasmutazione

Livello: Druido 2, mago/stregone 2, ranger 2

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)

L'incantatore fornisce al soggetto un senso dell'olfatto particolarmente affinato, equivalente alla capacità di olfatto acuto di alcuni mostri. Questa capacità permette alla creatura di percepire i nemici in avvicinamento, di individuare gli avversari nascosti e di seguire tracce sfruttando l'olfatto. Le creature con la capacità di olfatto acuto possono identificare odori familiari come gli umani identificano paesaggi famigliari con la vista. Per maggiori dettagli, vedi "Olfatto acuto" sul *Manuale dei Mostri*.

Componente materiale arcana: Uno spruzzo di senape e pepe, e una goccia di sudore.

RIMUOVERE TRATTO

Trasmutazione

Livello: Mago/stregone 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 ora

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura vivente toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore rimuove temporaneamente una capacità straordinaria o soprannaturale a sua scelta dalla creatura bersaglio. Questo incantesimo non funziona su costrutti, melme o non morti.

Componente materiale: Un pizzico di cenere.

SCAGLIE AFFILATE

Trasmutazione

Livello: Chierico 2, druido 2, mago/stregone 2, ranger 2

Componenti: V, FD/M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Le scaglie dell'incantatore diventano affilate come rasoi. Mentre questo incantesimo è attivo, l'incantatore infligge danni letali invece che danni non letali quando è in lotta.

Se l'incantatore non è uno Scaglioso, questo incantesimo fallisce automaticamente.

Componente materiale: Un rasoio con lama sottile.

SOTTRARRE CAPACITÀ

Trasmutazione

Livello: Mago/stregone 7

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 ora

Raggio di azione: Contatto

Bersagli: Due creature viventi

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Tempra nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore sottrae a una creatura una capacità soprannaturale a sua scelta e la trasferisce a un'altra creatura. Le due creature devono essere entro 9 metri l'una dall'altra e rimangono coscienti durante tutto il lancio dell'incantesimo. In cambio di questa nuova capacità, il destinatario perde in modo permanente una capacità soprannaturale che possiede già. Se non ne ha nessuna da scambiare, perde invece due livelli di classe (o 2 Dadi Vita se non ha livelli di classe).

I privilegi di classe non possono essere trasformati mediante questo incantesimo. L'incantesimo fallisce se usato per trasferire una capacità a una creatura che non possiede le appropriate parti corporee, taglia o altro criterio per il suo utilizzo, o se la creatura bersaglio ha meno di 2 Dadi Vita e nessuna capacità soprannaturale da scambiare. Entrambi i soggetti possono negare il trasferimento con un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo.

Componente materiale: Un bruco in un bozzolo.

TRAPPOLA DI ZANNE

Abiurazione

Livello: Chierico 4, mago/stregone 4

Componenti: V, S, FD/M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio o Area: Oggetto toccato o area fino a 0,45 m² per livello

Durata: Permanente finché scaricato (I)

Tiro salvezza: Tempra nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando lancia questo incantesimo, l'incantatore traccia fisicamente l'area o maneggia l'oggetto su cui deve essere posta la trappola. Una *trappola di zanne* funziona come un *glifo di interdizione*, con la differenza che non può essere creato per attivarsi sulla base della fede o dell'allineamento, e che l'incantatore non può essere soggetto alla propria *trappola di zanne*.

Una *trappola di zanne* di solito viene lanciata su un luogo specifico, come una via di accesso o un'area di pavimento. Può essere programmata per distinguere tra umani e Scagliosi, oppure tra esseri che indossano oggetti particolari e quelli che non li indossano. L'attivatore non può essere un simbolo, ma può essere uno o più oggetti specifici (ad esempio, "sei anelli metallici sulle dita, non di più e non di meno").

Quando una *trappola di zanne* si attiva, la vittima è tenuta immobile per 1 round. Un tiro salvezza sulla Tempra effettuato con successo libera il soggetto dopo quel lasso di tempo senza ulteriori effetti. Un tiro salvezza fallito significa che il soggetto subisce 1d4 danni perforanti e contundenti per livello dell'incantatore dal morso di un paio di fauci invisibili.

Componente materiale: Un dente di un qualsiasi serpente.

VELENO INFUOCATO

Trasmutazione [Acido]

Livello: Chierico 3, druido 3, ranger 4

Componenti: V, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Tempra nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore fa diventare caustico il veleno del soggetto, infliggendo ulteriori 1d6 danni da acido per livello dell'incantatore con ogni utilizzo. Questo incantesimo non ha effetto su creature che non producono veleno naturalmente.

Componente materiale: Una goccia di acido.

VORTICE DI ZANNE

Invocazione [Forza]

Livello: Chierico 6, mago/stregone 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Muro o piano di mandibole sporgenti lungo fino a 6 m per livello, o muro ad anello di mandibole vorticanti con un raggio fino a 1,5 m per ogni 2 livelli; entrambe le forme alte 6 m

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una cortina immobile di mandibole che mordono e dotate di denti da serpente formata di pura forza. L'incantatore può scegliere di orientare questa barriera con qualsiasi angolazione da verticale e orizzontale al momento del lancio. Le fauci di forza non esitano a mordere qualsiasi creatura diversa dall'incantatore che venga a contatto con esse. Qualunque creatura che attraversi la cortina subisce 12d4 danni, con un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni.

Se l'incantatore invoca la barriera in modo tale che appaia dove ci sono delle creature, ogni creatura subisce danni come se attraversasse la cortina. Ognuna di queste creature può evitare il muro (finendo sul lato a sua scelta, dove fattibile) e quindi non subisce danni effettuando con successo un tiro salvezza sui Riflessi. Un tiro salvezza sui Riflessi riuscito significa che la creatura ha raggiunto uno dei due lati del muro senza subire alcun danno.

Una creatura all'interno del *vortice di zanne* subisce 2d4 danni (tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare) nel proprio turno ad ogni round in cui rimane a contatto dell'effetto. L'incantatore può attraversare o rimanere all'interno del proprio *vortice di zanne* senza subire danni. Di conseguenza, molti yuan-ti incantatori "indossano" questo incantesimo come una specie di mantello immobile quando combattono con nemici formidabili.

CLASSI DI PRESTIGIO

Gli Scagliosi hanno accesso a un certo numero di classi di prestigio che sfruttano le loro capacità uniche. Le seguenti classi di prestigio sono specifiche di certe razze di Scagliosi, o di quelle che cacciano tali creature.

cabalista attorcigliato

In disparte dai sacerdoti di Sseth, ma attenti a non scatenare mai la loro collera, i membri della Cabala Attorcigliata perseguono le arti arcane principalmente in segreto. Il credo di questa tenebrosa organizzazione afferma che il vero potere possa essere ottenuto mediante la padronanza della magia che non ha nulla a che fare con gli dei. Dopotutto, la magia ha funzionato bene come arma per i minuscoli umani, quindi non c'è motivo per cui non possa essere anche parte dell'arsenale dei vrael olo.

I cabalisti operano in oumkathuss: piccoli gruppi di non più di una dozzina di individui. Ogni oumkathuss fa rapporto a fino a tre sovracreste, che a loro volta fanno rapporto a sovracreste di grado superiore all'interno di una gerarchia nascosta. Il grado nella Cabala Attorcigliata non è strettamente legato al livello o alla padronanza della magia, ma è collegato ai risultati conseguiti. Un tipico membro è un mago o uno stregone con esperienza e prestigio sufficienti da avere attirato una mezza dozzina di apprendisti.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un cabalista attorcigliato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Yuan-ti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio (generalmente caotico malvagio).

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Concentrazione 9 gradi, Conoscenze (arcane) 9 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cabalista attorcigliato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ar-



tigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4 del *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 cabalista attorcigliato.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cabalisti attorcigliati non ottengono alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti:

Quando acquisisce un nuovo livello da cabalista attorcigliato, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in qualunque classe di incantatore arcano gli garantisse l'accesso agli incantesimi di 3° livello prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, però, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità da bardo o assassino ecc.), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di cabalista attorcigliato vengono aggiunti ai livelli di una qualsiasi altra classe di incantatore arcano che gli consentiva di accedere a incantesimi di 3° livello di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.



Cabalista attorcigliato

TABELLA 12-1: CABALISTA ATTORCIGLIATO

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	<i>Manozanna</i> (veleno)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	<i>Riflettere incantesimo</i> (1d4)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	<i>Manozanna</i> (acido)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	<i>Manozanna</i> (paralisi)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+2	+5	<i>Riflettere incantesimo</i> (1d4+2)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	<i>Manozanna</i> (privo di sensi)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+2	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+3	+6	<i>Manozanna</i> (danni)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+3	+7	<i>Riflettere incantesimo</i> (1d4+4)	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore arcano che gli garantisse l'accesso agli incantesimi di 3° livello prima di diventare un cabalista attorcigliato, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da cabalista attorcigliato al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Manozanna (Mag): Al 1° livello, un cabalista attorcigliato può usare *manozanna* (livello dell'incantatore pari al livello dell'incantatore arcano; vedi "Incantesimi" nel Capitolo 11) una volta al giorno. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per il veleno è 10 + livello del cabalista attorcigliato + modificatore di Car del cabalista attorcigliato.

Livello da cabalista attorcigliato	Effetto di <i>manozanna</i>	Tiro salvezza*
1°	Veleno	Tempra nega (iniziale e secondario)
3°	1d4+1 danni da acido	Nessuno
5°	Paralisi per 1d4 round	Tempra nega
7°	Privo di sensi per 1d6 ore o finché la vittima non subisce danni	Tempra nega
9°	4d4 danni	Tempra dimezza

*La CD del tiro salvezza per tutti gli effetti è 10 + livello del cabalista attorcigliato + modificatore di Car del cabalista attorcigliato.

Man mano che avanza nella classe di prestigio, il cabalista attorcigliato può usare la capacità *manozanna* per iniettare veleno alterato dalla sua conoscenza magica per produrre altri effetti, in base alla tabella.

Riflettere incantesimo (Mag): Per tre volte al giorno, un cabalista attorcigliato di 2° livello può produrre un effetto identico a quello dell'incantesimo *riflettere incantesimo* (livello dell'incantatore pari al livello del personaggio), con la differenza che può respingere solo 1d4 livelli di incantesimi per round. Il numero di livelli di incantesimi per round che può respingere aumenta a 1d4+2 al 6° livello e a 1d4+4 al 10° livello.

Maestro antico

Molti yuan-ti diventano sempre più smemorati e sonnolenti man mano che invecchiano, ma alcuni degli abomini più potenti e dalla volontà più forte accrescono il potere della mente mentre il loro corpo decade. Acquisiscono poteri psionici aggiuntivi e gradualmente vengono riconosciuti come i "maestri antichi" della razza. Alcuni diventano zelanti religiosi, che fondano nuovi templi o ne rilevano

di già esistenti, sostenendo in modo fanatico qualsiasi scopo Sseth mostri loro nelle visioni oniriche. Altri si ritirano dalla politica tribale degli yuan-ti e poi dalla società in generale per vivere in una clausura isolata, in modo molto simile ai maghi umani ossessionati dallo studio. Come i maghi umani, tali yuan-ti di solito costruiscono o si impossessano di fortezze in cui svolgere i loro affari.

Questi maestri antichi spesso si impegnano in esperimenti riproduttivi veramente ambiziosi, oppure intraprendono strani passatempi con entusiasmo e vigore incredibili. Una storia racconta di un maestro antico che creò repliche a grandezza naturale fatte di vetro soffiato di attraenti umani. Un'altra ne descrive uno che ha rubato tutti i tomi di Candlekeep, li ha tradotti in altre lingue e poi li ha restituiti di nascosto.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un maestro antico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Yuan-ti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio (generalmente caotico malvagio).

Bonus di attacco base: +9.

Abilità: Concentrazione 15 gradi, Conoscenze (arcane) 10 gradi.

Speciale: Accesso a un'estesa libreria magica, un tutore di qualsiasi razza che possieda almeno quattordici livelli di classe da mago o da stregone, o qualsiasi potere psionico o livelli di classe psionici.

Abilità di classe

Le abilità di classe del maestro antico (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Parlare Linguaggi (n/a), Sapienza Magica (Int) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4 del *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 antico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maestri antichi non ottengono alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Attrazione (Mag): Un maestro antico può impiantare un'attrazione irresistibile nella mente di qualsiasi soggetto entro 7,5 metri da lui. L'attrazione può essere verso una particolare persona, oggetto, azione o evento. Il bersaglio compie tutti i passi ragionevoli per avvicinarsi alla persona, trovare l'oggetto, partecipare all'evento o eseguire l'azione designata, anche se non subisce alcuna ossessione cieca e non affronta rischi estremi per farlo. Il soggetto può riconoscere il pericolo ma non fugge a meno che la minaccia non sia immediata. Se il maestro antico si designa come oggetto dell'attrazione, non può dare ordini al soggetto in modo indiscriminato, neppure se il soggetto lo ascolta (anche se non è d'accordo). Questa capacità garantisce al maestro antico un bonus di +4 alle prove di Carisma effettuate per influenzare il soggetto per la durata dell'effetto. *Attrazione dura* per 1 ora. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno al 1° livello e un'altra volta al giorno ogni tre livelli da maestro antico successivi (due volte al giorno al 4° livello, tre volte al giorno al 7° livello e quattro volte al giorno al 10° livello). Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 1° livello.

Occultare pensiero (Mag): Al 2° livello, un maestro antico può proteggere i propri pensieri (ma non quelli di altre creature) dall'essere analizzati. Ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro effetti di divinazione che rivelano emozioni o pensieri e un bonus di circostanza +20 alle prove di Raggirare contrapposte alle prove di Percepire Intenzioni. Questa capacità è sempre attiva.

Equilibrio corporeo (Str): Un maestro antico di 3° livello o superiore può modificare la densità del proprio corpo per adattarsi a quella di qualsiasi solido o liquido su cui si trova. Può, quindi, camminare sull'acqua, sulle sabbie mobili o perfino su una ragnatela senza affondare né romperla. (Questa capacità non conferisce alcuna resistenza a ragnatele particolarmente appiccicose.) Può muoversi alla sua normale velocità, ma non può correre su una superficie non compatta senza affondare o romperla. Se cade

mentre usa questa capacità, i danni dell'impatto sono dimezzati. Questa capacità è utilizzabile a volontà.

Levitazione (Mag): Quando raggiunge il 4° livello, un maestro antico può usare *levitazione* (livello dell'incantatore pari al livello del maestro antico) una volta al giorno. Ottiene un aggiuntivo uso al giorno di questa capacità al 7° livello e un altro al 10° livello.

Porta dimensionale (Mag): Al 5° livello, un maestro antico può usare *porta dimensionale* (livello dell'incantatore pari al livello del maestro antico) una volta al giorno. Ottiene un aggiuntivo uso al giorno di questa capacità all'8° livello.

Occultamento nelle ombre (Sop): Al 6° livello, un maestro antico ottiene la capacità di assumere la forma di ombra per 1 minuto per livello del maestro antico. Mentre è in questo stato, diventa incorporeo, con l'aspetto di un'immagine ombra di se stesso. Ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi mentre questa capacità è attiva. Il maestro antico ottiene un uso aggiuntivo al giorno di questa capacità al 9° livello.

Teletrasporto disgregante (Mag): Al 7° livello, un maestro antico può disperdere minuscole porzioni di una creatura od oggetto bersaglio del peso di non più di 150 kg. Il bersaglio subisce 9d6 danni da questo attacco. Un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello del maestro antico + modificatore di Car del maestro antico) dimezza i danni. Un bersaglio sotto l'effetto di un'*ancora dimensionale* è immune a *teletrasporto disgregante*. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno al 7° livello e due volte al giorno al 10° livello. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 5° livello.

Artigli del vampiro (Mag): Quando un maestro antico raggiunge l'8° livello, può fare in modo che le dita di entrambe le mani (se le possiede) crescano fino a diventare malefiche punte lunghe 5 cm. Ottiene un attacco con gli artigli (danno base 1d8) che non provoca un attacco di opportunità. Ogni volta che usa questo attacco, guarisce della metà dei danni base che infligge con gli *artigli del vampiro*. Può usare questa capacità insieme a talenti, capacità o incantesimi che consentono attacchi aggiuntivi nello stesso round. Questo effetto dura 1 ora per livello da maestro antico e può essere usato una volta al giorno. Questa capacità è equivalente a un incantesimo di 4° livello.



Maestro antico

Illustrazione di Dennis Crabapple

TABELLA 12-2: MAESTRO ANTICO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	<i>Attrazione</i> 1 volta al giorno
2°	+1	+0	+0	+3	<i>Occultare pensiero</i>
3°	+1	+1	+1	+3	<i>Equilibrio corporeo</i>
4°	+2	+1	+1	+4	<i>Attrazione</i> 2 volte al giorno, <i>levitazione</i> 1 volta al giorno
5°	+2	+1	+1	+4	<i>Porta dimensionale</i> 1 volta al giorno
6°	+3	+2	+2	+5	Occultamento nelle ombre 1 volta al giorno
7°	+3	+2	+2	+5	<i>Attrazione</i> 3 volte al giorno, <i>levitazione</i> 2 volte al giorno, <i>teletrasporto disgregante</i> 1 volta al giorno,
8°	+4	+2	+2	+6	<i>Artigli del vampiro</i> 1 volta al giorno, <i>porta dimensionale</i> 2 volte al giorno
9°	+4	+3	+3	+6	Occultamento nelle ombre 2 volte al giorno, <i>sonda mentale</i> 1 volta al giorno
10°	+5	+3	+3	+7	<i>Attrazione</i> 4 volte al giorno, <i>disintegrazione</i> 1 volta al giorno, <i>levitazione</i> 3 volte al giorno, <i>teletrasporto disgregante</i> 2 volte al giorno

Sonda mentale (Mag): Una volta al giorno, un maestro antico di 9° livello o superiore può leggere i pensieri di una qualsiasi creatura vivente entro 9 metri che fallisca un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello del maestro antico + modificatore di Car del maestro antico). Tutti i ricordi e le conoscenze del bersaglio sono accessibili al maestro antico, dai ricordi molto in profondità fino a quelli che vengono in mente facilmente. Può apprendere la risposta a una domanda per round, al meglio delle conoscenze del bersaglio. Può anche sondare la mente di un bersaglio addormentato, sebbene questi possa effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello del maestro antico + modificatore di Car del maestro antico) per svegliarsi dopo ogni domanda. I bersagli che non vogliono essere sondati possono tentare di spostarsi oltre il raggio di azione della capacità a meno che non ne siano in qualche modo impediti. Il maestro antico fa le domande telepaticamente e le risposte sono date direttamente nella sua mente. Il maestro e il bersaglio non devono necessariamente parlare lo stesso linguaggio, anche se creature meno intelligenti potrebbero concedere solo immagini visive appropriate in risposta alle domande. Le creature protette da *vuoto mentale* sono immuni a questa capacità. *Sonda mentale* dura 1 minuto per livello del maestro antico. Questa capacità è equivalente a un incantesimo di 5° livello.

Disintegrazione (Mag): Un maestro antico di 10° livello può usare *disintegrazione* (10° livello dell'incantatore) una volta al giorno.

signore supremo delle naga

I signori supremi delle naga sono malvagi calcolatori che operano in segreto, di solito dietro a culti di devoti seguaci. Cercano di schiavizzare razze inferiori e le sfruttano per dominare intere comunità. I signori supremi delle naga tendono ad essere estremamente vanitosi, assetati di potere e ossessionati dal desiderio di negare qualsiasi minaccia alla loro sicurezza e comodità. Molti mostrano perfino potenti complessi da divinità.

Molti signori supremi delle naga sono naga lare di Bane, naga oscure, ha-naga o naga spirituali, sebbene siano noti rari rappresentanti malvagi di altri tipi di naga. I signori supremi lare di Bane generalmente hanno livelli da feurgo mistico, mentre le naga oscure, le ha-naga e le naga spirituali che diventano signori supremi delle naga di solito sono stregoni potenti.

Dado Vita: d8.

TABELLA I2-3: SIGNORE SUPREMO DELLE NAGA

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	Schiavizzare 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Aumentare seguaci I	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Attingere da schiavo 1 volta al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+3	+1	+1	+4	Schiavizzare 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Aumentare seguaci II	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+4	+2	+2	+5	Attingere da schiavo 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+5	+2	+2	+5	Schiavizzare 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+6	+2	+2	+6	Aumentare seguaci III	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+6	+3	+3	+6	Attingere da schiavo 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+7	+3	+3	+7	Schiavizzare mostri	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

Requisiti

Per diventare un signore supremo delle naga, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Naga.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Abilità: Diplomazia 4 gradi, Intimidire 4 gradi, Percepire Intenzioni 4 gradi, Raggiare 4 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Intimidire), Incantesimi Estes, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento).

Incantesimi: Capacità di lanciare *dominare persone* come incantesimo.

Abilità di classe

Le abilità di classe del signore supremo delle naga (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Raggiare (Car), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi Capitolo 4 del *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 supremo delle naga.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori supremi delle naga non ottengono alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Quando acquisisce un nuovo livello da signore supremo delle naga, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in qualunque classe di incantatore arcano avesse (o per cui potesse lanciare incantesimi arcani) prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, però, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità da bardo o assassino ecc.), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di si-

gnore supremo delle naga vengono aggiunti ai livelli di una qualsiasi altra classe di incantatore arcano di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore arcano prima di diventare un signore supremo delle naga, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da signore supremo delle naga al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Schiavizzare (Sop): Un signore supremo delle naga può tentare di schiavizzare una qualsiasi creatura vivente entro 9 metri. Il bersaglio deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del livello del personaggio del signore supremo delle naga + modificatore di Car del signore supremo delle naga) o essere influenzato dagli stessi effetti di un incantesimo *dominare persone* (livello dell'incantatore pari al livello dell'incantatore arcano del signore supremo delle naga). Una creatura schiavizzata obbedisce agli ordini telepatici del signore supremo delle naga finché non viene liberata da *rimuovi maledizione* e può tentare un nuovo tiro salvezza sulla Volontà ogni 24 ore per liberarsi. Il controllo viene interrotto anche se il signore supremo delle naga muore o si allontana a una distanza di più di 1,5 km dal suo schiavo.

Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno al 1° livello, due volte al giorno al 4° livello e tre volte al giorno al 7° livello.

Aumentare seguaci I (Sop): Il signore supremo delle naga può aumentare le capacità dei suoi seguaci. I seguenti incantesimi funzionano automaticamente come se soggetti al talento Incantesimi Estesi quando lanciati da un signore supremo delle naga di 2° livello o superiore: *astuzia della volpe*, *forza del toro*, *grazia del gatto*, *resistenza dell'orso*, *saggezza del gufo* e *splendore dell'aquila*. Questi incantesimi non occupano slot incantesimi maggiori né richiedono tempo di lancio aggiuntivo.

Attingere da schiavo (Sop): Al 3° livello, un signore supremo delle naga può risucchiare la forza vitale di un qualsiasi seguace schiavizzato entro 1,5 km come se usasse l'incantesimo *tocco del vampiro* (livello dell'incantatore pari al livello dell'incantatore arcano del signore supremo delle naga), con la differenza che in realtà non ha bisogno di toccare il bersaglio.

Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno al 3° livello, due volte al giorno al 6° livello e tre volte al giorno al 9° livello.

Aumentare seguaci II (Sop): Il raggio di azione dei seguenti incantesimi diventa automaticamente vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli) quando lanciati da un signore supremo delle naga di 5° livello o superiore: *astuzia della volpe*, *forza del toro*, *grazia del gatto*, *resistenza dell'orso*, *saggezza del gufo* e *splendore dell'aquila*.

Aumentare seguaci III (Sop): I seguenti incantesimi funzionano automaticamente come se soggetti al talento Incantesimi Estesi quando lanciati da un signore supremo delle naga di 8° livello o superiore: *astuzia della volpe*, *astuzia della volpe di massa*, *forza del toro*, *forza del toro di massa*, *grazia del gatto*, *grazia del gatto di massa*, *resistenza dell'orso*, *resistenza dell'orso di massa*, *saggezza del gufo*, *saggezza del gufo di massa*, *splendore dell'aquila* e *splen-*

dore dell'aquila di massa. Questi incantesimi non occupano slot incantesimi maggiori né richiedono tempo di lancio aggiuntivo.

Schiavizzare mostri (Sop): Al 10° livello, la capacità di schiavizzare di un signore supremo delle naga funziona come *dominare mostri* invece che come *dominare persone*.

signore delle vipere

Molti vrael olo lavorano all'interno delle loro tribù, ma alcuni diventano solitari, rifiutando le macchinazioni collettive e i crescenti conflitti religiosi che contraddistinguono la vita tribale degli yuan-ti. Alcuni di questi individui si uniscono alla società umana, tentando di nascondere la loro vera natura per vivere in mezzo agli umani. Altri "diventano selvaggi", diventando esploratori di terre selvagge e cacciatori della giungla indipendenti. Una rara manciata riconosce e segue una sempre più profonda affinità con i loro fratelli inferiori: i serpenti velenosi. Questi yuan-ti scelgono di abitare in luoghi selvaggi frequentati da tali creature, come rocciose pareti stracolme di caverne, rovine nella giungla coperte di vegetazione e simili. Questi yuan-ti esiliati alla fine imparano a cacciare non solo per nutrirsi, ma anche per diffondere distruzione in lungo e in largo per puro divertimento. I racconti tra gli avventurieri sia yuan-ti che umani chiamano tali individui "signori delle vipere".

Un signore delle vipere è sempre uno yuan-ti solitario. Non si unisce mai a gruppi di avventurieri e non viaggia mai assieme ad altre vipere per nascondersi dagli inseguitori o per esplorare la presenza di prede potenziali.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un signore delle vipere, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Yuan-ti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio (generalmente caotico malvagio).

Bonus di attacco base: +7.

Abilità: Conoscenze (natura) 8 gradi.

Talenti: Tempora Possente.

Abilità di classe

Le abilità di classe del signore delle vipere (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artista della Fuga (Des), Camuffare (Car), Conoscenze (natura) (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore delle vipere.



Signore supremo delle naga

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori delle vipere non ottengono alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Manozanna (Mag): Al 1° livello, un signore delle vipere può usare *manozanna* (livello dell'incantatore pari al livello da signore delle vipere; vedi "Incantesimi" nel Capitolo 11) tre volte al giorno. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per il veleno è 10 + livello del signore delle vipere + modificatore di Car del signore delle vipere.

Immunità ai veleni (Str): Un signore delle vipere è immune a tutti i veleni.

Blocca serpenti (Mag): Al 2° livello, un signore delle vipere ottiene la capacità di paralizzare un serpente come se con un incantesimo *blocca animali* (livello dell'incantatore pari al livello del signore delle vipere), con la differenza che l'effetto funziona solo sui serpenti e dura 1 round per livello del signore delle vipere. Qualsiasi soggetto con un punteggio di Intelligenza di 3 o più può tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello del signore delle vipere + modificatore di Car del signore delle vipere) per negare l'effetto.

Interdire serpenti (Sop): A partire dal 3° livello, un signore delle vipere può tenere lontani i serpenti. Questa capacità funziona come un incantesimo *protezione dal male* (livello dell'incantatore pari al livello del signore delle vipere), con la differenza che i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi da parte dei serpenti, e i serpenti evocati non possono toccare il signore delle vipere. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno al 3° livello e una volta al giorno aggiuntiva per ogni due livelli del signore delle vipere acquisiti successivamente (due volte al giorno al 5° livello, tre volte al giorno al 7° livello e quattro volte al giorno al 9° livello).

Charme sui serpenti (Mag): Al 4° livello, un signore delle vipere può usare una forma limitata di *charme sugli animali* (livello dell'incantatore pari al livello del signore delle vipere) che ha effetto solo sui serpenti. Qualsiasi soggetto con un punteggio di Intelligenza di 3 o più può tentare un tiro salvezza sulla Volontà (CD

10 + livello del signore delle vipere + modificatore di Car del signore delle vipere) per negare l'effetto. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno aggiuntiva per ogni due livelli da signore delle vipere acquisiti (due volte al giorno al 6° livello, tre volte al giorno all'8° livello e quattro volte al giorno al 10° livello).

Dardo serpente (Mag): Al 5° livello, un signore delle vipere può produrre dardi simili a serpenti dalla punta delle dita. Questa capacità funziona come l'incantesimo *dardo incantato* (livello dell'incantatore pari al livello del signore delle vipere), con la differenza che i proiettili prodotti sono vipere minuscole che iniettano veleno (ferimento, Tempra CD 10 + livello del signore delle vipere + modificatore di Cos del signore delle vipere, danni iniziali e secondari 1d6 Cos) in aggiunta ai danni dell'incantesimo. I *dardi serpenti* svaniscono dopo avere colpito i bersagli. Questa capacità è utilizzabile tre volte al giorno al 5° livello, quattro volte al giorno al 7° livello e cinque volte al giorno al 9° livello.

Portata da serpente (Str): Tre volte al giorno, un signore delle vipere di 5° livello o superiore può trasformare il proprio polso in una forma serpentina flessibile che può allungarsi di 60 cm per livello del signore delle vipere. Questo effetto dura 2 round per livello del signore delle vipere. Questa capacità permette al signore delle vipere di trasmettere incantesimi a contatto ad una certa distanza e, quando combinata con *manozanna*, di mordere avversari distanti. Tuttavia, al polso serpentino manca la forza per stritolare o abbracciare un nemico. Il signore delle vipere può allungare o ritrarre il polso come azione gratuita.

Evoca serpenti (Mag): Al 6° livello, un signore delle vipere può richiamare ogni tipo di serpente che abbia visto in precedenza per combattere o lavorare per lui. Appaiono due serpenti dello stesso tipo e obbediscono agli ordini del personaggio. Per ogni nuovo livello di signore delle vipere acquisito, appare un serpente aggiuntivo (tre al 7° livello, quattro all'8° livello, cinque al 9° livello e sei al 10° livello). I serpenti evocati sono tutti dello stesso tipo. Questa capacità per il resto funziona come un incantesimo *evoca alleato naturale*.



Signore delle vipere

Illustrazione di Kálmán Andrasófszky

TABELLA I2-4: SIGNORE DELLE VIPERE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+0	+0	<i>Manozanna</i> , immunità ai veleni
2°	+1	+3	+0	+0	<i>Blocca serpenti</i>
3°	+2	+3	+1	+1	Interdire serpenti 1 volta al giorno
4°	+3	+4	+1	+1	<i>Charme sui serpenti</i> 1 volta al giorno
5°	+3	+4	+1	+1	<i>Dardo serpente</i> 3 volte al giorno, interdire serpenti 2 volte al giorno, portata da serpente
6°	+4	+5	+2	+2	<i>Charme sui serpenti</i> 2 volte al giorno, <i>evoca serpenti</i>
7°	+5	+5	+2	+2	<i>Dardo serpente</i> 4 volte al giorno, interdire serpenti 3 volte al giorno, sciame di vipere
8°	+6	+6	+2	+2	<i>Charme sui serpenti</i> 3 volte al giorno, grande serpente
9°	+6	+6	+3	+3	<i>Dardo serpente</i> 5 volte al giorno, forma di sciame, interdire serpenti 4 volte al giorno
10°	+7	+7	+3	+3	<i>Charme sui serpenti</i> 4 volte al giorno, <i>traslocare serpente</i>

Sciame di vipere (Mag): Una volta al giorno, un signore delle vipere di 7° livello o superiore può evocare uno sciame di vipere (vedi *Abissi e Inferi*, pagina 150) che si sposta a suo comando. L'uso di questa capacità mette fine all'istante a qualsiasi capacità di interdire serpenti, *charme sui serpenti* o *evoca serpenti* che il personaggio possa avere attiva.

Grande serpente (Sop): All'8° livello, un signore delle vipere ottiene le capacità *olfatto acuto* e *potere camaleontico* di uno yuan-ti mezzosangue se non le possiede già. Inoltre, la capacità *forma alternativa* non è più limitata alle forme di vipera. Ora può assumere la forma di qualsiasi serpente di taglia Enorme o inferiore che abbia visto in precedenza.

Forma di sciame (Sop): Quando il signore delle vipere raggiunge il 9° livello, la sua capacità *forma alternativa* si amplia fino a concedergli la forma di uno sciame di vipere (vedi *Abissi e Inferi*, pagina 150). Questa capacità permette al signore delle vipere di spostarsi attraverso buchi minuscoli in cui un nemico non può seguirlo, oltre che attaccare come uno sciame.

Traslocare serpente (Mag): Al 10° livello, un signore delle vipere può usare una forma limitata di teletrasporto per spostare un serpente di taglia Media o inferiore a una locazione desiderata oppure per spostarsi in un qualsiasi punto entro 1,5 metri da un serpente o dai resti fisici di un serpente. Questa capacità per il resto funziona come l'incantesimo *porta dimensionale*.



Uccisore di serpenti

uccisore di serpenti

Qualsiasi creatura intelligente che apprenda cosa stiano complottando gli yuan-ti può essere considerato un nemico dei vrael olo, tuttavia alcuni individui consacrano la vita intera a contrastare i serpentoidi. Certi Arpisti e Maghi Rossi rientrano in questa categoria, così come i sacerdoti di alto-rango delle divinità umane che hanno scorto la vera potenza e natura degli yuan-ti. Tali personaggi considerano gli Striscianti la distruzione finale del genere umano se il loro potere non viene interrotto presto.

Negli ultimi decenni, certi sacerdoti di Helm hanno fatto giuramento di annientare gli yuan-ti, divenendo quindi i primi veri uccisori di serpenti. Tuttavia questo cammino non è in alcun modo limitato ai seguaci di Colui che Vigila... né ai chierici.

Gli uccisori di serpenti non fanno parte di un'organizzazione formale, ma si aiutano a vicenda ogni volta che sia possibile. A volte lasciano dei piccoli simboli di riconoscimento sulla pietra o sul terreno per indicare la posizione di un nascondiglio, una strada nascosta o un elemento sospetto. Il loro segno è una testa di serpente ovale con la lingua biforcuta, impalata da un pugnale attraverso l'unico occhio visibile della testa. Se questo segno è circondato da un profilo a forma di diamante, avvisa del pericolo.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un uccisore di serpenti, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +6.

Abilità: Concentrazione 4 gradi, Conoscenze (natura) 2 gradi, Osservare 4 gradi.

Talenti: Incantare in Combattimento, Mobilità, Schivare.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani o divini.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'uccisore di serpenti (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Equilibrio (Des), Osservare (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli uccisori di serpenti non ottengono alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Quando acquisisce un

nuovo livello da uccisore di serpenti, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in qualunque classe di incantatore avesse prima di aggiungere la classe di prestigio. Non ottiene, però, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia o di creazione oggetto, capacità da bardo o assassino ecc.), se non un incremento effettivo di livello dell'incantatore. Questo significa in pratica che i livelli di uccisore di serpenti vengono aggiunti ai livelli di una qualsiasi altra classe di incantatore di cui era dotato il personaggio, per poi determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se un personaggio aveva più di una classe di incantatore prima di diventare un uccisore di serpenti, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da uccisore di serpenti al fine di determinare gli incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Difesa dal veleno (Str): Un uccisore di serpenti ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro il veleno di tutti gli Scagliosi.

Individuazione del veleno (Mag): Al 2° livello, un uccisore di serpenti ottiene la capacità psionica di usare *individuazione del veleno* (livello dell'incantatore pari al livello dell'uccisore di serpenti) a volontà.

Immunità ai veleni (Str): Al 3° livello, un uccisore di serpenti diventa immune a tutti i veleni.

Localizza serpenti (Mag): Al 4° livello, un uccisore di serpenti ottiene la capacità di percepire gli Scagliosi nelle vicinanze. Questa capacità funziona come l'incantesimo *localizza creatura* (livello dell'incantatore pari al livello dell'uccisore di serpenti), con la

TABELLA I2-5: UCCISORE DI SERPENTI

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	Difesa dal veleno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Individuazione del veleno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+3	+1	+3	Immunità ai veleni	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+4	+1	+4	Localizza serpenti 2 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
5°	+2	+4	+1	+4	Neutralizza veleno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
6°	+3	+5	+2	+5	Interdire serpenti 1 volta al giorno, localizza serpenti 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+3	+5	+2	+5	Inaridire scaglie	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+4	+6	+2	+6	Colpo del serpente 1 volta al giorno, interdire serpenti 2 volte al giorno, localizza serpenti 4 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente
9°	+4	+6	+3	+6	Punire serpenti	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+5	+7	+3	+7	Colpo del serpente 2 volte al giorno, interdire serpenti 3 volte al giorno, localizza serpenti 5 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore esistente

differenza che individua solo gli Scagliosi. L'uccisore di serpenti può determinare il tipo di Scaglioso individuato, ma uno specifico individuo può essere distinto solo se l'uccisore di serpenti l'ha toccato in precedenza. Questa capacità è utilizzabile due volte al giorno al 4° livello, e una volta al giorno aggiuntiva per ogni due livelli da uccisore di serpenti successivi (tre volte al giorno al 6° livello, quattro volte al giorno all'8° livello e cinque volte al giorno al 10° livello).

Neutralizza veleno (Mag): Al 5° livello, un uccisore di serpenti può usare *neutralizza veleno* (livello dell'incantatore pari al livello dell'uccisore di serpenti) tre volte al giorno.

Interdire serpenti (Sop): A partire dal 6° livello, un uccisore di serpenti può tenere lontani i serpenti. Questa capacità funziona come un incantesimo *protezione dal male* (livello dell'incantatore pari al livello dell'uccisore di serpenti), con la differenza che i bonus di deviazione e di resistenza si applicano agli attacchi da parte dei serpenti, e i serpenti evocati non possono toccare l'uccisore di serpenti. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno al 6° livello e una volta al giorno aggiuntiva per ogni due livelli di uccisore di serpenti acquisiti successivamente (due volte al giorno all'8° livello e tre volte al giorno al 10° livello).

Inaridire scaglie (Sop): Al 7° livello, un uccisore di serpenti può infliggere 2d4 danni a qualsiasi Scaglioso con un attacco di contatto in mischia.

Colpo del serpente (Mag): Una volta al giorno, un uccisore di serpenti di 8° livello può usare *colpo accurato* (livello dell'incantatore pari al livello dell'uccisore di serpenti) per aumentare un attacco contro qualsiasi Scaglioso. Ottiene un altro uso giornaliero di questa capacità al 10° livello.

Punire serpenti (Sop): Una volta al giorno, un uccisore di serpenti di 9° livello o superiore può tentare di punire uno Scaglioso con un normale attacco in mischia. Aggiunge il proprio bonus di Carisma (se ne ha uno) al tiro per colpire e infligge un danno extra per ogni livello di uccisore di serpenti. Se l'uccisore di serpenti punisce per sbaglio un Senza Scaglie, la punizione non ha effetto, ma la capacità viene comunque consumata per quel giorno.

zanna di sseth

Le Zanne di Vipera sono un ordine segreto di spie che operano in tutto il Faerûn in nome degli yuan-ti. I suoi membri sono

principalmente umani e yuan-ti sanguepuro ladri, assassini e sicari. I membri fanno riferimento gli uni agli altri come Vipere e seguono un codice fraterno noto per essere passato sopra agli ordini di potenti yuan-ti sacerdoti, cabalisti attorcigliati e capi tribali. Il codice è semplice: non danneggiare né rubare ad altre Vipere.

I membri delle Zanne di Vipera sanno che un modo lento, blando e astuto di operare è la via giusta verso il potere per gli yuan-ti. Infatti, sostengono l'amministrazione parsimoniosa delle ricchezze umane così che il premio sia sempre degno di essere acquisito (e anche più prezioso). Tuttavia, come si suole dire, "ci sono tempi in cui le Vipere devono mordere, ed è allora che si servono delle zanne." Le Zanne di Sseth costituiscono la forza di assalto delle Vipere: gli assassini furtivi che non lasciano traccia.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare una zanna di Sseth, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Yuan-ti, umano, incrocio yuan-ti umano, corrotto o altro essere creato da yuan-ti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio (generalmente caotico malvagio).

Bonus di attacco base: +7.

Religione: Il candidato deve venerare Sseth e solo Sseth.

Talenti: Due qualsiasi tra i seguenti: Allerta, Dita Sottili, Furtivo, Indagatore, Ingannevole, Manolesta, Negoziatore, Persuasivo.

Speciale: Il candidato deve avere ucciso in nome di Sseth e aiutato uno yuan-ti senza un pagamento o una ricompensa pattuita.

abilità di classe

Le abilità di classe della zanna di Sseth (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Conoscenze (locali) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio

TABELLA 12-6: ZANNA DI SSETH

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Attacchi a distanza potenziati +1, attacco furtivo +1d6, resistenza al veleno +1, uso dei veleni
2°	+1	+0	+3	+0	Talento bonus
3°	+2	+1	+3	+1	Forma di serpente, resistenza al veleno +2
4°	+3	+1	+4	+1	Attacco furtivo +2d6
5°	+3	+1	+4	+1	Movimenti del ragno, resistenza al veleno +3
6°	+4	+2	+5	+2	Attacchi a distanza potenziati +2
7°	+5	+2	+5	+2	Attacco furtivo +3d6, resistenza al veleno +4
8°	+6	+2	+6	+2	Favore di Sseth
9°	+6	+3	+6	+3	Resistenza al veleno +5
10°	+7	+3	+7	+3	Attacco furtivo +4d6

(Des), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Intrattenere (recitazione) (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (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 del *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int.

privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della zanna di Sseth.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le zanne di Sseth non ottengono alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Attacchi a distanza potenziati (Str): Al 1° livello, la zanna di Sseth ottiene un bonus di +1 ai tiri per colpire con tutte le armi a distanza. Questo bonus aumenta a +2 al 6° livello.

Attacco furtivo (Str): Questa capacità funziona come l'omonima capacità del ladro. I danni extra inflitti aumentano di +1d6 al 4°, al 7° e al 10° livello. Se una zanna di Sseth ottiene un bonus di attacco furtivo da un'altra fonte (come livelli da ladro) i bonus ai danni si sommano. Inoltre, il livelli da zanna di Sseth si sommano con tutti gli altri livelli di classe appropriati (come da ladro o da assassino) al fine di superare la capacità di schivare prodigioso migliorato.

Resistenza al veleno (Str): Siccome una zanna di Sseth si addestra con ogni sorta di veleno (non solo veleni rettili), diventa sempre più resistente ai loro effetti. Una zanna di Sseth di 1°

livello ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza contro tutti i veleni. Questo bonus aumenta di +1 per ogni due livelli da zanna di Sseth aggiuntivi ottenuti (+2 al 3° livello, +3 al 5° livello, +4 al 7° livello e +5 al 9° livello).

Uso dei veleni (Str): Le zanne di Sseth sono addestrate nell'uso dei veleni e non rischiano mai di avvelenarsi accidentalmente quando applicano un veleno a una lama.

Talento bonus: Al 2° livello, la zanna di Sseth ottiene il talento Afferrare Freccie come talento bonus se non lo possiede già. Se è già in possesso di Afferrare Freccie, ottiene invece Tiro in Movimento. Se ha già quel talento, ottiene invece Tiro Multiplo. Non ha bisogno di soddisfare i prerequisiti per ottenere il talento bonus. Una zanna di Sseth che ha già tutti e tre i talenti non ottiene alcun beneficio.

Forma di serpente (Sop): Una zanna di Sseth di 3° livello ottiene la capacità psionica di trasformarsi in una vipera Media a volontà come azione di round completo. Una zanna di Sseth che possiede già questa capacità (come, ad esempio, uno yuan-ti) ottiene invece la capacità di assumere una forma completamente umana. Questa capacità funziona come un incantesimo *metamorfosi* (19° livello dell'incantatore), con la differenza che la zanna di Sseth non riacquista alcun punto ferita perso. Quando è in forma di vipera, una zanna di Sseth sfrutta il proprio veleno o quello della sua forma di vipera, quale dei due sia più potente, per il suo attacco con il morso. Può rimanere in forma di vipera finché lo desidera e riprende la sua forma normale come azione di round completo.

Movimenti del ragno (Sop): Una zanna di Sseth di 5° livello o superiore può usare *movimenti del ragno* (livello dell'incantatore pari al livello della zanna di Sseth) a volontà.

Favore di Sseth (Mag): Quando raggiunge l'8° livello, la zanna di Sseth riceve nei propri sogni una visita da Sseth, durante la quale il dio la morde. Il veleno conferisce un dono speciale: la capacità di spostarsi senza timore di individuazione con metodi normali. Questa capacità funziona come l'incantesimo *invisibilità superiore* (livello dell'incantatore pari al livello della zanna di Sseth), con la differenza che la zanna è celata anche all'udito e all'olfatto. Irradia silenzio in un raggio di 1,5 metri, non lascia odore e non può essere individuata grazie alla

capacità di olfatto acuto. Questo effetto dura 8 ore, anche se la zanna di Sseth può porvi termine prima come azione gratuita. Questa capacità è equivalente a un incantesimo di 6° livello.



Zanna di Sseth

ex-zanne di sseth

Una zanna di Sseth che smette di essere malvagia, o che tradisce Sseth o la Cabala Attorcigliata, perde tutte le capacità speciali della classe di prestigio e non può avanzare oltre con i livelli di zanna di Sseth. Riacquista le capacità e il potenziale avanzamento se espia le proprie violazioni (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione* nel *Manuale del Giocatore*), come appropriato.



AVVENTURE

Le seguenti avventure presentano Scagliosi di ogni genere. Il DM ha bisogno dei manuali base di D&D, compresi il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del DUNGEON MASTER*, il *Manuale dei Mostri e Abissi e Inferi*. Come sempre, il DM deve sentirsi libero di adattare il materiale presentato qui come desidera per farlo funzionare nella sua campagna.

Per iniziare, leggere tutto lo scenario che si vorrebbe utilizzare almeno una volta per familiarizzarsi con la situazione, i PNG e le sfide. Apportare delle modifiche come necessario per adattare la trama alla propria campagna.

Altare della vipera nera

Anche se molti umani pensano a un tempio degli yuan-ti come a una città in rovina piena di serpenti e nascosta nelle profondità di qualche giungla remota, in realtà molti vrael olo praticano la venerazione in luoghi molto più piccoli. Il tempio presentato qui è poco più di un altare nascosto. Molti luoghi simili di culto possono essere trovati negli scantinati e nelle fognature delle città umane, nelle radure delle foreste e in altri luoghi in cui gli yuan-ti nascondono la loro presenza.

Background

L'Altare della Vipera Nera si trova sotto le rovine da tempo abbandonate e ricoperte di vegetazione di un paese umano in un'area di giungla. Sotto le fondamenta di pietra che un tempo sostenevano le case si trova un tunnel a spirale che porta a una stanza dell'altare centrale.

I lucertoloidi sorvegliano il tempio contro gli intrusi, riattivano le trappole, mantengono puliti i sentieri che portano alle rovine e tengono l'area libera da tutte le creature della giungla ad eccezione dei serpenti. I lucertoloidi si ritirano nella loro tana

(area 3) se gli intrusi si avvicinano di giorno, ma escono di notte per compiere attacchi furtivi contro quelli che si accampano e dormono nelle rovine.

Questa avventura è adatta a personaggi di 6° livello.

1. sala distrutta

Al centro delle rovine si trova la stanza più grande.

Alcuni pilastri di pietra sostengono i frammenti soffocati da rampicanti di ciò che un tempo era un soffitto a volta che copriva questa vasta sala. Detriti e vegetazione della giungla sono sparsi sul selciato pieno di crepe che forma il pavimento, ma qualcosa sembra avere mantenuto pulite certe aree dai rampicanti che si estendono e si intrecciano in tutte le altre zone. Dieci larghi gradini di pietra scendono da un'area pulita fino a una parete dove sono in fila tre porte di pietra chiuse.

La scala è larga 21 metri, e scende di 6 metri. Ognuna delle porte nella parete di pietra è alta 3 metri e larga 3 metri, con i cardini sulla sinistra e una specie di maniglia ad anello montata sul bordo a destra.

Porte di pietra (3): spessore 10 cm, durezza 8, pf 60, CD 28 per romperla.

1A. TUNNEL DI DESTRA E AL CENTRO (LI 6)

La porta centrale e quella a destra si aprono entrambe su lunghi tunnel bui.

Fitte ragnatele costellate di rugiada coprono le pareti di questo buio tunnel fatto di pietra. Qui e là sono visibili incrostazioni di muffa rampicante, e sul pavimento sono sparsi cadaveri accartocciati di ragni, ognuno delle dimensioni di una mano umana.

Ogni tunnel di 3 metri per 3 metri si estende per 18 metri, inclinandosi leggermente verso il basso. Poi curva di 180 gradi (il tunnel centrale verso sinistra e quello a destra verso destra) entro i secondi 18 metri della sua lunghezza è inizia una ripida discesa. Entrambi poi si raddrizzano e rimangono in piano per altri 12 metri prima di terminare in una frana rocciosa che li blocca

interamente. Nessuno scavo può riportare allo scoperto alcun elemento delle stanze del tesoro in cui conducevano un tempo.

Le uniche creature che abitano ancora in questi tunnel sono innocui ragni non più grandi di un'unghia umana.

Trappole: Sulle pareti del corridoio sono allineati fori di 5 cm di diametro, uno ogni 3 metri, ad altezze variabili dal pavimento (sedici per tunnel). Queste aperture sono nascoste dalle ragnatele e da filamenti di muffe penzolanti che, se bruciati, si accartocciano e producono fumo che nasconde e striscia contro i muri. Ogniquale volta una creatura in contatto con il pavimento oltrepassa un foro, una freccia avvelenata viene scagliata. Ognuno di questi fori contiene un meccanismo a molla che si riarma con uno scatto distinto quando una freccia viene spinta all'interno.

Trappole con frecce avvelenate: GS 1; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +12 a distanza (1d6 più veleno, freccia); veleno (veleno di vipera Enorme, tiro salvezza Tempra CD 14 resiste, 1d6 Cos/1d6 Cos); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 1.600 mo.

Alla fine di ogni tunnel, gli yuan-ti hanno piazzato una trappola aggiuntiva. Un forziere non chiuso a chiave spara otto frecce avvelenate in una disposizione a forma di cono quando viene aperto.

Trappola del forziere con frecce avvelenate: GS 5; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +12 a distanza (8d6 più veleno, freccia); bersagli multipli (tutti entro 3 m dal forziere); veleno (veleno di vipera Enorme, tiro salvezza Tempra CD 14 resiste, 1d6 Cos/1d6 Cos); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 8.000 mo.

Tesoro: Ogni forziere contiene quattro pendenti di pietra incisi con serpenti che si contorciono, ma questi sono semplici ornamenti senza potere. I lucertoloidi e gli yuan-ti non esitano

ad attaccare chiunque ne indossi o mostri uno, siccome sanno che gli oggetti provengono da una trappola.

1B. TUNNEL DI SINISTRA

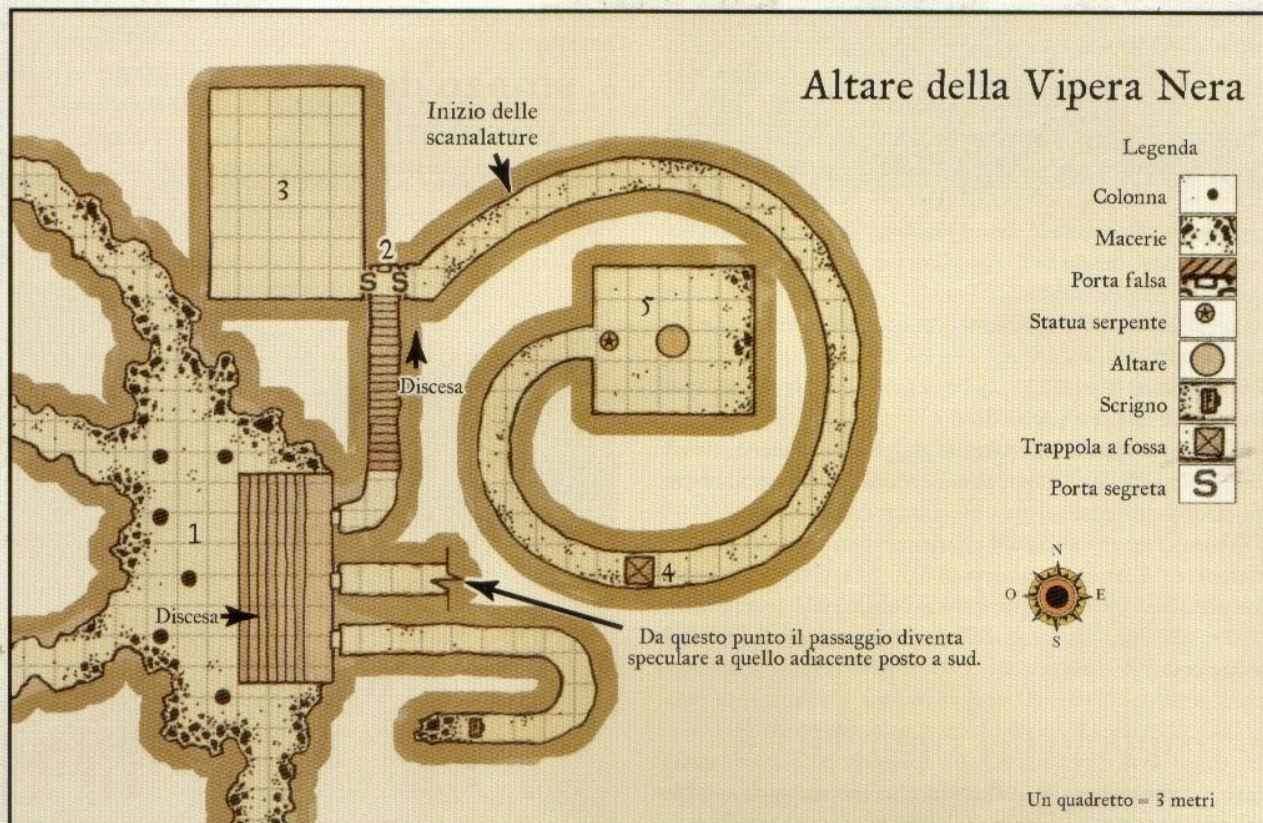
La porta più a sinistra si apre su un lungo tunnel buio di pietra che a prima vista è simile agli altri due, anche se è più pulito. Leggere o parafrasare il riquadro seguente quando i personaggi guardano all'interno.

La porta di sinistra si apre su un buio tunnel di pietra che gira bruscamente a sinistra. Le pareti sono lisce e ben mantenute.

Questo passaggio di 3 metri per 3 metri è privo di ragnatele e muffe. Dopo la svolta, diventa una ripida scala di pietra che scende per 21 metri. Leggere o parafrasare il riquadro seguente se i PG scendono le scale.

La scala termina in una vuota stanza di pietra con lato di 3 metri e con una singola porta di pietra chiusa (larga 2,4 metri e alta 3,6 metri) direttamente di fronte. Nella porta è stato scarabocchiato con abilità il contorto profilo di un serpente in posa da caduceo. Le pareti e il pavimento sono puliti.

Entrambe le pareti laterali di questa stanza possono essere spalancate come enormi porte che rivelano altre aree se vengono premute contemporaneamente certe combinazioni di pietre molto separate tra loro (Cercare CD 30 per scoprire le combinazioni sbloccanti). La parete a sinistra si apre sulla tana dei lucertoloidi nell'area 3, e quella a destra consente l'ingresso in un tunnel a spirale dal pavimento sconnesso che scende al tempio vero e proprio (area 4 e oltre).



2. porta del serpente (LI 6)

La porta con inciso il serpente è una trappola elaborata. Aprirla rivela una nicchia poco profonda che non porta da nessuna parte.

Trappola: Quando si apre la porta, dieci frecce avvelenate partono da una struttura metallica. Cinque sono indirizzate su per le scale, tre sparano dritto davanti e le due rimanenti sono angolate verso i due lati della stanza. La trappola spara una volta, dopodiché i lucertoloidi devono rifornirla con nuove frecce e ripristinarla chiudendo la porta. I meccanismi che sparano le frecce possono essere rimossi con una prova di Disattivare Congegni con CD 20 effettuata con successo, ma il fallimento fa sì che l'intera struttura di metallo si rovesci su chiunque si trovi davanti alla porta, infliggendo 1d4+3 danni. Un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 effettuato con successo permette a un personaggio di saltare via ed evitare i danni.

Trappola della porta con frecce avvelenate: GS 6; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Att +12 a distanza (10d6 più veleno, freccia), veleno (veleno di vipera. Enorme, tiro salvezza Tempra CD 14 resiste, 1d6 Cos/1d6 Cos); Cercare CD 21; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 9.600 mo.

3. tana dei lucertoloidi (LI 6)

Le guardie lucertoloidi passano qui il loro tempo quando non sono fuori a cacciare per procurarsi cibo, pattugliare e occuparsi delle aree del tempio o fare la guardia nelle rovine. Leggere o parafrasare il riquadro seguente quando i personaggi entrano.

Mucchi di ossa sgranocchiate provenienti da una varietà di creature (compresi umani) sono collocati a intervalli regolari lungo le pareti. Nove teschi umani rovesciati penzolano sulle pareti in posizioni molto distanti. Parecchie frecce, appoggiate attentamente con la punta contro la parete, occupano un angolo.

Appoggiate alla parete ci sono sessantotto frecce, tutte avvelenate. Queste servono come munizioni per le varie trappole nel complesso.

Creature: Nove lucertoloidi si stanno riposando qui quando arrivano i PG.

Lucertoloidi (9): pf 11, 12, 12, 13, 13, 13, 14, 14, 15; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 165.

Tattiche: I lucertoloidi attaccano gli intrusi a vista. Se stanno prevalendo i PG, tre dei lucertoloidi tentano di farsi strada oltre gli intrusi e avvertire gli yuan-ti.

Tesoro: I nove teschi sul muro servono come tazze per contenere il bottino di monete di ogni lucertoloide sottratte alle preziose vittime. Ogni teschio contiene 14 mo, 6 ma e 17 mr o 16 mr. (Le spoglie finora non sono state propriamente eque.)

4. Trappola del tunnel (LI 4)

Una trappola piazzata in questo tunnel curvo scoraggia i visitatori non autorizzati nel tempio.

Dopo circa 12 metri lungo il tunnel in discesa costante, nelle pareti iniziano solchi poco profondi a livello del pavimento e salgono lentamente fino a formare sporgenze profonde 5 cm ad un'altezza di 1,5 metri circa su entrambe le pareti.

Le sporgenze sono completamente vuote, tranne che per qualche osso di dita umane (punteggiate con buchi in modo da poterle usare come dadi) in un piccolo mucchietto sulla sporgenza di sinistra, a circa 18 metri dal punto in cui cominciano i solchi (Osservare CD 15). Nel punto indicato con 4 nella mappa, un serpente attorcigliato è stato inciso in profondità nell'irregolare pavimento di pietra screpolato.

Trappola: Circa 6 metri oltre l'incisione del serpente attorcigliato c'è una botola che nasconde una fossa. Una sezione lunga 3 metri del pavimento del tunnel che copre l'intera larghezza del passaggio crolla non appena una creatura di taglia Piccola o superiore vi mette sopra un piede. La trappola ha una leva nascosta di aggiramento che permette di passare indenni. Premere una pietra grossa come un pollice posta nella sporgenza sul muro di sinistra del tunnel accanto all'incisione del serpente attorcigliato disattiva la trappola per 1 minuto. Dopo, si ripristina da sola.

Botola con fossa: GS 4; meccanica; attivatore di posizione; ripristino automatico; leva nascosta di aggiramento (Cercare CD 30); tiro salvezza Riflessi CD 24 evita; profondità 9 m (3d6, caduta); Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 26. *Prezzo di mercato:* 23.600 mo.

Sviluppo: Un attento esame (Cercare CD 14) dell'incisione rivela che gli occhi possono essere premuti leggermente. Farlo fa scattare un paletto, che permette all'intera incisione di aprirsi come un coperchio fissato male. Aprire questo pezzo di pietra a cerniera rivela nel pavimento una nicchia rotonda del diametro di 60 cm e profonda 30 cm, che però è vuota.

5. stanza dell'altare (LI variabile)

La stanza dell'altare un tempo era uno scantinato di deposito, ma gli yuan-ti hanno compiuto diverse modifiche per renderla adatta ai loro scopi.

Il tunnel curvo termina in una grande stanza scavata nella roccia stratificata. Direttamente di fronte all'imboccatura del tunnel, circa 1,5 metri all'interno della stanza, si erge una statua gigantesca di un serpente scolpita in una lucente pietra nera. Le spire sono arrotolate ad anelli dietro il serpente, e dalle scaglie spuntano dozzine di serpenti più piccoli con le fauci spalancate. Tra questi si levano due braccia umane, le mani alzate con i palmi verso l'alto.

Il centro della stanza è dominato da un enorme disco rotondo di pietra scura con un bacile poco profondo scavato sopra. Moltissimi serpenti intrecciati in un disegno casuale sono scolpiti tutto intorno ai lati. Sul soffitto della stanza, esattamente sopra il disco, c'è un oggetto con un bassorilievo che raffigura molti serpenti attorcigliati e intrecciati. Un mucchio di detriti rocciosi occupa il centro della parete direttamente di fronte all'entrata del tunnel.

La stanza dell'altare è un quadrato con lato di 15 metri ed è alta 6 metri, e il tunnel si apre nei 3 metri centrali di una parete. Il mucchio di detriti rocciosi indica la posizione del tunnel di accesso umano che un tempo portava giù a questo ambiente.

Trappola: L'intera statua è spalmata di pasta di radice di malys, un forte veleno di contatto.

Statua avvelenata: GS 3; meccanica; attivatore a contatto (attaccato); ripristino manuale; veleno (pasta di radice di malys, tiro salvezza Temptra CD 16 resiste, 1 Des/2d4 Des); Cercare CD 22; Disattivare Congegni CD 20. *Prezzo di mercato:* 4.400 mo.

Sviluppo: Le mani umane della statua sono a 4,8 metri dal pavimento e posizionate come per tenere piccoli oggetti, ma sono vuote. Le spire della statua nascondono una porta non chiusa a chiave che si apre per rivelare una piccola nicchia. All'interno ci sono sedici teschi umani (reliquie di importanti sacrifici).

AGGETTO NEL SOFFITTO

L'osservazione dell'aggetto nel soffitto (Cercare CD 10) rivela che la maggior parte è coperta da un sottile strato di fuliggine, probabilmente per i fuochi sull'altare. Le uniche porzioni dell'aggetto che rimangono pulite sono parecchi corpi di serpenti scolpiti che si inarcano verso il basso a formare maniglie di un qualche tipo. Possono essere scorti anche numerosi piccoli fori nascosti ad arte all'interno della figura.

Chiunque afferrì le maniglie può ruotare l'aggetto in senso antiorario, anche se si muove lentamente e con uno scricchiolio considerevole. Questo movimento fa scattare un paletto che permette all'aggetto di aprirsi verso il basso con cardini di pietra. Un blocco di contrappeso, posizionato sopra l'aggetto per impedire che cada nel buco circolare, si muove insieme con esso in virtù di sei lisce sfere di pietra oliate che servono come cuscinetti. Muovere l'aggetto risveglia le vipere che riposano sopra al blocco di contrappeso (vedi "Creature", sotto).

Creature: Otto vipere Piccole riposano sopra il contrappeso dietro all'aggetto del soffitto.

Vipere Piccole (8): pf 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 282.

Tattiche: Le vipere spingono la testa fuori dai fori nascosti per colpire chiunque sia a portata.

Tesoro: Quando l'aggetto si apre, rivela un buco circolare nel soffitto che offre accesso a una stanza di deposito soprastante, dove gira il blocco di contrappeso. La scelta del DM per il tesoro del tempio è descritta di seguito. In alternativa, il complesso del tempio potrebbe essere ampliato con stanze, tunnel e nemici addizionali.

ALTARE DELLA VIPERA NERA

Il disco di pietra in mezzo alla stanza è un altare dedicato a Sseth. L'Altare della Vipera Nera è alto 1,2 metri e misura 3,6 metri di diametro. Parecchie scanalature circolari sono scavate intorno al bordo largo 15 cm del bacile, e in una di queste è posto un mucchietto di sedici pietre rosse lucide. Sebbene sembrano pietre preziose, sono semplici pezzi di vetro rosso che contengono un incantesimo. Spostare una qualsiasi delle "pietre" la fa svanire ed essere sostituita da una vipera Enorme che appare entro 6 metri da essa. Se l'intero mucchietto di pietre viene infilato in un sacco, tutti i sedici serpenti appaiono contemporaneamente, alcuni posizionati in modo da bloccare l'accesso all'imboccatura del tunnel.

Creature: Non ci sono creature presenti quando arrivano i PG, ma le loro azioni potrebbero evocare sedici vipere Enormi.

Vipere Enormi (16): pf 33, 33, 33, 33, 33, 33, 33, 33, 36, 36, 36, 36, 38, 44, 50; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 282.

Tattiche: Ogni vipera si muove subito per attaccare la creatura che ha spostato la sua pietra. Se quell'individuo muore o si sposta oltre la sua portata, il serpente attacca qualsiasi altro non yuan-ti nella stanza dell'altare.

concludere l'avventura

Una volta che i PG sconfiggono i lucertoloidi presenti e localizzano il tesoro dietro l'aggetto del soffitto, il complesso non contiene nient'altro di interessante. Se dissacrano o distruggono l'altare, potrebbero essere ricompensati dalle loro chiese (se appropriato), ma sicuramente attireranno la collera degli yuan-ti, che compiranno grandi sforzi per rintracciarli e distruggerli o schiavizzarli.

pilaspidi

Nel paese di Essembra nel Battledale settentrionale, qualche decina di metri a sud della centrale Corte della Battaglia (terreno di schieramento), si trova l'infame bottega di utensili marinare-schi e banco dei pegni conosciuta come Pilaspidi. Così chiamata per i bizzarri stipiti a spirale, incisi con forme serpentine, questa famosa bottega teoricamente tratta merci di seconda mano, anche se il proprietario fa molti soldi servendo come ricettatore locale delle merci rubate. I clienti giungono a Pilaspidi fin dalla lontana Sembia settentrionale per condurre oscure transazioni fuori dalla sorveglianza dei loro pari e per acquistare polvere di mordayn da convertire nella droga nota come foschia onirica (vedi *Signori dell'Oscurezza*, pagina 184).

Questa avventura è adatta a quattro personaggi di 13° livello.

Background

Millenni prima della fondazione di Essembra, Pilaspidi era il sito di un tempio minore dei sarrukh consacrato a Sss'thasine'ss, e le catacombe sotto di esso contengono ancora parecchie reliquie oscure di quella divinità malvagia. Dopo la caduta di Myth Drannor, una scoperta casuale delle rovine sarrukh da tempo sepolte portò alla fondazione pubblica di un tempio di Sss'thasine'ss in cui la divinità da lungo tempo dimenticata era venerata come totem di creature velenose, compresi scorpioni, serpi, serpenti e simili. (In realtà, si trattava di Talona, la Signora del Veleno, a sostenere il culto bestiale.) Il motto del tempio, "Il serpente non dorme mai," da allora è entrato nel lessico locale di Battledale, anche se ha perso la sua attribuzione originale. Questa frase ora viene compresa nel significato che "le forze del male non si riposano mai."

Il culto di Sss'thasine'ss scemò nel giro di qualche decennio dalla sua fondazione. Il suo tempio precedente, che era oramai conosciuto come Pilaspidi, fu usato per una varietà di altri scopi negli anni che seguirono, fino che alla fine non divenne la bottega che è oggi. Nell'Anno del Verme (1356 CV), Duskar Flamehaern, proprietario di Pilaspidi, si imbatté in una porta segreta che conduceva alle catacombe sottostanti e iniziò a sfrut-

tarle per immagazzinare le merci rubate che aveva consentito a ricettare.

Tre anni dopo, nell'Anno del Serpente (1359 CV), una naga spirituale di nome Ssensariith attraversò per caso un *portale* che Duskar non aveva mai trovato e rivendicò per sé le catacombe. Utilizzando un potente miscuglio di Arte, carisma e narcisismo, la naga spirituale convinse Duskar e la sua famiglia a venerarla come l'incarnazione divina di Sss'thasine'ss. Sotto la direzione di Ssensariith, Duskar espanse lentamente le sue attività illegali fino a includere la vendita di droghe e la cattura di schiavi.

Oggiogiorno, Pilaspidi è il centro di un piccolo ma attivo culto di abitanti di Battledale adoratori di serpenti che controllano la maggior parte delle attività illecite a Essembra sotto la guida di Ssensariith. Sebbene alcuni abitanti di Battledale sospettino che nella bottega marinaresca si svolgono attività oscure, nessuno comprende la reale estensione delle attività del culto.

png principali

I seguenti PNG vivono o lavorano nell'area di Pilaspidi e possono essere incontrati in vari posti nel corso di questa avventura.

DUSKAR FLAMEHAERN

Il proprietario di Pilaspidi è un umano dalla voce sommessa, di poche parole e con abitudini notturne. Vive sopra la bottega con le tre figlie: Esvele, Lhareene e Rowan. È presente nella bottega per un certo lasso di tempo ogni giorno, ma riserva le ore molto tarde per discreti incontri con alleati ripugnanti. Duskar è un discepolo autodidatta di Sss'thasine'ss che venera l'aspetto del culto bestiale della divinità dimenticata come il Signore del Veleno. I clienti regolari di Pilaspidi sanno che Duskar tiene una balestra a mano pronta a portata di mano in qualsiasi momento.

Oltre ad agire come ricettatore locale, Duskar ha stretto un accordo lucrativo con certi yuan-ti schiavisti con base nelle Vie Sotterranee di Oeble (vedi incontro 3, più avanti). Duskar e le figlie catturano in segreto viaggiatori solitari che passano per Essembra e altri umanoidi la cui scomparsa non verrà notata e li mandano a Oeble attraverso il *portale* sotto Pilaspidi. In cambio, gli yuan-ti gli inviano urne di polvere di mordayn che è prodotta nelle Giungle Nere e spedita a nord attraverso Lushpool.

Duskar evita appositamente di vendere la polvere di mordayn agli abitanti locali per paura che la sua presenza possa attirare troppo l'attenzione delle autorità locali. Invece, la conserva per i clienti di fuori città che sono a conoscenza della sua disponibilità. Gli agenti in Sembia degli yuan-ti che si fingono decadenti rampolli della nobiltà mercantile molto spesso raccomandano che i loro compagni facciano una rapida visita a Pilaspidi per un po' di polvere di mordayn. Quindi, sfruttano gli effetti della droga e la conseguente dipendenza per estendere il loro controllo delle attività commerciali in Sembia.

Duskar Flamehaern: Umano Chondathan adepto 7 di Sss'thasine'ss (Talona); GS 6; umanoide Medio; DV 7d6+7; pf 31; Iniz +4; Vel 9 m; CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta +2; Att +5 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale) o +6 a distanza (1d8+1/19-20, *balestra leggera+1*); Att comp +5 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale) o +6 a distanza (1d8+1/19-20, *balestra leggera+1*); AL NM; TS Temp +3, Rifl +4, Vol +7; For 8, Des 14, Cos 12, Int 10, Sag 15, Car 13.

Abilità e talenti: Concentrazione +5, Diplomazia +6, Osservare +4, Percepire Intenzioni +7, Professione (bottegaio) +3, Raggiare +4, Sapienza Magica +1, Valutare +3; Arma Accurata, Competenza nelle Armature (leggere), Negoziatore, Occhi Aperti.

Incantesimi da adepto preparati (3/4/3; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *guida, individuazione del magico, tocco di affaticamento*; 1° - *comando, cura ferite leggere, mani brucianti, protezione dal bene*; 2° - *forza del toro, immagine speculare, ragnatela*.

Proprietà: *Armatura di cuoio+2, balestra leggera+1, 30 quadrelli, pugnale, 2 pozioni di cura ferite leggere, pozione di scurovisione, pozione di allineamento imperscrutabile.*

ESVELE, LHAREENE E ROWAN FLAMEHAERN

Le tre figlie di Duskar sono bellissime donne alte e longilinee con riccioli neri che quasi toccano il pavimento quando li sciogliono. Le voci dicono che tutte e tre siano eccellenti falsarie e miniatrici in grado di dipingere buchi, chiodi e cuciture dove non ne esistono, e che solo l'osservazione vicina può scoprire l'inganno. In realtà, tutte e tre le donne sono state convertite in corrotte per servire gli yuan-ti, e sono ancora più spietate di loro padre. Le tre spesso adescano viaggiatori innamorati in situazioni in cui un po' di vino drogato può portare a un facile furto nella migliore delle ipotesi e a una rapida introduzione alla schiavitù nella peggiore.

Esvele, Lhareene e Rowan Flamehaern: Umana Chondathan corrotta ladra 5; GS 6; umanoide Medio; DV 5d6+10; pf 27; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 17; Att base +3; Lotta +2; Att +3 in mischia (1d6/19-20, *spada corta+1*) o +5 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale); Att comp +3 in mischia (1d6/19-20, *spada corta+1*) o +5 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale); AS bacio velenoso, poteri psionici, attacco furtivo +3d6; QS eludere, immunità ai veleni (solo veleno di serpente), resistenza agli incantesimi 14, percepire trappole +1, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL NM; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +3; For 8, Des 15, Cos 14, Int 13, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (pittura) +14, Artista della Fuga +10, Ascoltare +10, Diplomazia +14, Falsificare +9, Intimidire +4, Osservare +10, Percepire Intenzioni +8, Raggiare +10, Rapidità di Mano +12, Valutare +11; Abilità Focalizzata (Artigianato [pittura]), Allerta, Arma Accurata. Volontà di Ferro.

Bacio velenoso (Str): Mentre sta lottando, una figlia di Duskar può sceglierne di imbrattare l'avversario con saliva velenosa invece

cambiare locazione all'avventura

Pilaspidi può facilmente essere posizionata in qualsiasi grande paese o città a nord o est dei Regni di Confine. La locazione dovrebbe avere senso come primo stadio di un percorso

schiavista che conduce nelle profondità delle Giungle Nere e ha già un mercato pronto per la droga conosciuta come foschia onirica.

di infliggere danni. Questo "bacio" velenoso può essere usato solo mentre lotta con un nemico con pelle scoperta. La figlia effettua una prova di lotta contrapposta invece che un attacco e subisce una penalità di -4 alla prova. Se vince, riesce ad applicare il veleno (contatto, Tempra CD 14, danni iniziali e secondari 1d4 Cos) baciando, leccando o mordicchiando l'avversario.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno - *metamorfofi* (solo forme di serpente o simile a serpente); 1 volta al giorno - *veleno* (CD 14). 5° livello dell'incantatore.

Proprietà: *Armatura di cuoio*+2, *spada corta*+1, pugnale, arnesi da artigiano perfetti, *anello di protezione*+1, 3 *pozioni di cura ferite leggere*, 23 mo.

SSENSARIITH

Venuto alla luce vicino alla fonte del Torrente del Naga, Ssensariith ha vagato a sud e a ovest quando ha raggiunto la maturità e alla fine si è insediato nei Regni di Confine. Parecchi decenni or sono, è stato coinvolto in un leggendario alterco conosciuto come la Notte delle Sette Naga che si è svolto nelle Vie Sotterranee di Oeble. Durante quella battaglia, Ssensariith è sopravvissuto agli attacchi coordinati di due naga iridescenti attraversando per caso un *portale* che portava a una serie di catacombe da tempo sepolte sotto il paese di Essembra in Battledale.

Ssensariith ha trascorso molti anni a scoprire tutti i segreti della sua nuova dimora, affermandosi come capo dei locali traffici di droga e schiavi nel cuore delle Valli. Oggi, comanda una piccola banda di seguaci umani e non più umani a Essembra, che lo venerano come l'incarnazione divina di Sss'thasine'ss. (In realtà, sia la naga che i suoi seguaci adorano un aspetto minore di Talona.)

Contento di permettere a Duskar Flamehaern di coordinare le attività quotidiane del culto, Ssensariith trascorre la maggior parte del tempo tentando di sviluppare gemme che "si schiudano" come se fossero uova per procreare una qualsiasi delle diverse varietà magiche di serpenti. La naga spende il grosso delle offerte che riceve dal culto in rari ingredienti per le sue ricerche, ma finora non ha avuto successo. Tuttavia, se la naga spirituale dovesse riuscire, controllerebbe un nuovo e potenzialmente lucrativo oggetto commerciale di grande interesse per i serpentoidi di tutto il Faerûn.

Ssensariith: Naga spirituale chierico 3 di Sss'thasine'ss (Talona)/viandante mistico 3; GS 15; aberrazione Grande; DV 9d8+36 più 3d8+12 più 3d8+12; pf 127; Iniz +1; Vel 12 m; CA 20, contatto 14, colto alla sprovvista 19; Att base +9; Lotta +17; Att +12 in mischia (2d6+6 più veleno, morso); Att comp +12 in mischia (2d6+6 più veleno, morso); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS sguardo ammaliante, veleno, intimidire non morti 7 volte al giorno (+4, 2d6+7, 3°), *sonno*, incantesimi; QS scurovisione 18 m, benefici del famiglia, magia delle gemme, gloria del divino, conoscenza della natura, resistere allo charme; AL CM; TS Temp +11, Rifl +10, Vol +17; For 18, Des 13, Cos 18, Int 12, Sag 17, Car 18.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +4, Ascoltare +9, Concentrazione +10, Conoscenze (natura) +6, Diplomazia +12, Guarire +5, Intrattenere (danza) +7, Nascondersi -3, Osservare +9, Professione (erborista) +10, Raggiare +7, Sapienza Magica +5; Allerta, Capacità Focalizzata (sguardo ammaliante), Coda a Sonagli, Escludere Materiali, Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei, Sintonizzare Gemme, Volontà di Ferro.

Sguardo ammaliante (Sop): Lo sguardo di Ssensariith influenza tutte le creature entro 9 metri come un incantesimo *charme su persone* (Volontà CD 22 nega).

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 18, danni iniziali e secondari 1d8 Cos.

Sonno (Mag): Ssensariith può usare *sonno* (6° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 18) una volta al giorno.

Incantesimi: Ssensariith può lanciare incantesimi come uno stregone di 10° livello e può lanciare incantesimi dalla lista degli incantesimi del chierico e dai domini del Caos e del Male come incantesimi arcani.

Benefici del famiglia: Ssensariith ottiene il beneficio del talento Allerta e un bonus di +3 alle prove di Raggiare quando il suo famiglia è entro 1,5 metri. Ottiene anche un legame empatico con il famiglia, la capacità di condividere incantesimi con il famiglia e la capacità di far trasmettere al famiglia incantesimi a contatto per lui.

Magia delle gemme (Sop): Ssensariith conosce il segreto della magia delle gemme e ottiene Sintonizzare Gemme come talento bonus.

Gloria del divino (Sop): Ssensariith ottiene un bonus profano di +4 alla CA (già calcolato nelle statistiche sopra).

Conoscenza della natura: Ssensariith ottiene un bonus di competenza +2 a tutte le prove di Professione (erborista) e di Conoscenze (natura) (già calcolato nelle statistiche sopra).

Resistere allo charme: Ssensariith ottiene un bonus profano di +2 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento (charme).

Incantesimi da chierico preparati (4/4/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *cura ferite minori, individuazione del magico, resistenza, riparare*; 1° - *cura ferite leggere, incuti paura, protezione dal bene*, scudo della fede*; 2° - *blocca persone, dissacrare*, forza del toro*.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Sss'thasine'ss (Talona). Domini: Caos (lancia incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1), Male (lancia incantesimi del male a livello dell'incantatore +1).

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/6/3; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chudere, fiotto acido, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, mano magica, raggio di gelo, tosse di Horizikaul*†*; 1° - *allarme, armatura magica, dardo incantato, disco fluttuante di Tenser, rombo di Horizikaul*†*; 2° - *evoca sciarme, individuazione dei pensieri, oscurità, splendore dell'aquila*; 3° - *dissolvi magie, protezione dall'energia, suggestione*; 4° - *grido†, pelle di pietra*; 5° - *nube mortale*.

*Vedi *Magia di Faerûn*.

†Grazie a Coda a Sonagli, la CD base per i tiri salvezza contro questi incantesimi è 16 + livello dell'incantesimo.

Proprietà: *Amuleto di scudo mentale* (considerarlo come un *anello di scudo mentale*), *mantello della resistenza*+1, *diadema della persuasione, pietra magica* (sfera rosa e verde).

Famiglio di Ssensariith: Vipera maschio minuscola famiglia; GS -; bestia magica Minuscola; DV 1/4 d8; pf 63; Iniz +3; Vel 4,5 m, scalare 4,5 m, nuotare 4,5 m; CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +9; Lotta -2; Att +14 in mischia (1-3 più veleno, morso); Att comp +14 in mischia (1-3 più veleno, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; AS veleno; QS scurovisione 18 m; eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto; AL CM; TS Temp +7, Rifl +10, Vol +13; For 4, Des 17, Cos 11, Int 7, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +1, Ascoltare +11, Concentrazione +6, Diplomazia +4, Equilibrio +11, Intrattenere -1, Nascondersi +15, Nuotare +5, Osservare +11, Scalare +11; Arma Accurata.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 10, danni iniziali e secondari 1d6 Cos.

HENDAR "FRANGISPADA" LHORGHIN

Hendar è un membro dei Soldati del Lord, un piccolo gruppo di armigeri con base in Essembra guidati dal Cancelliere Ilmeth (guerriero 11 umano Chondathan LN). Hendar è da lungo tempo amico di Duskar Flamehaern ed è stato il primo convertito al Culto di Sss'thasine'ss al di fuori della famiglia Flamehaern.

Hendar assicura che i Soldati del Lord chiudano un occhio sulle attività illegali che si svolgono a Pilaspidi. In cambio, Duskar arricchisce il suo amico con un flusso continuo di monete, che egli prontamente perde giocando d'azzardo e spendendole con ragazze licenziose.

Gli avventurieri che indagano a Pilaspidi non hanno molte probabilità di incontrare Hendar a meno che non interrompano una cerimonia di adorazione.

Hendar "Frangispada" Lhorghin: Umano Vaasan guerriero 5; GS 5; umanoide Medio, DV 5d10+10; pf 37; Iniz +1; Vel 6 m; CA 19, contatto 11, colto alla sprovvista 18; Att base +5; Lotta +8; Att +9 in mischia (2d6+4/19-20, spadone perfetto) o +7 a distanza (1d6+3/x3, arco corto composito perfetto [bonus di For +3]); Att comp +9 in mischia (2d6+4/19-20, spadone perfetto) o +7 a distanza (1d6+3/x3, arco corto composito perfetto [bonus di For +3]); AL CN; TS Temp +6, Rifl +2, Vol +2; For 17, Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Cavalcare +9, Intimidire +7, Scalare +3; Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spezzare Migliorato.

Proprietà: Armatura completa, scudo pesante di metallo, spadone perfetto, arco corto composito perfetto (bonus di For +3), 20 frecce, faretra, 2.150 mo.

DHESSA DEL PESCE

Dhessa è un'anziana cameriera alla taverna del Quarto Pesce Volante, e recentemente è stata anche l'amante di Duskar Flamehaern. Dhessa è stata la seconda convertita al Culto di Sss'thasine'ss al di fuori della famiglia di Duskar. Anche se all'inizio era riluttante, nelle ultime settimane ha abbracciato in maniera entusiasta gli insegnamenti del culto. Dhessa tiene le orecchie aperte nel Quarto Pesce Volante, origliando le informazioni interessanti per il culto.

Gli avventurieri che indagano a Pilaspidi non hanno molte probabilità di incontrare Dhessa a meno che non interrompano una cerimonia di adorazione.

Dhessa del Pesce: Umana Chondathan popolana 3; GS 2; umanoide Medio; DV 3d4; pf 7; Iniz +5; Vel 9 m; CA 11, contatto 11, colto alla sprovvista 10; Att base +1; Lotta +0; Att +2 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale); Att comp +2 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale); AL CM; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +2; For 8, Des 13, Cos 11, Int 10, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (cucinare) +6, Ascoltare +4, Osservare +4, Professione (locandiere) +7; Arma Accurata, Competenza nelle Armi Semplici (pugnale), Iniziativa Migliorata, Schivare.

Proprietà: Pugnale.

1. pilaspidi

Questo edificio rettangolare è costruito con pietra fissata con malta e ha un tetto di ardesia inclinato. Tre gradini salgono fino a una robusta doppia porta, con a fianco gli stipiti a spirale, incisi con forme serpentine da cui prende il nome la bottega.

1A. BOTTEGA

Questa sezione di Pilaspidi un tempo era la stanza principale del vecchio tempio.

La porzione di bottega di Pilaspidi è formata da una grande stanza principale con mercanzia assortita, compresa un'affascinante accozzaglia di vecchie maschere e alcuni pezzi di armatura ammonticchiati in enormi secchi. Quattro serie di scale traballanti salgono alle stanze superiori. Lampade penzolano a profusione da sbarre che possono essere abbassate mediante carrucole, e alcuni abiti sono appesi agli attaccapanni da ogni piolo delle varie scale che salgono.

Pilaspidi è il posto giusto se si ha bisogno di qualcosa in fretta (soprattutto un camuffamento che implichi un certo tipo di armatura o uniforme). Duskar raccoglie esemplari di ogni sorta di divisa militare dalle terre del Mare della Luna e del Golfo del Drago.

Solo Duskar può trovare rapidamente qualcosa nel caos della sua bottega, ma lui sa dove si trova ogni cosa. I curiosi che scelgono delle merci, le portano in giro per un po' e infine le appoggiano da qualche altra parte lo fanno imbestialire.

Duskar ha un sistema unico per dissuadere i ladri, almeno per quanto riguarda i contanti. Versa le monete con cui viene pagato all'interno di uno tra una dozzina circa di tubi di comunicazione che si trovano contro i pilastri qui e là nella bottega, e questi a loro volta convogliano il loro contenuto verso il basso in regioni sconosciute sotto la bottega. Il resto viene dato ai clienti da una delle figlie di Duskar. Quindi, qualsiasi moneta presente nella bottega vera e propria è in possesso dei clienti.

1B. CAMERA DI DUSKAR

Accessibile solamente da una malferma scala che sale all'estremità occidentale della parete a nord, la camera di Duskar contiene un grande letto e un forziere, insieme a molti oggetti che un tempo appartenevano alla sua defunta moglie. Il misterioso proprietario fa attenzione a non riporre nulla di incriminante qui. Questa camera si collaga alle stanze delle figlie attraverso la parte alta dell'irregolare soffitto a tavole.

1C. CAMERA DI ESVELE

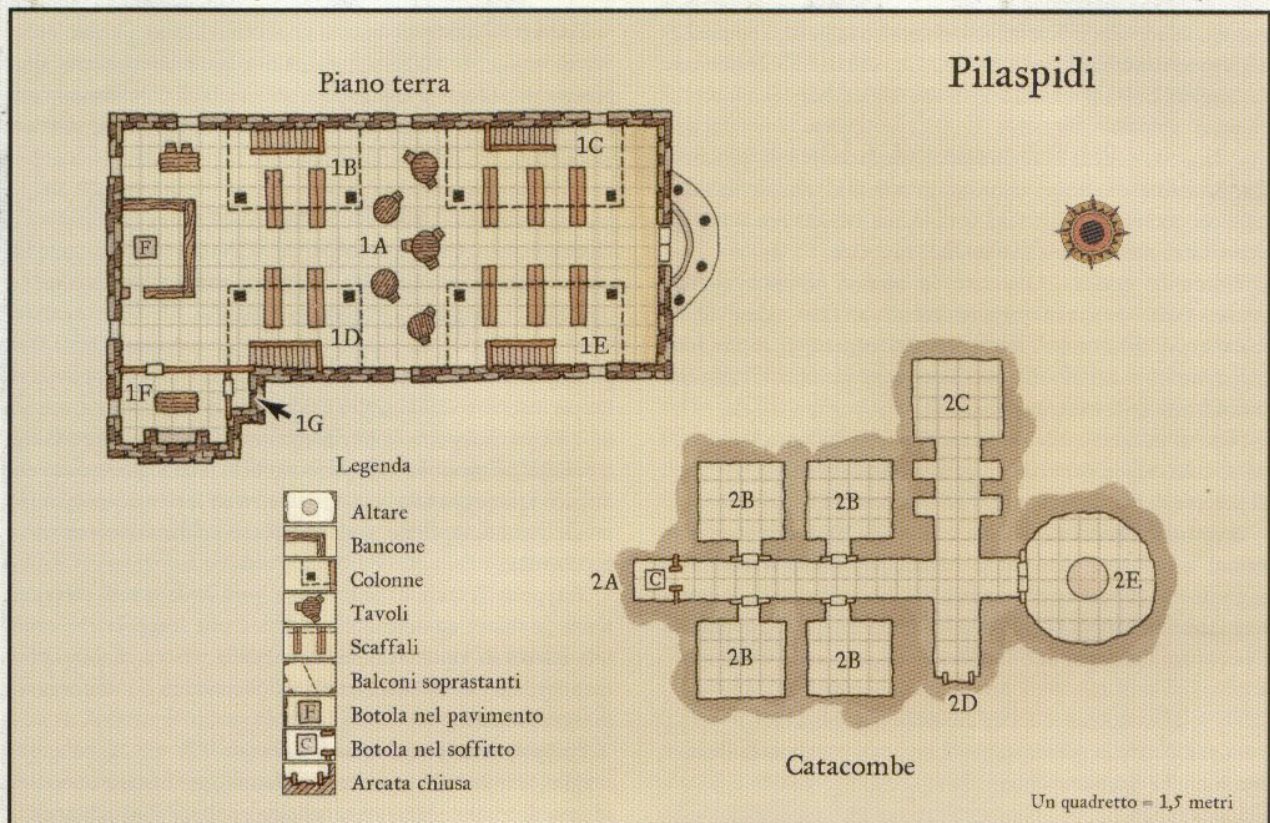
Una malferma scala sale all'estremità orientale della parete a nord fino in questa camera. La camera di Esvele contiene uno stretto letto e un forziere con un doppio fondo (Cercate CD 20).

Tesoro: La nicchia qui nascosta contiene una piccola collezione di gioielli (del valore totale di 69 mo) che Esvele ha rubato ai viaggiatori di passaggio in paese.

1D. CAMERA DI LHAREENE

La camera di Lhareene è ammobiliata in modo simile a quelle delle sue sorelle. È accessibile attraverso lo stesso tipo di scala traballante che sale all'estremità occidentale della parete a sud.

Nascosto dietro alla testata del letto c'è un piccolo tomo rilegato in pelle che serve come diario di Lhareene. In esso,



riporta il nome di ogni uomo che seduce, compresi quelli che successivamente spedisce attraverso il *portale* a Oeble. I PG che stanno cercando qualcuno rapito e costretto in schiavitù dal culto possono trovarne qui il nome.

1E. CAMERA DI ROWAN

Come le camere delle sue sorelle, quella di Rowan contiene un letto e un forziere. La scala traballante che sale fino ad essa è all'estremità orientale della parete a sud.

All'insaputa di suo padre o delle sorelle, Rowan ha sviluppato una dipendenza alla foschia onirica. Nasconde sotto il materasso una piccola scorta di polvere di mordayn (2 dosi, del valore di 200 mo ciascuna) avvolta nelle foglie lucenti di qualche esotico albero del sud.

1F. CUCINA

Questa stanza è stata aggiunta molto dopo che Pilaspidi venne costruita. Presenta un grande focolare, pieno di utensili per cucinare, un tavolo per la preparazione del cibo e per la cena, parecchie sedie e una certa varietà di cibarie. La sola stranezza è una gabbia piena di topi, che riflette la nuova inclinazione per i roditori vivi mostrata dalle figlie di Duskar dopo la loro trasformazione in corrotte.

1G. LATRINA

Duskar e le figlie compiono in questa piccola stanza le abluzioni quotidiane.

2. catacombe di sss'thasine'ss

Le catacombe sotto Pilaspidi un tempo servivano come cripta e cappella privata per il tempio soprastante. Tutti i corridoi in questa area sono fatti di blocchi di pietra scolpita, che sono stati

disposti ad arte per creare un soffitto arcuato ad un'altezza tra i 3 e i 3,6 metri. Qui tutte le porte sono di legno robusto, ma nessuna è chiusa a chiave.

2A. NARTECE (LI 13)

Questo piccolo cubo con spigolo di 3 metri serviva come nartrice per il tempio. Leggere o parafrasare il riquadro seguente quando i personaggi si avvicinano.

Questa piccola stanza cubica è costituita da blocchi di pietra scolpita. Nel soffitto c'è una botola, e un arco nella parete est che prosegue nell'oscurità. Il pavimento è lastricato con un mosaico raffigurante uno sciame di scorpioni, serpenti e ragni. Nelle altre tre pareti sono incise delle rune.

La botola nel soffitto porta nella bottega Pilaspidi (area 1A), spuntando proprio dietro al bancone. L'arcata introduce nel resto delle catacombe. Le rune sulle pareti sono in Draconico, e dicono: "Il serpente non dorme mai."

Trappola: Chiunque rimanga in piedi sul pavimento del nartrice attiva una trappola che riempie la stanza di gas velenoso. Sensariith e i cultisti sanno della trappola e la superano con una leva nascosta di aggiramento posizionato in alto sulla parete nord, dove è raggiungibile da qualsiasi entrata al nartrice. Inoltre, la naga spirituale di solito lancia un *allarme* centrato sulla sommità dell'arcata per essere avvisata quando arrivano ospiti (più o meno benvenuti). Il raggio dell'incantesimo è sufficiente ad avvertire la naga anche della presenza di clienti nella bottega al piano di sopra.

Trappola con vapori di othur bruciato: GS 13; meccanica; attivatore di posizione; ripristino riparabile; leva nascosta di aggiramento (Cercare CD 25); gas; bersagli multipli (tutti i bersagli in una stanza 3 m per 3 m); infallibile; danni ritardati (1

round); veleno (fumi di othur bruciato; tiro salvezza Tempra CD 18 resiste, risucchio 1 Cos/3d6 Cos); Cercare CD 30; Disattivare Congegni CD 30. *Prezzo di mercato:* 21.100 mo.

2B. RIPOSTIGLI (LI 10)

Queste stanze un tempo erano utilizzate dal culto di Sss'thasine'ss per contenere oggetti del tempio, ma Duskar ora le usa per depositarvi merci rubate che intende ricettare.

Tesoro: In qualsiasi momento, in ognuna di queste quattro stanze sono accumulati oggetti rubati per un valore di un massimo di 800 mo. Tuttavia, questi oggetti di solito sono ingombranti e difficili da smerciare senza attirare l'attenzione indesiderata delle autorità locali.

Sepolto in mezzo alle cianfrusaglie nella stanza a sud-est c'è un piccolo cofano dotato di trappola che contiene otto pacchetti di polvere di mordayn (ognuno del valore di 200 mo).

Serratura coperta di bile di drago: GS 10; meccanica; attivatore a contatto (attaccato); nessun ripristino; serratura di aggiramento (Scassinare Serrature CD 30); veleno (bile di drago, tiro salvezza Tempra CD 26 resiste, 3d6 For/0); Cercare CD 30; Disattivare Congegni CD 30. *Prezzo di mercato:* 14.400 mo.

2C. TANA DI SSENSARIITH (LI 15)

Ssensariith vive in questa stanza. Leggere o parafrasare il riquadro seguente quando entrano i PG.

Questa stanza quadrata con lato di 6 metri contiene ogni sorta di detriti, sistemati a formare una grande tana.

I rifiuti sul pavimento forniscono copertura a chiunque vi si accovacci dietro. Inoltre, chiunque tenti di attraversare la stanza può farlo solo a velocità normale e deve effettuare una prova di Equilibrio con CD 5 ogni round per proseguire.

Creatura: Questa tana è la dimora della naga spirituale Ssensariith, che trascorre qui la maggior parte del tempo facendo esperimenti con procedimenti magici.

Ssensariith: Vedi la sezione "PNG principali", sopra.

Tattiche: Se Ssensariith ha ricevuto l'avvertimento della presenza dei PG dal suo incantesimo *allarme* o in qualsiasi altro modo, si prepara per l'incontro lanciando *individuazione dei pensieri*, *oscurità*, *protezione dall'energia (fuoco)* e *armatura magica*. Poi si nasconde dietro i detriti nella stanza per ottenere copertura. Quando i PG entrano, la naga usa per prima la capacità *sonno*, seguita da una *suggestione* per cui debbano girare i tacchi e andarsene. Se con questa tattica non riesce a liberarsi dagli intrusi, usa lo sguardo ammaliante su uno di loro e tenta di costringere il personaggio a difenderla. Quando Ssensariith si unisce al combattimento, inizia con *dardo incantato*, poi sfrutta *nube mortale* e gli altri incantesimi di attacco con il miglior vantaggio. Se costretta alla mischia, la naga usa il morso velenoso. Se Ssensariith sta perdendo la battaglia, scappa verso il *portale* e tenta di fuggire a Oeble.

Sviluppo: Se catturata, la naga finge di essere solo un altro cultista e cerca di convincere i PG ad attraversare l'arco del *portale* (area 2D) all'inseguimento del capo del culto. Mentre sulla chiave per assicurarsi che i PG attivino la trappola se sembrano inclini a lasciare indietro la naga; altrimenti, dice la verità e fornisce loro la chiave corretta in modo tale che essi possano consegnarsi agli schiavisti dall'altra parte.

Tesoro: Nascoste in mezzo ai detriti ci sono gemme di un valore totale di 500 mo, più otto gemme sintonizzate (una *gemma di allarme*, una *gemma di rombo di Horizikaul*, una *gemma di grido*, una *gemma di suggestione* e tre *gemme di evoca sciame*).

2D. ARCO DEL PORTALE (LI 7)

Il *portale* verso Oeble è un'arcata piena di pietre e incisa con glifi vagamente serpentine. Questo *portale* a combinazione a due vie collega le catacombe sotto Pilaspidi con le Vie Sotterranee di Oeble (vedi sotto). La chiave richiesta per passare a Oeble è un pungiglione di uno scorpione (vivo o morto). La chiave necessaria per ritornare a Essembra è un sonaglio di serpente a sonagli (che Ssensariith possiede intrinsecamente, grazie al talento Coda a Sonagli). Entrambe le chiavi sono note solo a Ssensariith, che difende i propri pensieri con un *amuleto di scudo mentale*, anche se gli yuan-ti di Oeble desidererebbero caldamente venirne a conoscenza.

Trappola: Tentare di utilizzare il *portale* da questa direzione senza la chiave appropriata fa scattare una trappola che evoca uno sciame di vipere. Lo sciame evocato attacca qualsiasi creatura vivente che incontra (compresi Ssensariith e i suoi seguaci, se sono presenti).

Trappola con evoca alleato naturale VI: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; effetto di incantesimo (*evoca alleato naturale VI*, druido di 6° livello, sciame di vipere); Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31. *Costo:* 38.900 mo, 3.112 PE.

Sciame di vipere (1): pf 27; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 150.

2E. CAPPELLA DI SSS'THASINE'SS (LI 13)

Questa stanza è la principale area di venerazione per il culto.

Questa stanza rotonda ha il soffitto e il pavimento leggermente concavi. Raffigurazioni realistiche di serpenti che si contorciono, ragni zampettanti e scorpioni dall'aspetto feroce sono state incise nelle pareti, nel pavimento e nel soffitto. Nel centro della stanza si erge un altare di pietra scolpito in forma di un serpente attorcigliato con la testa piegata all'indietro e le fauci spalancate ad un'ampiezza impossibile. Parecchie creature rettili deformi fanno la guardia a entrambi i lati dell'altare.

Una prova di Osservare con CD 15 effettuata con successo rivela che molti dei serpenti incisi sembrano assumere collettivamente una forma umanoide. La bocca del serpente forma un ampio bacile piatto abbastanza grande da contenere il corpo di una creatura Media, e la gola è un tubo stretto che drena il sangue dei sacrifici. Se Sss'thasine'ss (Talona) apprezza un sacrificio, il responso generalmente è uno sciame di millepiedi, ragni o vipere che si riversa nel bacile dalla gola del serpente. Lo sciame poi agisce per ordine della persona che ha offerto il sacrificio. (Vedi il *Libro delle Fosche Tenebre* per maggiori dettagli sui sacrifici agli dei oscuri.)

Creature: L'altare è sorvegliato da sedici guardiacovata. Uno di questi un tempo era la moglie di Duskar, che da molti abitanti di Essembra è creduta morta per una malattia logorante. Un altro era un viaggiatore solitario "reclutato" come cavia da esperimenti per testare la distillazione di veleno di yuan-ti, spezie e radici forniti dagli yuan-ti di Oeble per creare dei corrotti.

Se i PG stanno cercando un PNG e il DM vuole fare terminare qui l'avventura, quest'ultimo guardiacovata è quel PNG scomparso. Altrimenti, supporre che la persona che cercano sia stata mandata a Oeble come schiavo.

Guardiacovata (16): pf 26, 26, 25, 25, 24, 24, 23, 23, 22, 22, 22, 20, 20, 19, 19, 19; vedi *I Mostri di Faerûn*, pagina 96.

Tesoro: Diverse reliquie oscure utilizzate in rituali oscuri giacciono in cima all'altare. Includono una borsa di pelle di serpente contenente scritte religiose fissate a una corda di cuoio (un *filatterio della fedeltà*) e un pugnale d'ebano con una lama seghettata (un *pugnale+1*).

2F. TUNNEL CROLLATO

Questo tunnel una volta proseguiva verso est, ma è crollato da parecchio tempo. Se il DM vuole estendere l'avventura, questo tunnel potrebbe condurre a sale prima d'ora inesplorate che potrebbero contenere ulteriori tesori del culto, resti non morti dei cultisti da lungo tempo scomparsi o perfino resti mummificati di uno o più sarrukh.

3. oeble

Il paese di Oeble è situato vicino al centro dei Regni di Confine, a cavallo del Fiume Scelptar a ovest della Foresta di Qurth. Dimora di ogni sorta di ladri, fuorilegge e genti indesiderate altrove, la popolazione multirazziale della città comprende uno srrath di yuan-ti (tribù minore, vedi Capitolo 1) del Casato Eselema. I serpentoidi vivono nelle Vie Sotterranee di Oeble: un labirinto in continua espansione di passaggi sotto il paese di Oeble che ospita la maggior parte dei "mostri" che abitano nella città.

I membri dello srrath trafficano in schiavi, spedendoli a sud nei territori tribali degli Eselema nelle Giungle Nere meridionali attraverso Lushpool. Trattano anche la polvere di mordayn, spedendola ad agenti in tutto il Faerûn per sostenere le macchinazioni del Casato Eselema.

Una fonte di schiavi è il *portale* a due vie che collega Essembra (nello specifico le catacombe di Pilaspidi) con Oeble. La destinazione meridionale di questo *portale* si apre in un deserto vicolo cieco delle Vie Sotterranee vicino alla taverna sotterranea nota come Danza di Talona. Gli yuan-ti sorvegliano da vicino il *portale* in modo tale da radunare velocemente gli schiavi provenienti da Essembra.

Rovine dei sarrukh

Rovine dei sarrukh è una breve avventura pensata per personaggi di 7° livello che può essere posizionata ovunque all'interno di Faerûn. La stagione, il periodo dell'anno e il tempo atmosferico sono irrilevanti, siccome la maggior parte dell'avventura è sotterranea.

Background

Nella loro ricerca di sarrukh ancora vivi, i khaasta hanno dissotterrato dozzine di antiche rovine del vecchio impero. Ogni tanto, tali sforzi hanno rivelato qualche sarrukh vivo, in profonda ibernazione, che i khaasta hanno massacrato immediatamente. In molti casi, però, le rovine sono semplicemente vuote.

Sebbene i khaasta normalmente non tentino di interferire con i nativi di Faerûn, hanno la tendenza ad essere fin troppo zelanti nel difendere le rovine dei sarrukh che non sono ancora state esplorate completamente. Di recente, un piccolo corpo di spedizione di khaasta ha dissotterrato questa locazione, e i suoi membri attualmente stanno lavorando per chiarire i segreti che contiene.

Un tempo un avamposto di sarrukh, questo insediamento da molto tempo è stato abbandonato. Dentro alle rovine, però, vi sono oggetti che valgono una fortuna se recuperati. Inoltre, un immenso obelisco grigio a quattro lati al centro dell'insediamento è un *portale* a due vie a combinazione verso qualsiasi piano specificato dalla creatura che lo attiva. I sarrukh un tempo usavano questo *portale* come mezzo per esplorare il multiverso. Un tale congegno potrebbe dimostrarsi inestimabile per i khaasta, rendendoli meno dipendenti dalla carità dei loro alleati demoniaci per il trasporto planare.

sintesi dell'avventura

I khaasta presumono che qualsiasi creatura in questa area, inclusi i Senza Scaglie, stia lavorando con i sarrukh e abbia preziose conoscenze sui loro movimenti. Di conseguenza, tentano di catturare i PG non appena si accorgono dell'intrusione e li torturano per ottenere informazioni. Se i PG dovessero dimostrarsi difficili da catturare, i khaasta non si fanno scrupoli invece ad ucciderli.

Il gruppo può interagire con i khaasta in un certo numero di modi. Potrebbero semplicemente scacciare le creature, acquisire le reliquie che hanno dissotterrato dall'insediamento dei sarrukh e poi occuparsi dell'obelisco, oppure potrebbero entrare furtivamente nelle rovine, disattivare l'obelisco e ritornare senza ingaggiare in combattimento i khaasta.

Anche se i PG potrebbero non capirlo, l'elemento più importante di questa avventura è impedire ai khaasta di ottenere l'accesso al potere dell'obelisco. Fino ad ora, la portata di queste creature aggressive e militanti è stata decisamente limitata dalla loro incapacità di accedere con facilità ad altri piani. Un *portale* come questo che consente l'accesso praticamente a tutti i piani del multiverso li trasformerebbe in una minaccia enorme. I khaasta comprendono la probabile funzione di questo congegno, quindi ne saranno inviati altri se questo contingente viene massacrato o scacciato. Distruggere l'obelisco costituisce un metodo molto più sicuro di contenere la minaccia.

iniziare l'avventura

Dalla superficie, le rovine appaiono nulla più di una collina piuttosto grande e coperta di vegetazione. In origine, si sarebbe potuto raggiungere questo insediamento sotterraneo solo attraverso un tunnel che parte da un sistema di caverne che inizia 1,5 km più lontano. Tuttavia, tempo addietro un terremoto ha fatto crollare un vitale collegamento del tunnel, tagliando fuori quella via di accesso. Ora solo un profondo buco che i khaasta hanno scavato di recente sulla cima della collina consente l'accesso alla caverna di ingresso. L'avventura comincia quando i PG scoprono questo buco.

L'INSEDIAMENTO

I PG dovrebbero essere in grado di girare liberamente finché si preoccupano di minimizzare il rumore che fanno. Siccome i khaasta periodicamente combattono tra loro, piccoli tumulti non allarmano subito il capo dei khaasta. Una quantità significativa di rumore, però, lo spinge a mandare quattro khaasta a indagare.

Siccome sono state riparate dai saccheggiatori e dagli elementi, le strutture dentro alla collina sono state ben conservate. Molte sono case con due stanze fatte di pietra, le pareti esterne decorate con immagini scolpite di serpi intrecciate o serpenti eretti che camminano. L'abitazione media contiene ancora 1d8 opere d'arte, statue, tappeti o altri decori di valore (a scelta del DM), ognuno del valore di 3d20 mo sul mercato libero, o del doppio di quell'ammontare per chiunque sia interessato ad antichità.

1. Ingresso (LI 5)

Il buco di entrata è parzialmente nascosto dalla vegetazione per chiunque sia lontano più di 6 metri, ma i due khaasta di guardia possono essere avvistati normalmente.

Due creature scagliose che sembrano lucertole di taglia umana sono in piedi sulla sommità della collina, intente a perlustrare l'orizzonte.

Creature: I due khaasta di guardia sulla cima della collina hanno l'incarico di avvertire i compagni di sotto di qualsiasi intrusione potenziale oltre che di difendere l'ingresso.

Khaasta (2): pf 19, 21; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 91.

Tattiche: A meno che non siano prima costretti al silenzio, uno dei khaasta lancia un avvertimento nel buco, poi si lancia all'attacco del gruppo. Se in minoranza, i due sono felici di combattere con i primi membri del gruppo che si avvicinano.

Se uno dei khaasta cade in combattimento, o se entrambi scendono sotto la metà dei loro punti ferita originali, o se la battaglia dura più di 4 round, una guardia lascia cadere un gong in una stanza sottostante, avvertendo quelli all'interno di un'imminente intrusione nemica. Se suona questo allarme, i khaasta di stanza all'interno delle rovine si muovono per portare rinforzi nell'area intorno all'entrata e prepararsi al combattimento.

Sviluppo: Dopo avere sconfitto le guardie, i PG possono entrare nelle rovine. Il buco di ingresso ha un diametro di 1,5 metri e scende per 4,5 metri attraverso la terra prima di aprirsi in una grande caverna buia. Il punto indicato con "1" sulla mappa è il punto del pavimento della caverna (60 metri sotto) direttamente sotto l'ingresso. Siccome questo punto si trova leggermente dietro la porzione principale delle rovine, solo ai khaasta nell'area 2 e 3 sono concesse prove di Osservare per notare il gruppo che scende.

2. grande residenza (LI 6)

I khaasta hanno usato questa casa come posto di guardia per sorvegliare il buco di ingresso e il tunnel vicino.

Questa struttura sembra essere una grande versione delle case di pietra standard all'interno di queste rovine. L'esterno dell'edificio è fatto di pietra di colore scuro e decorato con incisioni sporgenti di serpenti e altre lucertole.

Creature: Tre khaasta sono di guardia fuori da questa residenza dei sarrukh. Siccome il gruppo ha esplorato queste rovine per quasi tutta una settimana senza incidenti, le guardie qui sono sempre più rilassate. Quindi, a meno che i personaggi non attirino l'attenzione in qualche modo, questi khaasta li avvistano solo con una prova di Osservare con CD 20 effettuata con successo.

Khaasta (3): pf 19, 20, 25; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 91.

Tattiche: Le guardie all'inizio sono disorganizzate e semplicemente attaccano i primi PG che possono ingaggiare. Se sopravvivono per più di 2 round, cercano di ottenere aiuto ritirandosi verso la più vicina postazione controllata da altri khaasta.

Sviluppo: Questa struttura comprende più di 270 m² in sei grandi stanze. Gli oggetti preziosi sono già stati saccheggiati e portati nell'area 5.

3. fontana (LI 5)

Questa piazza un tempo serviva come luogo pubblico di riunione per i sarrukh.

L'acqua zampilla in una fontana di forma vagamente umanoide incrostata da strati e strati di minerali rocciosi al centro di questa piazza di pietra. Panche di pietra e macchie di funghi viola fosforescenti circondano la fontana in una disposizione artistica. Due creature lucertoloidi bipedi fanno la guardia nella piazza.

Creature: I due khaasta qui stanziati attaccano chiunque si avvicini.

Khaasta (2): pf 20, 22; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 91.

Tattiche: Se queste guardie non si sono accorte in precedenza del gruppo, si ritirano subito nell'area 5. Se hanno già ricevuto l'avvertimento di un'imminente invasione, tentano di attirare i personaggi nell'area 4 facendo una strada indiretta che porta attraverso quella zona e poi finisce nell'area 5.

Sviluppo: Nonostante il fatto che i sarrukh non sono più stati attivi qui per più di 30.000 anni, questa fontana continua a pompare acqua. I depositi minerali hanno formato una dura incrostazione sopra la statua serpentina di marmo, rendendo impossibile distinguerne la forma originale. La pozza in cui confluisce l'acqua si è conservata molto meglio della statua, così come le panche che circondano la fontana. L'acqua è potabile e non possiede proprietà magiche né altri effetti insoliti.

Tesoro: La statua coperta di incrostazioni minerali è fatta di marmo bianco. Anche se pesa 250 kg, frutterebbe 2.000 mo al mercato libero o il doppio di quell'ammontare per chiunque sia interessato ad antichità.

4. Trappola del ladro (LI 12)

Come creature dominanti nei loro vari regni, i sarrukh hanno raccolto numerosi tesori e quindi sono spesso vittime di furti. Per proteggersi dal ladrocinio, spesso collocano trappole allettanti, come questa.

Questo edificio di pietra e malta è alto il doppio di quanto non sia largo. A circa 9 metri dal terreno c'è una sezione aperta su tutti i lati, ad eccezione delle colonne d'angolo che sostengono il tetto. All'interno di questo spazio è appoggiato quello che sembra uno smeraldo delle dimensioni di una testa di umano medio. Da esso partono raggi di luce in tutte le direzioni.

L'edificio è lungo 6 metri, largo 6 metri e alto 12 metri, costruito con pietre impilate e fissate con malta. A circa 9 metri dal terreno c'è un'area aperta coperta da un tetto inclinato, sostenuto da quattro spesse colonne, una in ogni angolo. All'interno di questa area aperta c'è un'immagine silenziosa che rappresenta una gemma verde grossa come una testa umana. Il raggio di luce che scintilla attraverso la gemma è parte dell'illusione.

Trappola: Un *muro di forza* compare tra ogni coppia di pilastri 1 round dopo che una qualche creatura è entrata nella stanza aperta. 1d4 round dopo nella stanza viene evocato un rukanyr. I *muri di forza* rimangono al loro posto finché non viene ucciso o il rukanyr o l'intruso.

Trappola con muro di forza/evoca mostri VIII: GS 12; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; trappole multiple (sei trappole con *muro di forza* e una trappola con *evoca mostri VIII* che evoca un rukanyr);

effetto di incantesimo (*muro di forza*, mago di 15° livello); effetto di incantesimo (*evoca mostri VIII*, mago di 15° livello, rukanyr); Cercare CD 34; Disattivare Congegni CD 34; *Costo:* 83.500 mo, 6.680 PE.

Nota: Questa trappola in realtà sono sei trappole che creano *muri di forza* e una settima trappola che evoca un rukanyr nella stessa area. Se si verifica tutto, il rukanyr appare all'interno dell'anello di *muri di forza*. Questi effetti sono indipendenti l'uno dall'altro.

Rukanyr: pf 85; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 138.

Tattiche: Indipendentemente dagli avversari che affronta, il rukanyr inizia a combattere con un ruggito dirompente e poi concentra gli attacchi iniziali su qualsiasi creatura non ne sia influenzata. Se costretto a scegliere tra diversi bersagli, attacca chiunque sembri essere un incantatore prima degli altri.

Sviluppo: La stanza è vuota a parte i cadaveri orribilmente mutilati dei due khaasta che hanno attivato la trappola durante la loro esplorazione del luogo.

5. Bottino (LI 7)

Qui sono stati ammucchiati gli oggetti già recuperati da molte delle abitazioni dei sarrukh.

In questa area c'è un mucchio di oro e altri oggetti assortiti. Quattro creature scagliose sono di guardia intorno al mucchio.

I khaasta tengono il loro tesoro lontano dalla postazione di comando per limitarne l'accesso. Un tale compromesso aiuta a evitare che gli oggetti più preziosi scompaiano prima che il tesoro possa essere diviso equamente.



Creature: La catasta di tesori è sorvegliata da quattro khaasta con l'ordine di attaccare qualsiasi creatura (compresi altri khaasta) che si avvicini a più di 6 metri. A seconda delle azioni dei PG fino a questo punto, le guardie dell'area 3 potrebbero anche essere qui.

Khaasta (4): pf 18, 22, 22, 26; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 91.

Tattiche: Siccome considerano che il combattimento in mischia sia il modo più glorioso di combattere, i khaasta qui presenti ingaggiano altri combattenti in mischia prima degli incantatori. Se qualsiasi incantesimo ovviamente influenza più della metà del loro numero, però, tentano di abbattere subito l'incantatore, provocando attacchi di opportunità se necessario.

Sviluppo: Se la battaglia si volge a loro sfavore, i khaasta tentano di ritirarsi nell'area 6.

Tesoro: La catasta di tesori consiste 1.250 mo in monete, un piccolo braccialetto d'oro finemente lavorato (25 mo), una statuetta d'osso scolpita in forma di sarrukh (250 mo), un pettine d'argento con incastonate delle seleniti (10 mo), abiti di stoffa fatta d'oro (700 mo), un idolo di serpente d'oro massiccio (500 mo), un'arpa ricavata da legno esotico intarsiata d'avorio e con incastonate gemme di zircone (1.500 mo), una coppa d'oro con incastonati smeraldi (50 mo), un pendente in opale di fuoco su una delicata catena d'oro (75 mo) e un calice d'argento con incastonati smeraldi e rubini (50 mo).

6. postazione di comando (LI 9)

I venti khaasta che si sono imbarcati in questa missione stanno sfruttando questa locazione come centro di comando. Anche se potrebbe avere molto più senso tattico l'uso di una delle strutture, i khaasta sono abituati a vivere all'aperto e credono che rimanere all'interno di una struttura possa abbassare la loro consapevolezza di ciò che li circonda. Di conseguenza, preferiscono rimanere allo scoperto.

Tra falò formano uno stretto triangolo appena fuori da un edificio particolarmente grande. Attorno ad esso vi sono venti giacigli e una raccolta di vari approvvigionamenti, comprese le carcasse di due cervi uccisi, legna da ardere, cinque lanterne a lente sporgente che ora sono spente, cinque pale e due grandi secchi.

Creature: Rakh'til, il khaasta chierico di 4° livello che guida questo gruppo, è qui con quattro guardie khaasta.

Khaasta (4): pf 19, 20, 22, 25; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 91.

Rakh'til: Khaasta chierico 4 di Sess'innek; GS 7; umanoide mostruoso Medio (extraplanare, rettile); DV 3d8+6 più 4d8+8; pf 45; Iniz +2; Vel 9 m; CA 28, contatto 13, colto alla sprovvista 26; Att base +6; Lotta +10; Att +10 in mischia (1d4+4, morso) o +12 in mischia (1d8+6, *mazza pesante*+2); Att comp +10 in mischia (1d4+4, morso) o +12/+7 in mischia (1d8+6, *mazza pesante*+2) e +5 in mischia (1d4+2, morso); AS intimidire non morti 3 volte al giorno (+0, 2d6+4, 4°); QS scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +8; For 18, Des 14, Cos 14, Int 13, Sag 13, Car 11.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Cavalcare +5, Concentrazione +6, Conoscenze (piani) +4, Conoscenze (reigion) +5, Intimidire +3, Osservare +4, Sapienza Magica +5, Sopravvivenza +4; Attacco Poderoso, Scrivere Pergamene, Tiro Ravvicinato.

Incantesimi da chierico preparati (5/5/3; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, cura ferite minori, individuazione del magico, lettura del magico, purificare cibo e bevande*; 1° - *cura ferite leggere, favore divino, incuti paura, protezione dal bene**, *scudo della fede*; 2° - *allineamento imperscrutabile, dissacrare**, *ristorare inferiore*.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Sess'innek. Domini: Caos (lancia incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1), Male (lancia incantesimi del male a livello dell'incantatore +1).

Proprietà: *Corazza di piastre*+2, *scudo leggero di metallo*+1, *mazza pesante*+2, *anello di protezione*+1, zaino, otre, giaciglio, acciarino e pietra focaia, simbolo sacro, 10 torce, 179 mo.

Tattiche: Quando si avvicinano i PG, le guardie li ingaggiano in un combattimento in mischia mentre Rakh'til lancia *incuti paura*. Il round successivo, Rakh'til lancia *protezione dal bene* se i suoi compagni khaasta sembrano resistere da soli, o altrimenti si lancia nella mischia. I suoi bersagli preferiti sono incantatori nemici. Se può rimanere fuori dallo scontro, si concentra nel curare i khaasta feriti e usare a proprio vantaggio i suoi altri incantesimi.

Sviluppo: Se il gruppo dovesse vincere questa battaglia, qualsiasi khaasta rimasto nell'area se ne andrebbe prontamente se gli viene data la possibilità. I PG possono poi girare per le rovine indisturbati.

7. obelisco rak'ha'naali

L'obelisco si erge incustodito al centro delle rovine dei sarrukh.

Un immenso obelisco a quattro lati scolpito nella pietra grigia si erge per circa 18 metri dal pavimento della caverna. Tutti e quattro i lati sono inclinati verso il centro, fino a formare una punta sulla cima. La pietra sembra assolutamente priva di tratti distintivi.

I khaasta hanno esplorato l'obelisco, ma finora possono solo supporre che funzioni come un *portale*. Hanno l'intenzione di ritornare nelle Distese della Rovina e della Disperazione e riferire della sua esistenza ai loro superiori in modo che possano inviare qualche alleato demoniaco a indagare.

Sviluppo: La chiave per attivare il *portale* da questa direzione è una scaglia di sarrukh, che deve essere posizionata in una fessura nascosta (Cercare CD 30) a 1,8 metri dal terreno su un lato qualsiasi. Le destinazioni sugli altri piani sono semplicemente aree aperte. La chiave di ritorno è il cuore di qualsiasi Senza Scaglie ucciso nel corso dell'ultima ora, che deve essere appoggiato sul terreno aperto mentre si pronuncia una preghiera al Serpente del Mondo.

concludere l'avventura

Se i PG sconfiggono i khaasta, possono esplorare l'obelisco e saccheggiare le rovine a loro piacimento. Qualsiasi khaasta che riesca a fuggire ritorna immediatamente dai suoi capi e riferisce le loro scoperte, incitando i capi a inviare un vrock (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 51) per indagare. Se i khaasta non riescono a fare rapporto entro altre 2 settimane, un contingente di trenta khaasta guidato da un khaasta chierico di 6° livello arriva per scoprire cosa è accaduto a questo gruppo.

Tempio profanato del serpente del mondo

Tempio profanato del Serpente del Mondo è una breve avventura localizzata per personaggi di 7° livello che può essere situata all'interno di qualsiasi palude di Faerûn. La stagione non è importante purché il tempo atmosferico prevalente sia da caldo a molto caldo.

Background

Costruita in origine dai sarrukh di Mhairshaulk, questa struttura un tempo era un tempio del Serpente del Mondo. Durante i secoli in cui è rimasto inutilizzato, è gradualmente sprofondata nel fango di una palude nelle Giungle di Mhair meridionali, una regione considerata sacra per gli yuan-ti che vivono nell'area circostante.

Siccome un tempo era un luogo sacro dei sarrukh, rivendere questa struttura è stata una grande vittoria per i fedeli di Sess'innek. Un gruppo di lucertoloidi, guidati dal re lucertola Kha'ghassta e alcuni dei suoi alleati khaasta hanno localizzato il tempio qualche settimana fa. Si sono subito spostati nella struttura, profanato tutte le statue e gli artefatti religiosi che i sarrukh consideravano sacri, e convertito il posto in un tempio dedicato a Sess'innek. Nonostante il loro apparente successo, però, sfugge loro l'accesso a una stanza (area 9). Devono ancora entrare in quella stanza, e sospettano che all'interno ci sia qualcosa di grande valore.

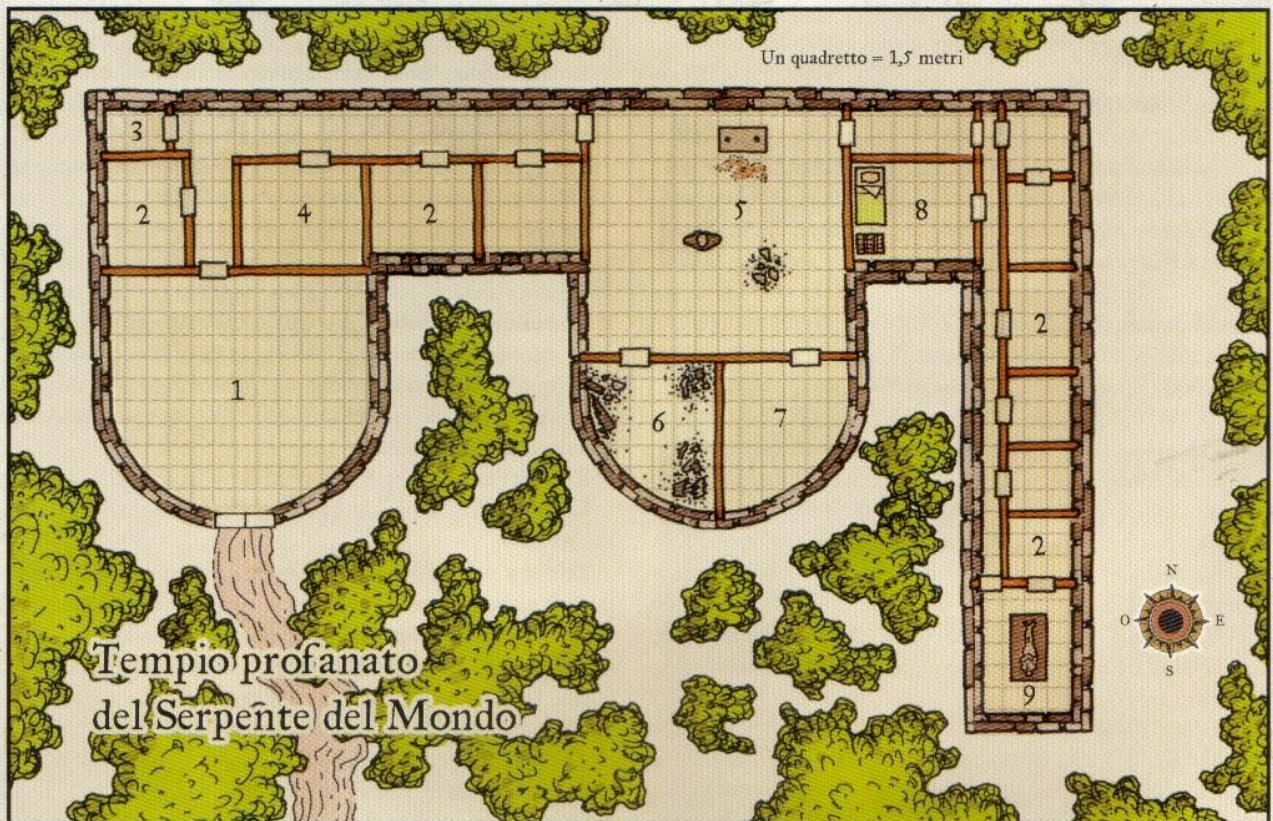
In effetti, questo antico tempio dei sarrukh è il luogo di riposo di una leggendaria arma chiamata *Zanna del Serpente*, l'arma di uno dei più famosi guerrieri che l'impero sarrukh

abbia mai prodotto. Questo spadone è stato fatto per Il'nik'tu, uno dei pochi sarrukh che scelse di diventare un combattente invece che impigrirsi mentre i servitori difendevano l'impero. Migliaia di anni fa, Il'nik'tu guidò gli yuan-ti e altre razze scagliose contro i loro nemici mentre l'impero sarrukh stava crollando. Egli è considerato un eroe sia dagli yuan-ti che dai sarrukh ancora ai giorni nostri.

I sarrukh e i loro alleati hanno continuato a tentare di localizzare questo tempio perduto del Serpente del Mondo per parecchio tempo poiché desiderano disperatamente recuperare l'arma di Il'nik'tu come fonte di ispirazione per il loro popolo nella continua lotta per ricostruire il dominio. Non solo sperano di recuperare *Zanna del Serpente*, ma vorrebbero anche ripristinare il tempio come luogo di culto. Così facendo, potrebbero proclamare una vittoria morale contro i khaasta e i loro alleati demoniaci.

Anche i khaasta e i loro alleati sono a conoscenza della lama e la stanno cercando attivamente. Dovessero trovarla per primi, intendono irridere con essa i nemici permettendo al loro miglior combattente di brandirla in battaglia contro i sarrukh. Una tale ostentazione infliggerebbe sicuramente un duro colpo al morale dei sarrukh.

Gli umani dell'area non sanno nulla del feroce conflitto tra le genti rettili malvagie dell'area, ma la fame del re lucertola per la carne umana ha generato una situazione che potrebbe provocare la scoperta del tempio da parte di alcuni avventurieri. La tribù occupante ha continuato a cercare attivamente e catturare umani, sia viaggiatori che abitanti dei vicini villaggi. Durante le ultime due settimane, gli abitanti degli insediamenti circostanti hanno realizzato che stanno scomparendo persone, e hanno deciso di cercare aiuto per ritrovarle.



sintesi dell'avventura

I PG devono entrare nel tempio ed esplorarlo, soverchiando nel processo i lucertoloidi e i khaasta. Supponendo che riescano a penetrare nel tempio, potrebbero essere in grado di ottenere l'accesso all'area 9 e recuperare l'agognata lama.

iniziare l'avventura

Il tempio è fatto di basalto ed è sepolto sotto molti metri di fango. I soffitti in molte sezioni del tempio si innalzano per 12 metri sopra il pavimento, anche se salgono fino a un'altezza di 18 metri nelle aree a cupola. Nonostante l'età e il grado di immersione nel fango della palude, il tempio è incredibilmente ben conservato.

1. ingresso (LI variabile)

Un denso fogliame nasconde il tempio così bene che chiunque fallisca una prova di Osservare con CD 15 lo confonde per un altro tumulo coperto di vegetazione in questa giungla. Quando i PG l'hanno notato, leggere o parafrasare quanto segue.

Una struttura fatta di basalto è sprofondata per decine di centimetri nel terreno acquitrinoso. Sul lato dell'edificio crescono rampicanti, e le mangrovie si appoggiano contro di esso. Un paio di porte doppie decorate con serpenti incisi su di esse costituisce l'unica entrata evidente.

Questa coppia di porte è l'unica entrata al tempio. Una serratura di qualità eccezionale un tempo le teneva chiuse, ma da parecchio tempo si è completamente arrugginita e non funziona più.

Creature: In qualsiasi momento, alcuni lucertoloidi sono in caccia fuori dal tempio.

Lucertoloidi (1d4): pf 12 ciascuno; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 165.

Sviluppo: Un attento esame rivela che il fango appena davanti alla porta è stato rimosso, consentendo alle porte di spalancarsi all'infuori. Continuare con il testo che segue quando i PG aprono le porte.

1A. SALA DI INGRESSO (LI 6)

Questa stanza un tempo accoglieva gli adoratori del Serpente del Mondo.

Questa stanza immensa ha la forma di un rettangolo unito a un semicerchio. Le doppie porte si aprono nel centro della porzione semicircolare, e sul lato opposto della stanza c'è una porta singola spostata appena a sinistra del centro. Un soffitto a cupola sale fino a quasi 18 metri dal pavimento levigato.

Il vetro che una volta permetteva alla luce di filtrare nella stanza è ancora al suo posto, ma l'esterno è coperto di terriccio e foglie, che permettono solo a qualche raggio di luce di penetrare. Cumuli di detriti sono sparsi in tutta la stanza, e una sporgenza spunta dal muro a 4,5 metri dal pavimento.

Anni addietro, parecchie statue di marmo del Serpente del Mondo decoravano questa stanza, ma i lucertoloidi e i loro alleati le hanno sbriciolate. Punti di appoggio nascosti (Cercare CD 15) nelle pareti permettono di raggiungere la sporgenza.

Creature: Due khaasta e tre lucertoloidi sono di guardia in questa stanza. Quando arrivano i PG, sono nascosti in zone di oscurità verso il fondo della stanza.

Khaasta (2): pf 19, 23; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 91.

Lucertoloidi (3): pf 11, 12, 14; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 165.

Tattiche: I khaasta e i lucertoloidi attaccano subito qualsiasi intruso che sembra non essere delle loro razze. Se le guardie fanno dei PG almeno 1 round prima che entrino, i lucertoloidi sono già sopra la sporgenza. Altrimenti, iniziano compiendo un'azione di movimento per salire fino alla sporgenza usando i minuscoli punti di appoggio. Una volta in cima, i lucertoloidi scagliano contro i personaggi i loro giavellotti dotati di punte coperte di veleno soporifero (vedi "Veleni" nel Capitolo 10). Nel frattempo, i khaasta impegnano il gruppo in un combattimento in mischia: Giavellotti extra sono stati lasciati sulla sporgenza, dando ad ogni combattente accesso a un totale di cinque giavellotti.

Ogni khaasta porta in bocca una vescica di pollo essicata riempita dello stesso veleno presente sulle frecce dei lucertoloidi. Una volta durante il combattimento, ognuno di essi può mordere la vescica di pollo come azione gratuita, spruzzando il veleno su tutti gli avversari all'interno di un quarto di cerchio con raggio di 3 metri. I khaasta sono immuni al veleno.

Se i personaggi usano i punti di appoggio per scalare le pareti, i lucertoloidi usano i giavellotti per sbilanciarli. Un personaggio sbilanciato cade a terra prono. Se i PG riescono a salire al livello della sporgenza, i lucertoloidi tentano di lottare con essi e saltare dalla sporgenza, riportando a terra la battaglia. Due lucertoloidi poi ingaggiano i PG in mischia mentre il terzo corre al posto di guardia più vicino (area 2) per chiedere rinforzi.

Sviluppo: Tutti i PG che cadono in combattimento vengono rinchiusi nell'area 3 per essere mangiati più tardi.

2. posti di guardia (LI 5)

Il tempio contiene parecchie stanze quasi identiche che ora servono come posti di guardia. I mobili sono spartani, composti da quattro sedie dure e un tavolo in ogni stanza.

Creature: Tre lucertoloidi e un khaasta sono di guardia in ognuna di queste stanze.

Khaasta (1): pf 22; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 91.

Lucertoloidi (3): pf 11, 12, 14; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 165.

Tattiche: Le guardie in queste stanze hanno l'ordine di impedire agli intrusi di proseguire oltre all'interno del tempio. I giavellotti dei lucertoloidi sono dotati di punte con veleno soporifero (vedi "Veleni" nel Capitolo 10), così come i piccoli uncini sulla rete del khaasta. Il khaasta non è competente nell'uso della rete, quindi subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire con quell'arma.

Sviluppo: Se in un qualsiasi momento il contingente principale nel tempio viene avvertito della presenza di invasori, le guardie

nelle due stanze più vicine si allontanano dalle loro postazioni per indagare. Tutti i PG catturati o uccisi vengono portati nell'area 3, dove sono conservati per Kha'ghassta per essere mangiati più tardi.

3. cella frigorifera

Questa stanza è per i prigionieri conservati per i pasti di Kha'ghassta e per i cadaveri che i lucertoloidi e i khaasta possono mangiare. La porta è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 23). Leggere o parafrasare quanto segue quando entrano i personaggi.

Questa stanza è buia ed estremamente fredda. Cinque umani dall'aspetto terrorizzato sono seduti per terra. Lo stomachevole odore di carne marcia permea la stanza, provenendo da un cadavere umano mezzo mangiato sul pavimento.

Grazie all'angolazione con cui il tempio è sprofondato nella terra, questa stanza in angolo è sepolta più in profondità nel terreno della maggior parte del resto del tempio. Per questo, rimane fredda nonostante il caldo esterno.

La chiave di questa stanza è tra gli oggetti personali di Kha'ghassta.

Creature: Cinque prigionieri umani siedono slegati in questa stanza.

Prigionieri (5): Umano e umana popolano 5; GS 4; umanoide Medio; DV 5d4+5; pf 17; Iniz +1; Vel 9 m; CA 12, contatto 11, colto alla sprovvista 11; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d3+2, colpo senz'armi); Att comp +4 in mischia (1d3+2, colpo senz'armi); AL NB; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +3; For 15; Des 12, Cos 13, Int 8, Sag 14, Car 10.

Abilità e talenti: Artigianato (qualsiasi) +4, Nuotare +7, Professione (cacciatore) +8; Competenza nelle Armi Semplici (arco lungo), Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Proprietà: Armatura imbottita, torcia, otre, razioni da viaggio, giaciglio.

Sviluppo: I prigionieri sono traumatizzati ma propensi a raccontare ai PG tutto quello che sanno. Ognuno è stato catturato sulla strada vicino alla palude negli ultimi tre giorni. Ogni giorno, i lucertoloidi vengono e portano via una o due persone, che non tornano più. Una volta i prigionieri hanno tentato di sopraffare le guardie in gruppo ma non ci sono riusciti. Il cadavere mezzo divorato è stato lasciato lì come monito dopo quell'incidente.

Qualsiasi membro del gruppo portato qui per essere imprigionato viene disarmato e rinchiuso in questa stanza con gli altri prigionieri per 12 ore. A quel punto, viene portato nell'area 5 per essere sacrificato.

4. camere dei khaasta (LI 7)

I khaasta hanno convertito questa stanza nella loro tana. Mentre di norma preferiscono accamparsi all'aperto, sanno che questo tempio è in territorio nemico, quindi rimangono all'interno.

Otto grandi rocce sono distanziate in modo uguale in questa stanza. All'infuori delle rocce, non ci sono mobili in vista. Qui si stanno rilassando quattro creature scagliose.

Creature: Se il tempio non è ancora in allerta, qui si riposano quattro khaasta.

Khaasta (4): pf 20, 22, 25, 30; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 91.

Tattiche: A meno che il gruppo non abbia fatto parecchio rumore in un'area vicina, o che il tempio non sia stato avvertito della presenza di intrusi, i khaasta sono addormentati quando entrano i PG. Ci mettono 1 round a svegliarsi e un altro round ad afferrare le armi. Se hanno la possibilità, chiamano aiuto dalla stanza 2.

Sviluppo: Se catturati e interrogati, questi khaasta possono rivelare il nome del re lucertola (Kha'ghassta) e il motivo della loro occupazione. (Questo tempio è un vecchio tempio dei sarrukh.) Non sanno se qui c'è qualcosa di particolarmente prezioso.

5. stanza cerimoniale (LI 5)

Questa stanza un tempo era la stanza cerimoniale per onorare il Serpente del Mondo.

Al centro di questa stanza quadrata c'è una statua alta 6 metri di un umanoide con corpo da serpente a cui manca la testa e le braccia. La testa è per terra vicino alla base della statua, e vicino sono sparpagliati vari detriti. Alla base della statua c'è una pedana con sopra un altare macchiato di marrone. Vicino c'è un grosso pezzo di pietra, ancora informe e non lavorato. Quattro lucertoloidi, uno con indosso abiti cerimoniali, stanno lavorando sopra di esso con arnesi appuntiti.

La statua profanata raffigurava un aspetto del Serpente del Mondo. Le braccia sono già state fatte a pezzi, e i detriti sono sparsi sul pavimento. I pezzi più grossi, però, sono già stati raccolti, frantumati e mischiati con altri ingredienti per fare un nuovo pezzo di pietra.

I lucertoloidi stanno usando l'altare sacrificale alla base della statua serpente vandalizzata per sacrificare i prigionieri a Sess'innek così che Kha'ghassta possa soddisfare la sua fame.

Creature: Al momento, tre lucertoloidi comuni e una chierica di Sess'innek stanno scolpendo la pietra ricostituita in una nuova statua del loro dio-demone.

Lucertoloidi (3): pf 11, 12, 13; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 165.

K'ss'la: Lucertoloide femmina chierica 2 di Sess'innek; GS 3; umanoide Medio (rettile); DV 2d8+4 più 2d8+4; pf 26; Iniz +3; Vel 9 m; CA 21, contatto 9, colto alla sprovvista 21; Att base +2; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d4+2, artiglio) o +5 in mischia (1d8+3, *mazza pesante+1*) o +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +4 in mischia (1d4+2, 2 artigli) e +2 in mischia (1d4+1, morso) o +5 in mischia (1d8+3, *mazza pesante+1*) e +2 in mischia (1d4+1, morso) o +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS intimore non morti 3 volte al giorno (+0, 2d6+2, 2"); QS trattenere il fiato; AL CM; TS Temp +5, Rifl +2, Vol +5; For 15, Des 8, Cos 14, Int 12, Sag 15, Car 10. Altezza 1,52 m, Peso 75 kg.

Abilità e talenti: Concentrazione +6, Conoscenze (arcane) +3, Diplomazia +2, Equilibrio +0, Nuotare -3, Saltare +3, Sapienza

Magica +4; Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Multiattacco.

Trattenere il fiato (Str): K'ss'la può trattenere il fiato per 5d6 round prima di rischiare di annegare (vedi pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Incantesimi da chierico preparati (4/4; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, cura ferite minori, individuazione del magico, purificare cibo e bevande**; 1° - *comando, cura ferite leggere, incuti paura, protezione dalla legge**.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Sess'innek. Domini: Caos (lancia incantesimi del caos a livello dell'incantatore +1), Oscurità (Combattere alla Cieca come talento bonus).

Proprietà: *Corazza a scaglie+1*, scudo pesante di metallo, *mazza pesante+1*, balestra leggerà perfetta, 10 quadrelli da balestra, *pozione di cura ferite moderate*, 2 *pozioni di cura ferite leggere*, zaino, otre, razioni da viaggio, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia, simbolo sacro di legno.

Tattiche: Siccome K'ss'la non è ancora riuscita ad aggirare la *serratura arcana* sulla porta dell'area 9, preferirebbe fare un accordo con eventuali intrusi invece che combatterli. Se i PG non attaccano subito, offre loro due rubini dal forziere del tesoro di Kha'ghassta perché la aiutino a superare la porta e consentano alla sua gente di prendere gli oggetti all'interno. Se i PG rifiutano, dà ai suoi compagni il segnale di attaccare.

Al comando di K'ss'la, i lucertoloidi attaccano i PG con i loro giavellotti, che sono spalmati di veleno soporifero (vedi "Veleni" nel Capitolo 10). Se possibile, K'ss'la chiama aiuto, poi lancia *protezione dalla legge* nel primo round di combattimento, seguito da *incuti paura* nel successivo. Quindi, tenta di rimanere fuori dalla mischia e curare i suoi alleati. Se costretta al combattimento in mischia, combatte usando la sua mazza pesante.

Sviluppo: Se i personaggi accettano l'offerta di K'ss'la, lei li porta all'area 9. Se invece uccidono tutti i lucertoloidi nella stanza, possono continuare a esplorare per conto loro.

6. Tana della bestia del caos (LI 7)

Questa stanza un tempo era una biblioteca, ma ora è la tana di una bestia del caos che è stata un servitore di questi lucertoloidi da molto prima che giungessero in questo tempio.

Le pareti di questa stanza a quarto di cerchio con il soffitto a cupola sono coperte di scaffali stracolmi di polverosi libri rilegati in pelle e dall'aspetto antico. Le finestre in alto sono coperte di vegetazione, così che solo qualche fascio di luce illumina la stanza buia. Sul pavimento sono sparpagliate ossa di vario tipo.

I libri sugli scaffali sono così antichi che le pagine si disintegrano al solo toccarle. Le ossa provengono da vittime umanoidi e animali che la bestia del caos ha trascinato qui per consumarle.

Creatura: Una bestia del caos vive attualmente qui, sebbene le sia permesso di uscire dal tempio per cacciare a volontà altre creature.

Bestia del caos: pf 55; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 32.

Tattiche: La bestia del caos è nascosta tra gli scaffali quando arrivano i personaggi. Attacca quando si presenta una buona opportunità e cambia spesso forma durante il combattimento.

7. camere dei lucertoloidi (LI 6)

La maggioranza dei lucertoloidi che abitano nel tempio rimangono in questa stanza quando non presidiano i posti di guardia o cacciano per procurarsi cibo.

Sul pavimento lungo la parete est di questa stanza a quarto di cerchio con il soffitto a cupola ci sono quindici giacigli stipati molto stretti. Vicino alla parete di fronte c'è un mucchietto di cibo scartato e immondizia. Nove umanoidi scagliosi stanno sgranocchiando quelle che sembrano parti di corpo umano.

I lucertoloidi in questa stanza trascorrono la maggior parte del loro tempo mangiando o dormendo, anche se ogni tanto scoppiano dei litigi quando si annoiano.

Creature: Al momento in questa stanza nove lucertoloidi stanno pranzando con i resti di un prigioniero umano.

Lucertoloidi (9): pf 11, 11, 12, 12, 13, 13, 13, 14, 15; vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 165.

Tattiche: A meno che il gruppo non abbia fatto molto rumore in un'area vicina, o che il tempio non sia stato avvertito della presenza di intrusi, i lucertoloidi sono impreparati per eventuali intrusi. Ci mettono 1 round ad afferrare le armi. Se ne hanno la possibilità, chiamano aiuto dalla più vicina stanza di guardia (area 2). Ogni lucertoloide ha un giavellotto con la punta avvelenata con veleno soporifero (vedi "Veleni" nel Capitolo 10) e due reti uncinate trattate con lo stesso veleno (vedi area 2). Non sono competenti nell'uso delle reti, quindi ciascuno subisce una penalità di -4 agli attacchi fatti con esse.

Sviluppo: I personaggi che cadono in battaglia qui vengono disarmati e imprigionati nell'area 3.

8. camera di kha'ghassta (LI 8)

Questa stanza un tempo apparteneva al sarrukh chierico a capo di questo tempio, ma il re lucertola Kha'ghassta l'ha rivendicata per sé.

Dentro a questa camera dall'aspetto opulento c'è un uomo-lucertola dalla corporatura massiccia con una colorazione scura e le ali. Quattro altre creature umanoidi scagliose lo accudiscono.

Questa stanza è ammobiliata con un letto che di recente è stato restaurato e con un forziere che il re lucertola ha portato con sé.

Creatura: Il re lucertola in qualsiasi momento è in compagnia di quattro guardie khaasta. Se dovesse sentire rumore di battaglia, si allontana da questa stanza per indagare.

Kha'ghassta: Re lucertola barbaro 2; GS 4; umanoide Medio (rettile); DV 2d8+6 più 2d12+6; pf 34; Iniz +5; Vel 12 m, volare 9 m (media); CA 25, contatto 13, colto alla sprovvista 25; Att base +3; Lotta +10; Att +10 in mischia (1d4+7, artiglio) o +12 in mischia (2d6+12/19-20, *spadone*+2) o +8 a distanza (1d8/x3, arco lungo); Att comp +10 in mischia (1d4+7, 2 artigli) e +8

in mischia (1d6+3, morso) o +12 in mischia (2d6+12/19-20, *spadone*+2) e +8 in mischia (1d4+3, morso) o +8 a distanza (1d8/x3, arco lungo); AS ira 1 volta al giorno; punire il bene, capacità magiche; QS riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, movimento veloce, trattenere il fiato, immunità (veleno), resistenza all'acido 10, al freddo 10, all'elettricità 10 e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 14, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +7, Rifl +9, Vol +2; For 25, Des 20, Cos 16, Int 16, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cavalcare +10, Cercare +4, Conoscenze (piani) +5, Diplomazia +3, Equilibrio +11, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +4, Nuotare +10, Osservare +3, Raggiare +3, Saltare +17, Scalare +6, Sopravvivere +8; Attacco Poderoso, Multiattacco.

Ira: Mentre Kha'ghaasta è in preda all'ira, sono attive le seguenti modifiche alle statistiche soprastanti: DV 2d8+10 più 2d12+10; pf 42; CA 23, contatto 11, colto alla sprovvista 23; Lotta +12; Att +12 in mischia (1d4+9, artiglio) o +14 in mischia (2d6+15/19-20, *spadone*+2) o +8 a distanza (1d8/x3, arco lungo); Att comp +12 in mischia (1d4+9, 2 artigli) e +10 in mischia (1d6+4, morso) o +14 in mischia (2d6+15/19-20, *spadone*+2) e +10 in mischia (1d4+4, morso) o +8 a distanza (1d8/x3, arco lungo); TS Temp +9, Vol +4; For 29, Cos 20; Nuotare +12, Saltare +19, Scalare +8. L'ira dura 8 round.

Punire il bene (Sop): Una volta al giorno, Kha'ghaasta può compiere un normale attacco in mischia per infliggere 4 danni extra contro un nemico buono.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - *oscurità*; 1 volta al giorno - *dissacrare*. 4° livello dell'incantatore.

Proprietà: *Corazza di piastre*+1, *spadone*+2, arco lungo, 20 frecce, 5 frecce di ferro freddo, 2 *pozioni di cura ferite moderate*, *pozione di neutralizza veleno*, *mantello della resistenza*+1, attrezzi da scalata.

Khaasta (4): pf 25, 30; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 91.

Tattiche: Quando i PG aprono la porta di questa stanza, i khaasta scattano a bloccare loro la strada, mettendosi uno di fianco all'altro nel passaggio. Kha'ghaasta prende il volo e cerca di non farsi vedere finché i personaggi non sono riusciti a farsi strada dentro alla stanza. A quel punto, scende, cade in preda all'ira e attacca. Il suo bersaglio preferito è qualsiasi personaggio che sembri un incantatore arcano.

Sviluppo: Se la battaglia si volge al peggio per Kha'ghaasta, questi tenta di fuggire dal tempio con tutti i lucertoloidi e i khaasta che sono ancora vivi e in grado di muoversi.

Tutti i personaggi che cadono in battaglia qui vengono disarmati e portati nell'area 3 per attendere di essere sacrificati.

Tesoro: Il forziere è chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 25). Contiene 540 mo, due rubini (2, 250 mo ciascuno), *polvere della sparizione* e una *barca piegevole*.

9. zanna del serpente (LI 9)

Questa stanza è il luogo dell'ultimo riposo dell'eroe sarrukh Il'nik'tu, possessore di *Zanna del Serpente*. La porta è chiusa con una *serratura arcana*. I lucertoloidi che abitano nel tempio attualmente non hanno i mezzi per aggirare l'incantesimo, quindi non sono ancora entrati in questa stanza.

Trappola: Aprire la porta attiva un incantesimo lanciato dai sarrukh ed evoca un piscioloth. Il piscioloth lancia subito *nube maleodorante* sul gruppo e poi si lancia in mischia, usando le chele e i tentacoli. Se la creatura ha la peggio in battaglia, evoca quattro skeroloth per tenere impegnati gli attaccanti, poi sfrutta la capacità *fondersi nella pietra* per nascondersi per 1d3 round, nella speranza di sorprendere i nemici quando riemerge.

Trappola con evoca mostri VIII: GS 9; congegno magico; attivatore di prossimità (*allarme*); ripristino automatico; effetto di incantesimo (*evoca mostri VIII*, mago di 15° livello, piscioloth); Cercare CD 33; Disattivare Congegni CD 33. *Costo:* 60.500 mo, 4.840 PE.

Piscioloth: pf 65; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 195.

Skeroloth (4): pf 22, 25, 27, 35; vedi *Abissi e Inferi*, pagina 197.

Al centro della stanza si erge una piattaforma di pietra con sopra il corpo di una creatura scagliosa in armatura cerimoniale. Il cadavere impugna un'immensa spada che è chiaramente di ottima fattura. Incisioni di serpenti che si contorcono decorano le pareti della stanza, ma per il resto è disadorna.

Il'nik'tu era un sarrukh leggendario di grande forza. Il cadavere è stato conservato con un incantesimo *riposo inviolato* permanente.

Sviluppo: Il'nik'tu è realmente morto e non si rianima se viene rimossa la spada dalle sue mani.

Tesoro: I soli tesori all'interno della stanza sono *Zanna del Serpente* (uno *spadone vipera*+2) e *l'armatura completa*+3 che indossa Il'nik'tu.

concludere l'avventura

Se i personaggi se ne vanno dal tempio con *Zanna del Serpente*, i sarrukh verranno senz'altro a sapere dei loro spostamenti e invieranno i loro servitori per recuperarla. Se i PG distruggono la lama, i sarrukh potrebbero esigere vendetta se lo scoprono, ma hanno così tante altre preoccupazioni che non organizzeranno più di un paio di attacchi.

Se i PG aprono l'area 9 e permettono ai lucertoloidi di prendere la spada, questi ultimi lasceranno che i personaggi se ne vadano in pace. Poco dopo Kha'ghaasta presenta la lama ai capi dei khaasta, che dichiarano il re lucertola e la sua tribù membri onorari. Sfruttano la spada nella loro attuale lotta contro i sarrukh, e il colpo morale inferto al nemico dà ai khaasta il predominio, almeno temporaneamente.

Se il gruppo dovesse andarsene dal tempio senza ripulirlo né recuperare *Zanna del Serpente*, i sarrukh scoprono la locazione due settimane dopo. A differenza dei lucertoloidi e dei khaasta, essi hanno la magia necessaria per entrare nell'area 9 e recuperare la spada. La lama leggendaria fornisce la motivazione giusta ai loro seguaci per attaccare i khaasta in diversi luoghi in tutto il Faerûn. Le loro razzie hanno un tale successo che essi riacquistano il predominio nella lotta, almeno temporaneamente.



APPENDICE

Questa sezione fornisce una tabella delle ere storiche di Faerûn, una tabella delle capacità razziali per i vari Scagliosi descritti in questo volume e una sezione di riferimento sulle divinità degli Scagliosi.

Ere storiche di faerûn

La seguente tabella indica le date iniziali e finali di tutti i reami conosciuti nella storia di Faerûn. Tutte le date sono riportate con la notazione del Calendario delle Valli (CV). L'indicazione "(giorni nostri)" significa che il reame sopravvive ancora, almeno in un qualche modo.

Impero	Date
Giorni del Tuono	Da -35.000 a -30.000
Imperi dei sarrukh	da -35.000 a -33.500
Isstosseffil	da -34.500 a -33.800
	(giorni nostri, solo Oreme)
Mhairshaulk (sarrukh)	da -34.800 a -33.500
Mhairshaulk (yuan-ti)	da -33.500 a -24.000
Okoth	da -35.000 a -34.100,
	699 ai giorni nostri
Imperi dei Batrachi	da -33.500 a -31.000
Imperi degli Aearec	da -31.000 a -30.000
Faerie	da -34.000 ai giorni nostri
Era dell'Alba/Era dei Draghi	Da -30.000 a -24.000
Regno dei Draghi	da -30.000 a -24.000
Regno dei Giganti	da -28.000 a -25.000
Ostoria (colline, fuoco, gelo, nuvole, tempeste e titani)	da -28.000 a -25.000
Prima Ascesa	Da -24.000 a -12.000
Aryvandaar (elfi dorati)	da -23.900 a -9.000
Shantel Othreier (elfi dorati e della luna)	da -23.600 a -10.100
Illythir (elfi scuri)	da -23.200 a -10.000

Syòpiir (elfi verdi)	da -23.100 a -11.600
Illefarn (elfi verdi e della luna)	da -22.900 a 342
Orishaar (elfi della luna)	da -22.500 a -11.700
Thearnytaar (elfi verdi)	da -21.400 a -11.200
Eiellûr (elfi verdi)	da -21.000 a -11.400
Miyiertar (elfi scuri e verdi)	da -18.800 a -10.500
Keltormir (elfi verdi e della luna)	da -17.800 a -8.500
Bhaerynden (nani dorati)	da -15.000 a -9.000
Guerre delle Corone Elfiche	Da -12.000 a -9.000
Era dei Popoli Orgogliosi	Da -9.000 a -3.000
Shanatar (nani degli scudi)	da -11.000 a -1.900
Corte Elfica (elfi dorati, verdi e della luna)	da -10.000 a -4.000
Synnoria (elfi della luna)	da -9.800 ai giorni nostri
Telantiwar (drow)	da -9.600 a -7.600
Bosco Rystall (elfi verdi)	da -8.800 a -64
Evereska (elfi dorati, verdi e della luna)	da -8.600 ai giorni nostri
Siluvanede (elfi dorati)	da -8.400 a 882
Jhyrennstar	da -8.400 a -4.000
Uvaeren (elfi dorati e della luna)	da -8.200 a -5.000
Semberholme (elfi della luna)	da -8.000 a -4.000
Sharrven (elfi verdi e della luna)	da -7.600 a -2.770
Terre Profonde (nani dorati)	da -7.600 ai giorni nostri
Sarphil (nani degli scudi)	da -7.500 a -4.400
Oghrann (nani degli scudi)	da -5.215 a -3.770
Haunghdannar (nani degli scudi)	da -4.974 a -3.389
Ghaurraghaur (nani degli scudi)	da -4.819 a -3.611
Eaerlann (elfi verdi e della luna)	da -4.700 a 882
Besilmer (nani degli scudi)	da -4.420 a -4.160
Ammarindar (nani degli scudi)	da -4.100 a 882
Cormanthyrr (elfi dorati, verdi e della luna)	da -4.000 a 1344
Delzoun (nani degli scudi)	da -3.900 a -100
Regno Profondo (nani grigi)	da -3.717 ai giorni nostri
Stella di Ferro (nani degli scudi)	da -2.919 a 207

Era dell'Umanità	Da -3.000 ai giorni nostri
Calimshan	da -6.060 ai giorni nostri
Jhaamdath	da -5.800 a -255
Netheril	da -3.859 a -339
Imaskar	da -3.600 a -2.448 (giorni nostri, Profondo Imaskar; vedi <i>Sottosuolo di Faerûn</i>)
Mezro/Chult	da -2.637 ai giorni nostri
Mulhorand	da -2.135 ai giorni nostri
Unther	da -2.087 ai giorni nostri
Narfell	da -900 a -150
Raumathar	da -900 a -150
*Serpentes	da -304 a 10 (giorni nostri)

*Serpentes è incluso come reame "umano", poiché gli yuan-ti sono in parte di discendenza umana.

divinità degli scagliosi

Le divinità venerate dai vari Scagliosi sono riassunte nella tabella della pagina successiva. I dettagli sulle loro origini e storie sono forniti nei paragrafi sottostanti.

essylliss

Dopo la creazione dei lucertoloidi, il Serpente del Mondo creò un aspetto di sé a loro immagine. Il dio sentì il bisogno di dare a queste creature semplici una divinità che potessero chiamare loro, per timore che fossero distratti dalla pletera di altre divinità. La venerazione di Essylliss durò duemila anni dopo la caduta del Mhairshaulk governato dai sarrukh. Alla fine, però, le fazioni divise dei lucertoloidi iniziarono ad adorare Semuanya. Oggi Essylliss è venerato da una manciata di lucertoloidi, e ne rimane poco più che una traccia.

m'daess

La questione dei sacrifici non sarrukh fu il primo punto principale di divisione per il Serpente del Mondo. Quando i sarrukh decisero che i membri della loro razza erano troppo importanti per essere sacrificati al loro dio, violarono una delle prime e più fondamentali dottrine della loro religione. Anche se il Serpente del Mondo aveva accettato in linea di principio che i Senza Scaglie erano sacrifici accettabili, non poteva rassegnarsi a modificare l'accordo con i sarrukh. Invece che rinunciare alle proprie pretese o costringerli a mantenere l'accordo originale (e quindi rischiare la loro defezione per un'altra divinità), il Serpente del Mondo creò un aspetto di sé chiamato M'daess, la serpe-madre, il cui compito era di purificare le anime degli impuri che venivano sacrificati in nome del Serpente del Mondo, rendendole così equivalenti alle anime dei sarrukh agli occhi del loro dio.

merrshaulk

Al momento della frammentazione della loro divinità principale, i sarrukh scelsero di venerare l'aspetto incarnato da Merrshaulk. Questa divinità crudele e dispotica indirizzò i sarrukh sul sentiero della malvagità assoluta. Merrshaulk poco

si interessava alla condizione delle razze serpentine, purché continuassero a venerarlo. Inspiegabilmente sprofondò in un profondo torpore che durò per migliaia di anni. Alla fine, era rinato nella forma del suo avatar Sseth, la divinità che gli yuan-ti adorano adesso.

parrafaire

Il Principe delle Naga è il guardiano dei segreti magici e dei luoghi nascosti molto in profondità nella terra. Il suo scopo non è di impedire l'accesso a tali segreti, ma di mettere alla prova la saggezza e l'ingegnosità di coloro che vengono a cercarli. Parrafaire si diverte a creare trappole intelligenti, esche, diversivi e labirinti, e ad offrire indizi criptici. I suoi insegnamenti religiosi sono presentati in forma di indovinelli ed enigmi che i seguaci devono decifrare.

Il Principe dei Segreti Nascosti ha pochi seguaci e nessuna chiesa costituita, sebbene quasi tutte le naga gli rendano omaggio almeno indirettamente.

semuanya

I lucertoloidi attualmente sostengono Semuanya, un frammento insensibile e disinteressato del Serpente del Mondo. Semuanya promuove solo la sopravvivenza e insegna che qualsiasi azione compiuta alla ricerca di quello scopo è accettabile. Considera la maggior parte dei conflitti che si verificano in Faerûn, compresa la situazione dei suoi seguaci, come completamente irrilevanti. Semuanya non ha alleati e il suo solo nemico è il signore dei demoni Sess'innek.

shekinester

Shekinester è una dea complessa e pragmatica con cinque aspetti: l'Acquisitrice (LM), la Dispensatrice (LB), la Cercatrice (CB), la Tessitrice (CM) e la Custode (N). ogni aspetto è rappresentato e venerato come una dea separata.

L'Acquisitrice: Questo aspetto della dea rappresenta la brama di controllare e possedere. È spesso rappresentata come una naga bisbetica dal volto duro che si aggrappa disperatamente alla sua giovinezza in declino. In quanto Acquisitrice, la Regina dai Cinque Volti cerca di accumulare conoscenze e saggezza che siano in pericolo di essere perse o dimenticate.

La Dispensatrice: Nel suo ruolo di guardiana dei giovani e dei non iniziati, la Dispensatrice è una elargitrice di saggezza. Rappresentata con la testa di una bellissima fanciulla, generalmente è considerata generosa e misericordiosa. In quanto Dispensatrice, Shekinester cerca attivamente opportunità per garantire saggezza a coloro che non hanno neppure capito di averne bisogno. Questo aspetto della sua natura può anche renderla una messaggera indesiderata che costringe i seguaci a iniziazioni che potrebbero provocare loro "dolori crescenti".

La Cercatrice: Spesso rappresentata come una naga bambina, la Cercatrice è piena di curiosità. Questo aspetto di Shekinester è spinto dal bisogno di esplorare e studiare.

La Tessitrice: Questo aspetto della Regina dai Cinque Volti è il principio della distruzione attiva: una naga con il volto da vecchia rugosa che distrugge allo scopo di fare spazio per la nuova vita. Tuttavia, è anche l'incarnazione dei collegamenti,

poiché riunisce i disparati brandelli di conoscenza per creare una nuova comprensione. In quanto Tessitrice, Shekinester cerca di distruggere chiunque entri nei luoghi dimenticati e decadenti che lei sorveglia.

La Custode: Vista come una naga di mezza età, questo aspetto della dea custodisce la fiamma nella Corte della Luce e preserva l'esistenza. Ha anche giurisdizione sugli spiriti dei morti, accogliendoli con acqua, frutta e pane e proteggendoli dal male. In quanto Custode, Shekinester fornisce sostegno ai mortali minacciati dall'estinzione, da forze soverchianti o da qualche altra terribile minaccia.

sseth

All'incirca al tempo del crollo di Netheril, apparve uno yuan-ti carismatico con ali piumate, che proclamava essere l'avatar di Merrshaulk, che era rimasto a lungo in uno stato di sonnolenza. Serpentes, un grande regno di yuan-ti, fu forgiato sotto il dominio di questo nuovo comandante, che si chiamava Sseth. Gli yuan-ti e i pochi sarrukh rimasti iniziarono a venerarlo come la nuova incarnazione di Merrshaulk. Alla fine, anche Sseth sprofondò in un lungo torpore, che poi spinse i sarrukh di Okoth a trasferire la loro obbedienza alla divinità Set del Mulhorand.

ssharstrune

Un altro frammento del Serpente del Mondo era Ssharstrune, un dio serpente adorato principalmente dalle naga malvagie. Ssharstrune, che incarnava la natura avida di guadagno e bramosa di potere di alcune naga, alla fine fu ingoiato da Shekinester, provocando inavvertitamente la sua assunzione di molteplici aspetti.

sss'thasine'ss

Un altro aspetto del Serpente del Mondo, Sss'thasine'ss era una divinità malvagia un tempo venerata da yuan-ti, naga oscure e qualche altro Scaglioso. Appariva davanti ai suoi seguaci come uno sciame contorcendo di serpenti attorcigliati in una grezza forma umanoide e generalmente comunicava attraverso le teste di innumerevoli serpenti più piccoli. Sss'thasine'ss alla fine venne distrutto da una delle divinità elfiche all'incirca al tempo in cui Vyshaantaar assurse al potere in Aryvandaar. Da allora Talona ha assunto il suo aspetto.

varae

Un culto bestiale nomade composto da umani nelle Pianure Scintillanti iniziò a venerare il dio Varae durante la Quinta Era di Calimshan (da 200 CV a 270 CV). Un gruppo di yuan-ti sanguepuro provenienti dalla Penisola di Chult si infiltrò nel culto e diffuse la sua influenza in tutto il Faerûn. Un gruppo di cultisti emigrò a nord in cerca di Ss'thar'tiss'ssun, solo per essere trasformati *in massa* in ofidi quando scatenarono un artefatto creato dal Casato Orogth e abbandonato dagli yuan-ti.

DIVINITÀ DEGLI SCAGLIOSI

Nome (Status)*	Allineamento	Arma preferita/ Arma della divinità
Essylliss (Semi)	N	Randello/ <i>randello di impatto+1</i>
Laogzed (Semi)	CM	Randello pesante/ <i>randello pesante immorale+1</i>
M'daess (Semi)	NB	Falce/ <i>falce misericordiosa+1</i>
Merrshaulk (aspetto di Sseth)†	CM	Spada lunga/ <i>spada lunga venefica+1</i>
Parrafaire (Semi)	CN	Falce da coda ^{RS} / <i>falce da coda advertente+1</i>
Sebek (Semi)	NM	Lancia lunga, mezza lancia o lancia corta/ <i>lancia lunga, mezza lancia o lancia corta affilata+1</i>
Semuanya (Min)	N	Randello/ <i>randello urlante+1</i>
Sess'innek (PD)	CM	Spada lunga/ <i>spada lunga corrosiva+1</i>
Shekinester (Mag)	LB/CB/N/ LM/CM	Falce da coda ^{RS} / <i>falce da coda del colpo sicuro+1</i>
Sseth (aspetto di Set) (Int)	LM	Lancia lunga, mezza lancia o lancia corta/ <i>lancia lunga, mezza lancia o lancia corta venefica+1</i>
Sseth (imprigionato**) (Int)	CM	Scimitarra/ <i>scimitarra venefica+1</i>
Ssharstrune (aspetto di Shekinester)	NM	Falce da coda ^{RS} / <i>falce da coda del tocco fantasma+1</i>
Sss'thasine'ss (aspetto di Talona)	CM	Frusta/ <i>frusta schiacciante+1</i>
Varae (aspetto di Sseth)†	CN	Scimitarra/ <i>scimitarra venefica+1</i>

DIVINITÀ DEGLI SCAGLIOSI (CONTINUA)

Nome (Status)*	Domini	Simbolo	Area di influenza	Venerato da
Essylliss (Semi)	Animale, Guerra, Morte Acquatica††, Protezione, Rettili, Tempeste	Testa di lucertola	Lucertoloidi	Pochi lucertoloidi
Laogzed (Semi)	Caos, Distruzione, Fanghiglie, Morte	Rospo-lucertola melmoso	Fame, distruzione	Trogloditi, tren
M'daess (Semi)	Acqua, Animale, Famiglia, Rinnovamento, Vegetale	Uovo rotto con serpentoide che sporge	Purificazione, serpenti e serpentoidi giovani	Sarrukh
Merrshaulk (aspetto di Sseth)†	Animale, Caos, Charme, Distruzione, Fato, Guerra, Rettili, Vegetale	Testa di cobra	Bestie, predatori, sonnolenza	Yuan-ti esiliati, cacciatori, asabi di Oreme
Parrafaire (Semi)	Guerra, Illusione, Protezione, Rettili	Testa di naga con orecchie piumate	Sorveglianza	Naga
Sebek (Semi)	Acqua, Animale, Male, Rettili	Cocodrillo con acconciatura di corna e penne	Pericoli del fiume, cocodrilli, cocodrilli mannari	Druidi, abitanti di aree infestate da cocodrilli, ranger, cocodrilli mannari
Semuanya (Min)	Animale, Fato, Guarigione, Guerra, Protezione, Rettili, Rinnovamento, Vegetale	Uovo di lucertola	Sopravvivenza, propagazione	Lucertoloidi, asabi liberi dell'Anauroch
Sess'innek (PD)	Distruzione, Guerra, Morte Acquatica††, Oscurità, Tirannia	Mano rettile verde artigliata	Civiltà, dominio	Khaasta, re lucertole e lucertoloidi governati
Shekinester (Mag)	Bene, Caos, Fato, Incantesimi, Legge, Magia, Male, Protezione, Rettili, Rinnovamento	Giara di grano (Custode), libro (Cercatrice), maschera (Tessitrice), moneta (Acquisitrice), specchio (Dispensatrice),	Variabile in base all'aspetto	Naga, pteradi
Sseth (aspetto di Set) (Int)	Aria, Legge, Magia, Male, Odio, Oscurità, Rettili	Cobra attorcigliato	Deserto, distruzione, siccità, notte, odio, putrefazione, serpenti, tradimento, ambizione, magia malvagia, veleno, omicidio	Mulan malvagi***, sciacalli mannari, Okothian, sarrukh, seguaci di Sseth imprigionato
Sseth (imprigionato***) (Int)	Animale, Aria, Caos, Conoscenza, Inganno, Magia, Male, Pianificazione, Rettili	Serpente volante con zanne scoperte	Veleno, sonnolenza	Yuan-ti, sarrukh di Mhairshaulk e Isstosseffifi, ofidi, serpenti senzienti, naga spirituali
Ssharstrune (aspetto di Shekinester)	Charme, Magia, Male, Rettili, Tirannia	Testa di naga spettrale	Acquisizione, potere	Naga oscure
Sss'thasine'ss (aspetto di Talona)	Animale, Caos, Guarigione, Male, Morte, Rettili	Sciame di serpenti contorti	Creature velenose	Yuan-ti, naga oscure
Varae (aspetto di Sseth)†	Animale, Caos, Morte Acquatica††, Rettili	Serpente che si morde la coda	Serpenti	Yuan-ti sanguepuro, ofidi, barbari Calishiti

*Abbreviazioni dello status: Mag = divinità maggiore; Int = divinità intermedia; Min = divinità minore; Semi = semidivinità; PD = principe dei demoni.

**Il vero Sseth attualmente è imprigionato e irraggiungibile dai seguaci. Queste statistiche riflettono l'area di influenza di Sseth, se dovesse essere liberato e potesse recuperare la propria area di influenza dall'usurpatore Set.

***Da notare che Set ora accetta chierici CM del suo aspetto di Sseth, in aggiunta ai suoi allineamenti dei chierici normalmente concessi.

†Gli aspetti di Sseth al momento sono aspetti di Set, e seguono le regole per Sseth [aspetto di Set]. Queste statistiche riflettono le caratteristiche uniche dell'aspetto, se dovesse essere liberato e potesse recuperare la propria area di influenza dall'usurpatore Set.

††Vedi *Guida del Giocatore a Faerûn* o *Sottosuolo di Faerûn*.

TRATTI RAZZIALI TABELLA I

Razza	Modificatori punteggi di caratteristica	Taglia	Velocità	Dadi Vita razziali	Attacco base/ tiri salvezza base	Punti abilità razziali	Abilità di classe	Talenti razziali
Asabi	+2 Des, +2 Int, +2 Sag	Media	15 m, scavare 6 m	3d8	+3/+1/+3/+3	(2 + mod Int) x6	Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare	2 (Abilità Focalizzata [Saltare], Riflessi in Combattimento)
Asabi, codauncinata	+4 For, +4 Cos, -4 Int, -2 Car	Grande	12 m, scavare 9 m	7d8	+7/+2/+5/+5	(2 + mod Int) x10	Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare,	3 (Abilità Focalizzata [Saltare], Iniziativa Migliorata, Multiattacco)
Corrotto	+2 Cos	Come creatura base	Come creatura base	Come creatura base	Come creatura base	Come creatura base	Come creatura base	Come creatura base più Allerta ^B
Guardiacovata	+2 Des, +2 Cos, -4 Int, -4 Car	Come creatura base	Come creatura base	Come creatura base	Come creatura base	Come creatura base ma perde 2 gradi da ogni abilità	Come creatura base	Come creatura base più Allerta ^B
Khaasta	+8 For, +2 Des, +4 Cos, +2 Int	Media	9 m	3d8	+3/+1/+3/+3	(2 + mod Int) x6	Addestrare Animali, Cavalcare, Conoscenze (piani), Intimidire, Osservare, Scalare, Sopravvivenza	2 (Attacco Poderoso, Tiro Ravvicinato)
Ofide	+2 For, +4 Des	Media	6 m, scalare 4,5 m, nuotare 15 m	3d8	+3/+1/+3/+3	(2 + mod Int) x6	Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Osservare, Scalare	2 (Allerta, Schivare)
Pterade	+10 For, +6 Cos, +4 Sag, -2 Car	Grande	9 m, scalare 6 m, volare 9 m (media, braccia alate) o volare 15 m (buona, pterodattile)	4d8	+4/+1/+4/+4	(2 + mod Int) x7	Ascoltare, Osservare, Saltare, Scalare	2+1 bonus (Allerta, Attacco Poderoso, Attacco in Volo ^B)
Re lucertola	+6 For, +4 Des, +4 Cos, +2 Int, +2 Car	Media	9 m, volare 9 m (media)	2d8	+2/+3/+3/+3	(8 + mod Int) x5	Ascoltare, Conoscenze (piani), Diplomazia, Equilibrio, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Nuotare, Raggiare, Saltare	1 (Attacco Poderoso)
Sarrukh	+12 For, +4 Des, +10 Cos, +20 Int, +8 Sag, +8 Car	Media	9 m	14d8	+14/+4/+9/+9	(2 + mod Int) x17	Ascoltare, Camuffare, Concentrazione, Conoscenze (arcano), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia), Decifrare Scritture, Diplomazia, Guarire, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Osservare, Valutare	5 (Allerta, Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Persuasivo)
Tren	+4 For, +4 Cos, -4 Int	Media	9 m	4d8	+4/+1/+1/+4	(2 + mod Int) x7	Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Osservare	2+1 bonus (Iniziativa Migliorata, Multiattacco ^B , Schivare)
Tritone del fuoco	+2 Des, +2 Cos, -2 Int, -2 Car	Media	9 m	2d8	+1/+0/+3/+3	(2 + mod Int) x5	Ascoltare, Cavalcare, Intimidire, Osservare	1 (Combattimento in Sella)
Troglodita	-2 Des, +4 Cos, -2 Int	Media	9 m	2d8	+1/+3/+0/+0	(2 + mod Int) x5	Ascoltare, Nascondersi (bonus razziale +4 Focalizzata a Nascondersi)	1+1 bonus (Arma [giavelotto], Multiattacco ^B)
Yuan-ti, sanguepuro	+2 Des, +2 Int, +2 Car	Media	9 m	4d8	+4/+1/+4/+4	(2 + mod Int) x7	Ascoltare, Camuffare, Concentrazione, Conoscenze (qualsiasi), Nascondersi, Osservare	2+2 bonus (Allerta ^B , Combattere alla Cieca ^B , Iniziativa Migliorata, Schivare)

¹ Bacio velenoso (Str): Mentre lotta, un corrotto può scegliere di insudiciare l'avversario con saliva velenosa invece di infliggere danni. Il "bacio" velenoso può essere usato solo mentre si lotta con un nemico con la pelle esposta. Il corrotto effettua una prova di lotta contrapposta invece di un attacco e subisce una penalità di -4 alla prova. Se vince, riesce ad applicare il veleno (contatto, Tempra CD 13 + modificatore di Cos del corrotto, danni iniziali e secondari 1d4 Cos) baciando, leccando o mordicchiando leggermente l'avversario. (Questa capacità sostituisce la capacità di morso velenoso illustrata in *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn*.)

TRATTI RAZZIALI TABELLA 2

Razza	Competenze	Bonus armatura naturale	Attacchi naturali	Attacchi speciali	Qualità speciali	Linguaggi	Classe preferita	Modificatore di livello
Asabi	Armi semplici, scimitarra, scudi	+2	2 artigli (1d4) e 1 morso (1d4)		Scurovisione 18 m	Draconico Bonus: Comune, Abissale	Guerriero	+1
Asabi, codauncinata	Armi semplici, scudi	+6	2 artigli (1d6) e 1 morso (1d4) e 1 botta di coda (1d4)	Coda velenosa (Temp CD 15, 2d6 pf/1d4 Cos e Vol CD 15 o <i>confusione</i> per successive 2 azioni)	Scurovisione 18 m, immunità a incantesimi di ammalimento	Draconico Bonus: Comune, Abissale	Barbaro	+5
Corrotto	Come creatura base	Come creatura base	Come creatura base	Bacio velenoso ¹ , poteri psionici (3 volte al giorno - <i>metamorfosi</i> [solo forme di serpente]; 1 volta al giorno - <i>veleno</i> [(CD 13 + mod Cos] livello dell'incantatore pari a livello del personaggio)	Immunità (charme, bloccare, veleno), RI 12 + 1 per ogni 2 livelli	Abissale, Comune, Draconico, Yuan-ti	Come creatura base	+3
Guardiacovata	Come creatura base	Come creatura base	Come creatura base più 2 artigli (1d2) e 1 morso (1d3)	Ira (1 volta al giorno, +4 For, +4 Cos, +2 TS Vol, -2 CA)	Immunità (charme, bloccare, veleno)	Come creatura base	Come creatura base	+3
Khaasta	Armi semplici, armature medie, scudi, arco lungo composito, alabarda, scimitarra	+6	2 artigli (1d4) e 1 morso		Scurovisione 18 m	Draconico, Abissale, Comune	Guerriero	+3
Ofide	Armi semplici, scimitarra, scudi	+3	1 morso (1d4)	Maledizione serpentina (morso, Temp CD 11, diventa ofide entro 2 settimane)	Scurovisione 18 m	Infernale, Yuan-ti Bonus: Abissale, Comune, Draconico, Sarrukhar	Guerriero	+2
Pterade	Armi semplici	+7	2 artigli (1d6) e 1 morso (1d8)		Forme alternative (braccia diventano ali o completa forma pterodattile)	Pterade Bonus: Comune, Sarrukhar, Yuan-ti	Barbaro	+4
Re lucertola	Armi semplici, Scudi	+5	2 artigli (1d4) e 1 morso (1d6)	Punire il bene (1 volta al giorno, +2 danni), capacità magiche (3 volte al giorno - <i>oscurità</i> , livello dell'incantatore pari a livello del personaggio)	Riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, trattenere il fiato 4 x Cos round, resistenza ad acido 10, freddo 10, elettricità 10, fuoco 10	Lucertoloide Bonus: Abissale, Comune	Barbaro	+5
Sarrukh	Armi semplici, Tridente	+18	2 artigli (1d8) e 1 morso (1d6)	Aura di paura (raggio 3 m, Vol CD 21), veleno (morso, Temp CD 22, 1d6/1d6), manipolare forma (contatto, Temp CD 22, alterazione fisica a scelta), capacità magiche ²	Scurovisione 18 m, immunità a fuoco, resistenza a incantesimi 20	Draconico, Sarrukhar Bonus: Comune	Mago	+8
Tren	Armi semplici	+8	2 artigli (1d4) e 1 morso (1d4)	Fetore (9 m, Temp CD 14, inferno 10 round)	Scurovisione 18 m	Draconico Bonus: Comune, Salamandra	Barbaro	+4
Tritone del fuoco	Armi semplici, scudi	+0	2 artigli (1d4)	Arma a soffio (1 volta ogni 5 minuti, 1,5 m, 1d6 fuoco, Riflessi dimezza)	Immunità a fuoco, vulnerabilità al freddo	Draconico Bonus: Comune, Salamandra	Chierico, guerriero	+3
Troglodita	Armi semplici	+6	2 artigli (1d4) e 1 morso (1d4)	Fetore (9 m, Temp CD 13, inferno 10 round)	Scurovisione 27 m	Draconico Bonus: Comune, Gigante, Goblin, Orchesco	Chierico	+2
Yuan-ti, Sanguepuro	Armi semplici, armature leggere, scudi, arco lungo, scimitarra	+1		Capacità magiche (1 volta al giorno - <i>charme su persone</i> (CD 12), <i>incuti paura</i> (CD 12), <i>intralciare</i> (CD 12), <i>oscurità, trance animale</i> (CD 13); 4° livello dell'incantatore)	Forma alternativa (vipera da Minuscola a Grande), scurovisione 18 m, individuazione del veleno, RI 14	Comune, Yuan-ti Bonus: Abissale, Draconico	Ranger	+2

¹ (3 volte al giorno - *dardo incantato*, *dissimulare* (CD 16), *distuggere non morti*, *identificare*, *invisibilità*, *scassinare*, *sonno* (CD 15), *vedere invisibilità*; 2 volte al giorno - *confusione* (CD 18), *fulmine* (CD 17), *metamorfosi*, *palla di fuoco* (CD 17); 1 volta al giorno - *muro di forza*, *teletrasporto* (CD 19); 14° livello dell'incantatore.

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

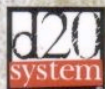
0521.630320

Visita il sito web www.25edition.it

IL MALE STRISCIANTE NON DORME MAI

Storie agghiaccianti narrano dei temibili progetti di conquista degli orrori conosciuti come le creature scagliose: lucertoloidi, naga, yuan-ti e la loro sinistra razza creatrice, i sarrukh. Infinitamente pazienti e spietati, queste insidiose creature serpentine cercano di schiavizzare le altre razze di Faerûn e alleviarle come bestiame. Per coloro che sono abbastanza audaci da aprire queste pagine, *Regni del Serpente* offre uno sguardo dettagliato sulle malvagie razze di serpenti e lucertole dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS.

* 27 nuovi mostri * 27 nuovi talenti * Decine di locazioni



Visita il nostro sito web
www.wizards.com/dnd

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Sede: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-144-X



9 788882 881443

Prezzo: € 29,95