DragonLance®

AMBIENTAZIONE

MARGARET WEIS & DON PERRIN
CON JAMIE CHAMBERS & CHRISTOPHER COYLE

Ambientazione

Autori: Margaret Weis, Don Perrin, Jamie Chambers, Christopher Coyle
Sviluppatori: Richard Baker, James Wyatt
Revisori: Michele Carter, Cal Moore, Charles Ryan, Ray Vallese, Val Vallese
Organizzatore revisori: Kim Mohan ❧ **Organizzatore grafici:** Ed Stark
Direttore artistico: Dawn Murin ❧ **Illustrazione di copertina:** Matt Stawicki
Illustratori tavole interne: Dennis Cramer, Jeff Easley, Matthew Faulkner, Emily Fiegenschuh, Lars Grant-West, Rebecca Guay, Heather Hudson, Doug Kovacs, Ginger Kubic, John & Laura Lakey, David Martin, Matthew Mitchell, Vinod Rams, Darrell Riche, Richard Sardinha, Brian Snoddy, Ron Spencer
Cartografi: Dennis Kauth, Rob Lazzaretti ❧ **Impaginatore:** Erin Dorries
Grafici: Yasuyo Dunnett, Dawn Murin
Direttore di R&D per i giochi di ruolo: Bill Slavicsek ❧ **Vice presidente editoriale:** Mary Kirchoff
Responsabile di categoria per i giochi di ruolo: Anthony Valterra
Responsabile del progetto: Martin Durham ❧ **Direttore di produzione:** Chas DeLong

Gli autori ringraziano per il loro contributo Cam Banks, Neil Burton, Weldon Chen, Richard Connery, Patrick Coppock, Terry Doetzel, Sean Everette, Luis Fernando De Pippo, Matt Haag, Digger Hayes, Eric Jwo, André La Roche, Sean Macdonald, Tobin Melroy, Frank Reinart, Sean K Reynolds, Trampas T. Whiteman.

Basato sulle regole originali di Dungeons & Dragons® create da Gary Gygax e Dave Arneson e sulle nuove regole Dungeons & Dragons create da Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

Questo prodotto Wizards of the Coast® non contiene Open Game Content.
Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto.
Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20™ System License, consultate www.wizards.com/d20.

Edizione Italiana

Direttore Responsabile: Emanuele Rastelli
Supervisione e revisione: Massimo Bianchini
Traduzione: Damiano Alfieri, Michele Bonelli di Salci, Fiorenzo delle Rupi
Impaginazione: Giorgia Calandroni

Si ringraziano Giulia Garbin e Alessandro Stanchi per la paziente e assidua collaborazione

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

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

Domande? 0521-630320

Visita il nostro sito web: www.25edition.it

Dragonlance, Dungeons & Dragons, D&D, Wizards of the Coast, il logo d20 system e d20 e il logo Wizards of the Coast sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc, consociata Hasbro, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.
©2003 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

Visita il sito internet www.wizards.com/dnd

Indice

Prefazione 4

Introduzione 5
Le ere di Krynn 5
Il mondo di Krynn 6
Ansalon 6
Taladas 6
Isole dei draghi 6
Altre terre 6
I popoli di Krynn 6
Razze civilizzate 6
Creature delle terre selvagge 7
La campagna 7
Fantasy epico 7
Il conflitto tra il Bene e il Male 7
L'influenza del passato di Krynn 7
Dove cominciare 7

Capitolo 1: Razze 8
Umani 9
Umani civilizzati 9
Nomadi 10
Nani 12
Nani delle montagne 13
Nani delle colline 13
Nani scuri 13
Nani di fosso 14
Elfi 16
Kagonesti 16
Qualinesti 18
Silvanesti 19
Mezzelfi 20
Elfi del mare 22
Gnomi 25
Kender 28
Centauri 32
Draconici 33
Baaz 33
Kapak 35
Razze degli ogre 37
Irda 38
Ogre 39
Mezzogre 41
Minotauri 42

Capitolo 2: Classi e Talenti 44
Classi base 44
Barbaro 44
Bardo 44
Chierico 45
Combattente 46
Druido 46
Esperto (PNG) 46
Guerriero 46
Ladro 46
Mago 47
Mistico 47
Monaco 50
Nobile 50
Popolano (PNG) 52
Ranger 52
Stregone 53
Classi di prestigio 53
Cavalieri di Krynn 53
Cavalieri di Solamnia 53
Cavaliere della Corona 55
Cavaliere della Spada 57
Cavaliere della Rosa 59
Cavalieri di Neraka 61
Cavaliere del Giglio 63
Cavaliere del Teschio 64
Cavaliere della Spina 66
Legioni d'Acciaio 67
Legionario d'acciaio 68
Alta Stregoneria 70
Maghi dell'Alta Stregoneria 71
Altre classi di prestigio 77
Cavaliere dei draghi 77
Inquisitore 80
Probo zelota 81
Tattico leggendario 83
Talenti 85

Capitolo 3: Magia di Krynn 88
Magia arcana 88
Alta Stregoneria 89
Stregoneria naturale ("magia selvaggia") 93
Magia divina 95
Ordini Sacri delle Stelle 96
Mysticism 99
Gli dei e magia 101
Domini dei Chierici e dei mistici 102
Nuovi incantesimi 104
Materiali speciali di Ansalon 113

Capitolo 4: Divinità 116
Storia della creazione 116
Cosmologia di Krynn 117
Gli dei di Krynn 118
Dei del bene 119
Branchala 119
Habbakuk 121
Kiri-Jolith 122
Majere 123
Mishakal 124
Solinari 124
Dei della Neutralità 125
Chislev 125
Gilean 126
Lunitari 127
Reorx 127
Shinare 128
Sirrion 129
Zivilyn 130
Dei del Male 130
Chemosh 130
Hiddukel 131
Morgion 132
Nuitari 133
Sargonnas 133
Zeboim 134
L'Unico Dio e la Guerra delle Anime 135

Capitolo 5: Greografia 136
Esplorare Ansalon 136
Abanasinia 136
Balifor (La Desolazione) 141
Distesa Ghiacciata 142
Ergoth del Nord 145
Ergoth del Sud 146
Estwilde 150
Goodlund (La Desolazione) 152
Hylo 153
Isole del Mare di Sangue 155
Kharolis 157
Khur 158
Neraka 158
Nightlund 160
Nordmaar 161
Pianure della Polvere 163
Qualinesti 167
Sancrist 170
Schallsea 171
Silvanesti 173
Solamnia 175
Teyr 176
Thoradin 180
Thorbardin 182
Throtl 183

Capitolo 6: La Campagna di Dragonlance 184
Leggi di Krynn 184
Legge di Paladine 184
Legge della Regina delle Tenebre 184
Legge di Gilean 185
Tono e atmosfera 185
Nazioni scomparse e città in rovina 185
Rovine famose di Ansalon 187
Gli dei e i loro campioni 188
Eroi di umili origini 189
Amici e compagni 189
Segreti e ombre del passato 190
Progettazione della campagna e preparazione delle avventure 191
Linguaggi di Ansalon 194
Valuta 195
Il Fiume del Tempo 196
Giorni di Krynn 196
Cronologia di Krynn 196

Capitolo 7: Creature di Ansalon 212
Apparizione 212
Cavaliere della morte di Krynn 213
Combattente scheletrico 216
Draconico 218
Minotauro di Krynn 225
Ombra infuocata 226
Ombrato 227

Indice

Progenie di drago 229
Servitore spettrale 230
Tarmak 232
Thanoi (Walrus-Folk) 232

Capitolo 8: Draghi di Krynn 234
Draghi cromatici 234
Draghi bianchi 234
Draghi blu 235
Draghi neri 236
Draghi rossi 236
Draghi verdi 237
Draghi metallici 238
Draghi d'argento 238
Draghi di bronzo 238
Draghi d'oro 239
Draghi d'ottone 240
Draghi di rame 240
Signori supremi dei draghi 241
Combattimento aereo 241

Capitolo 9: Altre ere di gioco 250
La Guerra delle Lance 250
*Rapida panoramica 250
Giocare durante la Guerra delle Lance 251
Ritorno degli dei 252
Ruolo degli dei 252
Alleanze 261
Classi dei personaggi 261
Ansalon nel corso della Guerra delle Lance 261
Inizio dell'Era dei Mortali 272
Una terra segnata dal Caos 272
A World Without Gods 272
Un mondo senza dei 272
Perdita della vecchia magia 272
Effetti sulle classi dei personaggi 272
Scoperta della "nuova magia" 273
Signori supremi dei draghi 273
Epurazione dei draghi 275
Scomparsa dei draghi buoni 275
All'ombra dei draghi 275
Isolamento e pregiudizio 275
Magia in declino 276
Ascesa dell'Unico Dio 276
La Guerra delle Anime 276

Avventura: La Chiave Silvana 278

Avventura : La Lama Fantasma 284

Oggetti magici
Predatore dei Ghiacci 11
Bastone di Magius 90
Pugnale di Magius 90
Il gioiello della notte 91
Sgozzaconigli 155
Occhiali dell'arcanista 155
Wyrmslayer 168
Wyrmsbane 168
Bastone di cristallo azzurro 255
Dischi di Mishakal 255
Il mattello di Kharas 270
La Chiave di Quinari 283
Statua di E'li 288
Lama fantasma 288

Personaggi
Alhana Starbreeze 143
Gerard uth Mondar 151
Linsha Majere 165
Gilthas and Kerianseray 168
Kang 179
Lord Ausric Krell 215

Altri riquadri
Linguaggi e nomi dei nomaid 11
Nani Esiliati (Senza Padre) 13
Elfi scuri 21
Gnomi pazzi 27
Dileggiare e l'abilità Raggirare 29
Kender afflitti 31
Collegi bardici 45
Medaglioni della fede 46
Influenza del caos 49
Altre classi 52
Kender manolesta 52
Scudieri della Corona 56
La Misura del Cavaliere della Corona 57
La Misura del Cavaliere della Spada 58
La Misura del Cavaliere della Rosa 61
Prova di Takhisis 63
Fondazione della Legione d'acciaio 69
Maledizione dei maghi: variante ... 89
Cambiare focus 97
Il potere della fede contro il potere del cuore 101
Dragonlance uniche 114
Adorazione dei Falsi Dei 135
Elfi: un popolo in esilio 173
Nascita di una nazione draconica . 180
Maledizioni in punto di morte ... 190
Astinus di Palanthas, i custodi del sapere e l'Araldo 199
Il mito della creazione la Gemma Grigia di Gargath .. 211
La creazione di un draconico 224
Bastone ombra 228
Tintura da guerra tarmak 232
Prove di volare 245
Nascondino 248

Tabelle
2-1: Divinità 45
2-2: Mistico 48
2-3: Incantesimi conosciuti dal mistico 49
2-4: Nobile 51
2-5: Cavaliere della Corona 56
2-6: Cavaliere della Spada 58
2-7: Cavaliere della Rosa 60
2-8: Cavaliere del Giglio 64
2-9: Cavaliere del Teschio 65
2-10: Cavaliere della Spina 66
2-11: Legionario d'acciaio 68
2-12: Conoscenze della legione 69
2-13: Mago dell'Alta Stregoneria 73
2-14: Cavaliere dei draghi 77
2-15: Draghi gregari 79
2-16: Cavalcatura del cavaliere dei draghi 79
2-17: Inquisitore 81
2-18: Probo zelota 83
2-19: Tattico leggendario 84
2-20: Talenti 86
6-1: Effetti della maledizione in punto di morte 190
6-2: Ricompense esterne al combattimento 193
6-3: Obiettivi delle missioni 194
6-4: Premi di interpretazione di ruolo 194
6-5: Linguaggi odierni 195
6-6: Valute di Ansalon 196
6-7: Ore del giorno 196
6-8: Giorni della settimana 196
6-9: Mesi dell'anno 197
8-1: Movimento e condizione di velocità 243
8-2: Condizione di velocità e manovre 244
8-3: Danni da collisione 249
8-4: Direzione della collisione 249
9-1: Divinità delle altre ere 256

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

Prefazione

di Tracy Hickman

Cari Amici,

DRAGONLANCE vive nella nostra fantasia.

Nacque nella speranza e nel dolore. Nei primi anni ottanta, io e Laura stavamo affrontando uno dei periodi più difficili della nostra vita. Mentre attraversavamo il paese in auto per recarci al nostro nuovo lavoro alla TSR, Inc., passavamo ore intere a parlare di un nuovo mondo e di una nuova storia chiamata DRAGONLANCE. Speravamo intensamente che potesse giustificare la fiducia che la compagnia aveva dimostrato assumendoci. Molto lontano da noi, e senza che ancora la conoscessimo, Margaret Weis stava provando a ricominciare una nuova vita assieme ai suoi bambini, proprio lavorando per la stessa compagnia. Fu laggiù che io e Margaret ci incontrammo, e mettemmo assieme un gruppo di artisti incredibilmente creativi e dotati. Assieme a quel gruppo riuscimmo a creare qualcosa di grande, anche in un periodo in cui i licenziamenti stavano diventando una prassi. Era, per usare le parole di Dickens, il migliore e il peggiore dei tempi per tutti noi. Forse è per questo che DRAGONLANCE, nella sua essenza, tenta di esplorare i due poli opposti di luce e di tenebra nelle nostre vite.

Fizban

Tutto questo accadeva oltre venti anni fa. Da allora DRAGONLANCE è diventato una parte meravigliosa, emozionante e a volte frustrante di tutte le nostre vite. Il concetto di DRAGONLANCE ha avuto una vita caotica, tumultuosa e avventurosa quanto quella delle storie e delle avventure che narrava. Col passare degli anni si sono avvicendati vari sognatori, progettisti, scrittori, artisti ed editori, andando e tornando anche più di una volta. Ognuno si è avvicinato a DRAGONLANCE dal suo punto di vista particolare. Ognuno di loro credeva, in cuor suo, di sapere non solo cosa DRAGONLANCE fosse, ma anche cosa potesse diventare. Queste appassionate visioni non sempre si trovavano d'accordo… ma mi piace credere che ognuna di esse sia nata da un desiderio onesto di contribuire con qualcosa di nuovo, di originale e di emozionante per creare un mondo che faceva appello alla parte migliore di ognuno di noi.

Prima di ogni altra cosa (prima ancora delle trilogie, dei romanzi e delle antologie) DRAGONLANCE era un gioco di ruolo. Era un luogo in cui i giocatori e i loro personaggi potevano decidere le sorti del mondo. Ora, grazie al sostegno dei fan e dei sognatori come voi, DRAGONLANCE rinasce, nella forma in cui era stata intesa in origine: un luogo di avventure dove lasciare libera l'immaginazione.

Ora tocca a voi contribuire con la vostra passione e la vostra fenice: DRAGONLANCE è rinato… e attende che scopriate i vostri viaggi immaginari attraverso una terra accogliente e familiare e, allo stesso tempo, sorprendentemente nuova.

Fate buon viaggio… e quando il cammino si fa oscuro, che siate voi a illuminare la via!

Est Sularus oth Mithas!

Tracy Hickman

Introduzione

Udite il canto del saggio
Che come pioggia o lacrime
Scende a tergere la polvere degli anni
Dalle mille storie della saga di Dragonlance.
E fu che in epoche remote, oltre la memoria e la favella,
al primo sbocciare del mondo,
quando le tre lune si levarono dal grembo della foresta,
draghi terribili e smisurati
dichiararon guerra al mondo di Krynn.

Ma dalla tenebra dei draghi
E dalle grida di chi implorava luce
Al tetro cospetto della luna nera
S'accese sommessa una luce in Solamnia,
e il campione dalla verità e del coraggio
si appellò agli dei stessi
e forgiata Dragonlance tremenda
dilaniò il cuore della stirpe di drago
e ne scacciò le ali oscure
dalle chiare riviere di Krynn.

E così fu che Huma, guerriero di Solamnia,
portatore di Luce e Primo Lanciere,
seguì la propria luce fino ai piedi dei monti Khalkist,
fino ai piedi di pietra degli dèi,
fino al silenzio attonito del loro tempio.
Si appellò ai Fabbricanti di Lance, assunse
Il loro immane potere di annientare l'indicibile insidia,
di ricacciare la tenebra serpentina
nella voragine della gola di drago.

Paladine, gran dio del Bene,
fu di Huma al fianco
e fece forti il suo braccio destro e la sua lancia-
e Huma, alla luce di mille lune,
bandì la Regina delle Tenebre
e scacciò l'orda dei suoi striduli sicofanti
nel regno astruso della morte, ove le loro imprecazioni
cadevano sul nulla e poi sul nulla ancora,
lontano dalla terra rischiarata.

Crollò così l'Età dei Sogni
ed iniziò l'Età dei Forti
E Istar, regno della luce e della verità, sorse in Oriente,
e minareti di bianco e d'oro
si levarono al sole e alla sua gloria
annunciando la fine del male,
e Istar, madre e nutrice delle lunghe estati del bene,
brillò come una meteora
nei cieli limpidi dei giusti.

Ma pure nel chiarore
Il Gran Sacerdote di Istar vide ombre:
di notte vide alberi come armati in agguato, fiumi
scuri ed ispessiti sotto la luna muta.
A lungo cercò nei libri
i segni e gli incantesimi delle vie di Huma,
così da poter anch'egli nella santa causa
chiamare a sé gli dèi
e mondare il mondo dal peccato.
E venne poi il tempo del buio e della morte,
quando gli dèi si negarono al mondo.
Come una cometa, una montagna di fuoco devastò Istar
E la città si spaccò come un cranio tra le fiamme,
i monti si levarono dalle valli un tempo fertili,
i mari si gettarono nelle tombe delle montagne,
i deserti mormorarono sul fondo arido dei mari,
le strade di Krynn esplosero
e divennero i sentieri dei morti.

Cominciò così l'Età della Disperazione.
Le strade si persero, il vento e la sabbia
la fecero da padroni tra le rovine delle città,
le pianure e le montagne divennero la nostra casa.
Abbandonati dai vecchi dèi imbelli,
squarciammo il freddo grigio ostile del cielo
con la nostra invocazione a nuovi dèi.
Il cielo è calmo, muto, immoto.
Ancora non ci hanno risposto.

- Canto del Drago

Benvenuto, amico mio, nel mondo di Krynn. Entra nel Fiume del Tempo e lasciati trasportare dal suo lento fluire, man mano che procede attraverso la storia del continente di Ansalon. Sii parte di questa storia, e unisciti alla lotta senza fine tra il caos e l'ordine. Su Krynn, gli dei del Bene e del Male si danno battaglia in eterno, e a questa lotta si uniscono sia i mortali, come te, che i veri figli di Krynn: i draghi.

Puoi viaggiare assieme a quei maghi pronti a rischiare la loro stessa vita per affrontare la prova che conferirà loro grandi poteri. Puoi avventurarti con i cavalieri più coraggiosi pronti a dimostrare il loro onore e il loro valore, oppure puoi scoprire lo spirito degli eroi nella gente comune che combatte per proteggere le loro case e i loro cari. I tuoi viaggi ti condurranno attraverso terre ricche di rovine misteriose popolate da creature terrificanti. Potrai volare in sella ai draghi al servizio della tua causa, che sia quella del bene o quella del male.

Il continente di Ansalon è una terra di sorprendente bellezza, che racchiude una storia ricca e affascinante. Puoi scegliere di combattere per la causa del bene, di servire il male, o di agire per mantenere l'equilibrio nel mondo. Puoi svelare conoscenze perdute alle popolazioni o metterti in cerca di potenti artefatti magici utili alla tua causa. Affronterai la maestosità e il potere dei dragoni nemici e solcherai i cieli in sella a quei draghi che sostengono la tua stessa causa.

Benvenuto nell'ambientazione di DRAGONLANCE.

Le ere di Krynn

La storia del mondo di Krynn è trascritta nell'enorme *Iconochronos*, vergato dall'immortale Astinus di Palanthas. Anche dopo la misteriosa scomparsa di Astinus nel corso della Guerra del Caos, l'Ordine degli Estetici ha proseguito la sua opera e si assicura che la storia venga registrata. I volumi sono custoditi nella Grande Biblioteca di Palanthas, e sono a disposizione di tutti coloro che ne siano interessati.

La storia di Krynn è ripartita in varie ere, che definiscono i periodi più significativi e denotano i tempi in cui le popolazioni sono vissute.

Era della Nascita delle Stelle: Un'era conosciuta soltanto attraverso le leggende, i canti e le scritture clericali. Fu in questo periodo che il mondo di Krynn venne forgiato e le razze mortali furono create.

Era dei Sogni: Un tempo di miti e leggende, in cui i più potenti eroi del bene combatterono contro il male e le popolazioni appresero importanti lezioni che si sarebbero dimostrate utili nelle ere successive.

Era della Potenza: Le forze del bene erano le forze dominanti in questo periodo, in cui la civiltà raggiunse il suo apice e le razze malvagie vennero soggiogate o respinte. In questa era le razze mortali diedero dimostrazione della loro tragica ignoranza che, alla fine, provocò il termine dell'età dell'oro.

Era della Disperazione: Fame, guerra e pestilenza caratterizzarono quest'era. Era possibile ottenere la pace soltanto a un terribile prezzo. Ma questa fu anche un'era di riscoperte, in cui le genti delle contrade devastate si riconciliarono con il loro passato e tornarono in contatto con gli dei. Alla fine di questa era, il mondo venne cambiato per sempre dal Secondo Cataclisma.

Era dei Mortali: Nell'era attuale, le genti di Krynn stanno imparando a diventare i padroni del loro futuro e scoprono che anche i più potenti possono cadere, e che i più umili possono innalzarsi alle stelle. La maggior parte di questo volume descrive il mondo nelle condizioni in cui si trova dopo la Guerra delle Anime.

Il mondo di Krynn

Soltanto i maghi, i saggi e gli gnomi studiosi più istruiti conoscono la vera natura e le dimensioni del mondo in cui si trovano e le caratteristiche delle terre diverse dalla loro. I saggi credono che esistano cinque grandi continenti su Krynn, assieme a molti arcipelaghi che spuntano ovunque nei vasti oceani.

Ansalon

Ansalon è un piccolo continente nell'emisfero meridionale di Krynn. Il continente è largo circa duemila chilometri da est ad ovest e poco meno di millecinquecento dalle steppe polari del sud ai climi tropicali vicini all'equatore nel nord. Ansalon era un tempo un'unica grande massa di terra compatta, ma venne infranta durante il Primo Cataclisma, che provocò l'affondamento di alcune terre nelle acque dell'oceano e l'emersione di altre terre.

Nel corso dell'Era della Potenza, la terra veniva accuratamente esplorata e cartografata, ma dopo il Primo Cataclisma tutte queste informazioni divennero obsolete. I viaggiatori delle ere successive che si affidano a una mappa antica per i loro spostamenti potrebbero giungere a un porto di mare che è rimasto isolato nell'entroterra da oltre cento anni.

Anche all'apice della civiltà, esistono miglia e miglia di terre selvagge inesplorate, alcune delle quali sono dominate dai goblin, dagli ogre o da altre creature peggiori. I draghi dormono nelle caverne che usano come loro tane o osservano il mondo sottostante dai picchi delle montagne più alte.

Taladas

Il continente di Taladas è talmente lontano da Ansalon che molti dei rispettivi abitanti hanno dimenticato l'esistenza gli uni degli altri attorno alla metà dell'Era dei Sogni. Taladas è stato devastato dal Primo Cataclisma, che ha provocato enormi cambiamenti nella massa terrestre. Montagne aguzze spuntano dal terreno come aculei dalla schiena di un drago. Al centro del continente ribolle un vasto mare di lava, circondato da una massa di terra più fredda. Gli abitanti di Taladas appartengono alle stesse razze di Ansalon, ma le loro culture si sono evolute e sviluppate in modo assai diverso.

Isole dei draghi

Le Isole dei Draghi (da alcuni chiamate erroneamente l'Isola del Drago) sono le dimore ancestrali dei draghi buoni, dove molti di loro hanno scelto volontariamente di vivere. Le Isole fungono da loro dimora dopo l'esilio che i draghi buoni si autoimposero da Ansalon nel corso dell'Era della Potenza e all'inizio dell'Era della Disperazione.

Altre terre

Esistono su Krynn altre terre, sconosciute sia ai nativi di Ansalon che di Taladas, oltre le esplorazioni anche dei più coraggiosi marinai minotauri o delle più veloci navi a vapore degli gnomi. Tali regioni sono distanti e leggendarie, ma possono rivelarsi luoghi emozionanti da scoprire, completamente estranei alle conoscenze del mondo civilizzato.

I popoli di Krynn

Gli dei del Bene, del Male e della Neutralità un tempo crearono tre razze, destinate a incarnare i loro valori. Tale ripartizione venne alterata per sempre dal potere del Caos, che creò nuove razze ricavandole da quelle antiche. Anche se la maggior parte degli appartenenti a una razza tende a seguire l'inclinazione intrinseca nella loro creazione, ogni individuo è libero di scegliere il proprio destino. Alcuni elfi voltano le spalle alle divinità della Luce e abbracciano l'oscurità e il male, mentre alcuni ogre rinnegano la malvagità dei loro antenati e lottano per condurre una vita giusta. Gli umani, ai quali è stato concesso il libero arbitrio dagli dei della Neutralità, seguono le loro passioni e vengono attratti da entrambi i lati; il loro breve arco vitale li spinge a cercare la gloria nei pochi anni loro concessi.

Razze civilizzate

Nei molti anni della storia di Ansalon, molte grandi civiltà sono cresciute e quasi altrettante sono cadute. Anche gli elfi, i cui regni a volte risalgono all'Era dei Sogni, sono costretti a ricordare in varie occasioni che nulla dura per sempre. Gli umani erigono vasti imperi e gloriose città a testimonianza della loro grandezza, ma le rovine di tali costruzioni spesso si ergono a monito dei pericoli dell'eccessivo orgoglio. I nani scavano a fondo sotto le montagne per costruire sontuosi reami, ma spesso finiscono per isolarsi dal mondo esterno. Gli gnomi continuano ad armeggiare e costruire, perennemente ossessionati dalla tecnologia, e troppo presi dalla foga del presente per ricordare le lezioni del passato.

Esistono anche altre razze che appartengono al mondo civilizzato, anche se non vengono sempre riconosciute come tali dalle loro controparti più numerose. I minotauri, considerati selvaggi dagli umani e dagli elfi, fanno uso delle loro passioni per costruire una società dove sono i più forti a dominare sui più deboli. Gli elfi del mare costruiscono spettacolari città di corallo, mai viste da coloro che vivono sulla terra. Persino i draconici, un tempo considerati solo carne da macello da usare per la guerra, nell'Era dei Mortali provano a costruirsi un futuro personale.

Creature delle terre selvagge

Gli ogre, che all'inizio dell'Era dei Sogni erano una società organizzata, sono degenerati in una razza selvaggia, preda degli istinti e dell'avidità. I nomadi umani rifiutano la "vita da rammolliti" dei cittadini che vivono rifugiandosi dietro le mura, e preferiscono mettersi alla prova vivendo nelle vaste foreste o nei deserti. I centauri vivono in tribù che vagano all'interno delle foreste più fitte. I kender, con i loro occhi scintillanti e la loro curiosità insaziabile, sono ovunque.

Tra le razze selvagge minori sono inclusi anche i goblin. I goblin sono creature individualmente deboli, ma tendono a riprodursi e ad espandersi talmente velocemente che spesso una tribù di goblin decimata riesce a riprendersi rapidamente e ad evitare lo sterminio. I nani di fosso, presenti ovunque tra le rovine o nelle fognature, sono altrettanto disprezzati: cercano di sopravvivere in quei luoghi abbandonati dalle altre razze. Alcune strane razze minori, come ad esempio i thanoi (uomini-tricheco) vivono soltanto nelle regioni più isolate, ed è poco ciò che si sa nel mondo al loro riguardo.

La campagna

Sono stati scritti oltre cento romanzi ambientati nel mondo di Dragonlance, e in questi volumi sono descritti i popoli, le glorie, le tragedie e i trionfi di quel mondo. Questo volume non può coprire in dettaglio tutte le informazioni che esistono riguardo al mondo di Krynn, ai suoi popoli e ai molti e variegati fili che intessono la sua storia. La maggior parte di questo volume fornisce informazioni mirate ad ambientare delle avventure di Dragonlance collocate nell'Era dei Mortali, dopo la Guerra delle Anime. Il Capitolo 9 offre ulteriori informazioni per ambientare una campagna nel corso della Guerra delle Lance (nell'Era della Disperazione) e dopo la Guerra del Caos (all'inizio dell'Era dei Mortali, prima della Guerra delle Anime).

La cosa più importante da tenere in mente è che il mondo di Dragonlance è come tu desideri che sia. I personaggi giocanti sono gli eroi della tua storia.

Fantasy epico

Il mondo di Dragonlance è un mondo di grandi avventure, dove gli eroi dei miti e delle leggende si fanno avanti per affrontare le forze del bene e del male. Le loro storie sono narrate in molti romanzi, e di sicuro possono essere "giocate" da quei gruppi che desiderano farlo. Esistono anche nuove avventure nascoste nell'ombra, in attesa che il Dungeon Master dia loro vita. Così come il battere d'ali di una farfalla in un luogo può provocare un uragano altrove, anche le gesta degli eroi possono avere un impatto inaspettato sugli eventi del mondo. Analogamente, le avventure di un gruppo di personaggi possono diventare molto importanti per i giocatori, anche se non hanno niente a che fare con gli eventi più grandi che accadono nel mondo circostante. Man mano che gli eroi acquisiscono potenza, il DM dovrebbe concedere loro un ruolo importante nella storia in perenne mutamento di Krynn.

Il conflitto tra il Bene e il Male

Le forze del bene e del male sono disposte in un equilibrio contrapposto, la cui predominanza oscilla come un pendolo ora verso l'una, ora verso l'altra. Una delle forze potrebbe acquisire il predominio per un periodo (come nell'Era della Potenza, in cui era il bene a dominare, o nell'Era della Disperazione, in cui era il male a prevalere). Ma quando questo accade, prima o poi il pendolo oscilla nella direzione opposta.

Anche la gente più umile di Krynn partecipa, anche se inconsapevolmente, a questa lotta senza fine, e spesso alcuni individui vengono scelti come campioni della causa delle divinità. I personaggi di una campagna di Dragonlance dovranno scegliere da che parte stare (in quanto anche scegliere di non schierarsi è una scelta). Tuttavia, gli uomini e le donne non sono soltanto marionette manovrate dagli dei; anche i più grandi eroi nascondono difetti e debolezze, così come anche i malvagi più corrotti nascondono delle occasioni di riscatto.

L'influenza del passato di Krynn

Il mondo di Dragonlance è un luogo antico, con una lunga storia alle spalle. I segreti possono andare perduti per secoli, ma prima o poi qualcuno li riscoprirà. Le favole più semplici e le filastrocche per bambini potrebbero rivelarsi indizi importanti per il passato. Le creature delle leggende potrebbero rivelarsi fin troppo reali.

Dove cominciare

I giocatori di Dungeons & Dragons avranno bisogno del *Manuale del Giocatore,* della *Guida del Dungeon Master* e del *Manuale dei Mostri* oltre a questo volume.

Quei giocatori che iniziano una campagna di Dragonlance dovrebbero cominciare creando un personaggio di Dragonlance. Dal momento che esistono molti stili ed ere di gioco disponibili, è importante che i giocatori parlino della campagna con il loro Dungeon Master per sapere quali razze, classi e altre opzioni siano disponibili.

I giocatori potrebbero voler leggere la cronistoria per capire il peso della storia passata nella campagna, o le descrizioni delle terre, così come esistono nella loro era di gioco.

I Dungeon Master che iniziano una campagna di Dragonlance dovrebbero leggere il materiale relativo ai luoghi e alle ere di gioco in cui la campagna deve essere ambientata. Il Capitolo 6: "Campagna di Dragonlance" è un ottimo punto da cui partire.

Capitolo Uno

Dal Nord giunse il nemico, così ci era stato detto:
Sulle ali dell'inverno, una danza di draghi
Si snodava sulla terra, e dalle foreste,
Dalle pianure, essi giunsero, dalla madre terra
Con il cielo infinito davanti a loro.
Nove essi erano, nove alla luce delle tre lune,
Nel crepuscolo d'autunno:
Mentre il mondo si sgretolava, essi sorgevano
Nel cuore della storia.

Uno si alzò da un giardino di pietre,
Dalle sale dei nani, dal clima della saggezza,
Dove il cuore e la mente viaggiano senza confini
Nella vena libera della mano.
Tra le sue braccia di padre, lo spirito si raccolse.
Nove essi erano, nove alla luce delle tre lune,
Nel crepuscolo d'autunno:
Mentre il mondo si sgretolava, essi sorgevano
Nel cuore della storia.

Uno provenne da un porto di brezze,
Leggero nell'aria che plasma,
Ai flutti dei prati, al paese del kender,
Dove il piccolo grano
Diventa verde e poi oro e poi verde ancora.
Nove essi erano, nove alla luce delle tre lune,
Nel crepuscolo d'autunno:
Mentre il mondo si sgretolava, essi sorgevano
Nel cuore della storia.

Una, figlia del capo delle vaste terre,
Dalle pianure venne,
Nutrita di distanze, di orizzonti di niente.
Venne portando un bastone, e un peso
Di pietà e di luce si raccolse nella sua mano:
A lenire le ferite del mondo ella venne.
Nove essi erano, nove alla luce delle tre lune,
Nel crepuscolo d'autunno:
Mentre il mondo si sgretolava, essi sorgevano
Nel cuore della storia.

Un altro ancora dalle pianure venne,
All'ombra della luna,
Attraverso le tradizioni, i riti, nella scia della luna,
Perché le sue fasi, il suo crescere
E il suo calare, controllassero
La marea del suo sangue di uomo,
La sua mano di guerriero
Ascese alla luce attraverso gerarchie di spazio.
Nove essi erano, nove alla luce delle tre lune,
Nel crepuscolo d'autunno:
Mentre il mondo si sgretolava, essi sorgevano
Nel cuore della storia.

Una nelle assenze, conosciuta con le partenze,
La bruna spadaccina nel cuore delle fiamme:
La sua gloria lo spazio tra le parole,
Ricordò avanti negli anni la ninna nanna,
Richiamarono i ricordi al confine
Tra la veglia e il pensiero.
Nove essi erano, nove alla luce delle tre lune,
Nel crepuscolo d'autunno:
Mentre il mondo si sgretolava, essi sorgevano
Nel cuore della storia.

Uno nel cuore dell'onore, formato dalla spada,
Dal volo centenario del martin pescatore sulla terra,
Da Solamnia morta e risorta, sorge ancora,
Quando lo spirito si piega al dovere.
Mentre colpisce, la sua spada è,
Nei secoli, un cimelio tramandato.
Nove essi erano, nove alla luce delle tre lune,
Nel crepuscolo d'autunno:
Mentre il mondo si sgretolava, essi sorgevano
Nel cuore della storia.

Un altro nella luce cristallina fratello alle tenebre,
Si cimenta in tutti i segreti della spada,
Persino negli intricati intrecci del cuore.
I suoi pensieri
Sono paludi agitate dal vento che muta
Egli non ne scorgerà il fondo.
Nove essi erano, nove alla luce delle tre lune,
Nel crepuscolo d'autunno:
Mentre il mondo si sgretolava, essi sorgevano
Nel cuore della storia.

Poi venne il capo, il mezzelfo, tradito
Quando il sangue pulsando divide la terra,
Le foreste, i mondi degli elfi e degli uomini.
Chiamato al coraggio, paventando per amore,
Paventando che chiamato ad entrambi,
Nulla avrebbe potuto.
Nove essi erano, nove alla luce delle tre lune,
Nel crepuscolo d'autunno:
Mentre il mondo si sgretolava, essi sorgevano
Nel cuore della storia.

Infine dalle tenebre giunse l'ultimo,
Respirando la notte
Dove le incomprensibili stelle celano
Un nido di segreti,
Dove il corpo sopporta la ferita dei numeri,
Si arrese al sapere, fino a che, incapace di benedire,
Le sue benedizioni caddero sugli umili, sulle menti coperte dalle tenebre.
Nove essi erano, nove alla luce delle tre lune,
Nel crepuscolo d'autunno:
Mentre il mondo si sgretolava, essi sorgevano
Nel cuore della storia.

Altri si unirono nel loro cammino:
Una rozza fanciulla, di mille grazie piena;
Una principessa di germogli e virgulti,
Chiamata alla foresta;
Un antico tessitore di inganni;
Nessuno può dire chi la storia accoglierà.
Nove essi erano, nove alla luce delle tre lune,
Nel crepuscolo d'autunno:
Mentre il mondo si sgretolava, essi sorgevano
Nel cuore della storia.

Dal Nord giunse il nemico, così ci fu detto:
Negli accampamenti dell'inverno,
Il sonno dei draghi
Era padrone della terra, ma dalla foresta,
Dalle pianure essi giunsero, dalla madre terra
A delimitare il cielo infinito davanti a loro.
Nove essi erano, nove alla luce delle tre lune,
Nel crepuscolo d'autunno:
Mentre il mondo si sgretolava, essi sorgevano
Nel cuore della storia.

-Canto dei Nove Eroi

L'universo è basato su un grande triangolo di tre forze. Queste fondamenta sono esistite fin dall'inizio della creazione ed esisteranno in tutte le ere del tempo, fino alla fine del mondo. A un vertice si trova il Bene. Al secondo vertice si trova il Male. Al terzo si trova la Neutralità. Le divinità si schierano lungo queste posizioni nel tentativo di governare l'universo che hanno creato. Tutte le razze di Krynn hanno un posto all'interno di questo triangolo.

Dopo la creazione del mondo, le divinità diedero vita alle prime razze: gli elfi, i prediletti degli dei del Bene; gli ogre, i prescelti dagli dei del Male; e gli umani, ai quali gli dei della Neutralità concessero il dono di scegliere da soli il proprio cammino. Le divinità crearono molti animali per popolare le terre selvagge e per assumere i loro ruoli all'interno dell'ordine naturale. I draghi nacquero dal mondo stesso, dal cuore e dallo spirito di Krynn.

Il Caos giunse nel mondo attraverso la Gemma Grigia di Gargath, che provocava grandi cambiamenti ovunque si trovasse. La Gemma Grigia distorceva e deformava gli animali e i popoli, cambiando le loro forme. Nuove razze umanoidi nacquero dalle vecchie, e perfino i draghi, estremamente resistenti al cambiamento, generarono alcune varianti rare o insolite. E così vennero creati i kender, i nani, i centauri e i minotauri. Un'altra forma di magia contorta e malvagia creò un'ulteriore razza: i draconici.

I cambiamenti continuano anche ora. Nessuna razza rimane statica. Tutti gli esseri viventi devono far fronte al cambiamento, man mano che il mondo cambia... altrimenti si estingueranno.

Le razze di Ansalon sono molte e variegate. Ogni razza e ogni cultura ha una sua identità e un suo posto nella storia del mondo. Un elfo di Qualinesti può risalire agli antenati delle generazioni della sua famiglia passata fino all'antica Silvanesti. Un marinaio minotauro conosce il nome dell'eroe del suo clan che fondò la sua famiglia. Un kender può identificare ogni cugino di ogni grado nella lunga catena di parentele che risale fino allo Zio Trapspringer.

Un personaggio di Dragonlance dovrebbe capire qual è il suo posto nel mondo, a partire dalla propria razza. I personaggi possono adeguarsi agli stereotipi della loro razza e rafforzarli, oppure rifiutarli, o ancora ignorarli completamente. Lo sviluppo di un personaggio credibile e memorabile dipende dalla comprensione della razza di quel personaggio e del modo in cui le altre creature su Krynn vedono quella razza.

Umani

Gli umani furono una delle prime razze ad essere create dagli dei. Rappresentano il lato Neutrale del triangolo, e quindi è stato concesso loro il dono di scegliere il proprio cammino, sia etico che morale. A causa del loro breve arco vitale, gli umani sono visti dalle razze più longeve come ambiziosi e impazienti, irrequieti e insoddisfatti del loro destino. Gli umani vivono in tutto Ansalon, e le loro culture sono talmente diverse che le differenze tra due tipi di umani possono essere grandi quanto le differenze tra nani ed elfi. Gli umani sono una razza fatta di estremi, che spingono continuamente il pendolo della storia a oscillare tra il bene e il male, e tra la legge e il caos.

Anche se ogni cultura umana è diversa dalle altre, è possibile tracciare una distinzione tra le società umane cosiddette "civilizzate" e le tribù nomadi e primitive. Entrambe le culture credono che il loro stile di vita sia superiore all'altro. I cittadini considerano i nomadi dei selvaggi ignoranti, mentre gli uomini delle tribù considerano la gente di città rammollita e degradata.

Umani civilizzati

Gli umani civilizzati compongono la maggioranza della popolazione di Ansalon, e quindi racchiudono innumerevoli diversità al loro interno. È difficile definire questa gente come un unico gruppo, dal momento che ogni comunità ha una sua personalità e un suo aspetto. È possibile incontrare locandieri gioviali, fabbri scontrosi e astuti ladri di strada in qualsiasi villaggio o città di Ansalon.

I personaggi civilizzati scelgono abilità e talenti che consentono loro di eccellere nell'occupazione di loro scelta. Soltanto i viaggiatori più consumati si preoccupano della sopravvivenza nelle terre selvagge.

Dal momento che le nazioni umane sono così prolifiche e prosperose, spesso entrano in conflitto con le altre razze. Nonostante tali difficoltà, molti umani si sono impegnati nel corso degli anni per stringere la pace con le altre razze... anche mentre altri umani rivali si adoperavano per fomentare i conflitti.

Fatta eccezione per quanto viene specificato diversamente, gli umani delle campagne di Dragonlance sono simili agli umani descritti nel *Manuale del Giocatore.*

Tratti razziali degli umani civilizzati

Gli umani civilizzati dispongono di tutti i tratti razziali degli umani elencati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- Linguaggi automatici: Il Comune e un linguag-

Umani di Ansalon

gio regionale (vedi "Linguaggi di Ansalon", nel Capitolo 6). Linguaggi bonus: Qualsiasi.

Nomadi

Fin da prima che gli umani costruissero città e mura, l'umanità viveva in armonia con le terre selvagge. I nomadi di Ansalon, ora chiamati "primitivi, barbari e selvaggi", continuano a vivere come facevano i loro antenati migliaia di anni fa, scegliendo di vivere nei climi più estremi e nelle terre più inospitali. I nomadi hanno trionfato sulle montagne, sulle pianure, sui deserti e sulle steppe.

Personalità: I nomadi vanno estremamente orgogliosi della loro capacità di sopravvivere negli ambienti ostili grazie solo alle proprie forze. Sono persone di poche parole, che non sentono alcun bisogno di sciupare le loro poche risorse in conversazioni inutili. Allo stesso modo, tendono ad essere estremamente pratici nelle loro attività e nelle loro decisioni. Sono riluttanti a fidarsi dei nuovi arrivati o a stringere amicizie, ma coloro che si guadagnano la loro fiducia vengono poi considerati come membri della famiglia, e i nomadi saranno pronti a correre grandi pericoli o addirittura a rischiare la vita per loro. I nomadi hanno una comprensione intuitiva immediata del mondo naturale e hanno grande rispetto per il potere della natura.

I personaggi nomadi privilegiano le caratteristiche fisiche, per meglio sopravvivere nelle condizioni più dure, e scelgono le abilità e i talenti più adatti all'ambiente circostante.

Descrizione fisica: I nomadi umani di Ansalon sono leggermente più alti rispetto ai loro cugini civilizzati, e sono alti tra 1,65 e 1,95 metri. I nomadi delle montagne, delle pianure e dei deserti sono famosi per la loro pelle abbronzata, i loro capelli neri e gli occhi scuri, mentre il Popolo dei Ghiacci al sud ha la pelle chiara e i capelli biondi (o spesso rossi) e gli occhi blu o verdi. I nomadi in genere tendono a sviluppare un aspetto "consumato", a causa della prolungata esposizione alle intemperie, che li fa sembrare più vecchi di quanto non siano. Sono molto agili e fisicamente robusti anche in tarda età.

Ogni tribù ha le sue usanze personali riguardo all'aspetto e ai vestiti. Tali usanze dipendono sia dalle tradizioni passate che dalla praticità nell'ambiente circostante. I nomadi delle montagne e delle pianure usano vestiti in pelle animale. Il Popolo dei Ghiacci si copre con fitte pellicce per proteggersi dal freddo. I nomadi del deserto indossano tuniche di lana molto larghe per proteggersi dal caldo di giorno e dal freddo di notte. Molte tribù costruiscono monili e altri gioielli decorativi con le proprie mani, che vengono portati sia dagli uomini che dalle donne, e anche i tatuaggi sono una pratica comune.

Relazioni: Si fidano poco delle altre razze,

compresi gli umani civilizzati, un tratto che è fortemente connotato nella mentalità nomade. Anche nei periodi più felici, i rapporti tra le tribù e gli stranieri sono sempre tesi. I nomadi rispettano gli elfi (i Kagonesti in modo particolare), una razza che ha una buona comprensione della natura, ma li considerano comunque arroganti. I nomadi sono rapidi a generalizzare nel giudicare le altre razze, ma offrono ai singoli individui la possibilità di dimostrarsi degni di rispetto. A priori, i nomadi non si fidano di nessuno che non appartenga alla loro stessa tribù.

Allineamento: I popoli civilizzati presumono che i nomadi tendano al caos, ma in realtà essi conservano un buon equilibrio tra un rigido rispetto delle tradizioni e un'incrollabile dedizione alla libertà individuale, tendendo alla neutralità nei confronti della legge e del caos. Analogamente, il loro stile di vita pratico spinge molti nomadi a scegliere l'allineamento neutrale anche riguardo al bene e al male, rifiutando di allinearsi a uno qualsiasi dei due estremi nella loro costante lotta per la sopravvivenza.

Territori dei nomadi: I nomadi sono in grado di vivere anche nelle regioni più inospitali. Vanno fieri della loro capacità di sopravvivere in condizioni che gli umani cresciuti nelle città troverebbero intollerabili.

Religione: I nomadi solitamente adorano Chislev, un dio che promuove il rispetto e la comprensione della natura. In quelle ere in cui le divinità erano assenti, molte tribù di nomadi si limitarono all'adorazione degli spiriti degli antenati o degli spiriti invisibili della natura.

Linguaggio: I nomadi umani parlano i linguaggi regionali relativi alle loro ubicazioni, con dialetti che variano di tribù in tribù. Molti membri delle tribù sono anche in grado di parlare il Comune.

Nomi: I nomadi scelgono dei nomi che descrivono la loro personalità o che fanno riferimento al mondo naturale in cui vive la tribù. Alcuni nomi sono comprensibili solo nel linguaggio o nelle usanze della tribù in questione, mentre altri sono un buon esempio dell'amore dei nomadi per la natura.

Linguaggi e nomi dei nomadi

Tutti i nomadi imparano un linguaggio regionale in aggiunta al Comune. I nomadi fanno uso di convenzioni assai diverse nell'assegnare i nomi, ma condividono almeno un tratto in comune: un nome è qualcosa di molto serio. Se pronunciato con superficialità, specialmente per scherzare, il nomade ne rimarrà profondamente offeso.

I Nomadi del Deserto parlano l'Abanasiniano (Pianure della Polvere) o il Khur (deserto di Khur). I nomadi delle Pianure della Polvere seguono il metodo di assegnazione dei nomi dei loro cugini, gli abitanti delle pianure (vedi sotto). Alcuni tra i nomi maschili usati tra i Khur sono Bardo, Cephi, Parlan e Tamas. Alcuni nomi femminili sono Aliza, Liri, Morta e Talitha.

I Nomadi delle Montagne parlano l'Ergot (Ergoth del Nord), l'Abanasiniano (Kharolis) o il Nerakese (Khalkist). I nomadi delle montagne Ergothiani usano nomi come Bosco, Hohbert, Mingo e Torben; alcuni nomi femminili sono Adelyn, Flora, Odila e Timona. I nomadi delle Montagne Kharolis hanno nomi simili a quelli dei nomadi delle pianure Abanasiniane, mentre quelli dei Khalkist usano nomi simili ai nomadi di Khur.

I Nomadi delle Pianure parlano l'Abanasiniano. Usano nomi maschili come Arrowthorn, Hollowsky, Silverwolf e Treewhistle. I nomi femminili includono Clearwing, Pale-fawn, Starflower e Tearsong.

Il Popolo dei Ghiacci parla un linguaggio del tutto a sé stante, spesso chiamato Lingua dei Ghiacci dai settentrionali, vagamente simile ai linguaggi Ergothiani. Usano nomi maschili come Asmar, Grimur, Osvald e Valor, e nomi femminili come Aesa, Enola, Marit e Teresa.

Predatore dei Ghiacci

Tutto giaceva immobile ma non Laurana.
Cieca nell'abbagliante luce che acceca
La corona della mente
Dove la morte si scioglie nel sole che affonda
Affrontò il Predatore dei Ghiacci
Al di sopra del ribollire dei lupi al di sopra del massacro
Con una lama di ghiaccio con le tenebre al fianco
Squarciò la gola del signore dei lupi
E i lupi ammutolirono mentre la testa rotolava.

- Michael Williams,
Canzone del Predatore dei Ghiacci

La gente del nord non dà credito alle leggende dei capitani del Popolo dei Ghiacci che brandiscono enormi asce fatte completamente di ghiaccio, ma il *predatore dei ghiacci* è un'arma vera. Nel corso della Guerra delle Lance, un *predatore dei ghiacci* venne usato per uccidere il Signore dei Draghi Feal-Thas.

Il ghiaccio necessario per costruire un *predatore dei ghiacci* può essere ricavato solo da un luogo segreto sulla Muraglia di Ghiaccio, dove una pressione incedibile ha compresso il ghiaccio per secoli e secoli, rendendolo duro come l'acciaio. Il Popolo dei Ghiacci custodisce gelosamente il segreto della costruzione dei *predatori dei ghiacci*. Le lame vengono meticolosamente incise e scolpite, per poi essere rivestite di grasso thanoi e altri ingredienti esotici che mantengono il ghiaccio solido, affilato e forte. Un *predatore dei ghiacci* è un'arma pregiata, usata spesso dal Popolo dei Ghiacci nella loro eterna lotta contro i thanoi.

In condizioni di Freddo o Freddo Estremo (dai 5°C in giù), un *predatore dei ghiacci* è un *'ascia bipenne+4*. In condizioni Moderate o più calde (dai 5°C in su), il *predatore dei ghiacci* è soltanto un'*ascia bipenne+1*.

Trasmutazione moderata; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, Artigianato (fabbricare armi) 8 gradi, il creatore deve essere un chierico di almeno 12° livello; Prezzo 22.720 mo; Costo di creazione 11.520 mo + 896 PE.

Avventurieri: I popoli tribali sono estremamente riluttanti ad abbandonare le loro famiglie e le loro tradizioni, tuttavia il loro senso del dovere e il loro animo coraggioso si rivela di grande aiuto in quei casi in cui devono avventurarsi nel mondo esterno. Molte tribù di nomadi prevedono prove di vario tipo per i loro combattenti, chiedendo loro di portare a termine un'impresa che li conduca lontano da casa. Alcune di queste avventure possono richiedere anche tutta la vita per essere portate a compimento.

Tratti razziali dei nomadi

I nomadi umani dispongono di tutti i tratti razziali degli umani elencati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- Linguaggi automatici: Il Comune e un linguaggio regionale (vedi "Linguaggi e nomi dei nomadi"). Linguaggi bonus: Qualsiasi.

Nani

I nani di Krynn sono un popolo industrioso, e sono noti in tutto Ansalon per essere abili costruttori e artigiani provetti. Molti clan preferiscono vivere sottoterra, e costruiscono i loro rifugi sotto le montagne, creando ampi saloni scavati nella roccia. Altri nani, tuttavia, si sono trasferiti ai piedi delle colline, scegliendo di interagire con le altre razze invece di isolarsi dal resto del mondo.

Tutti i nani condividono le seguenti caratteristiche, mentre le varianti relative alle sottorazze vengono indicate subito dopo.

Personalità: Agli occhi di uno straniero, i nani possono sembrare scontrosi e taciturni, ma questo è solo l'atteggiamento che tengono con chi non conoscono. In realtà i nani sono socievoli e diretti quando si sentono a loro agio e tra amici, e sono rapidi a lasciarsi andare a una risata possente quando sentono una buona battuta. Tuttavia, anche i nani dal cuore più tenero si sforzano di mantenere un atteggiamento di facciata scontroso, dal momento che non sono soliti condividere le loro emozioni più nascoste con gli altri. I nani sono estremamente orgogliosi delle loro barbe, che lasciano crescere fino a grandi lunghezze e che curano con estrema assiduità. I nani nutrono un amore istintivo per i metalli e le pietre preziose, e considerano il loro aspetto e la loro fattura di valore pari alle monete vere e proprie.

Descrizione fisica: I nani sono alti tra 1,2 e 1,35 metri, con qualche rara eccezione che raggiunge quasi un'altezza di 1,5 metri. Tuttavia le loro ossa e la loro muscolatura sono talmente robuste che i nani risultano assai più pesanti di quanto non sembrerebbero. La loro pelle è color marrone chiaro (anche se le tonalità precise variano di clan in clan e di famiglia in famiglia). I loro capelli vanno dal nero al grigio e, più raramente, al bianco. I nani hanno una tonalità vocale molto varia, che va dalle voci più basse a quelle più alte. I canti da guerra e la canzoni naniche fanno ampio uso di tutte le tonalità per creare degli effetti sorprendenti.

I maschi hanno barbe lunghe e folte, delle quali vanno molto fieri e hanno grande cura. Le femmine si fanno crescere ciuffi di pelo sulle guance.

Relazioni: I nani non vanno d'accordo con le altre razze, e hanno qualcosa da obiettare su ciascuna di esse. Gli gnomi sono un popolo sotterraneo che lavora sodo proprio come i nani, ma la loro propensione a emozionarsi e il loro modo di parlare veloce è estremamente irritante per i nani. I nani ammirano gli elfi per la loro bravura nell'artigianato, ma li disprezzano e li considerano degli abitatori dei boschi arroganti e deboli. Gli umani sanno essere produttivi, ma i nani li considerano incostanti e inaffidabili. I kender non hanno nessuna buona qualità, almeno agli occhi della maggior parte dei nani. I nani credono infine che gli ogre, i minotauri e i draconici siano tutte creature malvagie che andrebbero distrutte.

Allineamento: I nani sono legali e tendono ad avere un allineamento neutrale. I nani avventurieri spesso sono di allineamento buono, e sono neutrali relativamente alla legge e al caos.

Territori dei nani: I regni principali dei nani sono i regni dei nani delle montagne di Thoradin e Thorbardin, anche se esistono molte altre comunità naniche sparse per tutta Krynn. Thoradin, in particolare, è passato da un padrone all'altro molte volte, da una razza nanica all'altra, e al momento è di proprietà del clan dei Daewar. La storia di Thorbardin è assai più stabile, dal momento che per molti secoli è rimasto isolato dal mondo esterno, anche se nei tempi più recenti ha avuto la sua parte di problemi. I nani delle colline hanno fondato i loro regni personali, ma covano ancora risentimento per quello che considerano il tradimento dei nani delle montagne, che li hanno chiusi fuori dai loro regni molto tempo fa.

Religione: Tutti i nani adorano Reorx, il Forgiatore, e credono di essere il popolo eletto del dio, creato a sua somiglianza. Alcuni nani hanno voltato completamente le spalle alla divinità dopo l'Estate del Caos, ma si tratta di individui molto rari. Nelle sale delle dimore dei nani risuona spesso e volentieri l'esclamazione "Per la barba di Reorx!"

Linguaggio: Il Nanico è una lingua che non è cambiata di molto nel corso degli anni. I nani delle colline e coloro che provengono dal regno oscuro di Thoradin hanno un accento particolare, ma comunicano molto facilmente con gli altri nani. I nani imparano anche a parlare il comune, nonché la lingua dei loro nemici (il Goblin o l'Ogre). Molti nani imparano anche il Codice del Martello, un metodo di comunicazione che fa uso di una serie di colpi sulle mura di pietra.

Nomi: Tutti i nani hanno un cognome di cui vanno molto fieri, che indica la loro appartenenza a un clan più grande. Ai bambini viene dato un nome proprio al momento della nascita, di solito in onore di un parente o di un antenato. Questo può creare diversa confusione agli occhi di uno straniero, che potrebbe incontrare nani diversi che portano lo stesso nome o nomi molto simili. I nani hanno una grande passione per la genealogia, e sono in grado di riconoscere chiunque senza alcuna difficoltà.

Nomi maschili: Barsh, Duncan, Granite, Isarn, Jasper, Kharzod, Mortar, Rolg, Stanach, Tarn.

Nomi femminili: Amelista, Belecia, Garnet,

Ivory, Jetta, Kelida, Mica, Obsidian, Perian, Ruby.

Nomi di clan: Coalblack, Drumwarden, Ironhammer, Slatebrim, Thorwallen.

Avventurieri: I nani che vanno all'avventura potrebbero intraprendere un'impresa per vendetta, mettersi in cerca di un oggetto trafugato o viaggiare per vendere i loro beni più pregiati. Dal momento che i nani considerano innaturale allontanarsi troppo dal clan, quei nani che passano la loro vita a fare gli avventurieri potrebbero essere additati come figure strane dalla famiglia e dai loro simili.

Tratti razziali: In base alla sottorazza, vedi sotto.

Nani delle montagne

I nani dei regni delle montagne hanno vissuto separati da Ansalon per tutto il corso della storia. Dal momento che i contatti che hanno con il mondo esterno spesso finiscono male, i nani, come popolo autosufficiente, sono rapidi a chiudere le porte del loro regno e a isolare le loro sale per proteggere lo stile di vita che continuano a seguire fin dall'Era dei Sogni.

I nani delle montagne appartengono a uno dei clan seguenti.

Hylar (i "Sommi"): Questo è il più antico clan dei nani, spesso considerato anche il più nobile. Le loro sale all'interno dei regni delle montagne sono le più sfarzose e impeccabili.

Daewar (i "Prediletti"): Un altro clan ampiamente rispettato, che ha visto tra le sue fila molti capi e molti combattenti importanti. Sono noti per la loro abilità in guerra e per la loro prodezza in combattimento, e spesso lavorano in collaborazione con i capi del clan Hylar.

Klar: I Klar erano un clan di nani delle colline che rimasero intrappolati all'interno di Thorbardin durante il Cataclisma e non poterono uscire dal regno delle montagne quando le sue porte vennero sigillate dall'interno. Come clan, sono noti per i loro occhi spiritati e le loro barbe incolte, anche se in realtà la loro reputazione di lunatici è ampiamente esagerata. I nani delle montagne li sottomisero, in quanto sospettavano che fossero dei simpatizzanti dei Neidar nel corso delle Guerre della Porta dei Nani (un'altra accusa ingiusta) e da allora sono sopravvissuti come clan di servitori. Si sono dimostrati combattenti fieri e amici fedeli. Anche se la loro posizione di inferiorità potrebbe essere immeritata, molti continuano a dimostrare fedeltà incrollabile ai loro padroni Hylar.

Tratti razziali dei nani delle montagne

I nani delle montagne dispongono di tutti i tratti razziali dei nani elencati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- Linguaggi automatici: Il Nanico e il Comune. Linguaggi bonus: Gigante, Gnomesco e Codice del Martello.

Nani delle colline

I nani delle colline hanno abbandonato le loro dimore sotterranee per affinare le loro abilità nel mondo esterno. I nani delle colline condividono molti tratti dei loro cugini, i nani delle montagne, ma sono più aperti nei confronti delle altre razze e delle altre culture.

Tutti i nani delle colline appartengono al clan *Neidar* (*i "Prossimi"*). Esiste una vecchia e aspra faida tra i nani delle colline e i nani delle montagne, che risale ai tempi del Cataclisma. I nani delle colline accusano i nani delle montagne di aver chiuso loro le porte di Thorbardin in faccia quando i Neidar erano in cerca di un rifugio dopo il Cataclisma. I nani delle montagne si difendono affermando che le loro risorse erano a malapena sufficienti per sfamare il loro popolo, e che se avessero consentito l'accesso ai nani delle colline, sarebbero tutti morti di fame.

Tratti razziali dei nani delle colline

I nani delle colline dispongono di tutti i tratti razziali dei nani elencati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- Linguaggi automatici: Il Nanico e il Comune. Linguaggi bonus: Elfico, Goblin e Ogre.

Nani scuri

I nani scuri comprendono due clan di nani delle montagne che preferiscono vivere nell'oscurità completa. Vengono considerati pazzi dagli altri nani, e sono noti per le loro gesta crudeli e sanguinarie. Giurano fedeltà al Sommo Thane e alla razza

Nani Esiliati (Senza Padre)

Un nano che viene 'esiliato' è bandito per sempre dalla sua casa e dal suo clan. Diventa un esule, un viandante costretto a vagare in eterno. Un Esiliato può essere accolto da un altro clan in un'altra zona di Ansalon, ma non avrà alcun diritto di voto all'interno del clan, e verrà considerato, in pratica, accettato esclusivamente per carità.

- Margaret Weis e Don Perrin, *La Brigata Destino*

I nani Esiliati, o "Senza Padre", sono stati espulsi dal loro clan e dalla loro dimora. Il legame tra un nano e la sua famiglia e il suo clan è così forte che il nano riesce a sentirlo nelle sue ossa. Essere Esiliati è una punizione peggiore della morte. Anzi, molti nani preferiscono uccidersi piuttosto che affrontare il resto della vita da soli.

I nani delle montagne possono essere Esiliati soltanto su decisione del Sommo Thane, anche se chiunque può sporgere accusa contro un altro nano al riguardo. (Un nano che suggerisce al concilio di Esiliare un altro nano si fa un nemico mortale per tutta la vita). I nani delle colline, che si considerano di mentalità più moderna, indicono una votazione al riguardo, e sono necessari i due terzi dei voti di tutti i membri adulti di un clan per allontanare qualcuno dal clan.

Anche se il numero di nani esiliati è estremamente esiguo, l'espulsione dal clan è uno dei motivi per cui alcuni nani si danno all'avventura. Quei nani esiliati che, come avventurieri, incontrano eventuali vecchi compagni di clan provano una vergogna bruciante. Altri, pensando di essere stati trattati ingiustamente, provano una rabbia intensa.

nanica, ma in più di un'occasione i nani scuri hanno tradito i loro simili.

Theiwar (*gli "Spietati"*): I Theiwar, un tempo un clan di nani delle profondità, divennero allergici alla luce del sole negli ultimi anni dell'Era dei Sogni. Secoli di unioni interne al clan e di isolamento hanno conferito loro dei tratti insoliti che li differenziano dai loro cugini. I Theiwar sono di splendido aspetto, e alcuni esemplari si rivelano completamente albini. Sono anche l'unico clan nanico che dimostra un interesse vero e proprio verso la magia, cosa che contribuisce ad approfondire il solco che li separa dai loro cugini.

Daegar (*gli "Abissali"*): Durante l'Era dei Sogni, i Daegar erano un nobile clan che combatteva a fianco degli Hylar e dei loro cugini, i Daewar. Dopo aver unito le loro forze ai ribelli Theiwar, i Daegar vennero esiliati negli abissi più profondi delle montagne. Attorno alla metà dell'Era della Potenza, i Daegar si mescolarono con i Theiwar e divennero simili ad essi. Gli altri clan spesso chiamano i Daegar "Dewar" (una combinazione dispregiativa dei termini Daegar e Theiwar), in quanto hanno rinunciato alla purezza del loro clan per diventare nani scuri.

Tratti razziali dei nani scuri

I nani scuri dispongono di tutti i tratti razziali dei nani elencati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- +2 alla Costituzione, -4 al Carisma. I nani scuri sono dotati della robustezza e della resistenza fisica dei nani, ma sono tetri e riservati.
- Scurovisione nel raggio di 36 metri.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. I nani scuri sono bravi ad osservare in silenzio nell'oscurità, e sono ottime spie.
- Sensibilità alla luce: I nani scuri subiscono una penalità di circostanza di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove effettuate alla luce del sole o entro il raggio di azione di un incantesimo *luce diurna*.
- Classe preferita: Ladro.

Nani di fosso

Gli Aghar (*gli "Angosciati"*), o nani di fosso, come vengono chiamati da molti, sono una razza di reietti e di sopravvissuti. Anche se i nani di fosso hanno una vasta tradizione orale (amano raccontarsi storie in continuazione), non esistono due clan di nani di fosso che si trovino d'accordo in modo esatto sulle loro origini o sulla loro storia. La versione comunemente accettata della creazione dei nani di fosso è contenuta negli annali dell'*Iconochronos* di Astinus. Stando a quanto riportato nell'*Iconochronos*, i nani di fosso sono il risultato dell'incrocio tra gli gnomi e i nani negli anni successivi alla trasformazione degli gnomi per via degli effetti della Gemma Grigia di Gargath. Gli gnomi-nani mezzosangue, a quanto pare, ereditarono le qualità peggiori di entrambe le razze. Gli sfortunati mezzosangue vennero presto scacciati dai rispettivi clan. Gli umani in seguito li ribattezzarono "nani di fosso", per evidenziare le loro miserevoli condizioni di vita e il disprezzo che subivano.

Personalità: I seguenti tratti della personalità dei nani di fosso sono riscontrabili in tutta la razza: un radicato istinto di sopravvivenza, un forte (anche se sconcertante) orgoglio, una capacità di sopportazione incrollabile, un aspetto miserevole, una disperata volontà di vivere, un'astuzia e un'intelligenza di bassa lega. I nani di fosso faranno praticamente di tutto pur di sopravvivere. Quando si prospetta un pericolo, il loro primo pensiero è di fuggire, se possibile, e di prostrarsi a terra e implorare pietà piagnucolando, se la fuga non è possibile. I nani di fosso, tuttavia, non sono del tutto inermi. Se messi alle strette, sanno combattere con ferocia, con la furia disperata di un topo in trappola. I nani di fosso faranno ricorso a qualsiasi tattica pur di sopravvivere: mordere, rosicchiare, graffiare e menare pugni. Il "combattimento sporco" è l'unico genere di combattimento che un nano di fosso conosce.

La stupidità dei nani di fosso è leggendaria in tutto Ansalon. Il sistema numerico dei nani di fosso normalmente è composto da "uno" per indicare un oggetto singolo, e da "due" per indicare una qualsiasi quantità superiore a uno.

Nonostante la visione che le altre razze possono avere di loro, i nani di fosso sono estremamente orgogliosi, e si comportano con grande serietà. La sopravvivenza non è uno scherzo, e nessun'altra razza è dotata di un talento naturale di sopravvivenza simile a quello dei nani di fosso.

Descrizione fisica: I nani di fosso sono bassi e tarchiati, la loro altezza media è inferiore a 1,2 metri e il loro peso si aggira attorno ai 50 kg; le femmine sono leggermente più piccole dei maschi. I nani di fosso fisicamente sono simili agli altri nani, anche se spesso sono ricoperti di cicatrici, bruciature, piaghe e sporcizia a causa delle loro condizioni di vita. Il colore della loro pelle va dal bruno olivastro al giallo pallido, fino al marrone e al grigio sporco. Esistono anche casi di pelle maculata o a chiazze. I maschi si lasciano crescere una barba lunga e incolta, mentre le femmine si lasciano crescere dei ciuffi cotonati di pelo sulle guance. Il colore dei loro capelli è biondo, castano scuro, grigio, color ruggine o nero opaco, mentre il colore degli occhi varia da un blu acquoso a un verde spento al marrone o al nocciola. I nani dei fossi, meno pesanti e robusti dei normali nani, hanno dita e arti sottili e agili. Entrambi i sessi spesso fanno sfoggio di una pancia sporgente. I nani di fosso si vestono con tutto ciò che capita loro a portata di mano, senza fare caso alla funzione primaria a cui era magari destinato l'oggetto in questione.

Relazioni: Anche se è possibile incontrare i nani di fosso in tutto Ansalon, non sono i benvenuti praticamente da nessuna parte. Una volta insediatisi in un'area, i nani di fosso sono assai difficili da disperdere. Gli abitanti del luogo devono fare buon viso a cattivo gioco di fronte alle situazioni peggiori, utilizzando i nani di fosso per i lavori più ingrati, che i nani di fosso sono ben lieti di svolgere. Stranamente, i nani di fosso sono tra i migliori cuochi di tutto Ansalon.

Nani

Allineamento: La sopravvivenza non guarda in faccia a nessuna legge, e quindi nemmeno i nani di fosso. Il concetto di una serie di "regole" comuni per loro è totalmente alieno. I nani di fosso hanno una forte tendenza al comportamento caotico, e vedono ben poca differenza tra le forze del bene e le forze del male: nessuna delle due si interessa ai nani di fosso, e quindi gli Aghar non si interessano ad esse.

Territori dei nani di fosso: I cataclismi, le guerre e tutto ciò che il resto del mondo vede come una catastrofe, per i nani di fosso è una benedizione. Man mano che le guerre e i cataclismi distruggono le città e i villaggi, i nani di fosso giungono ad occupare le rovine rimanenti. Città un tempo magnifiche come Xak Tsaroth e le fogne di altre grandi città come Palanthas sono le dimore ideali dei nani di fosso. Non possedendo alcuna patria o centro culturale personale, i nani di fosso sono sempre pronti ad adottare le usanze locali della zona che occupano.

Religione: I nani di fosso credono di essere stati abbandonati da Reorx, la divinità patrona di tutti i nani e di tutti gli gnomi. Per colmare il vuoto lasciato dall'abbandono di Reorx, i nani di fosso si appellano agli spiriti degli antenati defunti per ottenere protezione dai pericoli e per continuare a sopravvivere. Gli Aghar credono che negli oggetti inanimati possa essere infusa l'energia degli spiriti ancestrali, e che possedere tali oggetti conferisca al proprietario i poteri di tali spiriti. Una lucertola morta, ad esempio, potrebbe essere dotata di straordinarie capacità curative (almeno agli occhi dei nani di fosso). La altre razze vedono questa convinzione come un'ulteriore prova della stupidità dei nani di fosso. Agli Aghar non importa troppo cosa pensano gli altri. La loro fede, per loro, funziona.

Linguaggio: Il linguaggio degli Aghar, conosciuto come Lingua dei Fossi, ha un suono aspro, contorto e incomprensibile a chiunque non sia un nano di fosso. Non è un linguaggio vero e proprio in sé, bensì un gergo che cambia in continuazione, prendendo in prestito termini dalle altre lingue ogni volta che sia necessario. I nani di fosso dimostrano una notevole inventiva quando si tratta di utilizzare tale linguaggio. Quegli Aghar che vivono in prossimità degli elfi parlano un linguaggio che sembra una forma degradata di Elfico, mentre coloro che vivono nei pressi dei nani parlano una forma maldestra di Nanico, e così via. La Lingua dei Fossi si evolve con tale rapidità che gli studiosi non sono in grado di capirlo.

Nomi: I nani di fosso traggono i propri nomi dai genitori, dagli "amici", dai loro padroni, o se ne scelgono uno da solo. Un nano di fosso può cambiare nome in un batter d'occhio, se ne sente uno che gli piace di più. Gli stranieri più inesperti potrebbero contribuire inconsapevolmente a questa usanza. Un umano che una volta disse a un nano di fosso "Fuori dai piedi, verme!" diede a quell'Aghar un nome che venne tramandato per intere generazioni. Normalmente il nome di un nano di fosso è una combinazione semplice di due sillabe, che potrebbe avere un significato o semplicemente avere un suono interessante.

Nomi maschili: Blip, Bron, Clout, Gandy, Glitch, Pook, Rounce, Sestun, Tunk.

Nomi femminili: Bruze, Bupu, Fandy, Gata, Meany, Pert, Stura, Vilga, Zaka.

Nomi di clan: Brap, Bulp, Clang, Glug, Hurk, Migan, Pland, Slik, Tega, Zang.

Avventurieri: I guerrieri e i ladri sono i "mestieri" solitamente scelti dai più coraggiosi nani di fosso, mentre, alcuni ranger e barbari si occupano

della protezione del clan. Anche se difficilmente sono dotati delle concentrazione mentale necessaria per manipolare la magia arcana, i nani di fosso si rivelano inaspettatamente degli ottimi mistici e chierici. Anche se la loro fede è spinta più che altro dalla superstizione, i sacerdoti Aghar sono pronti ad abbracciare con entusiasmo qualsiasi divinità sia disposta ad ascoltarli.

Tratti razziali dei nani di fosso

I personaggi appartenenti alla razza dei nani di fosso dispongono delle seguenti capacità, invece dei normali tratti e capacità nanici.

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza, -4 al Carisma. I nani di fosso sono sorprendentemente agili e riescono a prosperare in condizioni che si rivelerebbero letali per gli altri. I loro istinti di sopravvivenza consentono loro di crescere e adattarsi anche nelle regioni più pericolose. Purtroppo rivelano grosse carenze sia nell'intelletto che nelle doti sociali. Se i punteggi di caratteristica del personaggio vengono generati casualmente, un punteggio di caratteristica ridotto a 2 o meno per via dei modificatori razziali diventa invece un punteggio di 3.
- Taglia Piccola: I nani di fosso, in quanto creature Piccole, ottengono un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura, un bonus di taglia +1 ai tiri per colpire e un bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, ma devono usare armi più piccole rispetto a quelle degli umani e le loro capacità di sollevamento e di carico hanno un limite pari a tre quarti di quello delle creature Medie.
- La velocità base sul terreno dei nani di fosso è 6 metri.
- Istinto di sopravvivenza: I nani di fosso sono determinati a sopravvivere ad ogni costo. Ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Sopravvivenza anche nelle città, quando vanno in cerca di cibo o fanno fronte ad altre necessità primarie.
- Solidi: I nani di fosso sono particolarmente resistenti agli effetti delle malattie e dei veleni, e ricevono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere agli effetti dei veleni e delle malattie.
- Pietosi: La diplomazia dei nani di fosso fa leva sull'adulazione, le suppliche, il pianto, l'insistenza e le implorazioni. Hanno affinato questa capacità fino a trasformarla in una vera e propria arte. I nani di fosso ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Diplomazia usate per convincere un nemico a non far loro del male.
- Codardi: I nani di fosso sono estremamente vulnerabili agli effetti di Intimidire e della paura. Subiscono una penalità di -4 alle prove di livello per resistere alle prove di Intimidire effettuate contro di loro e ai tiri salvezza contro gli effetti della paura.
- Linguaggi automatici: Lingua dei Fossi e Comune. Linguaggi bonus: Nessuno.
- Classe preferita: Ladro.

Elfi

Gli elfi di Krynn sono i prediletti degli dei del Bene. Il loro popolo vive in armonia con la natura, che plasmano con gentilezza per conformarla al loro concetto di perfezione. Grazie alle loro lunghe vite, gli elfi sembrano dotati di una pazienza infinita. Spesso vengono visti come sognatori dotati di poco senso pratico, privi di ambizione, distanti ed eterei. L'intenso amore degli elfi per la bellezza e il loro rispetto per la vita spesso fanno apparire le ambizioni umane vuote e prive di senso al confronto.

Kagonesti

I Kagonesti, gli abitanti delle foreste, conosciuti anche come elfi selvaggi, credono che ogni creatura e ogni oggetto, dagli insetti agli uccelli, ai fiumi e alle nuvole, sia dotato di uno spirito. Onorano tali spiriti e sanno che, in cambio, gli spiriti onorano i Kagonesti.

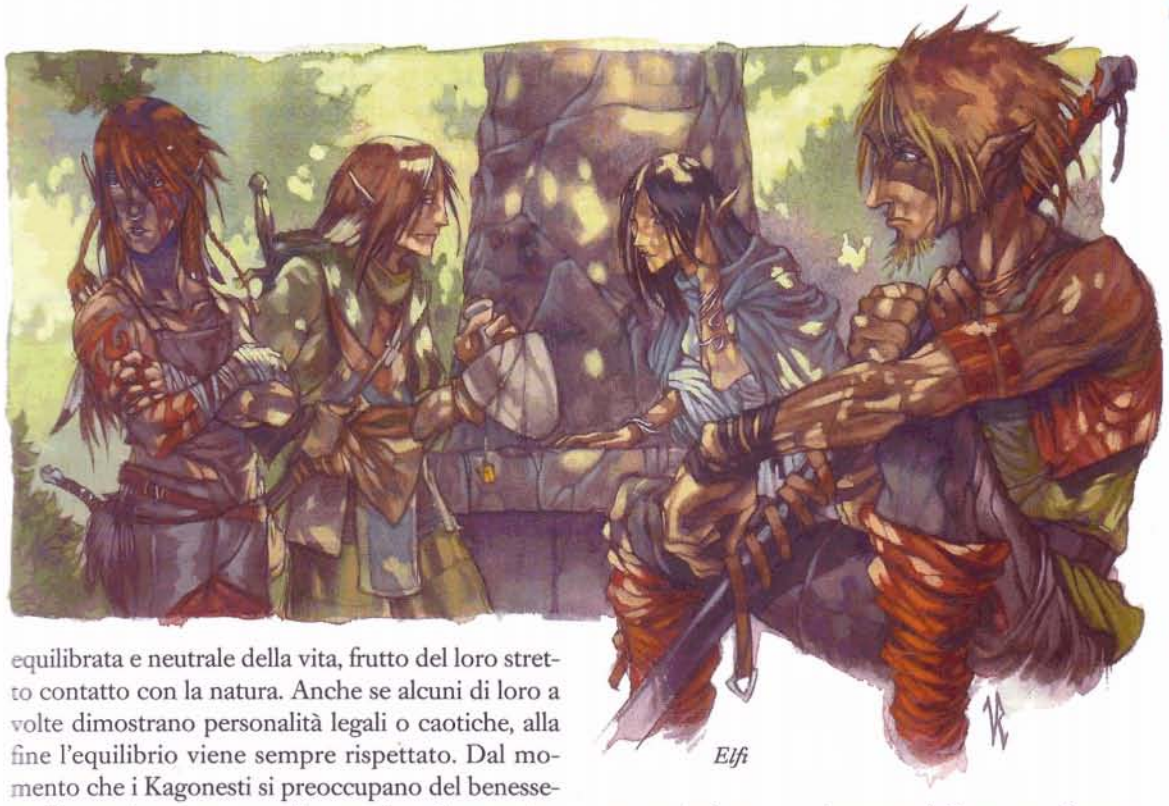
Personalità: I Kagonesti credono che sia possibile condurre una vita felice solo in armonia completa con la natura. Sono creature passionali e orgogliose, che non amano i contatti con le altre razze. A causa dell'espansione delle nazioni umane e dei maltrattamenti da parte dei loro stessi cugini elfici, i Kagonesti sono stati trascinati fuori dalle loro foreste natali e costretti a vivere in un mondo che non amano e non capiscono. A differenza dei loro simili più tranquilli, i Kagonesti sanno essere avventati e feroci quando vengono spinti oltre un certo limite.

Descrizione fisica: Anche se sono più bassi rispetto ai loro cugini Silvanesti e Qualinesti, i Kagonesti sono molto più muscolosi rispetto agli altri elfi. I Kagonesti hanno la pelle bruna. I loro capelli tendono ad essere scuri, variando dal nero al castano chiaro, anche se a volte un Kagonesti può nascere con dei capelli bianchi o argentati (un retaggio di qualche antenato più antico). I Kagonesti purosangue hanno gli occhi color nocciola.

I Kagonesti si vestono di pelli decorate con lunghe frange (che, stando alle loro credenze, fungono da protezione contro gli spiriti maligni), piume (che portano fortuna), gioielli d'argento (simboli del mondo spirituale) e turchesi (che simboleggiano sia il cielo che la terra). I Kagonesti disegnano o tatuano sulla pelle scoperta una serie di complicati disegni, che possono essere correlati alla loro famiglia o avere un significato più spirituale. I Kagonesti raggiungono l'età adulta a circa 70 anni e possono vivere oltre 500 anni, anche se alcuni hanno raggiunto anche un'età superiore ai 700 anni.

Relazioni: I Kagonesti sono diffidenti nei confronti di tutti gli stranieri. Gli umani abbattono gli alberi per costruire le loro città e danno la caccia agli animali per puro svago, mentre i nani usano gli alberi come combustibile per le loro fucine e gli ogre traggono piacere dalla tortura e dall'omicidio. I Kagonesti vedono gli altri elfi con sospetto, in quanto i Silvanesti e i Qualinesti trattano i Kagonesti come bambini selvaggi a cui bisogna "insegnare" come si vive.

Allineamento: A differenza degli altri elfi, che tendono al bene, i Kagonesti hanno una visione più



Elfi

equilibrata e neutrale della vita, frutto del loro stretto contatto con la natura. Anche se alcuni di loro a volte dimostrano personalità legali o caotiche, alla fine l'equilibrio viene sempre rispettato. Dal momento che i Kagonesti si preoccupano del benessere di tutte le creature e gli oggetti, nella maggior parte dei casi si dimostrano buoni. Come in tutte le società elfiche, i Kagonesti malvagi vengono allontanati e diventano elfi scuri.

Territori dei Kagonesti: La dimora tradizionale dei Kagonesti è la foresta dell'Ergoth del Sud. I Kagonesti non vivono in insediamenti permanenti. Le abitazioni private sono fatte di pelle e legno leggero. Ogni villaggio è abitato da una tribù di famiglie imparentate tra loro, comandate da un capo, il membro più anziano e più saggio della tribù, che prende le decisioni necessarie in nome del bene comune.

I Kagonesti sono sopravvissuti all'ascesa dell'Impero dell'Ergoth, alla separazione delle loro foreste dal continente principale nel corso del Cataclisma, all'avanzata degli eserciti dei draghi e anche alla tirannia del signore supremo dei draghi Gellidus. In tutte queste occasioni, le sofferenze principali sono state inferte ai Kagonesti dall'immischiarsi e dall'arroganza dei loro simili, i Silvanesti e i Qualinesti, intenzionati a "educare" i loro cugini barbarici.

Religione: I Kagonesti adorano le divinità della Luce e dell'Equilibrio e rispettano gli dei dell'Oscurità, pur tenendosene a prudente distanza. Hanno un rapporto più personale con i tre dei della natura: Habbakuk, la Fenice Azzurra e il dio della vita animale; Branchala (o Astra), il Canto della Vita e la divinità delle foreste, e Chislev, la dea della natura, delle terre selvagge e delle bestie.

Linguaggio: Il linguaggio Kagonesti è una combinazione di Elfico antico e dell'antica lingua Silvana dei folletti e delle creature della foresta. I Kagonesti non possiedono un linguaggio scritto, ma usano una forma di pittografia che serve come richiamo per la memoria ai loro cantastorie e agli sciamani.

Nomi: Ogni bambino Kagonesti riceve un nome dai suoi genitori che riflette una sua caratteristica particolare o un elemento della natura. Dopo essere stati sottoposti a un rito di passaggio, i Kagonesti assumono un nuovo nome che indica il loro passaggio all'età adulta. Un Kagonesti arriva a questo momento attorno ai 40 anni, anche se molti vi si sottopongono molto prima. Capita spesso che un Kagonesti cambi nome più volte nel corso della vita, e ad ogni cambiamento di nome è associato un evento importante della propria vita.

Nomi maschili: Blackbird, Greenleaf, Nighthawk, Prowling Cat, Shadow-Walker, Stalking Wolf, Two-Moon, Water-Runner, Whitestag, Wildheart.

Nomi femminili: Ashwood, Crying Willow, Gentle Fawn, Laughing Brook, Lioness, Mourning Dawn, Proudheart, Ravenmane, Star-Eyes, Whisperwind.

Avventurieri: Alcuni Kagonesti abbandonano le loro foreste solo se costretti, ma altri prima o poi provano l'impulso di esplorare il mondo esterno. I ranger, i guerrieri e i barbari compongono la maggioranza degli avventurieri Kagonesti, dal momento che spesso gli elfi selvaggi sono costretti a combattere per proteggere le loro dimore nelle foreste. I Kagonesti al servizio degli elfi più "civilizzati" fungono da servitori o da guardie del corpo, e viaggiano assieme ai loro padroni. I Kagonesti vengono spesso attirati dalla vocazione clericale (o druidica) al servizio delle tre divinità della natura. Dal momento che i Kagonesti non si fidano dei maghi, sono assai pochi i Kagonesti che si sottopongono alla Prova dell'Alta Stregoneria: coloro che lo fanno, quasi sempre scelgono le Vesti Bianche. Con l'avvento dell'Era dei Mortali, alcuni Kagonesti sono diventati mistici o stregoni, ma si tratta di casi relativamente rari.

Tratti razziali dei Kagonesti

I Kagonesti dispongono di tutti i tratti razziali elfici elencati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*,

fatta eccezione per quanto segue:

- +2 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma. I Kagonesti sono più bassi ma più muscolosi rispetto agli altri elfi, e tendono a prediligere l'azione fisica rispetto a quella mentale.
- *Vista elfica:* Gli elfi di Krynn sono dotati di visione crepuscolare, e possono vedere a una distanza doppia rispetto a quella degli umani alla luce delle stelle, della luna e in altre condizioni di scarsa luminosità. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste circostanze. La vista elfica include anche la scurovisione nel raggio di 9 metri. La scurovisione rivela gli oggetti solo in bianco e nero, ma sotto ogni altro aspetto funziona come la vista normale.
- Competenza nelle armi: Gli elfi Kagonesti ricevono gratuitamente i talenti Competenza nella Armi da Guerra con la spada corta, la lancia lunga, l'arco corto (compreso l'arco corto composito) e l'arco lungo (compreso l'arco lungo composito). I Kagonesti sono guerrieri e cacciatori, quindi tutti i Kagonesti sono competenti nell'uso di queste armi.
- Bonus razziale di +1 alle prove di Conoscenze (natura) e di Sopravvivenza. I Kagonesti sono a loro agio nelle foreste, e possiedono un senso innato che li pone in sintonia con il mondo della natura.
- Linguaggi automatici: Elfico e Silvano. Linguaggi bonus: Comune, Ergot, Gnoll, Goblin, Ogre e Solamnico.
- Classe preferita: Ranger.

Qualinesti

Tra tutte le nazioni elfiche, gli elfi Qualinesti sono quelli che hanno interagito maggiormente con le altre razze di Krynn. Anche se alcuni Qualinesti preferiscono rimanere nelle loro foreste natali, altri possono essere incontrati mentre esplorano il continente come mercanti, sacerdoti, maghi e viaggiatori.

Personalità: Grazie al loro arco vitale relativamente lungo, i Qualinesti accettano il passato senza rimpianti e guardano con fiducia verso il futuro. Attendono con pazienza di portare a compimento i loro obiettivi e hanno una visione ottimista della vita. Anche se piangono ciò che è andato perduto col passare degli anni, i Qualinesti non indugiano sulle emozioni negative, e preferiscono invece guardare a ciò che porterà il nuovo giorno, e alle nuove sfide che li attendono.

Gli elfi Qualinesti vanno assai fieri delle loro capacità, e tendono a guardare con disprezzo all'operato "grezzo" delle altre razze, a loro palesemente inferiori. Anche se i Qualinesti sono più tolleranti e diretti rispetto ai Silvanesti e hanno un rapporto migliore con le altre razze, si considerano comunque gli eletti degli dei. Si oppongono ai matrimoni misti e, anche se sono disposti ad accogliere i mezzelfi, non li accettano mai fino in fondo tra loro.

Descrizione fisica: Gli elfi Qualinesti, leggermente più piccoli e di carnagione più scura rispetto ai Silvanesti, hanno un'altezza media leggermente inferiore agli 1,5 metri. I loro corpi sono esili e aggraziati. Il colore dei capelli varia dal biondo al color miele, e i loro occhi sono azzurri o castani. Hanno voci profonde e suadenti, e modi aperti e amichevoli. I Qualinesti amano indossare pantaloni ricamati e giustacuore (per gli uomini) e abiti lunghi (per le donne). I loro vestiti sono ideati con abilità ed eleganza, affinché siano piacevoli a vedersi ma siano anche pratici da indossare. I colori dominanti sono quelli della terra, che possono variare da un dorato acceso a un marrone scuro, con qualche raro spruzzo di colore usato nel modo più appariscente. Anche se non tutti i Qualinesti sono di aspetto splendido in maniera sconvolgente come i Silvanesti, sono comunque dotati di una grazia e di una bellezza che colpisce i membri delle altre razze, specialmente gli umani. Un Qualinesti raggiunge l'età adulta attorno agli 80 anni e può vivere tra i 550 e i 700 anni.

Relazioni: I Qualinesti, più socievoli e tolleranti nei confronti delle altre razze rispetto ai Silvanesti, hanno molti rapporti con coloro che risiedono al di fuori delle loro foreste natali. Durante e dopo il Cataclisma, fino agli anni che precedettero la Guerra delle Lance, e nel corso della Guerra del Caos, i Qualinesti iniziarono a covare un profondo risentimento nei confronti delle altre razze del mondo. Seppero dimostrarsi arroganti e altezzosi quanto i Silvanesti, anche se il loro sdegno spesso si esplicava in forme più sottili, come una frase sfuggita "casualmente", un'occhiata di traverso o un colpo su una spalla.

Allineamento: I Qualinesti sono accesi sostenitori dell'indipendenza, dell'affermazione personale e della libertà. Tendono leggermente verso il caos, ma hanno anche una forte propensione al bene. Quei Qualinesti che scelgono il male vengono esiliati e diventano elfi scuri.

Territori dei Qualinesti: Nel corso dell'Era dei Sogni, i Qualinesti stabilirono le loro dimore nella foresta che divideva Thorbardin dall'Ergoth nell'Ansalon occidentale. Prima della Quinta Era la loro città più grande era Qualinost, un centro di grande bellezza. A Qualinost si ergeva la Torre del Sole, rivestita d'oro, dove risiedeva il Portavoce del Sole. Invece di essere cinta da mura, Qualinost era circondata da quattro ponti arcuati che correvano da una torre di guardia all'altra. Nel corso della Guerra delle Anime, nella Quinta Era, Qualinost venne distrutta, nel corso della battaglia che vide anche la caduta del drago Beryllinthranox. Un lago conosciuto col nome di *Nalis Aren* ("il Lago della Morte") ora ricopre le rovine di quella bella città di un tempo.

I Qualinesti sono stati costretti all'esilio quando le forze del male hanno invaso la loro patria. Nel tentativo di trovare una nuova dimora presso i loro cugini, i Qualinesti hanno affrontato un temibile viaggio attraverso le Pianure della Polvere e hanno raggiunto i Silvanesti sani e salvi, ma solo per scoprire che un diverso pericolo minacciava anche quella terra, invasa da un esercito di minotauri.

I Qualinesti sono governati dal Portavoce del Sole, che deve appartenere alla stirpe del loro antenato più famoso, Kith-Kanan. Il Portavoce ha prin-

cipalmente la funzione di dirimere gli arbitrati del senato, chiamato il Thalas-Enthia, i cui membri vengono eletti dalle varie gilde e dalle varie comunità dei Qualinesti. Il Portavoce attuale è Gilthas, il figlio di due Eroi delle Lance: Tanis Mezzelfo e Laurana, il Generale Dorato, che era figlia di un Portavoce passato e sorella di un altro.

Religione: Gli Elfi sono i figli degli dei della Luce, e come tali adorano con fervore Quen Illumini (Mishakal), la Mantide della Rosa (Majere), la Fenice Azzurra (Habbakuk), Astra (Branchala) e Solinari, anche se rispettano anche Chislev, in quanto divinità della natura. Le divinità dell'Oscurità vengono raramente menzionate, e la loro adorazione viene considerata eresia. I rituali Qualinesti tendono ad essere spontanei e sgorgare direttamente dal cuore.

Linguaggio: Il linguaggio Qualinesti deriva dalla stessa lingua parlata dai Kagonesti e dai Silvanesti. A differenza degli altri due, il linguaggio Qualinesti accetta e fa uso di parole appartenenti alle altre razze.

Nomi: Ai bambini vengono dati nomi suggestivi e intricati, una combinazione particolare di sillabe che stanno ad indicare la natura unica e speciale del bambino. Dal momento che i Qualinesti sono una società patriarcale, il nome del padre viene fatto seguire a quello del figlio, per indicare la stirpe d'appartenenza del bambino.

Nomi maschili: Armantaro, Gilthanas, Harmanutis, Kelevendros, Kemian, Paladithel, Quenavalen, Solarinas, Tanthalas, Vanthanoris.

Nomi femminili: Ailea, Deanna, Gilleana, Kaylan, Laurana, Merathanos, Ororana, Rhyana, Thorala, Verhanna.

Avventurieri: I Qualinesti vanno all'avventura per motivi pratici, anche se alcuni viaggiano spinti dalla curiosità o per il piacere di farlo. Molti non rimangono a lungo nello stesso posto, e cercano di vedere e di fare quanto è più loro possibile prima di fare ritorno a casa.

Tratti razziali dei Qualinesti

I Qualinesti dispongono di tutti i tratti razziali elfici elencati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- *Vista elfica:* Gli elfi di Krynn sono dotati di visione crepuscolare, e possono vedere a una distanza doppia rispetto a quella degli umani alla luce delle stelle, della luna e in altre condizioni di scarsa luminosità. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste circostanze. La vista elfica include anche la scurovisione nel raggio di 9 metri. La scurovisione rivela gli oggetti solo in bianco e nero, ma sotto ogni altro aspetto funziona come la vista normale.
- Bonus razziale di +1 alle prove di Diplomazia e di Percepire Intenzioni. Anche se i Qualinesti possono rivelarsi altezzosi quanto i Silvanesti, i Qualinesti sono i più propensi tra gli elfi a trattare con le altre razze.
- Linguaggi automatici: Elfico e Comune. Linguaggi bonus: Abanasiniano, Nanico, Ergot, Goblin, Ogre e Silvano.

Silvanesti

I Silvanesti, freddi, altezzosi e in apparenza intoccabili, rappresentano quanto c'è di meglio e di peggio nel popolo elfico. La loro incredibile bellezza è controbilanciata dalla loro natura gelida e superba. Si considerano superiori a qualsiasi altra razza di Ansalon, compresi i loro stessi simili, Qualinesti e i Kagonesti.

Personalità: I Silvanesti, orgogliosi e arroganti, hanno scarsa considerazione per tutte le altre razze, compresi gli altri elfi. I Silvanesti nutrono forti pregiudizi verso le culture dei popoli "inferiori", e dimostrano una forte intolleranza verso le loro convinzioni e le loro usanze. Ai Silvanesti non piace il cambiamento. La loro società si è retta per oltre 3.000 anni cambiando assai poco nel corso di questo periodo. Quando qualche cambiamento deve essere accettato, solitamente avviene perché non c'è altra scelta. I Silvanesti sono lenti a fidarsi e rapidi ad accusare, e sono assai pochi quei membri del loro popolo che riescono a stringere un'amicizia duratura con qualcuno del mondo esterno.

Descrizione fisica: I Silvanesti sono alti in media 1,5 metri e pesano tra i 45 e i 50 kg; i maschi sono leggermente più alti e più pesanti delle femmine. I Silvanesti hanno la pelle chiara e i loro capelli variano dal marrone chiaro al biondo platino, e molti di loro hanno gli occhi nocciola. I Silvanesti parlano con voce melodiosa e si muovono dimostrando una grazia innata e sono di una bellezza ultraterrena. Normalmente i Silvanesti non hanno né barba né peli sul corpo, anche se quelli eccezionalmente vecchi (coloro che hanno superato i 500 anni) a volte iniziano a sviluppare una sottile barbetta. I Silvanesti prediligono i vestiti ampi e fluenti, come ad esempio vesti e tuniche ricoperte da ampi mantelli di tonalità verdi o marroni. Un Silvanesti raggiunge l'età adulta attorno agli 80 anni e può vivere oltre i 550 anni.

Relazioni: Gli elfi Silvanesti tendono ad essere dei "puristi" dal punto di vista razziale, e sono fermamente convinti della loro superiorità naturale su tutte le altre razze. Questo disdegno elitario è riservato a tutti coloro che non sono i Silvanesti, perfino ai Qualinesti, che vengono considerati i "cugini poveri" e in modo particolare ai Kagonesti, che vengono considerati dei "figli selvaggi". I Silvanesti covano un odio particolare nei confronti degli ogre e delle razze ogre (specialmente i minotauri), che erano i primi figli dell'Oscurità. I Silvanesti nutrono anche dei pregiudizi verso gli umani, dal momento che li ritengono colpevoli di aver provocato il Cataclisma su Krynn. I Silvanesti considerano i mezzelfi un abominio, dal momento che la loro purezza razziale è stata corrotta da un sangue "inferiore" che potrebbe rappresentare una minaccia allo stile di vita dei Silvanesti. I Silvanesti si curano a malapena dell'esistenza dei nani, degli gnomi e dei kender, dal momento che li considerano inferiori in tutto e per tutto.

Allineamento: Vivendo in una società basata su una gerarchia ferrea, i Silvanesti hanno un'inclinazione alla legalità più marcata rispetto agli altri elfi. I Silvanesti seguono un allineamento

buono, ma sono talmente convinti della loro purezza che possono portare le loro convinzioni fino all'estremo.

Territori dei Silvanesti: I Silvanesti, come i loro cugini Qualinesti, sono un popolo senza una patria. La loro dimora ancestrale, la Foresta di Silvanesti nell'Ansalon meridionale, è caduta sotto l'avanzata degli Eserciti dell'Unico Dio, e in seguito all'unione degli eserciti degli ogre e dei minotauri. I Silvanesti hanno anche perduto il loro monarca ereditario quando il loro re andò incontro a una morte da eroe nel corso della Guerra delle Anime. Alhana Starbreeeze ha abdicato, cedendo il trono che le spettava di diritto in favore del nipote del suo defunto marito, Gilthas, re dei Qualinesti, provocando grande clamore tra le fila dei Silvanesti.

Religione: I Silvanesti annoverano membri che adorano sia gli dei della Luce che le divinità dell'Equilibrio, e rendono omaggio in particolar modo a Quenesti Pah (Mishakal), Matheri (Majere), la Fenice Azzurra (Habbakuk), Astarin (Branchala) e Solinari. Anche Chislev e l'Albero della Vita (Zivilyn) vengono rispettati, in quanto divinità della natura. Col sacrificio di E'li (Paladine) nel corso della Guerra delle Anime, i Silvanesti e i Qualinesti si sono rivolti a Mishakal come loro divinità principale. Continuano tuttavia ad onorare il vecchio dio del Bene, chiamandolo Valthonis ("l'Esule").

Linguaggio: Il linguaggio Silvanesti è il più puro dei dialetti Elfici, ed è rimasto immutato per oltre 3.000 anni di storia. L'Elfico dei Kagonesti e dei Qualinesti deriva dallo stesso linguaggio d'origine, ma si differenzia in molti aspetti. I linguaggi sono abbastanza simili da permettere agli elfi di comunicare tra loro, anche se è possibile che si generino dei fraintendimenti nell'uso di alcune espressioni colloquiali ed eufemismi. La scrittura Silvanesti è elegante e fluente, ed è la stessa scrittura usata dalle altre razze elfiche, fatta eccezione per i Kagonesti, che non usano una forma scritta di comunicazione.

Nomi: I nomi sono molto importanti per i Silvanesti, dal momento che un nome indica il retaggio di un individuo e il suo legittimo posto all'interno della gerarchia sociale elfica.

Nomi maschili: Avonathalonus, Falindrithan, Jahran, Kardanon, Lothas, Maravallon, Pellarin, Quimathon, Silvanas, Terevalis.

Nomi femminili: Aleaha, Ladine, Lisindrela, Maleesa, Nemetranee, Raenavalona, Roselenna, Serinda, Telisina, Thyanel.

Nomi di famiglia: Althonos, Caladon, Calostin, Dralathalas, Kaldeist, Lanthaloran, Oakleaf, Rathenas, Starbreeze, Takmarin.

Casati Silvanesti: Avvocati, Chierici, Costruttori, Giardinieri, Intagliatori, Metallurgi, Mistici, Protettori, Reali, Servitori.

Avventurieri: Prima della Guerra delle Anime, difficilmente gli elfi Silvanesti lasciavano il loro regno, anche se alcuni seguirono la loro regina, Alhana Starbreeze, in esilio. Dopo l'invasione dei minotauri, i Silvanesti furono costretti a vagare per il mondo, e ora sono in cerca di un loro posto per poter mantenere le loro famiglie e i loro cari. Alcuni iniziano a intuire che soltanto lavorando assieme le nazioni elfiche riusciranno a sopravvivere.

Tratti razziali dei Silvanesti

I Silvanesti dispongono di tutti i tratti razziali elfici elencati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, -2 alla Costituzione e -2 al Carisma. I Silvanesti sono aggraziati e riflessivi, e traggono grande piacere dalla bellezza e dalla conoscenza. Sono fragili, se paragonati alle altre razze, e la loro arroganza innata spesso è assai sgradevole.
- *Vista elfica:* Gli elfi di Krynn sono dotati di visione crepuscolare, e possono vedere a una distanza doppia rispetto a quella degli umani alla luce delle stelle, della luna e in altre condizioni di scarsa luminosità. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste circostanze. La vista elfica include anche la scurovisione nel raggio di 9 metri. La scurovisione rivela gli oggetti solo in bianco e nero, ma sotto ogni altro aspetto funziona come la vista normale.
- Bonus razziale di +1 alle prove di Conoscenze (arcane) e di Sapienza Magica.
- Linguaggi automatici: Elfico. Linguaggi bonus: Comune, Nanico, Ergot, Linguaggio Kender, Kharoliano, Khur, Goblin, Ogre e Silvano.

Mezzelfi

Fin dai tempi di Kith-Kanan, quando gli elfi iniziarono a interagire regolarmente con le razze umane, elfi e umani si sono innamorati e si sono spesso uniti. Dopo il Cataclisma, gli umani, i banditi e i mercenari razziarono i confini di Qualinesti, saccheggiando le terre elfiche, uccidendo gli elfi maschi e violentando le femmine. I figli mezzosangue sono il risultato di queste unioni. Sia che si tratti del frutto dell'amore o di quello dell'odio, il sangue misto dei mezzelfi li marchia per sempre come fuoricasta sia nelle società umane che in quelle elfiche.

Personalità: I mezzelfi ereditano le qualità migliori di entrambi i genitori. Dimostrano l'amore, la bellezza e il rispetto della natura e l'ambizione e la fermezza di intenti degli umani. Forse a causa dei pregiudizi a cui devono far fronte in entrambe le società, i mezzelfi tendono ad essere introversi e solitari. Alcuni mezzelfi, maltrattati e disprezzati, si rivelano insicuri e ribelli, e assalgono con ferocia coloro che li odiano per ciò che sono.

Descrizione fisica: I mezzelfi sono assai simili ai loro genitori elfici, anche se, a differenza degli elfi, possono lasciarsi crescere barba e baffi. Il colore dei capelli dei mezzelfi non ha nulla a che vedere col loro retaggio elfico, mentre i loro occhi spesso sono azzurri o nocciola. I mezzelfi sono più robusti degli elfi, ma più gracili degli umani. Anche se privi della bellezza soprannaturale del loro genitore elfico, i mezzelfi tendono comunque ad essere attraenti, aggraziati e di bell'aspetto.

I mezzelfi solitamente indossano abiti tipici della cultura in cui sono stati cresciuti o vivono al momento.

Relazioni: I mezzelfi vengono considerati dei

reietti sia dagli umani che dagli elfi, quindi non è una sorpresa che molti di loro trovino migliore compagnia presso i membri delle altre razze "reiette", come gli gnomi e i kender. I mezzelfi, stretti nella morsa delle tensioni sia politiche che sociali tra gli elfi e gli umani, tendono ad evitare i contatti con entrambe le razze, se possibile.

Allineamento: I mezzelfi condividono le stesse inclinazioni al caos o alla legalità del loro genitore elfico, in aggiunta alla tendenza umana a spingersi verso gli estremi. Danno grande valore all'indipendenza e alla libertà d'espressione e hanno poca pazienza nei confronti dell'autorità. Sono nati come reietti, e quindi le regole e le richieste che gli altri esigono da loro li mettono a disagio; a volte possono reagire in modo imprevedibile o inaffidabile.

Territori dei mezzelfi: I mezzelfi non hanno una loro terra personale, dal momento che sono esuli rispetto alle società di entrambi i genitori. I mezzelfi sono dei solitari, e si spostano di comunità in comunità, nella perenne ricerca di un luogo che possano chiamare casa.

Religione: I mezzelfi cresciuti nelle comunità elfiche seguono le convinzioni religiose degli elfi, mentre coloro che sono cresciuti tra gli umani tendono ad adorare gli stessi dei degli umani.

Dal momento che nel corso della Quarta Era c'era chi diceva che i mezzelfi erano indesiderati anche alle divinità, i mezzelfi voltarono le spalle alla religione. Nel corso della Quinta Era, i mezzelfi sono stati accettati dai mistici, e alcuni sono giunti a credere che il misticismo sia il giusto cammino verso l'illuminazione.

Linguaggio: I mezzelfi condividono i linguaggi del loro retaggio umano ed elfico. Il loro uso dell'Elfico tende ad essere meno preciso di quello di un vero elfo, anche se soltanto un altro elfo noterebbe la differenza.

Nomi: I mezzelfi solitamente vengono chiamati in onore della cultura della madre, che si tratti di un'elfa oppure di un'umana. Coloro che sono nati in circostanze diverse da un matrimonio solitamente ricevono solo un nome proprio, con un soprannome al posto del cognome che indica lo status del mezzelfo (come ad esempio Mezzelfo, Vestebianca e così via). I mezzelfi nati da un matrimonio regolare ricevono il nome di famiglia ufficiale dei loro genitori.

Avventurieri: In qualità di esuli e solitari, i mezzelfi vagano per il mondo, in cerca di un luogo dove essere accettati nonostante il loro retaggio. I mezzelfi vengono spesso attratti dagli altri stranieri o reietti, per i quali provano un'istintiva affinità.

Elfi scuri

Quando un elfo si vota al male, adora gli dei dell'Oscurità o viene considerato una minaccia per la sua gente, la società elfica agisce con rapidità per punire il colpevole. Il rispetto degli elfi per la vita non consente loro di giustiziare il colpevole. Coloro che vengono considerati pericolosi vengono esiliati e bollati come elfi scuri.

Venire marchiati come elfi scuri significa vivere senza una patria e un popolo. A un elfo scuro è proibito avere contatti con qualsiasi altro elfo, indipendentemente dalla nazionalità; gli elfi scuri sono costretti a vagare per il mondo in esilio, sognando per sempre quella patria che non potranno mai più rivedere.

Soltanto attraverso il perdono un elfo scuro può essere di nuovo riammesso nei reami del popolo elfico, ma raggiungere la redenzione spesso si rivela un'impresa difficile e pericolosa. Molti di coloro che lottano per ottenere la redenzione non sopravvivono, anche se in alcune rare occasioni è proprio il gesto del sacrificio supremo a redimere un elfo scuro.

Ognuna delle nazioni elfiche tratta gli elfi scuri secondo un metodo personale.

Quegli elfi Kagonesti accusati di aver violato un tabù devono sottoporsi a una prova sacra. Coloro che falliscono la prova scoprono che i loro tatuaggi sono diventati neri e distorti, marchiando per sempre la loro pelle del crimine commesso. Possono ottenere la redenzione attraverso una seconda prova, una prova di combattimento, nel corso della quale l'elfo scuro deve sconfiggere una grande forza malvagia al solo scopo di combattere in nome del bene. Sono assai pochi gli elfi scuri Kagonesti che sopravvivono alla seconda prova.

I Qualinesti fanno comparire l'accusato davanti a un consiglio di suoi pari, dove l'elfo può perorare la sua causa. Se il consiglio vota all'unanimità per la colpevolezza, l'elfo viene sottoposto al rito dell'Eclissi di Sole, in cui i suoi crimini vengono portati davanti agli dei e all'elfo viene data un'ultima possibilità di pentirsi. Se non si pente in completa sincerità e onestà, viene dichiarato un elfo scuro. Il suo nome viene cancellato dai cuori dei Qualinesti, e a nessuno è più permesso pronunciarlo.

La Cerimonia dell'Oscurità è il metodo usato dai Silvanesti per mettere alla prova i colpevoli. L'elfo viene portato in una camera dalle pareti a specchio e fatto entrare all'interno di un cerchio tracciato con una catena di platino. L'elfo vede i suoi crimini apparire negli specchi attorno a lui, man mano che la catena gli si stringe attorno, imprigionandolo. Quando l'elfo scuro viene scortato fino ai confini di Silvanesti, il suo nome viene cancellato dagli annali delle nascite e collocato nella lista degli esiliati conservata nel Tempio di E'li.

Gli elfi del mare usano un drammatico rituale magico per marchiare coloro che vengono accusati di essere elfi scuri. Gli elfi scuri Dimernesti perdono la loro capacità di trasformarsi in lontre marine, e acquisiscono quella di diventare mante. Gli elfi scuri Dargonesti diventano degli squali, invece che dei delfini. Si dice che Zeboim prenda questi reietti sotto la sua protezione. A differenza degli elfi scuri del mondo di superficie, gli elfi scuri del mare si raggruppano assieme e tentano di vendicarsi dei loro ex-simili. Non è stato mai effettuato alcun tentativo di redenzione per un elfo scuro del mare.

Tratti razziali dei mezzelfi

I mezzelfi dispongono di tutti i tratti razziali elfici elencati nel Capitolo 2 del *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per quanto segue:

- *Vista elfica:* Gli elfi di Krynn sono dotati di visione crepuscolare, e possono vedere a una distanza doppia rispetto a quella degli umani alla luce delle stelle, della luna e in altre condizioni di scarsa luminosità. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste circostanze. La vista elfica include anche la scurovisione nel raggio di 9 metri. La scurovisione rivela gli oggetti solo in bianco e nero, ma sotto ogni altro aspetto funziona come la vista normale.
- Linguaggi automatici: Comune ed Elfico. Linguaggi bonus: qualsiasi (oltre ai linguaggi segreti).
- Classe preferita: qualsiasi.

Elfi del mare

Esistono due razze di elfi che vivono nelle profondità degli oceani: i Dargonesti (Elfi delle Profondità, o Quoowahb nel loro linguaggio nativo) e i Dimernesti (Elfi Costieri). I tratti che seguono sono comuni a entrambe le razze, che sono descritte più in dettaglio di seguito.

Personalità: Gli elfi del mare, orgogliosi e focosi, mettono grande passione in tutto ciò che fanno, un tratto che normalmente non viene associato al popolo longevo degli elfi.

Si parla poco dei Dargonesti presso le altre razze, e gli elfi li credono erroneamente dei primitivi. Tra di loro, i Dargonesti lavorano alacremente per raggiungere e mantenere l'armonia con l'ambiente circostante e godersi al massimo la vita. I Dimernesti, una razza estremamente indipendente, dimostra le stesse qualità di cui sono dotati i Kagonesti. Dopo secoli di continue tragedie inflitte dal Cataclisma, dal drago marino Brynseldimer e da altri terrori assortiti, i Dimernesti hanno perso ogni fede e ogni fiducia negli stranieri. Fanno sfoggio di gelo e sufficienza quando sono costretti a trattare con gli estranei.

Descrizione fisica: Tra le razze elfiche, le due varietà degli elfi del mare sono le più alte. I maschi Dargonesti arrivano a 2,10 metri di altezza, e le femmine sono alte in media 1,80 metri. I maschi Dimernesti sono alti in media 1,95 metri mentre le femmine si aggirano attorno a 1,80 metri. Anche se più robusti rispetto agli altri elfi, un elfo del mare medio è comunque snello nei confronti di un umano, anche se la sua corporatura è agile i suoi muscoli sono ben visibili. La pelle dei Dargonesti è di color blu scuro, come l'oceano stesso, mentre i Dimernesti hanno una pelle color azzurro chiaro. Le dita delle mani e dei piedi di entrambe le razze sono lunghe e palmate, il che consente loro di nuotare agevolmente in acqua, e sono dotati di due piccole branchie piumate proprio sotto le loro orecchie a punta. Il colore dei capelli dei Dargonesti varia dall'oro pallido al verde scuro, mentre alcuni rari esemplari hanno una chioma nera o argentata. I Dimernesti hanno capelli d'argento lunghi e fluenti, spesso intrecciati con coralli e conchiglie. Gli occhi dei Dargonesti sono grossi rispetto al resto del volto, e le loro pupille sono strette; il colore degli occhi va da un verde-azzurro pallido a un viola scuro, con qualche esemplare occasionale dotato di occhi gialli o neri. Gli elfi del mare raggiungono l'età adulta attorno ai 40 anni. I Dargonesti possono vivere anche per un migliaio di anni, mentre un normale Dimernesti arriva solo a metà di quell'età.

In acqua, gli elfi del mare indossano ben pochi abiti. Possono coprirsi con delle alghe o con dei tessuti ricavati dalle piante. Quegli elfi del mare che si recano in superficie possono camuffare la loro particolare carnagione azzurra facendo uso di mantelli e cappucci.

Relazioni: I Dargonesti sono degli isolazionisti, ancor più dei Silvanesti. Anche se a volte interagiscono con le altre razze acquatiche, come i marinidi e i tritoni, i Dargonesti sono un popolo orgoglioso che si tiene lontano dalle altre razze. Guardano i loro cugini Dimernesti con sdegno, considerandoli dei bambini impauriti che hanno paura di nuotare dove l'acqua è più profonda. Considerano i Silvanesti e i Qualinesti degli arroganti e degli ignoranti, vetusti e corrotti. Da parte loro, i Silvanesti provano risentimento sia verso i Dimernesti che i Dargonesti a causa del loro "tradimento", l'abbandono della terra per

Elfi del mare

vivere nel mare. I Dargonesti si dimostrano più amichevoli verso i Kagonesti, con cui condividono molte convinzioni.

Le altre razze, come gli umani, i nani, gli gnomi e i kender, sono una curiosità agli occhi degli Elfi delle Profondità. Di tanto in tanto, un drappello di Dargonesti si spinge a salvare un equipaggio di marinai naufragati, portandoli nelle loro cittadelle sottomarine, dove vengono osservati e curati. Normalmente, i Dargonesti liberano coloro che sono di allineamento buono, mentre tengono prigionieri i malvagi. I Dargonesti odiano i minotauri e i draconici, e si rifiutano di salvarli, limitandosi a lasciarli annegare. I marinai minotauri odiano e temono i Dargonesti ancora più degli squali.

Prima del Cataclisma, i Dimernesti avevano rapporti molto stretti con i loro cugini di superficie, specialmente con i Silvanesti. Dopo le devastazioni che i Dimernesti dovettero sopportare durante il Cataclisma, si frammentarono in piccoli gruppi di poche famiglie, e recisero ogni legame con il mondo di superficie. Nel corso della Guerra delle Lance, ristabilirono i contatti con i Dargonesti, per far fronte alla minaccia sottomarina della Regina delle Tenebre, soltanto per vedere quei legami di nuovo infranti con l'arrivo dei signori supremi dei draghi. Nel corso della Quinta Era, si sono di nuovo isolati nel loro mondo sottomarino, convinti di essere stati abbandonati dai loro simili e lasciati alla mercé del drago marino, Brynseldimer.

Allineamento: La libertà di scelta e la libertà di espressione sono convinzioni fondamentale degli elfi del mare, che tendono agli aspetti più pacifici dell'allineamento caotico. Tra i Dargonesti, gli elfi del mare di inclinazione legale non sono una rarità. Gli elfi del mare sono di allineamento buono, in quanto coloro che seguono il male vengono banditi o vanno in esilio volontariamente.

Territori degli elfi del mare: Watermere è l'antica capitale dei Dargonesti, situata in una grande vallata sottomarina a nordest di Ansalon, nell'Oceano di Courrain. Watermere, il più grande dei regni Dargonesti, è governato dal Portavoce della Luna, coadiuvato da un concilio composto dal patriarcato e dal matriarcato, chiamato i Portavoce del Sangue. Watermere è vecchia più di duemila anni. I Dargonesti la strapparono ai koalinth e la hanno tenacemente difesa fin da allora. Il regno è rimasto relativamente intatto attraverso il Cataclisma, la Guerra delle Lance e la Guerra del Caos, ma nel corso della Guerra delle Anime, buona parte del regno è andato distrutto.

I Dargonesti hanno fondato un gran numero di cittadelle fortificate nei crepacci più profondi dell'oceano, che fungono da fortezze ancestrali per i vari clan, e che consentono loro di proteggere i confini del regno. Nei tempi recenti, molte di queste cittadelle sono cadute e ora giacciono in rovina.

Quando la città di Istar venne distrutta durante il Cataclisma, sprofondò negli abissi del Mare di Sangue. Le sue rovine sono diventate un rifugio per i Dargonesti, che vivono all'interno della città e la considerano un dono degli dei.

Nell'epoca attuale la sola città dei Dimernesti è la città sommersa di Dimernost. Prima del Cataclisma, i Dimernesti erano una società prosperosa, con numerose città disseminate lungo la costa di Ansalon. I terremoti provocati dal Cataclisma sconvolsero anche le terre sotto il mare, creando nuovi mari e alterando le coste. Molti Dimernesti vennero uccisi, e numerose città andarono perdute. Da allora, i Dimernesti non costruiscono più città, ma vivono in piccoli gruppi familiari che si spostano costantemente da un posto all'altro, ricavando le loro dimore in banchi di alghe, barriere coralline e relitti sommersi. Di tanto in tanto, un gruppo di razziatori Dimernesti si spinge fino a riva per saccheggiare gli insediamenti più vicini in cerca di strumenti e altre necessità.

Tradizionalmente, i Dimernesti sono governati dal Portavoce del Mare, una matriarca ereditaria che vive nella Torre del Mare, a Dimernost. Con l'arrivo del drago Brynseldimer nel corso dell'epurazione dei draghi, i contatti tra la Portavoce e le famiglie circostanti sono stati interrotti.

Religione: Gli elfi del mare sono un popolo profondamente religioso, che ha conservato la sua fede nelle divinità anche in quel periodo in cui gli dei erano assenti. Tradizionalmente, gli elfi del mare adorano Abbuku il Pescatore (Habbakuk) e Kisla la Madre delle Creature del Mare (Chislev) come divinità principali, anche se tutti i templi riservano almeno un santuario a Zura il Maelstrom (Zeboim), per placare l'oscura e volubile dea del mare. Gli elfi del mare adorano anche Estarin (Branchala), Ke-en (Mishakal), Krijol (Kiri-Jolith) e Matheri (Majere). I Dargonesti rendono omaggio a tutte e tre le divinità della magia, in quanto sanno che le lune influenzano l'andamento delle maree.

Linguaggio: Anche se il linguaggio Dargonesti è basato sull'Elfico arcaico, col passare dei millenni, dopo la separazione dai Silvanesti, è cambiato di molto. Fa uso dell'alfabeto Silvanesti, ma le sue consonanti sono più aspre e le sue vocali sono più tenui e prolungate. In acqua, il linguaggio diventa una sequenza di versi acuti e concitati, simili a quelli dei delfini. Grazie ai marinai che hanno salvato, i Dargonesti hanno sentito parlare numerosi altri linguaggi, anche se raramente hanno sentito la necessità di apprenderli.

A differenza del linguaggio Dargonesti, il linguaggio Dimernesti conserva legami molto più stretti con la lingua Silvanesti, anche se molte delle sue caratteristiche lo rendono più simile a un dialetto regionale. Dal momento che, rispetto ai Dargonesti, i Dimernesti interagiscono molto più spesso con gli abitanti di superficie, hanno imparato più facilmente altri linguaggi, specialmente quelli Ergothiani e dei minotauri, che solcano spesso le acque del mare.

Nomi: I nomi dei Dargonesti si rifanno al loro ambiente, e derivano dagli antichi nomi elfici. I nomi di famiglia sono importanti quanto i nomi propri, dal momento che rivelano il clan di affiliazione di un individuo. Anche se possono vivere molto lontane le une dalle altre, le famiglie che portano lo stesso nome fanno comunque parte dello stesso clan. Dal momento che i Dimernesti vengono cresciuti in un ambiente comune, i nomi di famiglia non hanno un

ruolo nella loro società. I loro nomi spesso stanno ad indicare l'amore dei Dimernesti per l'acqua, e per gli animali e le piante che vivono nel mare.

Nomi maschili: (Dargonesti) Broron, Coryphene, Drudarch, Imbrias, Kios, Nakaro, Naxos, Ponthax, Treyen Urion; (Dimernesti), Breegan, Dalmeen, Elan, Jolnen, Kridal, Malkwen, Oolen, Qwendeel, Ulanan, Zelnath.

Nomi femminili: (Dargonesti) Apollata, Areme, Belana, Drian, Kolys, Myre, Queelas, Sharlao, Telarian, Zelara; (Dimernesti) Alaqana, Brea, Demorna, Kira, Nuqala, Preena, Queela, Seera, Ulana, Veylona.

Nomi di clan (Dargonesti): Bluedancer, Crystalcutter, Dargonis, Deepstar, Grayspear, Moonshell, Seashimmer, Silverwake, Takulrion, Whitebreaker.

Avventurieri: Gli elfi del mare non viaggiano mai da soli, in quanto il vasto oceano racchiude un'infinità di pericoli. Gli elfi del mare hanno sentito molte storie sul mondo di superficie dai marinai che hanno salvato, e alcuni, spinti dalla curiosità, si camuffano e viaggiano fino alla superficie. Gli elfi del mare che vagano sulla terraferma tendono ad essere dei solitari e degli emarginati, e non si adattano mai a vivere lontani dal loro amato oceano.

Tratti razziali degli elfi del mare

Gli elfi del mare possiedono i seguenti tratti razziali, invece dei normali tratti e capacità degli elfi.

- Taglia Media: Gli elfi del mare, in quanto creature di taglia Media, non ricevono alcun bonus o penalità relativi alla taglia.
- La velocità base sul terreno degli elfi del mare è 9 metri. Anche la loro velocità di nuotare è 9 metri. Gli elfi del mare possono nuotare alla loro velocità indicata senza dover effettuare alcuna prova di Nuotare. Se gli elfi del mare devono effettuare una prova di Nuotare (per evitare un pericolo, ad esempio), rivedono un bonus razziale di +8.
- Respirare sott'acqua (Str): Gli elfi del mare sono dotati della capacità straordinaria di respirare sott'acqua.
- Immunità agli incantesimi e agli effetti di *sonno*, e bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti di ammaliamento.
- *Vista elfica:* Gli elfi di Krynn sono dotati di visione crepuscolare, e possono vedere a una distanza doppia rispetto a quella degli umani alla luce delle stelle, della luna e in altre condizioni di scarsa luminosità. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste circostanze. La vista elfica include anche la scurovisione nel raggio di 9 metri. La scurovisione rivela gli oggetti solo in bianco e nero, ma sotto ogni altro aspetto funziona come la vista normale.
- Competenza nelle armi: Gli elfi del mare ottengono gratuitamente i talenti di Competenza nelle Armi da Guerra relativi al tridente e alla lancia lunga, e il talento di Competenza nelle Armi Esotiche relativo alla rete. La lotta per la sopravvivenza nelle profondità dell'oceano è spietata, quindi tutti gli elfi hanno familiarità nell'uso di queste armi.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.
- Percezione marina: La percezione marina conferisce agli elfi del mare un bonus razziale di +2 alle prove mirate a scorgere eventuali particolarità sotto la superficie del mare, come ad esempio eventuali sostanze tossiche (veleni o malattie), una stima della profondità, della temperatura, della pressione e così via. Un elfo del mare può intuire la profondità approssimativa sott'acqua con la stessa naturalezza con cui un umano può distinguere l'alto dal basso. Gli elfi del mare sono dotati di un legame innato con il mare, una capacità che affinano ulteriormente col passare degli anni.

Soltanto Dargonesti:

- +2 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 al Carisma. La grande pressione degli oceani più profondi ha reso i Dargonesti più robusti fisicamente rispetto ai loro cugini, anche se la loro relativa mancanza di interazione con le altre razze ha ulteriormente acuito la consueta ritrosia e arroganza elfica.
- I Dargonesti sono dotati di scurovisione nel raggio di 18 metri.
- Capacità magiche: I Dargonesti dotati di un punteggio di Intelligenza di 10 o più acquisiscono le seguenti capacità magiche: 1 volta al giorno - *foschia occultante, luci danzanti, oscurità* e *sfocatura.* Questi incantesimi funzionano come se fossero lanciati da un mago con livello del personaggio del Dargonesti (CD del tiro salvezza pari a 10 + modificatore di Intelligenza).
- Forma alternativa (Sop): I Dargonesti possono assumere la forma e le qualità fisiche di una focena 3 volte al giorno, e possono rimanere in forma di focena a tempo indeterminato. I Dargonesti non recuperano punti ferita nel momento in cui mutano forma, ma per tutti gli altri aspetti questa capacità è simile a un incantesimo *metamorfosi* lanciato da un mago con livello del personaggio del Dargonesti. Un Dargonesti può usare questa capacità solo quando si trova in un ambiente acquatico adatto alle focene (come ad esempio il mare).
- Sensibilità alla superficie (Str): I Dargonesti subiscono una penalità di circostanza di -1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove che devono effettuare dopo essere rimasti per più di 24 ore fuori dall'acqua. Questa penalità può essere mitigata soltanto se i Dargonesti passano almeno 1 ora sott'acqua ogni 24 ore.
- Linguaggi automatici: Aquan e Dargonesti. Linguaggi bonus: Comune, Elfico ed Ergot.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello: +1. I Dargonesti sono più potenti e acquisiscono nuovi livelli più lentamente rispetto alle altre razze di Ansalon. Vedi il paragrafo "Mostri come razze" nel Capitolo 6 della *Guida del* DUNGEON MASTER per ulteriori informazioni.

Soltanto Dimernesti:

- +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma. I Dimernesti, agili e snelli, sono curiosi e irruenti, e tendono ad agire senza

pensare, lasciando che i loro impulsi abbiano la meglio sulla ragione. Come nel caso dei Dargonesti, l'interazione dei Dimernesti con gli stranieri è limitata. Appaiono isolati e scontrosi ogni volta che devono trattare con gli stranieri.

- Forma alternativa (Sop): I Dimernesti possono assumere la forma e le qualità fisiche di una lontra marina Media 3 volte al giorno, e possono rimanere in forma di lontra marina a tempo indeterminato. I Dimernesti non recuperano punti ferita nel momento in cui mutano forma, ma per tutti gli altri aspetti questa capacità è simile a un incantesimo *metamorfosi* lanciato da un mago con livello del personaggio del Dimernesti. (Una lontra marina gigante è simile a una donnola crudele, con una velocità di nuotare di 12 metri, e priva delle capacità di attaccarsi e di risucchio di sangue).
- Sensibilità alla superficie (Str): I Dimernesti subiscono una penalità di circostanza di -1 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove che devono effettuare dopo essere rimasti per più di 24 ore fuori dall'acqua. Questa penalità può essere mitigata soltanto se i Dimernesti passano almeno 1 ora sott'acqua ogni 24 ore.
- Linguaggi automatici: Elfico e Dimernesti. Linguaggi bonus: Aquan, Comune, Ergot e Kothiano.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello: +1. I Dimernesti sono più potenti e acquisiscono nuovi livelli più lentamente rispetto alle altre razze di Ansalon. Vedi il paragrafo "Mostri come razze" nel Capitolo 6 della *Guida del Dungeon Master* per ulteriori informazioni.

Gnomi

Gli gnomi sono gli inventori e i progettisti di Krynn, pensano e parlano in fretta, e le loro menti sono sempre concentrate su ruote dentate, ingranaggi, campanelli, stantuffi e motori a vapore. Nonostante i pericoli che il loro lavoro comporta, gli gnomi (a volta chiamati "inventori"), adorano la tecnologia e continuano, era dopo era, a perseguire e a perfezionare le loro invenzioni.

Personalità: Gli gnomi, inventivi, abili ed entusiasti, si sobbarcano il compito di rendere la vita più facile attraverso la tecnologia, anche se le loro complesse invenzioni di solito hanno l'effetto opposto. La scienza è la cosa più importante della vita di uno gnomo, al punto che ogni gnomo si sceglie un Compito della Vita nel momento in cui giunge all'età adulta. Il Compito della Vita è ciò che definisce lo gnomo più di ogni altra cosa. Ancor più dei legami di famiglia. Il Compito della Vita ha sempre lo scopo di ampliare le conoscenze o di sviluppare la tecnologia.

Si tratta di un obiettivo specifico e, solitamente, irraggiungibile. Non è raro che un Compito della Vita venga tramandato da una generazione alla successiva più e più volte prima di essere portato a termine. Il completamento di un Compito della Vita garantisce allo gnomo e ad ogni suo antenato che ha lavorato allo stesso compito un posto accanto a Reorx nell'aldilà. Soltanto uno gnomo è riuscito a completare tre diversi Compiti della Vita nell'arco della sua esistenza, e venne bollato come gnomo pazzo (vedi pagina 27) e cacciato dal Monte Nonimporta per aver fatto sembrare tutti gli altri dei pessimi inventori.

La dedizione degli gnomi alla conoscenza e alle invenzioni li rende assai carenti nei convenevoli e nelle doti sociali, almeno nei loro affari con le altre razze. Gli gnomi sono sempre ansiosi di discutere dei loro progetti e di comparare i loro appunti, e nella fretta di spiegare ciò che intendono dire, spesso si dimenticano delle regole della cortesia. Gli gnomi non sono insensibili verso i sentimenti altrui, ma solitamente sono già concentrati su tutt'altra questione nel momento in cui potrebbero rendersi conto di essere stati scortesi. La cosa peggiore del mondo (almeno dal punto di vista delle altre razze) è uno gnomo che chiede scusa. Gli gnomi, convinti che i fatti valgano più delle parole, costruiranno un'invenzione appositamente per la persona che hanno offeso. Molto spesso, l'invenzione finisce per ferire la persona in questione, e spesso non solo nei sentimenti.

Un proverbio gnomesco recita: "Le macchine semplici e piccole sono create da menti semplici e piccole." Gli gnomi danno grande valore allo stile e alle apparenze. Più campanelli, fischi e stantuffi fanno parte di un progetto, più è probabile che il progetto funzioni. Mai costruire qualcosa con soltanto un bottone o una leva, quando dieci o venti garantiranno un margine d'errore più tranquillo. La ridondanza è un fattore che va sempre calcolato. Ma, soprattutto, bisogna accettare il fallimento. Non si può mai sapere quando un errore all'interno di un progetto potrebbe fornire una traccia rivelatrice per un progetto completamente nuovo. Se un'invenzione è troppo semplice e funziona troppo bene, soffoca l'inventiva, e deve essere scoraggiata.

Descrizione fisica: Sia i maschi che le femmine degli gnomi sono alti circa 90 centimetri e pesano tra i 22,5 e i 25 kg. Gli gnomi hanno una pelle bruna del colore simile a legno scuro levigato, capelli bianchi lisci o riccioluti, occhi azzurri o viola e denti bianchi, forti e regolari. I maschi si fanno crescere barbe e baffi soffici e ricci. Gli gnomi sono bassi e tarchiati, ma sono anche molto agili, e dimostrano grande destrezza manuale. Gli gnomi sono troppo occupati per pensare al loro aspetto, e si mettono addosso qualsiasi abito che capiti a portata di mano, purché sia dotato di molte tasche, tutte piene di strumenti, blocchi di appunti e strani utensili.

Le voci degli gnomi appartengono a una gamma simile per tonalità e varietà a quella degli umani, anche se gli gnomi hanno un tono più nasale e aspirato. Gli gnomi parlano rapidamente e con un'intensità sorprendente, legando assieme tutte le parole in lunghe frasi continue nel disperato bisogno di esprimere ciò che stanno pensando prima che il pensiero vada perduto. Le altre creature hanno grandi difficoltà a star dietro ai loro discorsi, e spesso devono chiedere agli gnomi di rallentare e di parlare più chiaramente. Dal momento che gli gnomi sono in grado di parlare e di ascoltare simultaneamente, pensano che non riuscire a fare altrettanto sia segno di poca intelligenza. Soltanto se è spaventato, colto di sorpresa o triste, uno gnomo

si esprimerà con frasi brusche e dirette (un segno sicuro della depressione dello gnomo).

Relazioni: Nelle aree in cui gli gnomi si sono insediati, di solito non sono benvisti. Oltre alla loro poca grazia sociale, la fiducia degli gnomi nella loro strana tecnologia li tiene a distanza da molte razze di Ansalon. Gli elfi, in modo particolare, considerano i congegni degli gnomi disgustosi, mentre gli gnomi provano la stessa sensazione per l'uso massiccio che gli elfi fanno della magia (che è vista come un'alternativa alla tecnologia, e quindi altamente sospetta). I kender adorano gli gnomi, che sembrano sempre dotati di mille gingilli fantastici, ma gli gnomi si fidano assai poco dei kender, che tirano sempre le leve e premono i bottoni che non vanno toccati. I nani e gli gnomi vanno d'accordo, specialmente grazie al fatto che entrambe le razze preferiscono vivere sottoterra. Sia i nani che gli gnomi danno grande valore alla riservatezza, quindi si tengono a debita distanza gli uni dagli altri.

Gnomo

Solitamente, gli gnomi preferiscono essere lasciati alle loro macchinazioni (nel senso letterale del termine). Non amano che gli stranieri si inseriscano nei loro progetti, e a loro volta non interferiscono con gli stranieri, a meno che non sia necessario per far progredire il loro Compito della Vita. Quei rari gnomi che scelgono un Compito della Vita che riguardi altre razze (come, ad esempio, uno gnomo che scelga come Compito della Vita lo studio della combustione interna di un drago o la scoperta di una spiegazione biologica all'immunità alla paura dei kender) tendono ad essere più socievoli e frequentabili.

Allineamento: Anche se gli gnomi si considerano al di sopra di concetti antiquati come il "bene" e il "male", la natura studiosa (alcuni direbbero anche fanatica) degli gnomi infonde in loro una forte inclinazione alla legalità. Gli gnomi seguono una filosofia che non è né buona né malvagia. Gli gnomi malvagi sono rari quanto i kender malvagi, e solitamente finiscono per essere catapultati (a volte in senso letterale) fuori dalla società gnomesca o per andarsene di loro spontanea volontà, in modo da poter concentrare le loro energie totalmente sui loro studi.

Territori degli gnomi: Il più grande insediamento gnomesco è il Monte Nonimporta, un vulcano spento sull'Isola di Sancrist. Quell'insediamento contava più di 65.000 gnomi all'epoca della Guerra delle Anime. L'insediamento di Monte Nonimporta esiste da varie migliaia di anni ed è uno degli insediamenti più vecchi di Krynn, nonché la città gnomesca a un livello di sviluppo più alto. La più grande comunità di gnomi al di fuori del Monte Nonimporta conta soltanto 1.000 abitanti, mentre le altre si aggirano tra i 200 e i 400 abitanti. Ognuno di questi insediamenti si trova in regioni collinose o montagnose, ed è composto da un intrico di caverne scavate dagli gnomi stessi. Tali comunità di solito sono autosufficienti, e gli eventuali abitanti vicini normalmente non hanno idea dell'esistenza di una comunità gnomesca nelle vicinanze, almeno finché un esperimento gnomesco non va fuori controllo. E anche in quei casi, l'esplosione può venire scambiata per un piccolo terremoto o un assestamento del terreno.

Religione: La divinità principale della religione gnomesca è Reorx. Dal momento che le celebrazioni religiose non fanno grande uso di macchine a vapore, gli gnomi sacerdoti sono molto rari. Gli gnomi rispettano Reorx, ma esprimono la loro devozione attraverso la creazione dei loro congegni piuttosto che attraverso le forme di adorazione tradizionali. Alcuni gnomi adorano Shinare, la dea dell'industria, che viene invocata affinché una macchina funzioni senza intoppi. Non è raro che uno gnomo mormori una preghiera a entrambe le divinità prima di tirare la leva o premere il bottone che mette in moto la loro ultima invenzione. Gli gnomi credono che le due divinità diano la loro benedizione solo alle macchine più originali e innovative, ed è anche per questo che gli gnomi continuano a costruire macchine sempre più grosse e "migliori".

Linguaggio: Il linguaggio gnomesco è basato sul linguaggio Comune, anche se è disseminato liberamente di frasi altamente tecniche e di vocaboli specifici che le altre razze non possono comprendere. Gli gnomi parlano molto rapidamente e usano un gran numero di frasi gergali, acronimi e termini scientifici, dando forma a un linguaggio completamente nuovo, che in pochi su Krynn sarebbero in grado di comprendere appieno. Quando uno gnomo si trova in compagnia di creature diverse, spesso viene invitato a parlare più lentamente e con frasi più brevi.

Nomi: Gli gnomi hanno tre nomi diversi. Il primo nome è il nome proprio dello gnomo, che include tutto l'albero genealogico dello gnomo fino alla creazione del primo gnomo da parte di Reorx. Ovviamente, questo nome è incredibilmente lungo ed è poco pratico da usare nella vita di tutti i giorni, quindi lo gnomo adotta un secondo nome, abbreviato, composto solo dagli antenati di spicco dell'albero genealogico dello gnomo. Questo se-

condo nome richiede soltanto circa trenta minuti per essere pronunciato, invece di alcuni giorni. Le altre razze che devono trattare con gli gnomi usano un terzo nome, composto soltanto dalle prime sillabe del vero nome dello gnomo. Gli gnomi considerano questi "soprannomi" assai poco dignitosi, ma pensano che sia una necessaria conseguenza dell'incapacità delle altre razze di pensare al loro stesso livello.

Nomi gnomeschi maschili (abbreviati): Aerodym, Conundrum, Crasher, Gnimish, Gnosh, Kaboom, Nervos, Sinker, Spanner, Wedge.

Nomi gnomeschi femminili (abbreviati): Bally, Cinder, Folly, Gnira, Grenda, Hydrola, Mystie, Pepper, Sealan, Widge.

Gilde: Aerodinamica, Applicazioni, Architettura, Chimica, Cinetica, Comunicazioni, Idraulica, Idrodinamica, Termodinamica, Trasporti.

Avventurieri: A causa dell'impegno che riservano ai loro progetti, gli gnomi tendono a condurre una vita casalinga, e raramente lasciano il posto dove sono nati. Quegli gnomi che si ritrovano ad avere a che fare con qualche minaccia sotterranea nel corso delle espansioni dei tunnel gnomeschi (come ad esempio i membri del Comitato per l'Eliminazione delle Bestie e dei Mostri) sono dei guerrieri decenti, mentre altri sviluppano una certa dote nell'"acquisizione" dei rifornimenti necessari per gli esperimenti (Comitato per l'Acquisizione e la Requisizione dei Beni e delle Provviste).

Alcuni rari gnomi il cui Compito della Vita sia lo studio degli oggetti magici affinché sia possibile replicarne gli effetti tramite la tecnologia intraprendono gli studi arcani, dal misticismo e la stregoneria fino alle forme di magia più alta dei Maghi dell'Alta Stregoneria. Nessuno gnomo si è mai sottoposto alla Prova dell'Alta Stregoneria (forse a causa della sconcertante clausola che vieta l'uso di generatori), e così tutti gli gnomi maghi sono rinnegati. Gli gnomi sacerdoti sono rari quasi quanto gli gnomi maghi. Lo studio delle Scienze Vitali è ora a completa cura della Gilda Medica (una sottobranca della Gilda Agricola).

Tratti razziali degli gnomi

- +2 alla Destrezza, +2 all'Intelligenza, -2 alla Forza, -2 alla Saggezza. Gli gnomi, piccoli e dotati di grande destrezza manuale, tendono ad essere più agili ma meno resistenti rispetto alle razze più grandi. La loro acuta inventiva rende gli gnomi estremamente intelligenti, ma spesso la loro ricerca della conoscenza li spinge ad ignorare le possibili conseguenze che potrebbero essere implicate nel loro Compito della Vita.
- Taglia Piccola: Gli gnomi, in quanto creature Piccole, ottengono un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura, un bonus di taglia +1 ai tiri per colpire e un bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, ma devono usare armi più piccole rispetto a quelle degli umani e le loro capacità di sollevamento e di carico hanno un limite pari a tre quarti di quello delle creature Medie.
- La velocità base sul terreno degli gnomi è pari a 6 metri.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (alchimia). Gli gnomi hanno un olfatto assai acuto che li aiuta ad identificare le possibili sostanze tossiche.
- Affiliazione a una gilda: Al momento della creazione del personaggio, lo gnomo deve scegliere una gilda a cui affiliarsi. Dal momento che le gilde a cui affiliarsi sono innumerevoli, sono state ripartite in tre categorie principali: Gilde Artigianali (costruttori d'archi, fabbri, conciatori e così via), Gilde Tecniche (architettura, chimica, ingegneria, archiviazione e così via) e Gilde Teoriche (botanica, biologia, educazione, matematica, filosofia, ecc). Se lo gnomo seleziona un Gilda Artigianale, ottiene un bonus razziale di +2 a tutte le prove di Artigianato. Gli gnomi di affiliazione Tecnica ottengono un bonus razziale di +2 a tutte le prove di Professione e quelli di affiliazione Teorica ricevono un bonus razziale di +2 alle prove di Conoscenze.
- Bonus razziale di +2 a tutti i tiri salvezza sulla Volontà. Uno gnomo è perennemente preso dal conseguimento del suo Compito della Vita. Po-

Gnomi pazzi

Gli gnomi pazzi, o gnomi *pensatori*, sono dei casi eccentrici all'interno della razza gnomesca. Alcuni gnomi non dimostrano alcuna inclinazione per la meccanica, mentre altri sono degli inventori estremamente abili i cui congegni funzionano sempre, e vengono quindi considerati delle aberrazioni. Indipendentemente dalle loro origini, gli gnomi pazzi sono dei reietti che vivono al di fuori della normale società gnomesca.

Agli occhi degli stranieri è difficile distinguere uno gnomo normale da uno gnomo pazzo. Gli gnomi pazzi tendono a parlare più lentamente e ad essere più riflessivi e metodici. Le invenzioni degli gnomi pazzi tendono ad essere più piccole, più compatte e a non guastarsi quasi mai. Inoltre, funzionano sempre come ci si aspetta, senza gli "incidenti benefici" che elargiscono agli gnomi normali quelle improvvise intuizioni considerate così necessarie per far progredire il processo creativo.

Tratti razziali: Gli gnomi pazzi dispongono degli stessi tratti razziali degli gnomi ordinari, fatta eccezione per quanto segue:

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza. Gli gnomi pazzi non dimostrano il genio creativo allo stato grezzo degli gnomi ordinari, e non sono altrettanto vincolati alla necessità di pensare prima di agire.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Scassinare Serrature e Disattivare Congegni. Gli gnomi pazzi hanno una miglior comprensione del funzionamento dei meccanismi più piccoli, e sanno lavorare sui congegni in scala minuscola. Gli gnomi pazzi possono usare sia Scassinare Serrature che Disattivare Congegni anche se sono dotati di 0 gradi in queste abilità. Questa capacità si sostituisce all'affiliazione a una gilda.
- Gli gnomi pazzi perdono il loro bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, dal momento che il Compito della Vita per loro non ha più alcuna importanza.

trebbe apparire perennemente distratto dalle questioni pratiche più immediate, ma è solo perché lo gnomo è troppo impegnato a pensare, sognare e pianificare il suo Compito della Vita. Per questo motivo, è assai difficile sviare uno gnomo dal cammino intrapreso.

- Linguaggi automatici: Comune e Gnomesco. Linguaggi bonus: Nanico, Ergot, Ogre e Solamnico. Anche se difficilmente si allontanano dal Monte Nonimporta, gli gnomi hanno imparato i linguaggi degli altri che vivono sull'isola.
- Classe preferita: Speciale. La prima classe di uno gnomo (la classe che sceglie quando inizia come personaggio di 1° livello) è la sua classe preferita. Gli gnomi tendono ad esplorare ogni sentiero fino in fondo, e difficilmente vengono sviati una volta che hanno deciso di intraprendere un cammino. Gli gnomi appartenenti alle varie gilde imparano varie capacità fin dalla nascita. Alcuni vengono addestrati ad affrontare le minacce esterne, e diventano membri della Gilda delle Scienze Marziali e di Difesa, mentre altri sono decisi a quantificare la magia come scienza pura, e diventano membri della Gilda delle Scienze Magiche, che comprende il cosiddetto misticismo e la stregoneria. Tali gnomi in teoria sono dei rinnegati, ma finché rimangono all'interno del Monte Nonimporta e non applicano la loro magia nel mondo esterno, i membri dell'Ordine dell'Alta Stregoneria non credono valga la pena di dare la caccia a questi gnomi maghi.

Kender

Agli occhi delle altre razze, i kender sono i bambini di Krynn. I piccoli kender sono caratterizzati da un lasso di attenzione assai breve, da un'intensa curiosità e da una temerarietà che risultano utili in battaglia, ma che li mettono spesso nei guai (assieme a chi viaggia con loro).

Personalità: I kender conducono una vita spensierata, in cui ogni nuovo giorno è un giorno ricco di meravigliosi segreti in attesa di essere scoperti. I tratti più caratteristici della loro personalità sono una curiosità insaziabile e una totale temerarietà, che combinate assieme producono un effetto spaventoso. Tutte le caverne buie devono essere esplorate, tutte le porte chiuse devono essere aperte e tutti i forzieri racchiudono qualcosa di interessante.

I giovani kender attorno all'età di 20 anni vengono presi dalla "frenesia del vagabondo", un intenso desiderio di abbandonare la loro terra natale e di partire per un viaggio di esplorazione. Quasi tutti i kender incontrati al di fuori delle loro terre natali sono impegnati a seguire la loro frenesia del vagabondo.

I kender sono affascinati dalla prospettiva di qualcosa di nuovo ed emozionante, e soltanto le circostanze più estreme potranno spingerli ad anteporre la loro incolumità a questo scopo. Perfino la minaccia di una morte imminente non è sufficiente a scoraggiare un kender, in quanto la morte è solo l'inizio di una nuova, grande avventura.

Anche se i kender sono dotati di un minimo istinto di autoconservazione e non cercano di gettare via la loro vita in nome dell'avventura, la loro tendenza ad agire d'impulso a spese del buon senso li rende avventati anche nelle situazioni pericolose, una variabile incontrollabile all'interno di qualsiasi gruppo di avventurieri. La noia è il nemico giurato di ogni kender, e va sconfitto a qualsiasi costo. Si dice che nulla su Krynn sia più pericoloso di un kender annoiato, e che nulla sia più terrificante di sentire un kender che dice "Oops!"

I kender sono creature animate da passioni estreme. Nulla può essere contagioso quanto la risata di un kender divertito o devastante come la vista di un kender piegato dal dolore. A causa della loro scarsa capacità di concentrazione, difficilmente rimangono concentrati sulla stessa cosa troppo a lungo. È quando un kender è annoiato che va veramente temuto. Un kender che non riesca a fare nulla di interessante è pronto a trovare qualcosa di divertente ad ogni costo, spesso con conseguenze disastrose.

L'insaziabile curiosità dei kender li spinge a indagare su ogni cosa... compresi gli oggetti personali altrui. I kender si appropriano di qualsiasi cosa che colga la loro attenzione. Le restrizioni e il senso della riservatezza sono concetti alieni per loro, e il valore monetario di un oggetto non significa assolutamente nulla. Probabilmente verrebbero più affascinati dalla piuma variopinta di un caprimulgo che da uno zaffiro. I kender sono al settimo cielo quando possono infilare le mani nelle tasche, nelle borse o negli zaini della gente attorno a loro.

I kender non considerano queste forme di appropriazioni dei furti nel senso in cui lo intendono le altre razze (i kender disprezzano i ladri esattamente quanto le altre creature). I termini usati dai kender sono "prendere in prestito" o "maneggiare" l'oggetto in questione, dal momento che intendono fermamente restituire ciò che hanno prelevato al legittimo proprietario. Il problema è che con così tanti oggetti emozionanti e meravigliosi attorno a loro, si dimenticano di restituire le cose. I kender nel migliore dei casi sono divertiti e nel peggiore dei casi profondamente indignati quando qualcuno li accusa di furto o di borseggio. I kender forniscono sempre delle spiegazioni perfettamente plausibili per ogni accusa che viene loro rivolta.

Alcune tra le più usate sono:

"Deve essermi caduto in tasca."

"L'hai lasciato cadere. L'ho raccolto in modo da potertelo ridare."

"Lo tenevo al sicuro. Non si sa mai, qualcuno potrebbe cercare di rubarlo."

"Mi ero dimenticato di averlo. È tuo?"

"Che coincidenza! Ne ho uno proprio uguale!"

"Non volevi regalarlo a me?"

Maneggiare un oggetto altrui è un'attività naturale nella vita quotidiana dei kender. La distinzione tra il maneggiare dei kender e il trafugare dei ladri è una differenza sottile e importante. Purtroppo, soltanto i kender riescono a coglierla davvero.

Una volta che i kender stringono un'amicizia, la loro fedeltà è sorprendente. Se viene data loro l'opportunità (il che, in effetti, richiede una grande dote di pazienza da parte dei non-kender), i kender

stringono legami estremamente duraturi con i loro amici. I kender non provano paura per se stessi, ma ne provano per i loro amici, e questo spesso li spinge a mitigare i loro impulsi. I kender soffrono profondamente per la perdita di un amico, e la vista di un kender affranto può ridurre in lacrime anche l'individuo dal cuore più gelido.

Come componente essenziale della loro natura curiosa, i kender hanno sviluppato una potente immunità agli effetti della paura. Questa temerarietà infonde nei kender un forte senso di fiducia in sé, e li rende estremamente produttivi nelle situazioni di pericolo... se i loro compagni riescono a tenerli calmi quel tanto che basta da pensare a un piano d'azione. I kender reagiscono in modo pragmatico a quasi tutte le situazioni, dimostrando un coraggio che guadagna loro il rispetto di chi assiste alla scena. In quelle occasioni assai rare in cui un kender prova paura, ne danno la colpa a una strana sensazione nei loro stomaci e cercano di attribuire quella sgradevole sensazione a qualcosa che hanno mangiato.

Forse per compensare la loro natura spensierata, i kender hanno sviluppato un talento infallibile per far leva sulle insicurezze, le paranoie e i pregiudizi di un individuo. I kender sono maestri dell'insulto, e sviluppano questa dote fino a farne una forma d'arte. Le beffe di un kender possono spingere il loro bersaglio a dimenticare anni di addestramento e di esperienza, e a farlo infuriare fino a perdere il controllo e a desiderare l'eliminazione del kender beffardo. Sia che si tratti di incitare una folla alla violenza o di far uscire un pericoloso nemico allo scoperto, la capacità di dileggiare può rivelarsi un'arma potente nell'arsenale dei kender.

Descrizione fisica: Nonostante la loro piccola taglia, i kender sono sorprendentemente agili e forti. I maschi e le femmine sono alti tra 1,05 e 1,2 metri, e si dice che alcuni raggiungano anche un'altezza di 1,5 metri. Pesano tra i 40 e i 50 kg. I colori degli occhi variano dall'azzurro chiaro al nocciola e i loro capelli sono color sabbia, castani chiari, castani scuri, rossi o ramati. I capelli corti sono più diffusi all'ovest, mentre i kender dell'est preferiscono portare i capelli lunghi. In ogni caso, i capelli dei kender spesso sono acconciati in trecce complicate e decorati con perle e monili. Amano i colori sgargianti, e preferiscono gli abbinamenti contrastanti e le mode più stravaganti rispetto agli abiti più discreti. Il primo impulso dei kender quando incontrano una nuova persona, consapevoli dell'importanza di una prima buona impressione, è quello di lisciarsi i vestiti, ripulirsi in fretta e presentarsi porgendo la mano. I vestiti dei kender seguono uno stile puramente individualista, e varia da kender a kender, fatta eccezione per un'unica cosa: i vestiti di tutti i kender devono avere molte tasche in cui riporre i loro gingilli preferiti.

I kender sono dotati di voci querule che diventano acute e beffarde nel momento in cui i kender si arrabbiano e si preparano ad assalire verbalmente le loro vittime. Man mano che i kender invecchiano, le loro voci si fanno leggermente più profonde, ma mantengono comunque la capacità di raggiungere toni notevolmente alti. I kender riescono a imitare i versi degli uccelli e i richiami degli animali con notevole facilità. Quando un kender è emozionato, parla a voce alta e molto rapidamente. I kender sono soliti divagare in lungo e in largo nelle loro conversazioni, passando da un argomento all'altro con facilità. I kender non sanno mantenere un segreto nemmeno a costo della vita, e rivelano ingenuamente qualsiasi informazione strettamente personale sia riguardo a se stessi che a chiunque altro.

I kender possono vivere anche oltre i 100 anni, conservando grande energia e amore per la vita anche in tarda età. L'età adulta ha inizio attorno ai 20 anni, quando si verificano i primi segni di frenesia del vagabondo, mentre la vecchiaia ha inizio attorno ai 70 anni, nel momento in cui la frenesia del vagabondo si placa e i kender decidono di accasarsi (non tutti i kender lo fanno, però). I kender invecchiano sorprendentemente bene, sviluppando solo qualche ruga attorno agli occhi e alcuni capelli grigi alle tempie. I kender dimostrano un profondo rispetto per i loro anziani, dal momento che è raro che la curiosità e la temerarietà dei kender li porti a sopravvivere fino alla fine del loro periodo di frenesia del vagabondo.

Relazioni: I kender vanno d'accordo con tutti coloro che incontrano, anche se non si fanno problemi a dichiarare la loro ostilità con chi fa del male ai loro amici. Quando incontrano uno sconosciuto (di qualsiasi razza) i kender porgono immediatamente la mano per presentarsi. Quando un kender ne incontra un altro, danno il via a un discorso che può durare per ore per cercare di determinare in che modo sono imparentati (quasi sempre cercando di passare per lo Zio Trapspringer) e per confrontare gli oggetti più interessanti accumulati nelle tasche e nelle borse.

I membri delle altre razze, tuttavia, non trovano

Dileggiare e l'abilità Raggirare

Anche se i kender sono estremamente abili nel farlo, qualsiasi personaggio può effettuare una prova di Raggirare per dileggiare un avversario. Il bersaglio della prova di Raggirare deve essere in grado di vedere e sentire il personaggio che lo sta dileggiando e deve essere una creatura intelligente, in grado di capire il suo linguaggio. Quelle creature che sono immuni agli effetti di influenza mentale sono immuni anche a questo uso dell'abilità Raggirare.

Dileggiare: Per dileggiare un avversario in combattimento, si effettua una prova di Raggirare contrapposta a una prova di Percepire Intenzioni del bersaglio. Se la prova di Raggirare è superiore alla prova di Percepire Intenzioni del bersaglio, il bersaglio è disturbato dalle beffe del personaggio e subisce una penalità di -1 ai tiri per colpire e alla CA fino alla sua azione successiva. Un nemico distratto dai dileggi del personaggio probabilmente dirigerà il suo prossimo attacco verso di lui, ma non è necessariamente obbligato a farlo.

Usare l'abilità Raggirare per dileggiare un avversario è considerata un'azione standard, ma che non provoca attacchi di opportunità.

i kender interessanti quanto gli stessi kender. I Silvanesti li considerano degli insetti fastidiosi e non amano ricordare che Balif, amico e compagno di avventure del grande fondatore elfico Silvanos, era un kender. Anche se alcuni Qualinesti trovano i kender divertenti e ammirano il senso di fedeltà che dimostrano nei confronti degli amici, molti sono infastiditi o irritati dal loro comportamento. I nani, sia quelli delle colline che quelli delle montagne, non solo considerano i kender "pomoli di porta fannulloni e buoni a nulla", ma credono anche che sia una razza di ladri. Gli umani più rigidi, dai Solamnici agli Ergothiani, non amano i kender, e li considerano dei ladruncoli fastidiosi. I kender vanno d'accordo con gli gnomi, con i quali condividono una grande curiosità. I Kagonesti, per i quali il possesso degli oggetti è qualcosa di assai fugace, e il Popolo delle Pianure, che li considerano un popolo "pazzo", benedetto dagli dei, sono sempre felici di unirsi ai kender nel loro girovagare e li accolgono volentieri nelle loro case. Gli ogre, i goblin e i draconici pensano che il solo kender buono sia quello arrosto.

I più saggi tra tutte le razze sanno che i kender sono l'animo innocente del mondo, e che il mondo perderebbe qualcosa di prezioso se i kender dovessero mai lasciarlo.

Kender

Allineamento: I kender tendono alla neutralità, almeno a prima vista. Non si considerano dei violatori della legge, e dimostrano un grande disprezzo per i "ladri". Se considerano che una legge è ingiusta (come quando la gente di Istar cercò di imporre ingenti tasse al commercio dei kender), i kender si limitano a ignorarla (gli abitanti di Istar alla fine esentarono i kender da ogni forma di tassa o tariffa). È assai raro che un kender si dimostri malvagio, dal momento che i kender tengono in gran conto la vita e la libertà, e sono quasi del tutto incorruttibili (come gli dei dell'Oscurità hanno avuto modo di scoprire).

Territori dei kender: All'inizio dell'Era dei Mortali, Kendermore venne devastata dal drago rosso Malystryx, lasciando soltanto macerie fumanti e scheletriche là dove sorgeva la città dei kender. I profughi di Kendermore fuggirono ad ovest, dove alla fine vennero accolti dai loro simili ad Hylo, sull'isola dell'Ergoth del Nord. La società dei kender è diversa da qualsiasi altra società di Ansalon, trattandosi di un'omnigarchia, dove sono tutti a comandare. Gli individui fanno quello che vogliono, fintanto che non fanno del male a qualcun altro. Oltre ad Hylo, è possibile incontrare i kender in ogni angolo di Ansalon (principalmente a causa dell'inevitabile "frenesia del vagabondo" che colpisce tutti i kender, prima o poi, nella vita), anche se buona parte di Ansalon preferirebbe di gran lunga che gli incorreggibili kender vivessero altrove.

Religione: Anche se i kender rispettano tutte le divinità (per evitare di urtare i sentimenti degli dei), provano grande rispetto soprattutto per Branchala, Chislev, Mishakal e Gilean. Reorx è considerato un nonno burbero ma benevolo, ma i kender non lo adorano in alcun modo particolare. Le avventure del famoso Tasslehoff Burrfoot e le storie spesso narrate delle sue mirabolanti imprese hanno guadagnato un posto speciale in alcune società kender a Fizban il Favoloso.

Linguaggio: I kender sono dotati di un loro linguaggio, collo-

quialmente chiamato "Linguaggio Kender", e sanno parlare anche il Comune. I kender sono grandi estimatori di storie e racconti, e raramente fanno uso del Linguaggio Kender quando si trovano in compagnia delle altre razze, per evitare di scoraggiare la comunicazione.

Nomi: Ogni kender ha un nome proprio e un nome "scelto" più descrittivo (normalmente, ma non sempre, scelto dal kender stesso) che descriva bene le sue imprese, i suoi trionfi e la sua visione della vita. Hanno l'abitudine di appropriarsi dei nomi particolarmente eroici o popolari per fregiarsi della reputazione di cui gode il proprietario originale. Non è raro incontrare un gruppo di kender girovaghi, tutti dotati dello stesso nome. I kender più giovani spesso si lasciano influenzare dagli anziani o dai parenti. L'importanza dei legami familiari spesso spinge un kender a conservare il nome di famiglia per fedeltà alla famiglia stessa.

Nomi maschili: Arlie, Buckeran, Jackin, Kro-

nin, Malon, Pentrien, Tarli, Tasslehoff, Tekel, Tobin.

Nomi femminili: Amari, Amber, Athola, Catt, Emla, Ethani, Juniper, Mela, Paxina, Teeli.

Nomi scelti: Burrfoot, Deeppockets, Flamehair, Lighteyes, Nimblefingers, Quickstep, Redfeather, Riddler, Softtread, Thistleknot.

Avventurieri: Tutti gli avventurieri kender si lasciano guidare dalla loro frenesia del vagabondo, il periodo della loro vita in cui la necessità di esplorare e andare all'avventura si fa più forte di qualsiasi altra priorità. Questa "fase" dura per gran parte della loro vita. Nessun'altra razza è felice di seguire lo stile di vita dell'avventuriero quanto i kender.

Tratti razziali dei kender

- +2 alla Destrezza, -2 alla Forza, -2 alla Saggezza: I kender sono rapidi e agili, e la loro corporatura li rende sfuggenti, ma non certo robusti. Sono spinti da una curiosità insaziabile, e non possiedono la capacità di riflettere a priori o di pensare alle conseguenze delle loro azioni.
- Taglia Piccola: I kender, in quanto creature Piccole, ottengono un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura, un bonus di taglia +1 ai tiri per colpire e un bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, ma devono usare armi più piccole rispetto a quelle degli umani e le loro capacità di sollevamento e di carico hanno un limite pari a tre quarti di quello delle creature Medie.
- La velocità base sul terreno dei kender è di 6 metri.
- Bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza. Forse a causa del loro eterno ottimismo e della loro convinzione istintiva nella bontà di tutte le persone, i kender spesso riescono a sopravvivere in un mondo che si dimostra ostile nei loro confronti.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Osservare. I kender hanno una vista notevole.
- Bonus razziale di +2 alle prove di Rapidità di Mano e di Scassinare Serrature. Tutti i kender sono spinti da una curiosità istintiva quando giunge il momento di scoprire cosa nasconde una porta chiusa o cosa c'è nelle tasche o nelle borse di una persona. I kender possono usare queste due capacità come se fossero stati addestrati, anche se possiedono 0 gradi in quell'abilità.
- Disattenzione: I kender hanno una penalità razziale di -4 alle prove di Concentrazione. I kender non sono automaticamente privi di talento magico, ma la loro mancanza di concentrazione in genere li spinge ad evitare di seguire una carriera nel campo della magia.
- Dileggiare: I kender hanno una straordinaria intuizione nel cogliere le motivazioni e le caratteristiche delle altre razze. Possono fare uso di questa intuizione per dare il via a una raffica di battute sarcastiche, insulti e commenti ostili al punto di far perdere il controllo alla vittima. I kender ricevono un bonus razziale di +4 alle prove di Raggirare utilizzate per dileggiare qualcuno.
- Temerarietà: I kender sono immuni alla paura, sia di natura magica che di altra natura.
- Linguaggi automatici: Linguaggio Kender e Comune. Linguaggi bonus: Nanico, Ergot, Elfico, Goblin e Solamnico.
- Classe preferita: Ladro.

Kender afflitti

Quando il drago Malystryx distrusse Kendermore, non si limitò ad incenerire una città: estinse perfino la scintilla vitale dei kender che si trovavano laggiù. Soltanto i kender che si trovavano a Kendermore durante l'attacco di Malystryx vennero colpiti da questo effetto. Tali kender videro svanire il loro coraggio e la loro curiosità, nonché la loro gioia di vivere. I kender afflitti sono diventati ben presto come la gente normale: preoccupati, ansiosi e cupi. Fanno ben poco per attirare l'attenzione su se stessi, e sono sempre pronti a fuggire dal pericolo nel giro di un istante.

I kender afflitti indossano colori scuri, che consentono loro di mimetizzarsi tra le ombre, e non provano alcun interesse in tasche, borse o borselli. I kender afflitti non sono minimamente interessati ai gingilli luccicanti, e non infilano le mani nelle tasche altrui. Nessun kender afflitto prova la necessità di "maneggiare" un oggetto. Se un kender afflitto ruba un oggetto, sa esattamente cosa sta rubando, e perché lo sta facendo.

I kender afflitti non vedono alcuna necessità di dileggiare i loro avversari, se hanno invece l'opportunità di nascondersi o di neutralizzarli. Anche se le altre razze possono trovare più gradevole il comportamento dimesso e silenzioso dei kender afflitti, col passare del tempo finiscono per trovarsi a disagio in loro compagnia. Gli occhi di un kender afflitto sono privi di ogni gioia ed energia. Un kender afflitto può diventare spietato e calcolatore come un vero kender non potrebbe mai essere.

Vari gruppi si sono messi al lavoro per curare i kender da questa afflizione. Molti gnomi hanno scelto come Compito della Vita la scoperta di una cura. Altri credono che questa afflizione sia una maledizione, e alcuni kender non afflitti si stanno dando da fare per trovare dei metodi per annullarla. Alcuni metodi sembrano funzionare, altri no. Al momento non sembra esistere una "cura" universale, ma nessuno ha rinunciato a lavorare per scoprirne una.

Tratti razziali: I kender afflitti dispongono di tutti i tratti razziali dei kender normali, fatta eccezione per quanto segue:

- Bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare e Scalare. I kender afflitti fanno di tutto pur di passare inosservati e di non attirare l'attenzione su di loro.
- I kender afflitti non ottengono alcun bonus alle loro prove di Raggirare per dileggiare gli avversari, e non sono dotati della tipica temerarietà dei kender. Non hanno difficoltà a mantenere la concentrazione come accade agli altri kender, e non subiscono alcuna penalità alle prove di Concentrazione.

Centauri

I centauri sono una razza di creature con l'aspetto di robusti umani dal corpo di possenti cavalli dalla vita in giù. I centauri sono vissuti a lungo in prosperità nelle zone più remote e selvagge di Ansalon. Anche se non si tratta di creature particolarmente virtuose o intelligenti, sono una razza tra le più orgogliose e nobili di Krynn. Tendono ad essere edonistiche e a godersi i piaceri della vita come il vino, la musica e il cibo.

Personalità: I centauri vivono mossi dal piacere, sperando ogni giorno di poter soddisfare i loro desideri, sia che si tratti di ascoltare una nuova storia che di intrecciare una nuova storia d'amore. I centauri sono creature accomodanti e dotate di un buon senso pratico, e sono pochi i branchi di centauri che richiedono una stretta serie di regole. I centauri sono spesso assai vanitosi a proposito del loro aspetto personale. I centauri sono disgustati da qualsiasi forma di cicatrice o di deformazione permanente, sia che si tratti di una ferita di battaglia che di un tatuaggio. Amano i tesori, e conservano le loro collezioni personali di gioielli in grosse borse di pelle che portano con loro, o le nascondono all'interno di alberi cavi.

I centauri parlano con voci profonde e possenti, e spesso usano frasi che possono apparire eccessivamente ricercate ai membri delle altre razze. Parlano una versione arcaica del Comune che è facilmente comprensibile, anche se suona antiquata agli ascoltatori moderni. Dicono, ad esempio, "pria" e "poscia" là dove gli umani direbbero "prima" e "dopo".

Centauro

Descrizione fisica: La parte inferiore del corpo di un centauro è quella di un grosso cavallo, mentre quella superiore è il corpo di un umano muscoloso. Una lunga chioma ricade sulla loro schiena come se fosse una criniera. I maschi sono dotati di petti muscolosi, braccia robuste e volti squadrati e affascinanti. Le femmine sono snelle e aggraziate, e le loro fattezze sono considerate splendide sia dagli elfi che dagli umani.

Il colore del corpo equino di un centauro varia dal biondo al nero o, più raramente, al pezzato. Anche se i centauri hanno i capelli neri, la loro pelle varia dal bianco al bruno acceso. Gli occhi sono solitamente azzurri o castani, ma alcuni centauri hanno occhi verdi, neri o viola. I centauri non comprendono la fragilità fisica delle altre razze, e indossano degli abiti solo se il tempo o la temperatura lo richiede. Amano decorare i loro corpi, tuttavia, e abbellirsi con gioielli, fiori e monili.

Relazioni: I centauri vanno d'accordo con i kender e gli elfi, anche se considerano i kender troppo incostanti e gli elfi troppo seri. I centauri considerano i nani e i minotauri delle creature brutte, testarde e attaccabrighe.

Allineamento: I centauri propendono per l'allineamento caotico, dal momento che non amano né le regole né le leggi, e tendono al bene.

Territori dei centauri: È possibile incontrare branchi di centauri in tutto Ansalon, mentre vagano liberamente per i pascoli e i boschi più lontani dalle terre delle altre razze. I centauri non fanno uso di insediamenti permanenti, e migrano quando il cibo scarseggia o quando il territorio viene invaso dagli stranieri. La razza più comune di centauri è quella degli Abanasiniani. Questa specie di centauri un tempo viveva nelle pianure di Abanasinia, ma si spostarono a sud, verso Qualinesti, e poi in tutte le foreste di Ansalon.

Religione: I centauri seguono una religione animista. Vedono lo spirito sacro del mondo in tutte le cose. Sono quindi i druidi, più dei chierici, a servire nelle comunità dei centauri. Tra i centauri che scelgono la via del sacerdozio, molti sono chierici di Habbakuk, Chislev e Mishakal.

Linguaggio: I centauri non possiedono un loro linguaggio; parlano invece una versione arcaica del Comune. I centauri tendono ad imparare il linguaggio dei popoli a loro vicini. I centauri di Abanasinia, conosceranno l'Abanasiniano, il Qualinesti e il Silvano, mentre i centauri delle Pianure della Polvere probabilmente parleranno la Lingua dei Ghiacci e il Kharoliano.

Nomi: I centauri ricevono il loro nome dagli anziani del branco, in base alle stagioni e alla posizione del cielo al momento della loro nascita. Inoltre, i centauri adulti assumono il nome di uno dei loro genitori come cognome (i maschi usano il nome del padre o del nonno, le femmine il nome della madre o della nonna). Sono pochi i centauri che usano il nome di un compagno o di una compagna invece di quello di un genitore. Un tale centauro si chiamerebbe, ad esempio, Typhion, marito di Lorietta.

Nomi maschili: Aegion, Chrethon, Gyrtomon, Leodippos, Menelachos, Nemeredes, Orsiphantes, Trephas, Udaeus, Xagander.

Nomi femminili: Archala, Caitriona, Eliae, Gelasie, Iolande, Jacynth, Lorietta, Mnemosyne, Sacharissa, Vanora.

Avventurieri: La natura passionale dei centauri li spinge facilmente a seguire il richiamo dell'avventura. Ambizione, vagabondaggio, amore o vendetta possono spingere un centauro a una vita di viaggi. Anche in quelle terre dove i centauri sono rari, un eroe centauro troverà facilmente un'avventura a cui dedicarsi. I lunghi viaggi sono facili per i centauri. Un giovane centauro desideroso di vedere il mondo può spingersi anche molto lontano dalle sue terre native.

Tratti razziali dei centauri

- +8 alla Forza, +4 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza. I centauri hanno la potenza e la resistenza di un cavallo, ma il loro edonismo impedisce loro di diventare dei grandi pensatori.
- Taglia Grande: I centauri, in quanto creature Grandi e quadrupedi, possono portare fino al triplo del peso che un umano può portare (vedi "Capacità di trasporto" nel Capitolo 9 del *Manuale del Giocatore*). I centauri subiscono una penalità di taglia di -1 ai tiri per colpire, -1 alla CA e -4 alle prove di Nascondersi.
- Umanoide mostruoso: I centauri sono creature che rientrano nel tipo "umanoide mostruoso".
- Spazio/Portata: I centauri hanno uno spazio di 3 metri e una portata di 1,5 metri.
- La velocità base sul terreno dei centauri è 15 metri.
- Scurovisione: I centauri possono vedere al buio fino a 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un centauro dispone di 4d8 Dadi Vita razziali. Un personaggio appartenente alla razza dei centauri riceve il massimo dei punti ferita al suo primo Dado Vita da centauro, per poi tirare gli altri Dadi Vita normalmente. Tira tutti i Dadi Vita ottenuti dai livelli di classe e non ottiene automaticamente il massimo dei punti ferita al suo primo Dado Vita di livello di classe. I Dadi Vita razziali di un centauro conferiscono anche un bonus di attacco base +4 e di +1, +4 e +4 rispettivamente ai tiri salvezza sulla Tempra, sui Riflessi e sulla Volontà. I centauri dotati di livelli di classe sommano i loro bonus di attacco e ai tiri salvezza di classe ai loro bonus di attacco e ai tiri salvezza razziali.
- Abilità dei centauri: I Dadi Vita da umanoide mostruoso di un centauro gli conferiscono un numero di punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore di Int, con un minimo di 1). Le abilità di classe per questi punti abilità sono Ascoltare, Muoversi Silenziosamente, Osservare e Sopravvivenza. Un centauro non ha diritto al moltiplicatore x4 per i punti abilità acquisiti al suo primo livello di classe.
- Talenti dei centauri: I Dadi Vita da umanoide mostruoso di un centauro gli conferiscono due talenti. Un centauro dotato di livelli di classe acquisisce dei talenti basati sul suo numero totale di Dadi Vita, e non sul suo LEP (quindi un centauro ranger di 5° livello avrà 9 DV, 4 per i suoi DV da centauro e 5 dai suoi livelli come ranger, e quattro talenti). Un centauro acquisisce Competenza nelle Armi Semplici e Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga, arco lungo, arco lungo composito, arco corto e arco corto composito) come talenti bonus. I centauri sono considerati tra gli arcieri più abili di tutta Krynn.
- Attacchi naturali: Un centauro può usare i suoi zoccoli come armi naturali, sferrando due attacchi che infliggono 1d6 danni (più bonus di Forza) ciascuno. Un centauro può attaccare con un'arma al suo normale bonus di attacco e sferrare 2 attacchi con gli zoccoli come attacchi secondari (penalità di -5 al tiro per colpire, e metà bonus di Forza ai tiri per i danni).
- Armatura naturale: I centauri sono dotati di una pelle assai dura, che conferisce loro un bonus di armatura naturale +3 alla CA.
- Dal momento che i centauri sono creature Grandi non umanoidi, devono indossare delle armature speciali, adatte alla forma del loro corpo. Un'armatura per un non umanoide Grande costa il quadruplo e pesa il doppio rispetto a una normale armatura Media.
- Linguaggi automatici: Comune e Silvano. Linguaggi bonus: Abanasiniano, Elfico, Goblin e Ogre.
- Classe preferita: Ranger. La classe di ranger di un centauro multiclasse non viene considerata ai fini di determinare l'eventuale penalità in PE prevista per i multiclasse.
- Modificatore di livello: +2. Un centauro ha un livello effettivo di personaggio (LEP) pari a 6 più eventuali livelli di classe (quindi un centauro di 5° livello avrebbe un LEP pari a 11). I centauri sono più potenti e acquisiscono nuovi livelli più lentamente rispetto alle altre razze di Ansalon. Vedi il paragrafo "Mostri come razze" nel Capitolo 6 della *Guida del DUNGEON MASTER* per ulteriori informazioni.

Draconici

I draconici, o uomini-drago, sono giunti a Krynn negli ultimi anni dell'Era della Disperazione. Creati dalle uova rubate dei draghi buoni e corrotti attraverso la magia nera, i draconici avevano la funzione di truppe d'assalto e di forze speciali nel corso della Guerra delle Lance. Le forze draconiche disperse che sono sopravvissute alla guerra si sono in seguito raggruppate negli angoli più isolati di Ansalon. Alcuni tramano ancora per conquistare gli insediamenti degli umani o degli elfi, mentre altri, più cauti, evitano ogni contatto con le altre razze.

Nel corso della Guerra del Caos, una banda di draconici scoprì un deposito di uova non ancora dischiuse di esemplari femmina di draconici. Il gruppo fondò una nazione draconica nel Teyr, assicurando la sopravvivenza della razza e garantendosi un futuro nel continente di Ansalon.

Baaz

I draconici baaz, considerati deboli sia di intelletto che di carattere, sono i draconici più numerosi. I baaz tendono ad essere indisciplinati e hanno un debole per l'alcol e i bagordi, un tratto molto spesso sfruttato dai loro comandanti umani per stimo-

larli fino alla frenesia prima di una battaglia.

Personalità: I baaz maschi tendono ad essere meschini, egoisti e sadici. Vivono per il piacere della carne, e si concedono una vita di eccessi non appena sono lontani dal combattimento. Le femmine baaz tendono ad essere più moderate e diplomatiche, dimostrano una mentalità organizzata e un'avversione ai piaceri più dissoluti, sebbene trovino queste qualità attraenti nei maschi.

Descrizione fisica: I baaz hanno una forma grossomodo umanoide, con piedi da rettile, mani artigliate, ali simili a quelle dei draghi e una coda breve e tozza. La loro pelle scagliosa è di un colore luminoso simile all'ottone quando i baaz sono appena nati, ma che diventa opaco e verdognolo col passare degli anni. I baaz hanno un muso simile a quello di un drago, ma schiacciato, denti aguzzi e occhi rossi scintillanti che conferiscono loro un aspetto piuttosto sinistro. C'è ben poca differenza visibile tra i baaz maschi e femmine, tranne che nella corporatura, leggermente meno robusta nelle femmine.

I draconici baaz fanno uso di abiti sgargianti e appariscenti, ma possono rozzamente camuffarsi da umani o da elfi indossando vesti molto ampie e grossi cappucci.

Relazioni: La prima generazione di draconici baaz che combatté nel corso della Guerra delle Lance fu cresciuta e addestrata per odiare tutte le razze di Krynn (e gli elfi in modo particolare), eccettuate quelle al servizio della Regina delle Tenebre. Dopo la guerra, i baaz non sono riusciti a liberarsi dei loro pregiudizi. Si sono nascosti tra le rovine più lontane dai centri abitati per evitare di essere scoperti. Alcuni si sono uniti a qualche gruppo di banditi di strada per vivere del frutto delle loro rapine, saccheggi e delitti.

Dopo la Guerra del Caos, molti baaz si misero al servizio dei signori supremi dei draghi appena arrivati, mentre altri migrarono nella neonata nazione draconica del Teyr. La nuova generazione di baaz nata nell'Era dei Mortali è dotata di una mentalità molto più aperta, anche se l'odio dei loro antenati nei confronti degli elfi spesso riemerge anche nei discendenti.

Allineamento: I draconici baaz di solito sono malvagi, e tendono ad essere neutrali rispetto alla legge e al caos. Molti baaz nell'Era dei Mortali hanno adottato una condotta più neutrale, e uno sparuto gruppetto (chiamati "gli scarti") ha scelto l'allineamento buono dei loro antenati, i draghi d'ottone.

Territori dei baaz: All'inizio dell'Era dei Mortali, i baaz, come gli altri draconici, hanno iniziato a rinnegare i loro insegnamenti passati e a rendersi conto che Takhisis li aveva traditi. Dopo la Guerra delle Anime, i baaz sono stati ben lieti di sbarazzarsi della Regina delle Tenebre, anche se devono ancora scegliere un dio che la sostituisca nelle loro preghiere.

Linguaggio: I draconici non hanno un loro linguaggio personale, ma apprendono invece il linguaggio dei sacerdoti di Neraka. A causa del grande spazio che l'addestramento e l'organizzazione militare occupa nella loro vita, tale linguaggio include numerosi termini ed espressioni gergali militari.

Nomi: I draconici della prima generazione portano i nomi che vennero loro assegnati dai loro creatori, e riflettono il linguaggio e la cultura di Neraka. A causa del loro intenso e lungo servizio militare, i baaz (e gli altri draconici) sono tutti dotati di un nome, un rango e un reggimento di assegnazione. Questo è diventato parte della procedura di assegnazione di nomi tra i draconici del Teyr, che conferiscono un nome proprio ai loro piccoli al momento della nascita. Nel momento in cui si uniscono all'esercito, i baaz acquisiscono un "cognome" che indica il loro grado e l'affiliazione del loro reggimento. I nomi dei baaz non sono ripartiti in nomi maschili e nomi femminili.

Nomi dei baaz: Agrel, Cresel, Drugo, Folketh, Holkforth, Krelkith, Pulk, Riel, Urul, Vlerness.

Avventurieri: Alcuni baaz abbandonano la rigida vita militare e scelgono uno stile di vita nomade. Altri si prefiggono un grande traguardo e sono pronti a viaggiare per innumerevoli chilometri e ad attendere molti anni per raggiungere il loro scopo. Gli avventurieri baaz spesso adottano dei travestimenti per venire accettati in un mondo che odia i draconici.

Tratti razziali dei baaz

- +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza. I baaz sono dotati della tipica robustezza del retaggio dei draconici, ma non sono né particolarmente intelligenti, né volitivi.
- Taglia Media: I baaz, in quanto creature di taglia Media, non ricevono bonus o penalità specifiche relative alla taglia.
- Draghi: I baaz sono creature appartenenti al tipo dei draghi, sono immuni agli effetti di sonno e di paralisi. I baaz sono dotati di scurovisione (raggio di 18 metri) e di visione crepuscolare.
- La velocità base sul terreno dei baaz è 9 metri.
- Dadi Vita razziali: Un baaz dispone di 2d12 Dadi Vita razziali. Un personaggio appartenente alla razza dei baaz riceve il massimo dei punti ferita al suo primo Dado Vita da baaz, per poi tirare gli altri Dadi Vita normalmente. Tira tutti i Dadi Vita ottenuti dai livelli di classe e non ottiene automaticamente il massimo dei punti ferita al suo primo Dado Vita di livello di classe. I Dadi Vita razziali di un baaz conferiscono anche un bonus di attacco base +2 e di +3, +3 e +3 rispettivamente ai tiri salvezza sulla Tempra, sui Riflessi e sulla Volontà. I baaz dotati di livelli di classe sommano i loro bonus di attacco e ai tiri salvezza di classe ai loro bonus di attacco e ai tiri salvezza razziali.
- Abilità dei baaz: I Dadi Vita da drago di un baaz gli conferiscono un numero di punti abilità pari a (6 + modificatore di Int, con un minimo di 1) x 5. Le abilità di classe per questi punti abilità sono Raggirare (per i maschi) o Diplomazia (per le femmine), Ascoltare, Camuffare, Intimidire e Osservare. Un personaggio baaz non ha diritto al moltiplicatore x4 per i punti abilità acquisiti al suo primo livello di classe.
- Talenti dei baaz: I Dadi Vita da drago di un baaz gli conferiscono un talento. Un baaz dotato di livelli di classe acquisisce dei talenti basati sul suo numero totale di Dadi Vita, e non sul suo LEP.

Un baaz acquisisce Competenza nelle Armi Semplici e Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Competenza nelle Armature Leggere e Competenza negli Scudi come talenti bonus.

- Attacchi naturali: Un baaz può usare i suoi artigli e il suo morso come armi naturali, sferrando 2 attacchi con gli artigli che infliggono 1d4 danni ciascuno (più il bonus di Forza) e 1 attacco con il morso, che infligge 1d4 danni (più metà del bonus di Forza). Un baaz può attaccare con un'arma al suo normale bonus di attacco ed effettuare un attacco con gli artigli o con il morso come attacco secondario (penalità di -5 ai tiri per colpire, e metà bonus di Forza ai tiri per i danni).
- Armatura naturale: I baaz hanno una pelle dura e scagliosa, che conferisce loro un bonus di armatura naturale +2 alla CA.
- Spasmo mortale (Sop): Il corpo di un baaz si tramuta in pietra nel momento in cui muore. Se la creatura che ha sferrato il colpo mortale ha usato un'arma tagliente o perforante, dovrà superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 12 + modificatore di Cos), altrimenti la sua arma rimarrà incastrata nel corpo di pietra del baaz. La "statua" del baaz si sbriciola in polvere dopo 1d4 minuti. Gli oggetti trasportati dal baaz, o qualsiasi cosa fosse intrappolata all'interno del suo corpo di pietra, non vengono influenzati dal processo. I baaz possono essere riportati in vita attraverso l'uso di incantesimi *resurrezione, resurrezione pura* o *desiderio.*
- Immunità alle malattie (Str): I draconici baaz sono immuni a tutte le malattie.
- Galoppo: I baaz sono estremamente veloci, e ottengono il talento Correre come talento bonus.
- Planare (Str): Un baaz può usare le sue ali per planare come capacità straordinaria, negando ogni danno da una caduta da qualsiasi altezza e avendo la possibilità di spostarsi orizzontalmente per uno spazio pari al quadruplo della distanza verticale percorsa.
- Ispirato dai draghi (Str): I draconici vengono attirati dai draghi malvagi, e nutrono grande reverenza nei loro confronti. Quando un drago comandante si trova sulla loro linea visiva, o quando scendono in battaglia sotto il comando di un drago (all'interno della loro catena di comando), ricevono un bonus morale di +1 a tutti i tiri per colpire e ai tiri salvezza.
- Metabolismo lento: I draconici baaz possono sopravvivere con un decimo del cibo e dell'acqua necessari a sostenere un umano.
- Resistenza agli incantesimi pari a 8 + livello di classe.
- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Goblin, Nerakese e Ogre.
- Classe preferita: Guerriero. La classe di guerriero di un baaz multiclasse non conta al fine di determinare eventuali penalità in PE che il personaggio dovrebbe subire in quanto multiclasse.
- Modificatore di livello: +1. Un draconico baaz ha un Livello Effettivo di Personaggio pari a 3 + il suo livello di classe. I baaz sono più potenti e acquisiscono nuovi livelli più lentamente rispetto alle altre razze di Krynn. Vedi il paragrafo "Mostri come razze" nel Capitolo 6 della *Guida del DUNGEON MASTER* per ulteriori informazioni.

KAPAK

I draconici kapak sono famosi per la loro furtività, per la loro astuzia letale e per l'abitudine di leccare la lama con la loro saliva velenosa prima di entrare in combattimento. Anche se non sono fa-

Draconici

mosi per un eccessivo ingegno, i kapak dimostrano una certa creatività crudele nel portare a termine missioni di spionaggio e delitti su commissione.

Personalità: I kapak amano la vita all'interno di una gerarchia precisa, e quindi la vita militare fa per loro. I loro talenti naturali per la furtività e il massacro smentiscono il loro desiderio di ordine. Molti kapak diventano assassini, dal momento che sono abili nell'affrontare le situazioni più pericolose o in continua evoluzione. Anche le femmine kapak amano l'ordine, ma tendono a dimostrare una maggiore cura per la vita, usando le loro capacità curative innate per aiutare gli altri draconici.

Descrizione fisica: I kapak sono un tipo di draconici più grandi rispetto ai baaz, i loro musi da rettile sono più prolungati, le loro mascelle racchiudono una fila di denti aguzzi e dalle loro teste spuntano delle piccole corna. La loro bocca racchiude due piccole ghiandole che producono veleno (nel caso dei maschi) o saliva magica curativa (nel caso delle femmine). La loro pelle è scagliosa e verdognola, con vari riflessi ramati, e dal loro dorso spuntano due ali che, una volta spiegate, sono ampie 1,8 metri ciascuna.

Quando i kapak sono in missione esplorativa o di spionaggio, si vestono in colori scuri ed evitano le armature ingombranti. I kapak equipaggiati per il combattimento usano normali tenute militari, ma preferiscono tipi di armature più leggere, che non ostacolino i loro movimenti. I kapak maschi spesso amano portare via un "trofeo" ai nemici che uccidono, e si decorano spesso con oggetti e reperti che simboleggiano i nemici uccisi.

Relazioni: I kapak hanno rapporti molto tesi con i draconici baaz, a causa dell'intensa rivalità nata tra i due gruppi di draconici, e alimentata al fine di renderli guerrieri migliori. Anni di combattimenti fianco a fianco contro un mondo ostile hanno fugato queste tensioni, tuttavia, e nell'Era dei Mortali la rivalità è quasi scomparsa.

I kapak si trovano a loro agio solo con gli altri draconici, in quanto tutte le altre razze li considerano nemici o carne da balestre (un retaggio della Guerra delle Lance). Alcuni potrebbero allearsi con dei membri delle altre razze malvagie (ogre, minotauri, goblin), ma tali alleanze nascono solo per motivi di convenienza, e non per fiducia o rispetto.

Nell'Era dei Mortali, alcuni kapak si sono messi al servizio dei nuovi signori supremi dei draghi, specialmente Beryllinthranox. Dopo la sua morte, molti hanno fatto ritorno nel Teyr.

Allineamento: I draconici kapak solitamente sono malvagi, specialmente la prima generazione, cresciuta per combattere nella Guerra delle Lance. Le nuove generazioni tendono ad essere più neutrali. I kapak hanno tendenze legali.

Territori dei kapak: Molti dei kapak sopravvissuti si sono uniti ai loro simili nella nazione draconica del Teyr.

Religione: Nel corso dell'Era dei Mortali, i kapak hanno rinnegato Takhisis come loro dea e, sebbene riconoscano l'esistenza degli altri dei, sono assai pochi coloro che si sono rivolti a una divinità in cerca d'aiuto o di guida. I kapak credono che i draconici dovrebbero determinare da soli il proprio destino.

Linguaggio: I draconici non hanno un loro linguaggio personale, ma apprendono invece il linguaggio dei sacerdoti di Neraka. A causa del grande spazio che l'addestramento e l'organizzazione militare occupa nella loro vita, tale linguaggio include numerosi termini ed espressioni gergali militari. I kapak imparano anche il linguaggio dei loro nemici, per poterli spiare meglio.

Nomi: I draconici della prima generazione portano i nomi che vennero loro assegnati dai loro creatori, e riflettono il linguaggio e la cultura di Neraka. A causa del loro intenso e lungo servizio militare, i kapak (e gli altri draconici) sono tutti dotati di un nome, un rango e un reggimento di assegnazione. Questo è diventato parte della procedura di assegnazione di nomi tra i draconici del Teyr, che conferiscono un nome proprio ai loro piccoli al momento della nascita. Nel momento in cui si uniscono all'esercito, i kapak acquisiscono un "cognome" che indica il loro grado e l'affiliazione del loro reggimento. I nomi dei kapak non sono ripartiti in nomi maschili e nomi femminili.

Nomi kapak: Brekel, Dorel, Gork, Kasi, Lurden, Nakesh, Olkak, Prokel, Wydek, Zrak.

Avventurieri: Gli avventurieri kapak sono piuttosto rari, dal momento che la maggior parte dei kapak non prova alcun desiderio di indipendenza o di esplorazione. Coloro che cercano una vita di avventura spesso lavorano per quelle organizzazioni che hanno interesse a sfruttare i loro talenti, come le gilde di ladri e di assassini.

Tratti razziali dei kapak

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza. I kapak sono agili e robusti di natura, ma non sono portati per i ragionamenti complessi o per una grande forza di volontà.
- Taglia Media: I kapak, in quanto creature di taglia Media, non ricevono bonus o penalità specifiche relative alla taglia.
- Draghi: I kapak sono creature appartenenti al tipo dei draghi, sono immuni agli effetti di sonno e di paralisi. I kapak sono dotati di scurovisione (nel raggio di 18 metri) e di visione crepuscolare.
- La velocità base sul terreno dei kapak è 9 metri.
- Dadi Vita razziali: Un kapak dispone di 2d12 Dadi Vita razziali. Un personaggio appartenente alla razza dei kapak riceve il massimo dei punti ferita al suo primo Dado Vita da kapak, per poi tirare gli altri Dadi Vita normalmente. Tira tutti i Dadi Vita ottenuti dai livelli di classe e non ottiene automaticamente il massimo dei punti ferita al suo primo Dado Vita di livello di classe. I Dadi Vita razziali di un kapak conferiscono anche un bonus di attacco base +2 e di +3, +3 e +3 rispettivamente ai tiri salvezza sulla Tempra, sui Riflessi e sulla Volontà. I kapak dotati di livelli di classe sommano i loro bonus di attacco e ai tiri salvezza di classe ai loro bonus di attacco e ai tiri salvezza razziali.
- Abilità dei kapak: I Dadi Vita da drago di un kapak gli conferiscono un numero di punti abilità

pari a (6 + modificatore di Int, con un minimo di 1) x 5. Le abilità di classe per questi punti abilità sono Ascoltare, Cercare, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Osservare. Un personaggio kapak non ha diritto al moltiplicatore x4 per i punti abilità acquisiti al suo primo livello di classe.

- Talenti dei kapak: I Dadi Vita da drago di un kapak gli conferiscono un talento. Un kapak dotato di livelli di classe acquisisce dei talenti basati sul suo numero totale di Dadi Vita, e non sul suo LEP. Un kapak acquisisce Competenza nelle Armi Semplici e Competenza nelle Armi da Guerra (spada corta, arco corto) e Competenza nelle Armature Leggere come talenti bonus.
- Attacchi naturali: Un kapak può usare il suo morso come arma naturale, sferrando 1 attacco con il morso, che infligge 1d4 danni (più il bonus di Forza). Un kapak può attaccare con un'arma al suo normale bonus di attacco ed effettuare un attacco con il morso come attacco secondario (penalità di -5 ai tiri per colpire, e metà bonus di Forza ai tiri per i danni).
- Armatura naturale: I kapak hanno una pelle dura e scagliosa, che conferisce loro un bonus di armatura naturale +2 alla CA.
- Spasmo mortale (Sop): Il corpo di un kapak si dissolve in una pozza d'acido del raggio di 1,5 metri nel momento in cui muore. L'acido evapora nel giro di 1d6 round. Chiunque si trovi entro l'area di effetto (nonché qualsiasi oggetto non protetto) subisce 1d6 danni da acido per ogni round di esposizione. I kapak possono essere riportati in vita solo attraverso l'uso di un incantesimo *resurrezione pura* o *desiderio*.
- Immunità alle malattie (Str): I draconici kapak sono immuni a tutte le malattie.
- Galoppo: I kapak sono estremamente veloci, e ottengono il talento Correre come talento bonus.
- Planare (Str): Un kapak può usare le sue ali per planare come capacità straordinaria, negando ogni danno da una caduta da qualsiasi altezza e avendo la possibilità di spostarsi orizzontalmente per uno spazio pari al quadruplo della distanza verticale percorsa.
- Ispirato dai draghi (Str): I draconici vengono attirati dai draghi malvagi, e nutrono grande reverenza nei loro confronti. Quando un drago comandante si trova sulla loro linea visiva, o quando scendono in battaglia sotto il comando di un drago (all'interno della loro catena di comando), ricevono un bonus morale di +1 a tutti i tiri per colpire e ai tiri salvezza.
- Tocco guaritore (solo femmine) (Sop): La saliva di una femmina kapak è in grado di curare le ferite. Se la kapak lecca una creatura vivente ferita, la salva cura 1d6 danni. Una creatura può essere curata dalla saliva delle kapak soltanto ogni quattro ore. La saliva di una kapak non ha effetto curativo quando viene trasmessa attraverso il morso.
- Saliva velenosa (solo maschi) (Str): La saliva di un kapak maschio trasmette un veleno paralizzante (morso o lama leccata; tiro salvezza sulla Tempra [CD 11 + modificatore di Cos]; danno iniziale 1d6 Des, danno secondario 1d6 Des), che può essere trasmesso attraverso il morso, oppure leccando un'arma perforante o tagliente. Avvelenare un'arma è un'azione di round completo che provoca un attacco di opportunità; il veleno rimane sull'arma per 3 round, o finché il kapak non sferra un colpo con l'arma, a seconda di cosa accade prima.
- Attacco furtivo: Se un kapak riesce a colpire un avversario quando questi non è in grado di difendersi efficacemente dall'attacco, può colpire un punto vitale per danni extra. In qualsiasi momento in cui il bersaglio del kapak non gode del suo bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), il colpo del kapak infligge +1d6 danni. Se il kapak riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati.

È necessario sferrare un attacco preciso e penetrante per mettere a segno un attacco furtivo, quindi gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova a meno di 9 metri.

Un kapak può usare un attacco furtivo solo su creature viventi con anatomie distinguibili: i non morti, i costrutti, le melme, i vegetali e le creature incorporee non dispongono di punti vitali da attaccare. Inoltre, una creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. Il kapak deve anche essere in grado di vedere il bersaglio bene a sufficienza da individuare un punto vitale. Il kapak non può effettuare un attacco furtivo quando colpisce una creatura occultata o quando colpisce gli arti di una creatura i cui punti vitali sono fuori della sua portata.

Se un kapak ottiene un attacco furtivo anche da altre fonti (come ad esempio dei livelli di ladro), i bonus ai danni sono cumulativi.

- Metabolismo lento: I draconici kapak possono sopravvivere con un decimo del cibo e dell'acqua necessari a sostenere un umano.
- Resistenza agli incantesimi pari a 11 + livello di classe.
- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Goblin, Nerakese e Ogre.
- Classe preferita: Ladro. La classe di ladro di un kapak multiclasse non conta al fine di determinare eventuali penalità in PE che il personaggio dovrebbe subire in quanto multiclasse.
- Modificatore di livello: +2. Un draconico kapak ha un Livello Effettivo di Personaggio pari a 4 + il suo livello di classe. I kapak sono più potenti e acquisiscono nuovi livelli più lentamente rispetto alle altre razze di Krynn. Vedi il paragrafo "Mostri come razze" nel Capitolo 6 della *Guida del DUNGEON MASTER* per ulteriori informazioni.

Razze degli ogre

La parola "ogre" evoca nella mente dei popoli di Ansalon le immagini di mostri enormi e brutali che godono dei tormenti e delle crudeltà che infliggono. La verità è molto più complessa. Gli ogre furono le prime razze create dagli dei dell'Oscurità, che infusero in loro forza fisica, bellezza e grandi poteri magici. I vari cambiamenti nel mondo e tra gli ogre stessi hanno dato origine a varie razze di ogre, nessuna delle quali sembra collegata alle altre.

Irda

Gli irda ("alti ogre") conservano la grazia e la bellezza straordinaria che venne concessa agli ogre ai tempi della creazione delle prime razze. Di natura elusiva e solitaria, indossano travestimenti magici quando devono mescolarsi alle altre razze. Tutti gli irda, fatta eccezione per uno sparuto numero di esemplari, vennero distrutti dal Caos alla fine della Quarta Era.

Personalità: Gli irda preferiscono passare il loro tempo da soli. Sono assai poco interessati alla compagnia altrui, anche se si tratta di quella dei propri simili. Sono profondamente introspettivi, e desiderano rimanere da soli e vivere in solitudine e in tranquillità. Questa natura solitaria spingerebbe gli irda all'estinzione, se non fosse per il *Valin* (il Tempo dell'Accoppiamento), in cui le femmine irda si legano al primo uomo che le fissa negli occhi. Gli irda appaiono gelidi e distanti agli occhi delle altre razze, perfino agli elfi, in quanto intendono tenere le loro emozioni sotto stretto controllo per respingere gli impulsi malvagi generati dal loro sangue di ogre.

Descrizione fisica: Gli irda sono alti e snelli, e sia i maschi che le femmine raggiungono un'altezza che si aggira attorno a 1,8 metri, o addirittura superiore in alcuni individui. Il colore della loro pelle varia dal blu notte a un verde marino profondo. I loro capelli di solito sono neri, o più raramente, bianchi o argentati. Gli irda li tengono accuratamente lisci e pettinanti. Tutti gli irda sono incredibilmente belli per gli standard degli umani e degli elfi, i loro volti sono freddi e maestosi come il marmo. I loro occhi sono solitamente argentati, blu scuro o verde smeraldo. Tengono spesso le palpebre socchiuse, il che dà spesso agli altri l'erronea impressione che gli irda siano annoiati o assonnati.

Irda

Gli irda si muovono con una grazia e un'eleganza invidiata anche dai più nobili degli elfi. Ogni loro movimento sembra parte di una danza elegante. Le loro voci sono ricche e risonanti, e quando un irda parla o canta attira subito l'attenzione immediata della gente attorno a sé.

Gli irda indossano vesti molto semplici, spesso tuniche di lino o di seta. I loro vestiti sono abbelliti da gioielli fatti a mano o da decorazioni semplici ed eleganti. Gli irda non indossano né cuoio, né lana né altro che provenga da una forma di vita animale. Tutti gli irda sono vegetariani, e rifiutano le usanze dei loro antenati ogre.

Relazioni: Dopo che gli irda si sono separati dai loro antenati ogre, si sono allontanati da Ansalon e hanno vissuto in completo isolamento. In tutte le ere antiche di Krynn, gli irda hanno raramente visitato il continente. Coloro che lo hanno fatto hanno riferito delle storie che hanno convinto gli irda che le altre razze sono semplicemente dei bambini fuorviati. Gli irda non possono fare a meno di considerarsi un razza superiore, anche se coloro che hanno viaggiato più a lungo hanno imparato ad apprezzare le risorse e le forze delle altre razze.

Tra gli umani circolano così tante storie sugli ogre perversi e oppressivi pronti a far schioccare le loro fruste che molti di loro hanno dimenticato la verità, e non sanno nemmeno che gli irda esistano.

Non risulta che gli irda abbiano preso parte alla Guerra delle Lance. Quando giunse l'inizio dell'Era dei Mortali, corse voce che furono gli irda a portare il Caos nel mondo, al terribile prezzo della loro stessa vita. I pochi irda sopravvissuti sono ora odiati e malvisti per il loro ruolo nella Guerra del Caos.

Allineamento: Gli irda sono legali buoni o neutrali buoni. Anche se racchiudono in sé il seme della crudeltà e del male, hanno passato interi millenni a imparare come reprimere l'oscurità e ad abbracciare la luce. Alcuni irda si sono avvicinati a un allineamento neutrale (solitamente legale neutrale). Soltanto un minimo numero di alti ogre, in tutto il corso della storia, hanno abbracciato l'oscurità e il male.

Territori degli irda: I primi irda sono fuggiti da Ansalon, ben sapendo che le nazioni degli ogre malvagi non li avrebbero mai lasciati in pace. Gli irda si fecero strada fino a una remota isola a nord di Ansalon, la sola patria che avrebbero mai avuto da quel momento in poi. Quei pochi irda che sono sopravvissuti nell'Era dei Mortali sono un popolo disperso, senza una patria, e costretti a nascondersi dove possono.

Religione: Dopo essere fuggiti dai loro stessi simili e dall'adorazione della Regina delle Tenebre, gli irda si sono rivolti a Paladine. Esistono anche degli irda che adorano attivamente gli altri dei del Bene, specialmente Mishakal, dopo che Paladine si è sacrificato, ma si tratta di casi molto rari. Gli irda

sono diventati talmente indipendenti e orgogliosi che hanno scelto, come razza, di non adorare od onorare le divinità, anche se i singoli individui a volte rendono ancora loro omaggio.

Linguaggio: Gli irda parlano ancora l'antico linguaggio conosciuto dagli studiosi come "Alto Ogre", che non è cambiato quasi per nulla nel corso di migliaia di anni. Anche se è raro che gli irda si mescolino assieme alle altre razze di Ansalon, gli alti ogre apprendono le altre lingue con facilità e si preoccupano di parlare fluentemente diversi linguaggi, nel caso fosse necessario doversi camuffare. Gli irda quindi sono in grado di parlare il Comune, l'Elfico, il Nanico o altre lingue civilizzate.

Nomi: Gli irda ricevono un nome subito dopo la nascita. I nomi dell'infanzia vengono raramente usati, una volta che gli irda raggiungono l'età adulta. Alcuni nomi irda riflettono i loro ruoli più importanti, come ad esempio l'Arbitro (la cosa più simile a un capo tra gli irda) o il Protettore (colui che veglia sulla sicurezza dell'isola). Questi irda abbandonano i nomi ricevuti alla nascita e vengono chiamati semplicemente con il loro titolo.

Nomi maschili: Bahari, Igraine, Keryl, Mirni, Ronlyn, Tyrel.

Nomi femminili: Amberyl, Chanan, Dara, Nisham, Usha, Zuela.

Avventurieri: Gli irda non amano lasciare la loro isola natale, e la loro natura solitaria gli impedisce di unirsi ad altri gruppi. Quegli irda che si avventurano nel mondo esterno lo fanno, almeno all'inizio, facendosi passare per membri di altre razze, e non rivelano la loro natura finché non è strettamente necessario. Gli avventurieri irda sono taciturni e solitari, ma sono fedeli ai loro amici e sanno affrontare i problemi con grazia e maturità.

Tratti razziali degli irda

- +2 all'Intelligenza, +2 al Carisma, -2 alla Costituzione. Gli irda possono fare affidamento sull'intelligenza e su una forte personalità, oltre che sulla bellezza fisica, ma il loro isolamento volontario e le loro condizioni di vita hanno indebolito la loro salute.
- Taglia Media: Gli irda, in quanto creature di taglia Media, non ricevono bonus o penalità specifiche relative alla taglia.
- Umanoidi (mutaforma): Gli irda sono umanoidi, del sottotipo mutaforma.
- La velocità base sul terreno degli irda è 9 metri.
- Visione crepuscolare: Gli irda possono vedere a distanza doppia rispetto agli umani alla luce delle stelle, della luna, delle torce, o in altre condizioni di scarsa luminosità. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni.
- Cambiare forma (Sop): Per tre volte al giorno, un irda può assumere la forma di qualsiasi creatura di tipo umanoide, di taglia Piccola, Media o Grande. Il suo equipaggiamento e i suoi abiti non cambiano. L'irda acquisisce gli attacchi naturali, l'armatura naturale, le modalità di movimento e gli attacchi speciali straordinari (ma non le qualità speciali) della sua nuova forma. Conserva gli attacchi e le qualità speciali della sua forma originale (ma non le armi a soffio o gli attacchi con lo sguardo, in caso ne abbia). Conserva i punteggi di caratteristica, i punti ferita e i tiri salvezza della sua forma originale. Conserva le sue capacità da incantatore (se ne ha), sebbene debba essere in grado di pronunciare in modo intelligibile quegli incantesimi dotati di componenti verbali e deve avere mani simili a quelle degli umani per maneggiare le componenti somatiche. L'irda è, a tutti gli effetti, camuffato come una creatura della sua nuova forma, e acquisisce un bonus di +10 alle prove di Camuffare, se usa questa capacità per crearsi un'identità fittizia. Può rimanere in questa nuova forma fin quanto desidera; tornare alla propria forma originaria non conta come uso della capacità di mutare forma. L'irda torna alla sua forma naturale se muore.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno - *individuazione del magico, lampo, luce, luci danzanti, mano magica* e *suono fantasma*. Questi incantesimi funzionano come se fossero lanciati da uno stregone del livello di personaggio dell'irda (CD del tiro salvezza 10 + modificatore di Car).
- Linguaggi automatici: Comune e Alto Ogre. Linguaggi bonus: Nanico, Elfico, Kothiano e Silvano.
- Classe preferita: Mago. La classe di mago di un irda multiclasse non conta al fine di determinare eventuali penalità in PE che il personaggio dovrebbe subire in quanto multiclasse.
- Modificatore di livello: +2. Gli irda sono più potenti e acquisiscono nuovi livelli più lentamente rispetto alle altre razze di Krynn. Vedi il paragrafo "Mostri come razze" nel Capitolo 6 della *Guida del Dungeon Master* per ulteriori informazioni.

Ogre

Gli ogre "decaduti", come spesso vengono chiamati, sono esistiti fin dall'Era dei Sogni. Hanno fama di creature crudeli, ma sono anche dotati di una rozza forma di astuzia che risulta loro molto utile nella vita.

Personalità: Si dice che gli ogre nascano nella collera, e che siano pronti a cedere all'ira alla minima provocazione. Sono creature avide e istintive, che passano ore intere ogni giorno a soddisfare i loro bisogni e i loro desideri. Gli ogre credono che ogni cosa che abbiano la forza di uccidere, la fortuna di trovare o l'astuzia di rubare sia loro di diritto. Gli ogre sono comunque delle creature sociali, dotate di un vago ricordo razziale della grande civiltà di cui facevano parte un tempo, e che tentano rozzamente di ricreare abitando in città in rovina o costruendo villaggi rudimentali. Le tribù di ogre spesso trasformano i loro prigionieri in schiavi, poiché degradare gli altri li fa sentire superiori.

Descrizione fisica: Gli ogre sono alti tra i 2,4 e i 2,7 metri. La loro pelle è di un giallastro opaco, coperta di chiazze irregolari di peli, macchie, pustole e cicatrici. Alcuni ogre tendono ad essere obesi, ma molti di loro hanno una corporatura muscolosa. A causa della loro altezza, molti ogre svi-

luppano un'andatura gobba. Quasi tutti gli ogre hanno capelli neri che portano lunghi e incolti.

Gli ogre indossano vesti assortite in cuoio o in pelli di animali, imbottite di folte pellicce nel caso vivano sulle montagne più fredde. Quelle tribù che vivono nei climi settentrionali, più caldi, si vestono in cuoio per proteggersi dal calore del sole. Praticamente tutti gli ogre amano i gioielli e ogni altra forma di decorazione del corpo (compresi tatuaggi, anelli e cicatrici rituali). Alcune tribù o alcune bande fanno sfoggio di simboli di alleanza che possono servire a identificare l'affiliazione di un ogre al primo sguardo.

Relazioni: Gli ogre nascono infuriati e carichi di odio. Gli ogre si sentono superiori e prevaricati dalle altre razze di Krynn, specialmente gli elfi, che hanno usurpato il posto degli ogre come razza più bella e illuminata. I nani e gli ogre si sono spesso trovati ad essere rivali contrapposti nel corso della storia, e a competere per il possesso degli stessi territori montagnosi. Gli ogre disprezzano gli umani, in quanto li ritengono troppo deboli per essere una minaccia, anche se la storia testimonia che fu la ribellione degli schiavi umani a provocare la caduta dell'impero degli ogre, all'apice della sua potenza. Gli ogre concedono ai minotauri un minimo di rispetto, anche se li considerano un'aberrazione della purezza ogre.

Allineamento: Gli ogre solitamente sono caotici malvagi, mossi da desideri totalmente egoistici e pronti a fare del male a chiunque pur di ottenere quello che vogliono. Gli ogre, nelle comunità più grandi, tendono all'allineamento neutrale malvagio o addirittura legale malvagio, specialmente coloro che assurgono a posizioni di autorità. È assai raro che gli ogre scelgano un allineamento non malvagio, anche se alcune rare eccezioni esistono.

Territori degli ogre: Gli ogre vivono in due regni, Kern e Blöde. Gli ogre di Kern tendono ad essere selvaggi primitivi e brutali, pronti a saccheggiare le creature più deboli. Gli ogre di Blöde, tuttavia, hanno sviluppato una società più sofisticata, e vivono in città molto antiche, precedenti al Cataclisma. Gli ogre di Blöde fanno uso di grandi fattorie coltivate da intere schiere di schiavi nelle terre fertili ad ovest del regno, ed erano in grado di vivere relativamente bene, almeno finché la grande signora suprema dei draghi neri, Onysablet, non reclamò buona parte del territorio per sé dopo l'epurazione dei draghi. La nazione degli ogre desidera prima di ogni altra cosa recuperare il territorio perduto, ma per ora è con riluttanza al servizio della signora suprema dei draghi, almeno finché non troverà un modo di spodestarla.

Religione: La razza degli ogre un tempo era la prediletta di Takhisis. Durante l'Era della Disperazione, gli ogre maledissero la Regina delle Tenebre, apparentemente scomparsa, convinti che li avesse abbandonati nell'ora del bisogno, e il ricordo della loro dea è carico di risentimento. Alcuni ogre, influenzati dai minotauri, adorano Sargas.

Linguaggio: Gli ogre parlano un loro linguaggio personale. Nel corso dell'Era dei Sogni, parlavano un linguaggio che in seguito venne chiamato Alto Ogre, ma nelle ere successive il loro linguaggio degenerò fino a diventare una rozza lingua chiamata semplicemente "Ogre". Esistono alcune varianti tra il linguaggio dell'intera nazione ogre e quello parlato da ogni clan, ma la lingua Ogre è abbastanza semplice da essere capita da un lato all'altro di Ansalon. L'Alto Ogre fa uso di un alfabeto assai complesso, ma che si è semplificato con il passare del tempo e si è mescolato a dei semplici ideogrammi dopo l'Era dei Sogni.

Nomi: Molti ogre non hanno un nome proprio (si chiamano semplicemente usando dei soprannomi, spesso offensivi), fino alla maturità, nel momento in cui si guadagnano un nome dopo aver compiuto un'impresa di valore (un'impresa degna di valore può essere l'uccisione di un nemico pericoloso, il furto di qualcosa di valore o l'esecuzione di un atto brutale degno dell'attenzione degli anziani ogre). Gli ogre si identificano anche attraverso il nome del loro clan.

Nomi maschili: Baloth, Elrauth, Grul, Kurthak, Mornag, Olagh, Raag, Tragor, Ugrek, Xurk.

Nomi femminili: Baloth'a, Grul'i.

Avventurieri: Gli avventurieri ogre sono rari, dal momento che gli ogre non amano allontanarsi dalle loro terre natali, tranne per effettuare incursioni o saccheggi. Tuttavia, alcuni ogre imparano ad apprezzare la vita dei nomadi, e i vari viaggi e i contatti con le altre razze li rendono ancora più diversi dai loro simili. Un avventuriero è visto con diffidenza sia dalla sua specie che dalle altre razze incontrate lungo i viaggi.

Tratti razziali degli ogre

- +10 alla Forza, -2 alla Destrezza, +4 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza (fino a un minimo di 3), -4 al Carisma. Gli ogre sono forti e robusti, ma si muovono lentamente, a causa delle grosse dimensioni dei loro arti. Gli ogre non sono istruiti e non vengono educati a riflettere per risolvere i loro problemi.
- Taglia Grande: Gli ogre, in quanto creature Grandi, subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire e alla Classe Armatura a causa della loro taglia, e una penalità di -4 alle prove di Nascondersi.
- Giganti: Gli ogre sono creature che appartengono al tipo dei giganti.
- La velocità base sul terreno degli ogre è 12 metri.
- Spazio/Portata: Gli ogre hanno uno spazio di 3 metri e una portata di 3 metri.
- Scurovisione: Gli ogre sono in grado di vedere al buio nel raggio di 18 metri.
- Dadi Vita razziali: Un ogre dispone di 4d8 Dadi Vita razziali. Un personaggio appartenente alla razza degli ogre riceve il massimo dei punti ferita al suo primo Dado Vita da ogre, per poi tirare gli altri Dadi Vita normalmente. Tira tutti i Dadi Vita ottenuti dai livelli di classe e non ottiene automaticamente il massimo dei punti ferita al suo primo Dado Vita di livello di classe. I Dadi Vita razziali di un ogre conferiscono anche un bonus

di attacco base +3 e di +4, +1 e +1 rispettivamente ai tiri salvezza sulla Tempra, sui Riflessi e sulla Volontà. Gli ogre dotati di livelli di classe sommano i loro bonus di attacco e ai tiri salvezza di classe ai loro bonus di attacco e ai tiri salvezza razziali.

- Abilità degli ogre: I Dadi Vita da gigante di un ogre gli conferiscono un numero di punti abilità pari a 7 x (2 + modificatore di Int, con un minimo di 1). Le abilità di classe per questi punti abilità sono Ascoltare, Osservare e Scalare. Un ogre non ha diritto al moltiplicatore x4 per i punti abilità acquisiti al suo primo livello di classe.
- Talenti degli ogre: I Dadi Vita da gigante di un ogre gli conferiscono due talenti. Un ogre dotato di livelli di classe acquisisce dei talenti basati sul suo numero totale di Dadi Vita, e non sul suo LEP. Un ogre acquisisce Competenza nelle Armi Semplici e Competenza nelle Armi da Guerra (randello pesante) e Competenza nelle Armature Medie come talenti bonus.
- Armatura naturale: Gli ogre hanno una pelle estremamente dura, che conferisce loro un bonus di armatura naturale +5 alla CA.
- Dal momento che gli ogre sono creature Grandi, devono indossare armature adatte alla loro grossa corporatura. Un'armatura per un umanoide Grande costa e pesa il doppio rispetto a un'armatura Media dello stesso tipo.
- Linguaggi automatici: Comune e Ogre. Linguaggi bonus: Goblin, Kothiano e Alto Ogre.
- Classe preferita: Barbaro. La classe di barbaro di un ogre multiclasse non conta al fine di determinare eventuali penalità in PE che il personaggio dovrebbe subire in quanto multiclasse.
- Modificatore di livello: +2. Un ogre ha un livello effettivo di personaggio (LEP) pari a 6 + i suoi livelli di classe. Gli ogre sono più potenti e acquisiscono nuovi livelli più lentamente rispetto alle altre razze di Ansalon. Vedi il paragrafo "Mostri come razze" nel Capitolo 6 della *Guida del Dungeon Master* per ulteriori informazioni.

Mezzogre

I mezzogre solitamente sono il frutto della violenza o della schiavitù. Vengono considerati deboli e fragili dagli ogre, e bestiali e orrendi dagli umani. Spinti dalle necessità sociali di entrambe le razze, i mezzogre cercano ad ogni costo di essere accettati e di non rimanere soli e disperati.

Personalità: I mezzogre riflettono la personalità della cultura in cui sono stati cresciuti. Coloro che vengono cresciuti dagli ogre vengono spesso maltrattati e diventano cinici e brutali, ansiosi di dimostrarsi all'altezza degli altri ogre. Nel mondo umano, un mezzogre viene spesso considerato un mostro e trattato come un reietto, disprezzato per la sua mancanza di controllo e il suo temperamento violento.

Descrizione fisica: I mezzogre sono alti tra 1,95 e 2,25 metri, hanno un'ossatura massiccia, mani e piedi molto grandi e muscoli robusti. I mezzogre cresciuti dagli ogre sono spesso sporchi e trasandati, e i loro capelli sono lunghi e incolti. (I maschi fanno sfoggio anche di una barba incolta). Quelli cresciuti tra gli umani si vestono e si lavano come è stato loro insegnato. Alcuni indossano mantelli e cappucci per nascondere il loro aspetto.

Relazioni: Gli umani considerano i mezzogre malvagi in virtù del loro sangue ogre, mentre gli ogre li considerano creature deboli, malaticce e inferiori. Gli stessi mezzogre hanno idee confuse riguardo alla loro parentela. Sono indecisi se accettare le usanze della società che li ha cresciuti, oppure rifiutarle e diventare dei solitari. Altre razze, come i nani e gli elfi, suppongono semplicemente che "un ogre sia un ogre". Soltanto i kender dimostrano una mentalità aperta nei confronti dei mezzogre, ma la loro curiosità e la loro insensibilità rende la loro frequentazione dei mezzogre piuttosto pericolosa.

Allineamento: I mezzogre tendono ad avere un allineamento neutrale. In loro scorre troppo sangue ogre per essere completamente buoni, ma non abbastanza da far loro abbracciare automaticamente il male. Se cresciuti in un rigido codice morale o religioso, tali insegnamenti si rifletteranno nel mezzogre anche quando sarà adulto e affronterà il mondo esterno. Quei mezzogre che, una volta cresciuti, rimangono tra gli ogre, quasi sempre sono di allineamento malvagio.

Territori dei mezzogre: I mezzogre non hanno un loro territorio, e non si sentono accettati fino in fondo in nessun posto. Possono essere trovati in quei luoghi che offrono rifugio a rinnegati e tagliagole, ed essere disprezzati perfino là.

Religione: I mezzogre seguono le convinzioni di coloro che li hanno cresciuti. Alcuni si rivolgono agli dei per sfuggire alla solitudine e trovare consolazione, mentre altri rimangono talmente amareggiati dalle condizioni della loro nascita che rinnegano completamente le divinità.

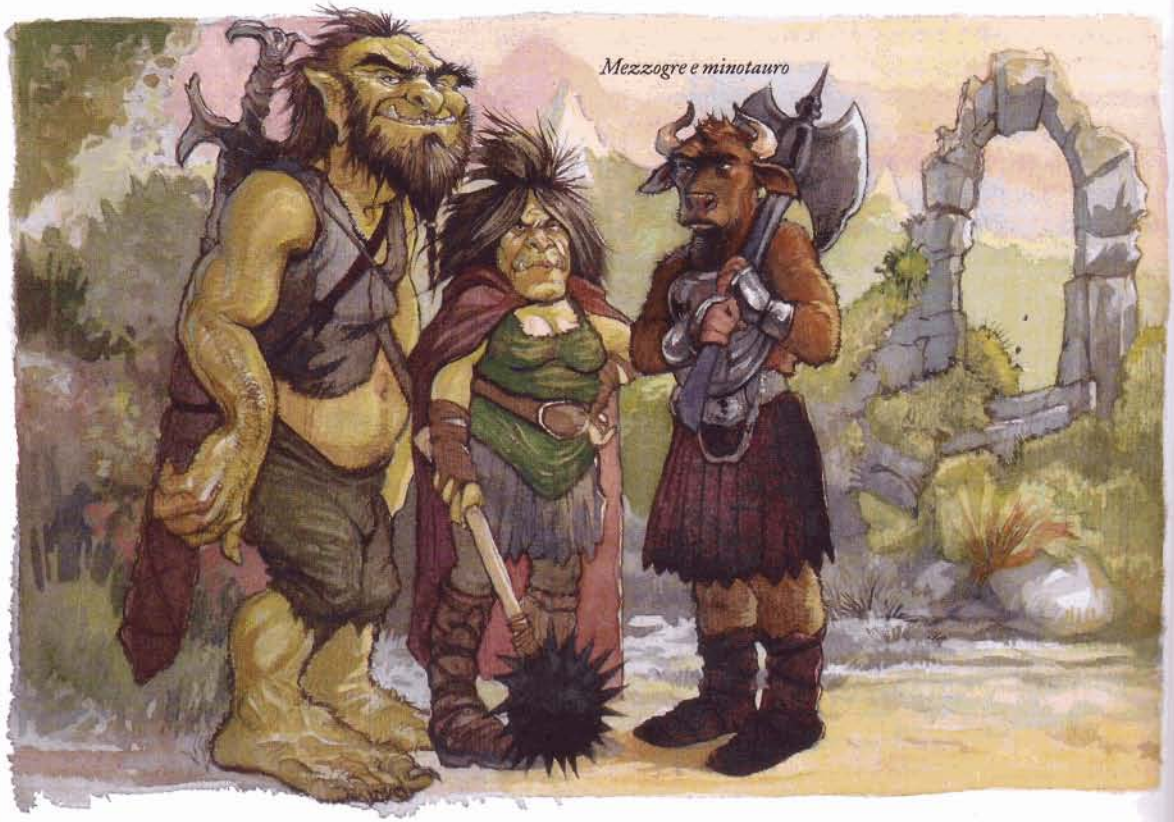
Linguaggio: I mezzogre imparano come primo linguaggio quello di coloro che li hanno cresciuti. Coloro che viaggiano, spesso scelgono altri linguaggi.

Nomi: Ogni mezzogre viene chiamato in base alle convenzioni della razza e della cultura in cui sono stati cresciuti. Nella società degli ogre spesso ricevono dei soprannomi dispregiativi e derisori che devono portarsi dietro finché non dimostrano il loro valore in battaglia.

Avventurieri: Le torture e i maltrattamenti spesso spingono i mezzogre ad abbandonare le loro case in età molto giovane, e così gli avventurieri mezzogre sono piuttosto comuni. I mezzogre sono molto coraggiosi, e disposti a correre i rischi più estremi nel tentativo di dimostrare il loro valore.

Tratti razziali dei mezzogre

- +4 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma. I mezzogre ereditano la forza del loro genitore ogre, ma si trovano svantaggiati negli ambienti intellettuali o sociali.
- Taglia Media: I mezzogre, in quanto creature di taglia Media, non dispongono di alcun bonus o penalità speciale relativamente alla taglia.
- La velocità base sul terreno dei mezzogre è 9 metri.



Mezzogre e minotauro

- Armatura naturale: I mezzogre hanno una pelle dura, che conferisce loro un bonus di armatura naturale +1 alla CA.
- Visione crepuscolare: I mezzogre possono vedere fino a una distanza doppia rispetto a quella degli umani alla luce della luna, delle stelle, delle torce o in altre condizioni simili di scarsa luminosità. Conservano la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.
- Linguaggi automatici: Comune e Ogre. Linguaggi bonus: Goblin, Kothiano e Alto Ogre.
- Classe preferita: Guerriero. La classe di guerriero di un mezzogre multiclasse non conta al fine di determinare eventuali penalità in PE che il personaggio dovrebbe subire in quanto multiclasse.
- Modificatore di livello: +1. I mezzogre sono più potenti e acquisiscono nuovi livelli più lentamente rispetto alle altre razze di Ansalon. Vedi il paragrafo "Mostri come razze" nel Capitolo 6 della *Guida del Dungeon Master* per ulteriori informazioni.

Minotauri

I minotauri, a loro agio sia sulla terra che sul mare, vivono in una società basata sull'onore, dove è la forza a determinare il potere, sia nelle arene dei gladiatori che nella vita di tutti i giorni.

Personalità: I minotauri credono nella superiorità della loro razza su tutte le altre. Credono che il loro destino sia quello di conquistare il mondo. Fin da giovani, i minotauri vengono addestrati nell'arte della guerra e nel combattimento, e viene instillato in loro un rigido codice d'onore. La società militaresca dei minotauri conferisce loro una visione molto rigida del mondo, dipinto a tratti ben delineati in bianco e nero. I minotauri danno grande valore alla forza, all'astuzia e all'intelligenza. La prova finale di queste tre doti viene tenuta nel Grande Circo, una gara annuale che si svolge in un'arena per i combattimenti tra gladiatori.

Descrizione fisica: I minotauri sono creature dal fisico imponente, alti tra 1,95 e 2,25 metri e con un peso che va dai 150 ai 225 kg. La parte superiore del corpo di un minotauro è umanoide: spalle larghe, un torace possente e delle braccia robuste che terminano in mani normalmente articolate. Nella maggior parte dei casi, anche le gambe sono umane, sebbene i piedi siano in realtà degli zoccoli spaccati. Il possente corpo è ricoperto da una pelliccia fitta e corta, di una tonalità che varia dal rosso al bruno, o in casi più rari, al nero, al marrone scuro o al bianco. La testa di un minotauro è palesemente di fattezze bovine. I suoi occhi sono grandi e profondi, di un colore che varia dal marrone scuro al nero. Un minotauro è dotato di corna gialle/biancastre che spuntano dalle tempie, lunghe dai 15 ai 30 centimetri per le femmine e da 30 a 60 centimetri per i maschi. Le chiome dei minotauri sono solitamente leggermente più scure rispetto alla loro pelliccia.

Agli occhi delle altre creature la differenza tra maschi e femmine potrebbe non essere così evidente, dal momento che entrambi i sessi sfoggiano una corporatura possente e che la loro società non prevede alcuna distinzione dei ruoli tra i sessi. I minotauri tendono a vestirsi in modo austero e semplice, con poco più di un pettorale e un gonnellino di cuoio, anche se quelli d'alto rango potrebbero indossare delle tuniche più ampie. Il pettorale serve a trasportare le armi, ma i minotauri lo usano anche per appendere i loro trofei. I minotauri vengono considerati adulti attorno all'età di 17 anni, e possono vivere fino a 150 anni.

Relazioni: Agli occhi dei minotauri, tutte le altre razze di Krynn sono deboli e inferiori. Concedono ai nani e ai centauri un minimo di rispetto, grazie ai loro modi spicci e diretti. Gli elfi e gli gno-

mi, invece, sono considerati creature deboli e fragili, senza alcun coraggio o senso dell'onore. I kender sono un fastidio, al pari dei topi o di un'infestazione di scarafaggi. Tra tutte le razze, quelli che si sono guadagnati il massimo rispetto dai minotauri sono gli umani, grazie alle loro abilità navali e militari, seconde soltanto a quelle dei minotauri stessi.

Allineamento: I minotauri solo legali, in quanto vengono cresciuti secondo un codice d'onore molto rigido. Sono fedeli alla famiglia e agli amici anche a costo della vita, e sono avversari implacabili per i loro nemici. I minotauri tendono al male, a causa della loro fedeltà a Sargas.

Territori dei minotauri: La dimora dei minotauri è in realtà una serie di isole emerse durante il Cataclisma, le isole del Mare di Sangue. Due di queste isole, Mithas e Kothas, sono il centro della società dei minotauri. Mithas, l'isola settentrionale, è un'isola infuocata le cui pianure riarse si stendono all'ombra di quattro grandi vulcani. Kothas, l'isola meridionale, non subisce l'influsso dei vulcani di Mithas, ma non dispone nemmeno della sua vegetazione. Mithas funge da capitale del potere imperiale dei minotauri.

Religione: La divinità principale dei minotauri è Sargas, dalle Grandi Corna. Gli umani credono che si tratti del dio Sargonnas, ma i minotauri affermano che si tratta di due divinità totalmente diverse, e sono pronti a far valere le loro convinzioni con le mani. Alcuni minotauri onorano anche Kiri-Jolith, il dio dalla testa di bisonte delle giuste cause, anche se l'adorazione di Kiri-Jolith è meno diffusa e meno organizzata. Quei minotauri che adorano Kiri-Jolith o altre divinità sono estremamente rari, e tengono la loro religione segreta, in quanto i sacerdoti di Sargas sono rapidi e fanatici nell'estinguere brutalmente ogni forma di eresia.

Linguaggio: Il linguaggio dei minotauri è il Kothiano, sebbene i minotauri parlino anche il Comune in modo corretto. Il Kothiano è un linguaggio aspro e breve, molto simile ai minotauri stessi: controllato, preciso e severo.

Nomi: I nomi dei clan traggono origine dai grandi eroi dei minotauri. I discendenti degli eroi fanno proprio il suo nome, cercando di vivere secondo i dettami e l'esempio dell'antenato. I nomi di clan sono sempre preceduti dalla particella "es-" (se il Minotauro è dell'isola di Mithas) o "de-" (se il minotauro viene da Kothas o da una delle colonie esterne), che significano "di" (quindi Kyris de-Entragath significa Kyris del Clan Entragath). (coloro che usano la particella "es-" di solito si considerano superiori a coloro che usano il "de-", in quanto ritengono di essere più vicini al trono).

Nomi maschili: Beliminorgath, Cinmac, Daerun, Edder, Galdar, Ganthirogani, Hecariverani, Kyris, Tosher, Zurgas.

Nomi femminili: Ayasha, Calina, Fliara, Helati, Keeli, Kyri, Mogara, Sekra, Tariki, Telia.

Nomi di clan: Athak, Bregan, Entragath, Kazigunthi, Lagrangli, Mascun, Orilg, Sumarr, Teskos, Zhakan.

Avventurieri: I minotauri vivono all'insegna della gloria, dell'onore e della forza, quindi la vita dell'avventuriero è una scelta naturale per loro. Gli avventurieri minotauri tendono ad essere più indipendenti rispetto agli altri membri della loro razza, in quanto hanno reciso ogni legame con il loro clan per andare in cerca di fortuna nel mondo. Nel corso delle varie guerre che hanno devastato Ansalon, vari mercenari minotauri si sono messi al servizio di qualunque schieramento che essi considerassero il più forte. Quando un minotauro scopre una causa in cui crede davvero, vi si dedicherà anima e corpo, una qualità che ha fatto guadagnare a questa razza il rispetto, seppur riluttante, dei Cavalieri di Solamnia e degli altri gruppi legali.

I minotauri sono marinai nati, e sono soliti avventurarsi per il mondo in navi mercantili o pirata, in quanto, pur disprezzando le altre razze, non si fanno problemi a prelevare i loro beni e il loro denaro.

Tratti razziali dei minotauri

- +4 alla Forza, -2 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma: I minotauri sono grandi e robusti, ma non molto agili. Fin dalla gioventù, i minotauri si concentrano sullo sviluppo dei loro muscoli, piuttosto che del loro cervello. L'arroganza dei minotauri, inoltre, può risultare offensiva agli occhi delle altre razze.
- Taglia Media: I minotauri, in quanto creature di taglia Media, non ricevono bonus o penalità specifiche.
- La velocità base sul terreno dei minotauri è 9 metri.
- Armatura naturale: I minotauri sono dotati di una pelle molto dura, che conferisce loro un bonus di armatura naturale +2 alla CA.
- Attacco naturale: Un minotauro può usare le sue corna come armi naturali per effettuare un attacco da incornata, che infligge 1d6 danni (più il modificatore di Forza del minotauro). Se il minotauro carica, il suo attacco da incornata infligge 2d6 danni, più il suo modificatore di Forza moltiplicato per 1,5. Un minotauro può attaccare usando un'arma al suo normale bonus di attacco ed effettuare un attacco da incornata come attacco secondario (penalità di -5 al tiro per colpire, e metà bonus di Forza ai danni).
- Bonus razziale di +2 alle prove di Intimidire, Nuotare e Utilizzare Corde. I minotauri sono un popolo con una lunga tradizione marinara, e hanno un talento naturale per quelle doti tipiche dei marinai.
- I minotauri possono selezionare la qualità speciale olfatto acuto come talento (vedi il glossario del *Manuale dei Mostri*).
- Linguaggi automatici: Comune e Kothiano. Linguaggi bonus: Kalinese, Nordmaariano, Ogre e Saifhum. I minotauri imparano facilmente i linguaggi delle altre razze diffuse nella regione del Mare di Sangue.
- Classe preferita: Guerriero. La classe di guerriero di un minotauro multiclasse non conta al fine di determinare eventuali penalità in PE che il personaggio dovrebbe subire in quanto multiclasse.

Capitolo Due

Il giorno se n'è andato senza che noi potessimo fermarlo.
I petali si chiudono sul fiore.
La luce svanisce nell'ora
Dell'ultimo respiro del giorno.

L'oscurità della notte circonda
Le anime distanti di stelle ora splendenti
Lontano da questo mondo di dolore, paura e morte,
al quale siamo legati.

Dormi, amore; dormi per sempre.
La notte proteggerà la tua anima.
Abbraccia l'oscurità profonda.
Dormi, amore; dormi per sempre.

L'oscurità avvolgente si impadronisce delle nostre anime,
racchiudendoci in un gelido abbraccio,
nella profondità del vuoto della Signora che tiene
il nostro destino nelle sue mani.

Sognate, guerrieri, il buio sopra di voi,
e sentite la dolce redenzione
della Consorte della Notte e del suo amore
per coloro che sono nel suo cerchio.

Dormi, amore; dormi per sempre.
La notte proteggerà la tua anima.
Abbraccia l'oscurità profonda.
Dormi, amore; dormi per sempre.

Chiudiamo gli occhi, riposiamo le menti,
sottomettiamo i nostri desideri al suo ordine.
Confessiamo le nostre debolezze,
e pieghiamoci al suo volere.

La forza del silenzio colma il cielo,
la sua profondità oltre me e te.
Nelle sue braccia voleranno le nostre anime,
e là cesseranno paura e dolore.

Dormi, amore; dormi per sempre.
La notte proteggerà la tua anima.
Abbraccia l'oscurità profonda.
Dormi, amore; dormi per sempre.

- Canto di Mina

Krynn è un mondo di maghi e cavalieri, di chierici e ladri. Su Krynn, sia gli eroi che i loro nemici provengono dalle origini più inconsuete. Mentre il Bene e il Male si danno battaglia per la supremazia e la Neutralità lotta per mantenere l'equilibrio, ogni abitante di Krynn sceglie il sentiero che lo condurrà verso il suo destino e definirà il suo ruolo nel conflitto eterno del mondo.

Buona parte delle informazioni contenute nel Capitolo 3: "Classi" del *Manuale del Giocatore* vale anche per le classi dei personaggi dell'ambientazione di DRAGONLANCE. Per le classi che seguono le regole del manuale base, vengono riportate solamente le informazioni specifiche relative all'ambientazione di DRAGONLANCE. Eventuali nuove informazioni o qualsiasi regola che abbia la precedenza su quelle del Manuale del Giocatore viene invece illustrata in dettaglio.

Classi base

Le classi base sono disponibili per i personaggi sin dal 1° livello e non presentano nessun requisito speciale e nessuna restrizione particolare. Tali opzioni sono disponibili per tutti i giocatori, anche se va specificato che non tutte le classi dei personaggi presentate nelle regole base sono adatte a una campagna di DRAGONLANCE.

Barbaro

I barbari, sia quelli nati nelle terre selvagge che quelli che hanno voltato le spalle alla comoda vita di città, sono confusi dalle complesse regole della società civilizzata e non si trovano mai a loro agio tra le mura di un edificio. I barbari sono dei sopravvissuti, forti e resistenti. Sono formidabili in battaglia, e sono stimati e temuti per la loro prodezza in combattimento.

Religione: I culti dei barbari solitamente non seguono alcun dogma preciso, anche se spesso i chierici tribali e i druidi sono figure rispettate. I barbari adorano le divinità della natura: Habbakuk, Chislev o Zeboim, in base al loro allineamento.

Razze: Buona parte dei barbari di Ansalon sono nomadi umani, elfi Kagonesti o ogre. Quasi tutte le altre razze annoverano dei barbari tra le loro fila, fatta eccezione per gli gnomi del Monte Nonimporta. Anche i kender cresciuti nelle terre più selvagge possono diventare dei feroci guerrieri.

Informazioni sulle regole di gioco: Come descritto nel *Manuale del Giocatore.*

Bardo

Astinus e l'Ordine degli Estetici sono gli storici di Ansalon, ma sono i bardi la fonte di notizie, intrattenimento e dicerie per la gente comune. I loro canti e le loro poesie entrano a far parte delle tradizioni e delle culture popolari di tutte le terre, dando vita ai più grandi eroi e ai più grandi malvagi della storia, raccontando storie che giungono dritte al cuore di coloro che le ascoltano.

Religione: I bardi di allineamento buono adorano Branchala, che insegna loro a creare splendida musica e poesia per allietare i cuori di coloro che sono afflitti e per preservare la memoria dei sostenitori della causa del bene. I bardi neutrali servono Gilean. Si concentrano sulle conoscenze di Krynn, dagli eventi più oscuri alle notizie più conosciute. I bardi del male adorano Hiddukel, e utilizzano le loro lingue mielate per seminare menzogne, stringere falsi patti e accumulare ricchezza e potere. Anche se i bardi adorano le divinità sopra indicate, sono incantatori arcani che fanno uso di stregoneria naturale.

Razze: Il dono della musica magica solitamente è diffuso tra quelle razze che stimano l'arte e la cultura, anche se alcune delle razze selvagge potreb-

Tabella 2-1: Divinità

Divinità	Allineamento	Domini	Tipici fedeli
Branchala	CB	Bene, Caos, Inganno, Fortuna	Bardi, elfi, kender viaggiatori
Habbakuk	NB	Acqua, Animali, Bene	Ranger, marinai, druidi, contadini
Kiri-Jolith	LB	Bene, Forza, Guerra	Guerrieri, Cavalieri della Spada
Majere	LB	Bene, Legge, Meditazione*	Monaci, teologi, studiosi
Mishakal	NB	Bene, Comunità*, Guarigione, Protezione	Guaritori, artisti, levatrici, studiosi
Solinari	LB	Nessuno**	Maghi delle Vesti Bianche
Chislev	N	Animali, Aria, Terra, Vegetali	Druidi, contadini
Gilean	N	Conoscenza, Liberazione*. Protezione	Scriba, storici, insegnanti
Lunitari	LN	Nessuno**	Maghi delle Vesti Rosse
Reorx	N	Forgia*, Fuoco, Terra	Nani, gnomi
Shinare	LN	Fortuna, Legge, Viaggio	Commercianti, mercanti, nani
Sirrion	CN	Caos, Fuoco, Passione*	Alchimisti, amanti, guerrieri
Zivilyn	N	Conoscenza, Intuizione*, Meditazione*	Filosofi, mediatori
Chemosh	NM	Inganno, Male, Morte	Cultisti pazzi, necromanti
Hiddukel	CM	Inganno, Male, Tradimento*	Mercanti disonesti, ladri
Morgion	NM	Distruzione, Male, Pestilenza*	Cultisti pazzi
Nuitari	LM	Nessuno**	Maghi delle Vesti Nere
Sargonnas	LM	Fuoco, Guerra, Legge, Male	Minotauri, cacciatori di taglie, guerrieri
Zeboim	CM	Acqua, Caos, Male, Tempeste*,	Marinai, pirati, druidi malvagi

* Nuovo dominio, descritto nel Capitolo 3.

** Solinari, Lunitari e Nuitari non concedono incantesimi divini e non hanno chierici.

bero disporre di qualche individuo il cui canto o i cui tamburi siano dotati di effetti miracolosi.

Informazioni sulle regole di gioco: Come descritto nel *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per le regole seguenti: dal momento che la magia curativa è dominio degli incantatori divini su Krynn, i bardi non possono lanciare incantesimi appartenenti alla sottoscuola di evocazione (guarigione).

Chierico

I chierici di Ansalon funzionano come descritto nel *Manuale del Giocatore*, fatta eccezione per il fatto che nessun chierico può essere al servizio di una causa, di una filosofia o di una fonte astratta di potere divino. Sono stati gli dei di Krynn a creare il mondo, e sono loro la fonte originaria di tutto il potere magico in esso contenuto, sia divino che arcano.

Religione: I chierici di Krynn servono tutte le divinità del mondo, eccetto le divinità delle tre lune della magia, Solinari, Lunitari e Nuitari. I sacerdozi di Habbakuk, Chislev e Zeboim sono ripartiti in chierici e druidi. Tutti i chierici di una campagna di DRAGONLANCE devono scegliere una divinità patrona. I chierici non possono mai adorare più di una divinità alla volta, anche se possono decidere di cambiare la divinità che servono.

Dopo la Guerra delle Anime, i chierici di Paladine e di Takhisis si trovano privati dei loro incantesimi e di qualsiasi connessione divina. Devono decidere personalmente se rivolgersi a uno degli altri dei del Bene o del Male, se esplorare il potere del misticismo o se rinunciare completamente alla loro fede.

Razze: Quasi tutte le razze dispongono di chierici all'interno delle loro società, pronti a guidare la popolazione nell'adorazione delle loro divinità prescelte.

Informazioni sulle regole di gioco: Come descritto nel *Manuale del Giocatore*. Vedi il riquadro sui "Medaglioni della fede" per informazioni relative ai simboli sacri speciali. Le divinità di Krynn vengono elencate nella Tabella 2-1: "Divinità", assieme alle informazioni più importanti per i personaggi chierici, mentre ulteriori dettagli sono riportati nel Capitolo 4: "Divinità".

Collegi bardici

Nel corso dell'Era dei Sogni, quei bardi che seguivano gli insegnamenti di Gilean fondarono dei centri di addestramento e di istruzione formale. Alcuni di questi "collegi" sopravvissero anche nel corso delle ere successive.

Un piccolo collegio bardico è ancora attivo nella città di Sanction. La scuola non accetta più di dieci studenti alla volta, che seguono gli studi per un periodo di sei anni in cui memorizzano centinaia di leggende, canti e poemi epici. Imparano diversi strumenti musicali e studiano varie tecniche di oratoria e di discussione. Ogni dodici anni, i Maestri Bardi del collegio si riuniscono per aggiornare il curriculum, il che prevede la rimozione di quelle leggende e quelle canzoni che sono state divulgate al punto di non risultare più interessanti e l'introduzione di quelle nuove opere che si sono fatte strada nel cuore del popolo.

Una scuola simile venne fondata all'inizio dell'Era della Disperazione a Lancton, e a tutt'oggi continua ad accettare studenti.

Molti bardi non accettano l'idea di un'educazione formale in tali questioni, e imparano l'arte per proprio conto.

Combattente (PNG)

I combattenti sono i soldati, le guardie e le milizie di Ansalon. Sono uomini e donne addestrati nell'uso delle armi, ma non hanno la determinazione (o il talento naturale) dei guerrieri o la furia animalesca e la resistenza dei barbari.

Druido

I druidi di Krynn sono sacerdoti specializzati nel mondo della natura, al servizio di una di queste tre divinità: Habbakuk, Chislev e Zeboim. I druidi non hanno diritto a un *medaglione della fede.*

Religione: Un druido, in una campagna di DRAGONLANCE, deve scegliere una divinità patrona, proprio come un chierico. I druidi buoni seguono Habbakuk, quelli malvagi adorano Zeboim. Tutti i druidi legali neutrali, caotici neutrali e neutrali puri adorano Chislev.

Razze: I membri di quelle razze particolarmente legate alla natura, come gli elfi Kagonesti, i centauri e i nomadi umani, sono più facilmente attratti dalle vie druidiche.

Informazioni sulle regole di gioco: Come descritto nel *Manuale del Giocatore.*

Esperto (PNG)

Gli artigiani più abili, i lavoratori specializzati e gli inventori più ingegnosi costituiscono gli esperti di Krynn. Possono essere intagliatori, fabbri, vinai e giudici. Molti degli gnomi del Monte Nonimporta sono esperti, perennemente impegnati ad armeggiare con le loro invenzioni e a discuterne in comitato. Nelle altre razze e nelle altre culture, gli esperti rivestono altri ruoli importanti, svolgendo quei lavori che richiedono alti livelli di abilità e conoscenze specifiche.

Medaglione della fede

Guerriero

I guerrieri sono soldati professionisti, mercenari, duellisti o membri appartenenti ad altre professioni che richiedono bravura nell'arte del combattimento e della guerra. I futuri Cavalieri di Solamnia o di Neraka iniziano come semplici guerrieri, servendo come "scudieri". Altri continuano la loro carriera diventando Legionari d'Acciaio o guidando interi eserciti come tattici leggendari.

Religione: I guerrieri venerano le divinità della guerra come Kiri-Jolith e Sargonnas. Alcuni venerano anche Mishakal, dal momento che i chierici di Mishakal sono sempre pronti a curare le ferite riportate in battaglia.

Razze: La guerra è un evento tristemente ricorrente su Ansalon, e i popoli di tutte le razze sono pronti a impugnare le spade per difendere le loro case e i loro amati. I nani, gli ogre e i minotauri sono tra i soldati più temuti.

Informazioni sulle regole di gioco: Come descritto nel *Manuale del Giocatore.*

Ladro

I ladri di Krynn possono essere semplici scassinatori, agenti speciali, esploratori o tuttofare. Sono più diffusi nelle città più grandi, dal momento che è più facile compiere furti in città rispetto che nelle aree rurali, e che le gilde dei ladri forniscono protezione e sostegno.

Religione: È raro che i ladri dimostrino inclinazioni spirituali, ma potrebbero mormorare una rapida preghiera a Branchala o a Hiddukel affinché i loro passi rimangano silenziosi e i loro movimenti nascosti.

Razze: Ogni razza ha i suoi ladri, anche se l'opinione che hanno all'interno della società può variare dal disprezzo (come ad esempio tra gli umani civilizzati) all'estrema ammirazione (come ad esem-

Medaglioni della fede

Quando un supplicante viene accettato come chierico dalla sua divinità patrona, gli viene assegnato un *medaglione della fede* che funge da simbolo tangibile della dedizione e della fede del chierico. Sul medaglione d'argento è inciso il simbolo del dio del chierico. Senza il medaglione, il chierico non è in grado di pregare, invocare o utilizzare incantesimi superiore al 3° livello.

I *medaglioni della fede* hanno due capacità al di fuori del loro scopo come focus per gli incantatori divini.

Innanzitutto, un *medaglione della fede* può creare altri *medaglioni della fede* da offrire a coloro che sono stati accettati come chierici da uno dei veri dei. Indipendentemente dalla fede indicata sul medaglione originale, il medaglione del chierico appena accettato porterà il simbolo della sua nuova divinità. Quindi è possibile che un sacerdote della dea Mishakal crei un medaglione per un sacerdote di Habbakuk appena nominato. Anche se teoricamente è possibile che un qualsiasi chierico possa conferire a un qualsiasi accolito il suo *medaglione della fede,* è estremamente raro che due creature di allineamento opposto eseguano uno scambio di tale importanza.

La seconda capacità di un *medaglione della fede* è puramente difensiva. Il medaglione resiste a qualunque tentativo di essere rimosso con la forza dal collo del chierico. Chiunque tenti di impossessarsi del medaglione subirà 2d4 danni divini. I danni non sono né sacri né profani, ma semplicemente divini, e vengono inflitti al bersaglio senza concedere alcun tiro salvezza.

pio gli assassini tra i draconici kapak). I kender ladri non rientrano in nessuna normale categoria ladresca, e vengono chiamati "kender manolesta". I kender vengono spesso incarcerati per furto, ma di solito fuggono in fretta (o vengono liberati in nome della sanità mentale del carceriere).

Informazioni sulle regole di gioco: Come descritto nel *Manuale del Giocatore.*

Mago

Le tre lune della magia (Solinari la Bianca, Lunitari la Rossa e Nuitari la Nera) emanano le energie magiche arcane che animano Krynn. Chiunque può attingere alla magia delle lune, ma per progredire sulla via del potere è necessario esigere un prezzo.

Un mago di basso livello (fino al 4°) viene considerato un apprendista degli Ordini dell'Alta Stregoneria. Alla conoscenza degli incantesimi di 1° e 2° livello non viene posto alcun limite. Chiunque desideri crescere in potenza oltre quel limite è tenuto a sottoporsi alla Prova dell'Alta Stregoneria (vedi la classe di prestigio del Mago dell'Alta Stregoneria). Coloro che acquisiscono ulteriore potere senza obbedire alle leggi dell'ordine scelgono la pericolosa via dei maghi rinnegati.

Religione: L'atto di lanciare un incantesimo arcano è un atto di devozione verso Solinari, Nuitari o Lunitari, in base all'allineamento dell'incantatore.

Razze: Gli umani e gli elfi compongono la percentuale più grossa di coloro che si dedicano allo studio metodico della magia, anche se a volte è possibile imbattersi in un irda mago, o addirittura in un nano scuro mago.

Informazioni sulle regole di gioco: Come descritto nel *Manuale del Giocatore.*

Mistico

I mistici sono incantatori che hanno imparato a incanalare l'energia divina senza adorare (o addirittura senza riconoscere) alcuna divinità. Il procedimento che permette di attingere a questa magia è un procedimento di consapevolezza e di scoperta interiore di se stessi, una fede personale che conferisce grandi poteri magici. L'energia mistica ha effetto solo sulle energie vive o spirituali, che abbandonano il corpo al momento della morte.

Esistono molti tipi diversi di mistici, così come esistono varie "sfere" mistiche di conoscenza. Guaritori nomadi, mutaforma selvatici e vili necromanti sono tutti esempi di mistici.

Avventure: I mistici seguono un continuo cammino di esplorazione di se stessi, e si concentrano sul mondo interno invece che su quello esterno. Possono intraprendere imprese pericolose per mettersi alla prova e per aggiungere alle loro conoscenze le forze spirituali del mondo. I mistici a volte prendono parte a un'avventura anche senza volerlo, dal momento che i loro poteri (che non richiedono obbedienza o omaggio a nessuna divinità) li rendono estremamente utili agli altri.

Peculiarità: Ogni mistico è assai diverso dagli altri, ma tutti hanno alcuni elementi in comune. Tendono ad essere introspettivi. La via del loro potere li spinge a seguire la propria voce interiore. Agli occhi di coloro che non capiscono, il mistico sembra vivere all'interno di un sogno. Ma in realtà i mistici sono più preparati degli altri a far fronte alle situazioni più difficili e ai cambiamenti più sofferti. I mistici si sono già posti le domande più difficili e hanno già dovuto far fronte alle verità più complesse.

Mistica

Allineamento: Dal momento che i mistici seguono un percorso di verità interiore invece di una dottrina imposta dall'esterno, difficilmente seguono un allineamento legale.

Religione: All'inizio dell'Era dei Sogni, i mistici erano incantatori divini che dovevano ancora stabilire una forte relazione con le divinità e che cercavano le risposte ai loro interrogativi in loro stessi. All'inizio dell'Era dei Mortali, i mistici studiarono le loro arti sotto la guida di coloro che ancora adoravano gli dei scomparsi, e quindi ne onoravano la memoria. Dopo la Guerra delle Anime, molti mistici rinnegarono le divinità, che apparivano capricciose e inaffidabili. I mistici sono soddisfatti di avere il potere di incanalare la magia divina senza essere costretti a seguire le regole.

Background: Chiunque possieda il talento latente e la sensibilità necessaria per esplorare i poteri del cuore può diventare un mistico. I mistici preferiscono la tranquilla contemplazione alle folle rumorose, e tendono ad essere solitari. Altri cercano la verità nella vita, non essendo riusciti a trovarla presso gli dei.

Razze: Il talento mistico è presente in quasi tutte le razze di Ansalon, anche se è più frequente negli umani e nei mezzelfi. Soltanto gli gnomi di-

Tabella 2-2: Mistico

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	+0	+2	+0	+2	Dominio	5	3	-	-						
2°	+1	+3	+0	+3		6	4	-	-						
3°	+2	+3	+1	+3		6	5	-	-						
4°	+3	+4	+1	+4		6	6	3	-	-	-	-	-	-	-
5°	+3	+4	+1	+4		6	6	4	-	-	-	-	-	-	-
6°	+4	+5	+2	+5		6	6	5	3	-	-	-	-	-	-
7°	+5	+5	+2	+5		6	6	6	4	-	-	-	-	-	-
8°	+6/+1	+6	+2	+6		6	6	6	5	3	-	-	-	-	-
9°	+6/+1	+6	+3	+6		6	6	6	6	4	-	-	-	-	-
10°	+7/+2	+7	+3	+7		6	6	6	6	5	3	-	-	-	-
11°	+8/+3	+7	+3	+7		6	6	6	6	6	4	-	-	-	-
12°	+9/+4	+8	+4	+8		6	6	6	6	6	5	3	-	-	-
13°	+9/+4	+8	+4	+8		6	6	6	6	6	6	4	-	-	-
14°	+10/+5	+9	+4	+9		6	6	6	6	6	6	5	3	-	-
15°	+11/+6/+1	+9	+5	+9		6	6	6	6	6	6	6	4	-	-
16°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	5	3	-
17°	+12/+7/+2	+10	+5	+10		6	6	6	6	6	6	6	6	4	-
18°	+13/+8/+3	+11	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19°	+14/+9/+4	+11	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20°	+15/+10/+5	+12	+6	+12		6	6	6	6	6	6	6	6	6	6

mostrano poco talento per il misticismo, preferendo operare sui poteri esterni e sulla tecnologia, piuttosto che cercare le risposte dentro di loro.

Altre classi: I mistici e gli stregoni lavorano bene assieme, dal momento che la loro magia funziona in modo analogo. Spesso si trovano in contrasto con coloro che adorano o rispettano le divinità, come i chierici, i cavalieri e i Maghi dell'Alta Stregoneria.

Informazioni sulle regole di gioco

I mistici hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: È la Saggezza a determinare il potere degli incantesimi che il mistico può lanciare, il numero degli incantesimi che può lanciare al giorno e la difficoltà di resistenza a tali incantesimi.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

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

Punti abilità al 1° livello: (2 + modificatore di Int) x4.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del mistico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mistici sono competenti in tutte le armi semplici, nell'uso delle armature leggere, medie e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Incantesimi: Un mistico lancia incantesimi divini appartenenti alla lista degli incantesimi da chierico. Per poter lanciare un incantesimo, un mistico deve avere un punteggio di Saggezza pari a 10 + il livello dell'incantesimo da lanciare. Un mistico riceve incantesimi bonus in base alla Saggezza. La Classe Difficoltà di un tiro salvezza contro l'incantesimo di un mistico è pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Saggezza del mistico.

Il repertorio di incantesimi di un mistico è estremamente limitato. Un mistico inizia il gioco conoscendo quattro incantesimi di livello 0 (orazioni) e due incantesimi di 1° livello a scelta del giocatore, più un incantesimo aggiuntivo di 1° livello determinato dalla scelta del dominio del mistico (vedi "Domini", pagina 49). Ad ogni livello, il mistico acquisisce uno o più incantesimi come indicato nella Tabella 2-3: "Incantesimi conosciuti dal mistico". (Il numero di incantesimi conosciuti dal mistico non dipende dal suo bonus di Saggezza; i numeri sulla Tabella 2-3 sono fissi). Questi incantesimi vengono scelti dalla lista degli incantesimi da chierico nel *Manuale del Giocatore*, oltre che dagli incantesimi da chierico/mistico addizionali presentati in questo libro.

Una volta raggiunto il 4° livello, e ad ogni livello pari successivo, un mistico può scegliere se imparare un nuovo incantesimo al posto di uno che già conosce. A tutti gli effetti, il mistico "perde" il vecchio incantesimo in cambio di quello nuovo. Il livello del nuovo incantesimo deve essere lo stesso dell'incantesimo perduto, e deve essere di almeno due livelli inferiore rispetto al livello massimo di incantesimo che il mistico può lanciare. Ad esempio, un personaggio, una volta diventato un mistico di 4° livello, può scambiare un singolo incantesimo di livello 0 (dal momento che ora conosce incantesimi fino al 2° livello) per un altro incantesimo diverso dello stesso livello. Al 6° livello potrà sostituire un singolo incantesimo di livello 0 o uno di 1° livello (dal momento che ora conosce incantesimi fino al

Tabella 2-3: Incantesimi conosciuti dal mistico

	Incantesimi conosciuti									
Livello	0	1°	2°	3°	4°	5°	6°	7°	8°	9°
1°	4	2+d	-	-	-	-	-	-	-	-
2°	5	2+d	-	-	-	-	-	-	-	-
3°	5	3+d	-	-	-	-	-	-	-	-
4°	6	3+d	1+d	-	-	-	-	-	-	-
5°	6	4+d	2+d	-	-	-	-	-	-	-
6°	7	4+d	2+d	1+d	-	-	-	-	-	-
7°	7	5+d	3+d	2+d	-	-	-	-	-	-
8°	8	5+d	3+d	2+d	1+d	-	-	-	-	-
9°	8	5+d	4+d	3+d	2+d	-	-	-	-	-
10°	9	5+d	4+d	3+d	2+d	1+d	-	-	-	-
11°	9	5+d	5+d	4+d	3+d	2+d	-	-	-	-
12°	9	5+d	5+d	4+d	3+d	2+d	1+d	-	-	-
13°	9	5+d	5+d	4+d	4+d	3+d	2+d	-	-	-
14°	9	5+d	5+d	4+d	4+d	3+d	2+d	1+d	-	-
15°	9	5+d	5+d	4+d	4+d	4+d	3+d	2+d	-	-
16°	9	5+d	5+d	4+d	4+d	4+d	3+d	2+d	1+d	-
17°	9	5+d	5+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	-
18°	9	5+d	5+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	2+d	1+d
19°	9	5+d	5+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	3+d	2+d
20°	9	5+d	5+d	4+d	4+d	4+d	3+d	3+d	3+d	3+d

3° livello) con un altro incantesimo diverso dello stesso livello. Il personaggio può scambiare soltanto un singolo incantesimo ad ogni opportunità, e non può mai perdere un incantesimo di dominio.

Un mistico può lanciare un numero limitato di incantesimi al giorno (come indicato sulla Tabella 2-2), che sta ad indicare il limite massimo dell'energia divina che è in grado di incanalare. Non ha bisogno di preparare i suoi incantesimi in anticipo. Il numero di incantesimi che può lanciare al giorno viene aumentato dai suoi incantesimi bonus, se il suo punteggio di Saggezza è abbastanza alto da concedergliene uno.

Un mistico può usare uno slot di livello superiore per lanciare un incantesimo di livello più basso, se desidera farlo. L'incantesimo viene comunque considerato appartenente al suo livello effettivo, e non al livello usato per lanciarlo.

Domini: I mistici non traggono i loro poteri dalle divinità di Krynn, ma hanno a che fare con le stesse forze cosmiche, naturali e mortali dei chierici: Bene e Male, Conoscenza e Passione, Protezione e Distruzione. Un mistico sceglie un dominio tra quelli disponibili per i chierici, compresi i domini del *Manuale del Giocatore* (anche il Sole, che non è conferito da nessuna delle divinità di Krynn, ma non la Magia) e i nuovi domini descritti nel Capitolo 3: "Magia di Krynn" (compresi alcuni domini disponibili solo per i mistici). Un mistico può scegliere un dominio di allineamento (Bene, Male, Legge, Caos) soltanto se il suo allineamento corrisponde a quel dominio, ma altrimenti non esistono altre restrizioni alla scelta del dominio.

Il singolo dominio del mistico gli conferisce un incantesimo aggiuntivo ad ogni livello di incantesimo, dal 1° in su, nonché un potere concesso. A differenza di un chierico, un mistico non deve preparare un incantesimo di dominio e può lanciare liberamente tutti i suoi incantesimi conosciuti senza alcuna considerazione speciale per il suo incantesimo di dominio.

Ad esempio, Hevara Tarn è una mistica che ha scelto il dominio degli Animali. Al 1° livello, conosce quattro incantesimi di livello 0, non correlati al suo dominio, due incantesimi di 1° livello, che può sce-

Influenza del Caos

La magia era in origine il dominio esclusivo degli dei. Tuttavia esiste del potere magico nel mondo stesso: le energie primordiali spirituali e arcane utilizzate nella creazione di Krynn. Quando gli gnomi liberarono la Gemma Grigia nel corso dell'Era dei Sogni, la gemma amplificò queste energie magiche e vi infuse l'essenza del Caos. Alcuni mortali prescelti impararono ad attingere a questa fonte di potere, plasmando le energie caotiche grazie alla propria volontà. Questi maghi selvaggi e questi mistici erano conosciuti come Scion.

Anche se gli Scion si rivelarono fondamentali nella sconfitta dei draghi malvagi nel corso della Seconda Guerra dei Draghi, la loro magia selvaggia seminò anche grande dolore e distruzione. Le tre divinità della magia, Solinari, divinità della magia Buona, Nuitari, divinità della magia Malvagia e Lunitari, divinità della magia Neutrale, giurarono di concedere i loro poteri alle razze mortali, ma erano poteri basati sull'ordine invece che sul caos. Si scelsero dei discepoli e fondarono gli Ordini dell'Alta Stregoneria.

L'influenza della Gemma Grigia durò per secoli, ma alla fine il suo potere si affievolì. Il potere degli Scion svanì e la magia dell'Alta Stregoneria si fece più forte. Nel corso dell'Era della Potenza e dell'Era della Disperazione, la magia degli Scion venne ridotta finché non svanì quasi del tutto, dal momento che soltanto i più deboli bagliori di potere potevano essere ricavati dalle energie del caos, mentre la magia degli dei fluiva liberamente in coloro che li adoravano.

Gli equilibri della magia cambiarono di nuovo quando gli irda aprirono scioccamente la Gemma Grigia, liberando il Caos nella sua piena forma nel mondo. Il suo potere si trasmise al mondo, e le energie primordiali tornarono ad essere di nuovo accessibili ai mortali. Quando ebbe inizio l'Era dei Mortali e la magia delle divinità andò perduta, i popoli di Ansalon trovarono la loro magia in tali energie. Anche se gli Scion erano dimenticati da tempo, la loro eredità viene trasmessa ai mistici e agli stregoni dell'Era dei Mortali.

gliere liberamente, e *calmare animali*, un incantesimo di 1° livello del dominio degli Animali. Sceglie *cura ferite leggere* e *favore divino* come i suoi due incantesimi di 1° livello. Può quindi lanciare tre incantesimi di 1° livello al giorno (più eventuali incantesimi bonus grazie al suo punteggio di Saggezza), e questi tre incantesimi possono essere tre incantesimi qualsiasi tra quelli conosciuti: potrebbe lanciare *cura ferite leggere* tre volte, *calmare animali* tre volte, o qualsiasi altra combinazione di incantesimi conosciuti.

Se un mistico sceglie il dominio del Sole acquisisce la capacità di scacciare non morti come suo potere concesso, ma non può effettuare uno scacciare superiore. Nessun altro mistico può scacciare non morti.

Monaco

Anche se sono rare, esistono alcune comunità di monaci nei luoghi più isolati di Ansalon. È raro che permettano agli eventi del mondo esterno di interferire con la loro ricerca della perfezione mentale e corporea.

Religione: Molti dei monaci di Krynn adorano Majere e appartengono a una setta elitaria chiamata *Claren Elian*, dedita alla pace e all'illuminazione. Questi monaci sono di allineamento legale buono o legale neutrale. I monaci malvagi adorano invece Sargonnas, o Sargas, nel caso di alcuni pochi minotauri dalla ferrea disciplina.

Razze: Gli umani sono i più propensi a seguire il sentiero della perfezione interiore, ma a volte anche alcuni mezzelfi trovano la pace che cercano nella rigorosa vita monastica.

Informazioni sulle regole di gioco: Come descritto nel *Manuale del Giocatore.*

Nobile

Nobile

I nobili sono individui illustri per rango, titolo o nascita. I nobili possiedono la capacità di usare l'esperienza, l'educazione, il fascino naturale e le abilità nelle situazioni sociali a loro vantaggio nella vita di tutti i giorni. Una principessa elfica, il signore di Palanthas e un thane nanico sono alcuni esempi di personaggi appartenenti alla classe del nobile. Anche se le motivazioni e gli obiettivi di tali personaggi possono essere molto diversi tra loro, ognuno di loro è in grado di mascherare le sue vere intenzioni dietro al velo delle buone maniere, e di utilizzare fascino e astuzia per ottenere ciò che vuole.

Avventure: I nobili avventurieri possono trovarsi in viaggio su incarico delle loro famiglie o al servizio di un nobile più potente, come ad esempio un principe o un re. I nobili sono anche ottimi diplomatici, comandanti militari e politici. In alcuni rari casi, un nobile può ribellarsi alla sua famiglia e alle sue responsabilità e perseguire scopi diversi, pur utilizzando le abilità tipiche della sua classe. I nobili sentono di dover scegliere con grande responsabilità le compagnie che frequentano.

Peculiarità: Anche se i nobili vengono addestrati per difendersi e per combattere in nome di coloro di cui sono responsabili, i loro veri campi di battaglia sono la sala del trono, la sala del consiglio, i salotti e i corridoi... in pratica qualsiasi posto in cui la gente si incontri e interagisca. La sua lingua e il suo fascino sono le sue armi più efficaci. I nobili prediligono le aree più civilizzate, dove le leggi sono più efficaci ed esiste una struttura sociale ben definita. Spesso amano concedersi le cose migliori della vita, compresi i vestiti più costosi, il buon cibo e le migliori bevande. I nobili aborriscono le cattive maniere e potrebbero arrivare a punire chi si comporti rozzamente in loro presenza.

Allineamento: I nobili tendono all'allineamento legale, muovendosi all'interno di un sistema di regole per portare a compimento i loro scopi, buoni o malvagi che siano.

Religione: I nobili possono adorare qualsiasi divinità del loro stesso allineamento morale (buona, malvagia o neutrale) e le cui motivazioni e i cui metodi coincidano con i loro. Essendo spesso a loro volta dei capi, sono soliti adorare Kiri-Jolith, Gilean e Sargonnas.

Background: Quasi ogni società dispone di una "classe superiore". I personaggi nobili nascono già dotati di ricchezza e di un illustre albero genealogico. Chiunque sia cresciuto in una vita di privilegio può essere un nobile, anche se non dispone di un titolo nobiliare vero e proprio all'interno della società. I nobili possono anche acquisire ulteriori gradi e titoli attraverso matrimoni di convenienza.

Razze: Molte delle razze di Ansalon dispongono di un'aristocrazia ben definita, comprese le culture umane, naniche ed elfiche. Le razze dotate di una struttura sociale mutevole (o inesistente) come i kender, i nani di fosso o i minotauri dispongono di ben pochi nobili, o addirittura di nessuno.

Altre classi: I nobili lavorano bene con gli altri personaggi colti, come ad esempio i Cavalieri di Solamnia, i maghi, i chierici e i bardi. I personaggi nobili a volte hanno difficoltà ad adeguarsi al comportamento rozzo o spiccio di chi è cresciuto per la strada o in mezzo alla natura, come ad esempio i ladri, i barbari e i ranger.

Informazioni sulle regole di gioco

La classe del nobile può essere scelta soltanto al 1° livello. Questo per meglio rendere il concetto che si

Tabella 2-4: Nobile

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	Abilità di classe bonus, favore +1
2°	+1	+0	+3	+3	Ispirare fiducia 1 volta al giorno
3°	+2	+1	+3	+3	Favore +2
4°	+3	+1	+4	+4	Coordinare +1
5°	+3	+1	+4	+4	Ispirare fiducia 2 volte al giorno
6°	+4	+2	+5	+5	
7°	+5	+2	+5	+5	Favore +3
8°	+6/+1	+2	+6	+6	Coordinare +2
9°	+6/+1	+3	+6	+6	Ispirare fiducia 3 volte al giorno
10°	+7/+2	+3	+7	+7	
11°	+8/+3	+3	+7	+7	Ispirare grandezza (1 alleato)
12°	+9/+4	+4	+8	+8	Favore +4
13°	+9/+4	+4	+8	+8	Coordinare +3, ispirare fiducia 4 volte al giorno
14°	+10/+5	+4	+9	+9	Ispirare grandezza (2 alleati)
15°	+11/+6/+1	+5	+9	+9	
16°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Favore +5
17°	+12/+7/+2	+5	+10	+10	Ispirare fiducia 5 volte al giorno, ispirare grandezza (3 alleati)
18°	+13/+8/+3	+6	+11	+11	Coordinare +4
19°	+14/+9/+4	+6	+11	+11	
20°	+15/+10/+5	+6	+12	+12	Coordinare +5, ispirare grandezza (4 alleati)

tratta di una classe alla quale si appartiene per nascita. I nobili hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma è la caratteristica più importante del nobile, in quanto è il suo metodo principale per influenzare gli altri e per ottenere un ruolo di autorità. Anche l'Intelligenza e la Saggezza sono importanti, specialmente per quei nobili con obblighi particolarmente sentiti nei confronti dei loro seguaci. Quei nobili che svolgono anche mansioni come comandanti militari possono trarre anche beneficio dalle loro caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza e Costituzione).

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del nobile (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (4 + modificatore di Int) x4.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe del nobile.

Competenza nelle armi e nelle armature: I nobili sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, nell'uso delle armature leggere e negli scudi.

Abilità di classe bonus: Al 1° livello, un nobile può scegliere un'abilità di classe incrociata e renderla un'abilità di classe. Questo per indicare un argomento di studio che il nobile ha approfondito di sua iniziativa.

Favore: Il nobile è dotato della capacità di chiedere un favore a coloro che conosce. Effettuando una prova di favore, il nobile ricorre ai suoi contatti per ottenere eventuali informazioni importanti senza perdere il tempo e le energie necessarie richieste da una prova di Raccogliere Informazioni. I favori possono anche essere usati per acquisire dell'equipaggiamento in prestito o dei documenti importanti da qualche conoscenza influente.

Per chiedere un favore, il nobile deve effettuare una prova di favore. Tirare un d20 e aggiungere il bonus di favore del personaggio (+1 al 1° livello, +2 al 3° livello e così via). Il DM definisce la CD in base all'entità del favore richiesto. La CD può variare da 10 per un piccolo favore a 25 per un favore estremamente pericoloso, costoso o illegale. Il nobile non può prendere 10 o 20 a questa prova, né può effettuare una seconda prova per lo stesso favore (o uno molto simile). I favori dovrebbero contribuire a far progredire la trama dell'avventura. Se un favore consente a un personaggio di aggirare del tutto un'avventura, non dovrebbe essergli reso disponibile, indipendentemente dal risultato della prova di favore.

Un nobile può provare a chiedere un favore un numero di volte per settimana pari alla metà dei suoi livelli da nobile, arrotondato per difetto (fino a un minimo di uno). Quindi un nobile di 1° livello può chiedere un favore solo una volta alla settimana, mentre un nobile di 7° livello può chiedere fino a tre favori a contatti diversi.

Il DM deve osservare attentamente l'uso dei favori del nobile, per assicurarsi che non si abusi di questa capacità. Il successo o il fallimento di una missione non devono dipendere dall'uso di un favore, e chiedere un favore non deve sostituirsi a una buona recitazione o all'uso di altre abilità. Il DM può comunque vietare l'uso di un favore che consideri nocivo allo svolgimento della campagna.

Ispirare fiducia: A partire dal 2° livello, il nobile può usare le sue arti oratorie per ispirare fiducia nei suoi alleati, spronandoli a migliorare le loro possibilità di successo. Un alleato deve ascoltare e osservare un nobile per un round completo affinché l'ispirazione abbia effetto. L'effetto dura per 5 round. Il nobile può ispirare un numero di alleati pari alla metà dei suoi livelli di nobile, arrotondando per eccesso.

Un alleato in cui sia stata ispirata fiducia ottiene un bonus morale di +2 ai tiri salvezza e un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni delle armi.

Il nobile non può ispirare fiducia in se stesso. Questa capacità ha effetto solo sui suoi alleati.

Coordinare: Un nobile è naturalmente portato a far lavorare la gente assieme. Quando il nobile è in grado di aiutare gli altri e di dare loro ordini, conferisce un bonus totale all'impresa da svolgere effettuando una prova di collaborare. Questo bonus va sommato al normale bonus di collaborare di +2, e aumenta man mano che il nobile sale di livello. Quindi un nobile conferisce un bonus di +3 al 4° livello, un bonus di +4 all'8° livello e così via.

Questa capacità non può essere usata per assistere in combattimento.

Ispirare grandezza: A partire dall'11° livello, il nobile può ispirare grandezza in un suo alleato, fornendogli capacità extra in combattimento. Questa capacità funziona in modo analogo a ispirare fiducia, ma ha effetto solo su un singolo alleato. Un alleato in cui sia stata ispirata grandezza acquisisce +2d6 punti ferita temporanei, un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza. Questo effetto dura per 5 round. Il nobile può ispirare grandezza una volta al giorno. Per ogni tre livelli oltre l'11°, il nobile può ispirare grandezza in un alleato aggiuntivo.

Il nobile non può ispirare grandezza su se stesso. Questa capacità ha effetto solo sui suoi alleati.

Popolano (PNG)

I lavoratori del mondo: osti, servitori, fabbri, contadini e pescatori, che rappresentano la gente comune di Ansalon. Anche se normalmente non prendono parte alle avventure, possono impugnare le armi e combattere, se le loro case, le loro famiglie e le loro vite vengono minacciate.

Ranger

Buona parte del territorio di Krynn è ancora selvaggio, composto da foreste, deserti, pianure e giungle. Queste terre selvagge sono la dimora ideale del ranger.

Religione: A differenza dei chierici, i ranger non devono scegliere una divinità patrona finché non raggiungono il 4° livello e non acquisiscono capacità da incantatori divini. (Senza una divinità patrona, un ranger non potrà lanciare incantesimi divini). Molti ranger scelgono una divinità patrona prima del 4° livello, ma altri iniziano le loro carriere dedicandosi semplicemente allo stile di vita del ranger, invece che a una divinità. I ranger devono scegliere una divinità della natura che corrisponda al loro allineamento morale: Habbakuk, Chislev o Zeboim.

Altre classi

Alcune classi del *Manuale del Giocatore* non appaiono nella lista principale di questo capitolo. Ecco alcuni modi per includere o sostituire tali personaggi in una campagna di Dragonlance.

Adepti (PNG)
Gli adepti descritti nel Capitolo 4: "Personaggi non giocanti" della *Guida del Dungeon Master* non esistono nell'ambientazione di Dragonlance. Gli incantatori primitivi (come ad esempio i goblin) diventano maghi, chierici, stregoni o mistici, in base all'era in cui è ambientato il gioco.

Aristocratici (PNG)
La classe del nobile riveste il ruolo di quella dell'aristocratico nell'ambientazione di Dragonlance.

Paladini
Sono i Cavalieri di Solamnia ad assumere il ruolo di campioni della causa del bene nell'ambientazione di Dragonlance, quindi solitamente la classe del paladino non è disponibile per i giocatori. A discrezione del Dungeon Master, tuttavia, l'uso di un paladino può essere concesso come raro campione di una delle divinità buone (come ad esempio Kiri-Jolith). Una guardia nera, in tale campagna, potrebbe essere il campione di una divinità malvagia.

Kender manolesta

Anche se i kender ladri sono dotati della stessa serie di abilità e capacità delle loro controparti delle altre razze, i kender sono spinti da motivazioni e abitudini assai diverse, che hanno procurato loro il soprannome di "kender manolesta".

Buona parte delle culture di Ansalon (compresa quella kender) condanna il furto e lo punisce in modo severo. I kender sono l'unica eccezione a questa regola. I kender manolesta non rubano per profitto personale, ma semplicemente spinti da un'intensa curiosità riguardo a tutto e a tutti.

I kender manolesta sono tanto propensi a intascare qualcosa quanto a dimenticarselo in giro. L'oggetto che lasciano andare potrebbe avere più valore di quello che prendono, in quanto i kender non hanno alcun interesse per il valore monetario o economico di un oggetto. Il kender solitamente preleva l'oggetto con la ferma intenzione di restituirlo al suo legittimo proprietario, ma viene distratto da qualcos'altro prima di ricordarsi di farlo.

È raro che i kender abbiano la minima idea di ciò che hanno accumulato addosso. Le loro tasche potrebbero contenere ogni tipo di oggetti interessanti, grotteschi, di poco conto, di grande valore, o perfino oggetti magici, che una volta rivelati potrebbero sorprendere lo stesso kender per primo.

Razze: Come nel caso dei druidi, i ranger sono più comuni in quelle razze strettamente legate al mondo della natura, come gli elfi Kagonesti, i centauri e i nomadi umani.

Informazioni sulle regole di gioco: Come descritto nel *Manuale del Giocatore*. I ranger possono selezionare un'organizzazione, invece di un tipo di creatura, come nemico prescelto. Ad esempio, un ranger buono può scegliere di opporsi ai Cavalieri di Neraka o all'Ordine delle Vesti Nere. I ranger malvagi potrebbero opporsi ai Cavalieri di Solamnia o ai chierici di una divinità di allineamento buono.

Stregone

Gli stregoni sono degli incantatori in grado di incanalare energie arcane senza attingere al potere delle lune della magia. Espandendo la loro percezione dei dintorni, gli stregoni possono attingere alle energie arcane usate nella creazione di Krynn e concentrare quelle energie per lanciare incantesimi. La loro arte è chiamata "stregoneria naturale", in contrasto all'arte rigidamente controllata dei Maghi dell'Alta Stregoneria.

Religione: Dopo la Guerra delle Anime, con il ritorno a Krynn delle divinità, alcuni stregoni hanno riconosciuto e accettato gli dei della magia, mentre altri hanno ripudiato sia le divinità che gli Ordini dell'Alta Stregoneria.

Razze: Il talento per la stregoneria è diffuso in quasi tutte le razze di Ansalon, ma soprattutto tra gli umani e i mezzelfi. Ai kender solitamente manca la capacità di concentrazione necessaria per lanciare incantesimi arcani, ma esiste qualche raro kender dotato della capacità di apprendere almeno i principi base della stregoneria. I nani e gli gnomi normalmente non hanno alcun interesse all'apprendimento delle arti arcane.

Stregone

Classi di prestigio

Le seguenti classi di prestigio rappresentano alcune tra le più influenti organizzazioni di Ansalon. Quei personaggi che fanno progredire le loro carriere con l'intenzione di appartenere a una di queste classi scelgono di diventare figure importanti nella politica della vita di Krynn.

Quelle classi di prestigio che vengono aggiunte alla classe base di un personaggio per determinare il numero di incantesimi al giorno vengono anche sommate al livello dell'incantatore del personaggio (come ad esempio nel caso delle prove di dissoluzione e delle prove di livello per oltrepassare la resistenza agli incantesimi, nonché gli effetti variabili degli incantesimi basati sul livello).

Cavalieri di Krynn

Di tutte le istituzioni di Ansalon, quelle tra le più importanti nel corso della storia sono sempre state gli ordini cavallereschi. Nacquero molti secoli fa con i Cavalieri di Solamnia, fondati durante l'Era dei Sogni, e in tempi recenti si sono aggiunti altri due ordini: i Cavalieri di Neraka e la Legione d'Acciaio. I membri di questi ordini sono tra i combattenti (e, in alcuni casi, anche i chierici e i maghi) più temuti e rispettati di tutto Ansalon, contando nei loro ranghi i più grandi eroi e i più infami nemici. Sia ai personaggi giocanti che ai PNG, questi ordini cavallereschi offrono vaste opportunità, incredibili poteri e grandi responsabilità.

Cavalieri di Solamnia

I Cavalieri di Solamnia sono esistiti fin dall'Era dei Sogni come ordine guerriero dedicato alla causa del Bene. Tutti i cavalieri sono vincolati dal giuramento *Est Sularus oth Mithas* ("il mio onore è la mia vita"). Tutte le azioni della vita di un cavaliere vengono definite da un dettagliato codice di leggi conosciuto come la Misura.

Il cavalierato, ingiustamente accusato di aver provocato il Cataclisma, venne perseguitato nel corso dell'Era della Disperazione, e molti cavalieri abbandonarono i loro sacri voti. Alcuni pochi coraggiosi rimasero fedeli al codice, e il cavalierato riconquistò rispetto e potere nel corso della Guerra delle Lance. I cavalieri continuano ad essere una potenza anche nell'Era dei Mortali, nonostante le gravissime perdite subite nel corso della Guerra del Caos.

Avventure: I veri cavalieri dedicano tutti se stessi al Codice e alla Misura. Il male deve essere distrutto e gli indifesi devono essere protetti. Coloro che sono coraggiosi e puri di cuore si copriranno di

onore e di gloria. A molti cavalieri viene assegnato un compito specifico, che può essere di poco conto come sorvegliare una locazione importante, o emozionante come condurre uno scontro con una banda di predoni minotauri. Nei tempi più bui, i cavalieri potrebbero essere incaricati di portare a termine un'impresa pericolosa, come compiere un viaggio rischioso o recuperare un artefatto prezioso. Quei cavalieri a cui non viene assegnato un compito specifico possono partire in cerca di avventura personalmente, e verranno celebrati qualora riescano a far valere il loro onore e a promuovere gli ideali dell'ordine.

Peculiarità: Il Codice e la Misura determinano le azioni di un Cavaliere di Solamnia. Infondono nel cavaliere il coraggio per affrontare i pericoli più terribili, la forza per continuare quando i muscoli del cavaliere cederebbero e la saggezza per agire con giustizia di fronte a una scelta difficile. Il Codice e la Misura ordinano a un cavaliere di sostenere la causa del Bene e di far valere le leggi (almeno quelle che sono compatibili con tali convinzioni). Un cavaliere onorevole aiuta sempre i bisognosi, senza aspettarsi nessuna ricompensa e senza chiederne nessuna.

La conoscenza del Codice e della Misura di un cavaliere è indicata dai gradi della sua abilità di Conoscenze (nobiltà e regalità).

Allineamento: I Cavalieri di Solamnia devono essere legali buoni. Coloro che cambiano allineamento verranno allontanati dal cavalierato, se scoperti. La definizione di legge e bene per i Cavalieri di Solamnia è indicata in modo assai stretto dalla Misura.

Religione: Dopo la Guerra delle Anime, Kiri-Jolith prende il posto di Paladine come divinità principale venerata dai Cavalieri di Solamnia, anche se tutti i cavalieri onorano la memoria di Paladine e mostrano profondo rispetto per il Dio Errante, Valthonis, dal momento che il suo sacrificio incarna un atto buono e onorevole di altruismo. I cavalieri adorano anche le altre divinità del Bene.

Background: Per innumerevoli generazioni, i Cavalieri di Solamnia hanno accettato nei loro ranghi soltanto i giovani della nobiltà Solamnica, spesso provenienti da famiglie strettamente legate al cavalierato (alcuni dei casati più famosi sono Brightblade, Crownguard e Tallbow). Questa pratica si è ancor più intensificata nel corso dell'Era della Disperazione, quando in ogni altro luogo i cavalieri erano profondamente disprezzati. Erano pochi i giovani che chiedevano di diventare cavalieri, e coloro che lo facevano appartenevano a famiglie dove il cavalierato era una tradizione vecchia di generazioni. Dalla Guerra delle Lance in poi, i cavalieri aprirono le loro fila anche ai non Solamnici e consentirono anche a chi non era di sangue nobile di ascendere ai ranghi più elevati.

Razze: Tradizionalmente, i cavalieri consentivano soltanto agli umani di unirsi alle loro fila, mentre dopo la Guerra delle Lance iniziarono ad accettare i mezzelfi (comunque una presenza molto rara). I cavalieri hanno onorato alcuni individui straordinari di altre razze, come ad esempio l'eroe nanico Kharas, ma non sono mai giunti ad accettarli direttamente nel cavalierato.

Altre classi: Anche se la rigorosa disciplina dei cavalieri fa sì che funzionino al meglio lavorando tra loro, i cavalieri possono anche essere elementi

Cavalieri di Solamnia

efficaci all'interno di un gruppo assortito. In quanto ordine altamente religioso, portano estremo rispetto ai chierici buoni, e si dimostrano buoni compagni dei guerrieri e dei barbari di allineamento non malvagio. I cavalieri dell'Era della Potenza e della prima metà dell'Era della Disperazione (prima della Guerra delle Lance) non amano i maghi e non si fidano di loro, mentre quelli delle altre ere accettano i Maghi delle Vesti Bianche e collaborano con loro, anche se si tengono a distanza dagli altri incantatori. I cavalieri non tollerano i comportamenti malvagi o caotici, e si separano rapidamente dagli individui che ne fanno sfoggio (quando addirittura non decidono di sfidarli direttamente).

Progredire nell'Ordine

Un personaggio che intenda seguire la carriera del Cavaliere di Solamnia può scegliere tra varie opzioni, ma deve prima svolgere servizio come scudiero della Corona (vedi il riquadro a pagina 56), e poi soddisfare tutti i prerequisiti per la classe di prestigio del Cavaliere della Corona. In qualità di Cavaliere della Corona, un personaggio può scegliere di continuare la sua carriera come Cavaliere della Corona oppure, soddisfacendo tutti i requisiti di interpretazione e di regolamento, avanzare di ordine diventando un Cavaliere della Spada. Allo stesso modo, in quanto Cavaliere della Spada, può scegliere di rimanere in quella classe (massimizzando le sue capacità di incantatore) o diventare in seguito un Cavaliere della Rosa, dopo aver soddisfatto tutti i prerequisiti di quell'ordine.

Quando un personaggio passa a un nuovo ordine, non può più acquisire ulteriori livelli nelle sue classi precedenti di Cavaliere di Solamnia. Ad esempio, un Cavaliere della Rosa non può più acquisire livelli come Cavaliere della Corona o Cavaliere della Spada. Può tuttavia alternare i suoi livelli di cavaliere ad altre classi, solitamente come guerriero o come chierico (un Cavaliere della Corona di 20° livello, ad esempio, è probabilmente un Grr10 o Chr10/Corona10).

I tre ordini seguono una precisa sequenza gerarchica, e un cavaliere che desideri diventare un Cavaliere della Rosa dovrà prima acquisire i due ordini inferiori. Tuttavia, non tutti i cavalieri puntano alle vette dell'ordine, e non tutti coloro che vorrebbero farlo hanno diritto a farlo. Esistono Cavalieri di 20° livello della Corona o della Spada di grande coraggio e talento, che scelgono di eccellere negli ordini inferiori piuttosto che passare ai più alti. Anzi, il triplice Ordine dei Cavalieri di Solamnia non è governato dai soli Cavalieri della Rosa, ma dai rappresentanti di tutti e tre gli ordini.

Dietro il sipario: Virtù Cavalleresca

I requisiti per le classi di prestigio del Cavaliere della Spada e del Cavaliere della Rosa comprendono un dettagliato requisito speciale chiamato "Virtù Cavalleresca". Tale requisito è costituito da un'impresa che il cavaliere deve aver portato a termine per dimostrare la sua dedizione agli ideali Solamnici di onore e virtù, e la sua obbedienza al Codice e alla Misura. Le indicazioni per queste imprese tradizionalmente sono molto generiche. All'interno del mondo di gioco, determinare cosa costituisce una dimostrazione accettabile della generosità di un cavaliere è compito di un Consiglio Cavalleresco. In termini di gioco vero e proprio, la stessa decisione è affidata alla discrezione del DM. Alcuni giocatori amano tenere trascrizioni dettagliate delle prove di saggezza che i cavalieri hanno superato, interpretando la prova nella sua interezza sotto gli occhi del Consiglio Cavalleresco e con gli altri PG in funzione di testimoni. Altri preferiscono sorvolare sull'intero procedimento e presumere che, nel momento in cui il personaggio ha soddisfatto i requisiti di regolamento (bonus di attacco base, talenti e così via), abbia completato anche i requisiti di interpretazione. Entrambi gli approcci sono ottimi.

I prerequisiti meccanici di ogni classe di prestigio vengono chiaramente indicati e sono facili da assegnare, quindi interpretare attraverso la recitazione l'acquisizione del prerequisito può essere un metodo più libero e aperto a più possibili interpretazioni. Se un giocatore è interessato a interpretare un Cavaliere di Solamnia, deve accordarsi con il DM riguardo al livello di rigidità con cui eseguire la prova di passaggio da un ordine di cavalierato all'altro, e raggiungere un accordo soddisfacente per entrambi. Fintanto che gli altri prerequisiti sono soddisfatti, le classi di prestigio funzioneranno bene, sia che il DM decida di giocare la realizzazione di queste imprese in maniera ferrea, sia che opti per un accenno più fugace.

Ex-Cavalieri di Solamnia

Un cavaliere di qualsiasi ordine che abbandoni l'allineamento legale buono, che commetta volontariamente un atto malvagio o che violi palesemente il Codice e la Misura, perde immediatamente le sue capacità soprannaturali e di incantatore. Se le sue azioni vengono scoperte, potrebbe dover affrontare un processo sotto il giudizio del Consiglio Cavalleresco. Possibili sentenze includono la rimozione del titolo di cavaliere e perfino la pena capitale (che viene applicata tagliando al cavaliere la gola con la propria spada). È anche possibile espiare le proprie colpe in altri modi (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione*).

Cavaliere della Corona

L'Ordine della Corona costituisce la prima cerchia dei Cavalieri di Solamnia. È un gruppo di guerrieri addestrato all'obbedienza e alla lealtà, che ha il compito di far valere l'onore del proprio ordine e dell'intero cavalierato.

I Cavalieri della Corona sono spesso più giovani rispetto a quelli degli ordini più alti e, come tali, sono ansiosi di cimentarsi in ogni sfida che venga loro proposta. La Misura richiede tuttavia di temperare con la saggezza il ricorso alle armi e di obbedire a coloro di cui sono al servizio.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un Cavaliere della Corona, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Tabella 2-5: Cavaliere della Corona

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Forza dell'onore 1 volta al giorno, coraggio cavalleresco
2°	+2	+3	+0	+0	Iniziativa eroica +1
3°	+3	+3	+1	+1	Lotta all'ultimo sangue
4°	+4	+4	+1	+1	Volontà onorevole, forza dell'onore 2 volte al giorno
5°	+5	+4	+1	+1	Iniziativa eroica +2
6°	+6	+5	+2	+2	Potenza dell'onore
7°	+7	+5	+2	+2	Mobilità in armatura, forza dell'onore 3 volte al giorno
8°	+8	+6	+2	+2	Iniziativa eroica +3
9°	+9	+6	+3	+3	Aura di coraggio
10°	+10	+7	+3	+3	Corona del cavalierato, forza dell'onore 4 volte al giorno

Allineamento: Legale buono.

Bonus di attacco base: +3.

Bonus ai tiri salvezza base: Temp +4.

Abilità: Cavalcare 2 gradi, Conoscenze (religioni) 2 gradi, Diplomazia 2 gradi.

Talenti: Competenza nelle Armature (Pesanti), Competenza nelle Armi da Guerra (una qualunque), Competenza negli Scudi, Vincolo d'Onore.

Speciale: *Scudiero della Corona:* Il personaggio deve essere accettato come scudiero (vedi "Scudieri della Corona", sotto).

Abilità di classe

Le abilità di classe del Cavaliere della Corona (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I Cavalieri della Corona sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra. Non ottengono alcuna competenza in armature o scudi.

Forza dell'onore (Sop): Per una volta al giorno, un Cavaliere della Corona di 1° livello può ottenere un bonus morale di +4 al suo punteggio di Forza per un numero di round pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Per ogni 3 livelli aggiuntivi come Cavaliere della Corona che acquisisce, ottiene un bonus aggiuntivo al giorno (2 volte al giorno al 4° livello, 3 volte al giorno al 7° livello e 4 volte al giorno al 10° livello). Attivare questa capacità è un'azione gratuita.

Coraggio cavalleresco (Sop): Un Cavaliere della Corona applica il suo modificatore di Carisma (se positivo) come bonus morale a tutti i tiri salvezza contro gli effetti di paura.

Iniziativa eroica (Str): A partire dal 2° livello, un Cavaliere della Corona acquisisce un bonus di +1 alle prove di iniziativa. Tale bonus aumenta di +1 ad ogni tre livelli acquisiti dal personaggio dopo il 2° (+2 al 5° livello e +3 all'8° livello).

Lotta all'ultimo sangue (Str): Al 3° livello, un Cavaliere della Corona acquisisce il talento Duro a Morire come talento bonus, anche se non dispone del talento di prerequisito.

Volontà onorevole (Sop): Un Cavaliere della Corona di 4° livello applica il suo bonus di Carisma (se posseduto) come bonus morale ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di compulsione. Il suo forte senso dell'onore e la sua fedeltà all'ordine rafforzano la sua volontà.

Potenza dell'onore (Sop): Al 6° livello, quando un Cavaliere della Corona la capacità di forza dell'onore, acquisisce un bonus di +6 invece di +4.

Mobilità in armatura (Str): Al 7° livello, un Cavaliere della Corona considera le armature pesanti come armature medie a tutti gli effetti, compresa la velocità di corsa. Inoltre, la sua penalità di armatura

Scudieri della Corona

Tutti i personaggi che desiderano diventare Cavalieri di Solamnia devono prima entrare nel cavalierato come scudieri dei Cavalieri della Corona (un candidato può appartenere a qualsiasi classe ed essere di qualsiasi livello per fungere da scudiero). Tutti i cavalieri iniziano il loro addestramento in virtù della lealtà. L'aspirante Cavaliere di Solamnia deve essere presentato di fronte a un Consiglio Cavalleresco ed essere garantito da un cavaliere in buoni rapporti con tutti gli Ordini Solamnici. Il candidato giura di onorare il cavalierato, fedeltà alla causa dell'ordine e obbedienza all'ordine, nonché di vivere seguendo il Codice e la Misura.

Se nessuno dei cavalieri esprime dissenso e nessuno mette in discussione il suo onore, il candidato viene accettato nel cavalierato come scudiero. Qualsiasi dubbio espresso sull'onore del candidato conduce a un'interrogazione. Se l'obiezione al suo onore viene respinta, il candidato viene accettato normalmente. Se l'obiezione viene accolta dal Consiglio, il candidato viene congedato finché la questione d'onore non viene risolta.

A sua discrezione, il Dungeon Master può consentire a un personaggio giocante di iniziare una campagna come scudiero.

Una volta che un personaggio ha acquisito almeno un livello (in qualsiasi classe) nel periodo in cui ha prestato servizio come scudiero ed è in grado di soddisfare i requisiti come Cavaliere della Corona, lo scudiero può chiedere al Consiglio Cavalleresco di entrare a pieno titolo nel cavalierato.

alla prova nel momento in cui indossa un'armatura pesante viene ridotta di -1. Questo beneficio è cumulativo alla riduzione della penalità di armatura alla prova conferita da un'armatura perfetta o di metallo dei draghi.

Aura di coraggio (Sop): A partire dal 9° livello, un Cavaliere della Corona diventa totalmente immune alla paura (magica o di altra natura). Gli alleati entro un raggio di 3 metri dal cavaliere ottengono un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Questa capacità funziona finché il cavaliere è cosciente, ma non funziona se il cavaliere è privo di sensi o morto.

Corona del cavalierato (Sop): Quando un Cavaliere della Corona raggiunge il 10° livello, diventa l'incarnazione stessa dei principi dell'onore, dell'obbedienza e della lealtà. Aggiunge il suo modificatore di Carisma come bonus morale a tutti i tiri salvezza, acquisisce un bonus aggiuntivo di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di compulsione (che si sostituisce al bonus della sua capacità di volontà onorevole). Inoltre, può agire come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *eroismo superiore* per una volta al giorno, acquisendo un bonus morale di +4 ai tiri per colpire, ai tiri dei danni delle armi, ai tiri salvezza, e acquisendo anche 15 punti ferita temporanei. Questo effetto dura per 10 minuti.

Cavaliere della Spada

I Cavalieri della Spada sono combattenti che lottano animati dal potere della fede per difendere la giustizia e la verità. Credono che lo spirito sia la sorgente da cui sgorga il coraggio. Sono pronti a sacrificare i propri bisogni, e anche la propria vita, se necessario, e ciò li rende dei potenti campioni della causa del Bene.

Kiri-Jolith conferisce ai Cavalieri della Spada magie che li rendono più forti in combattimento, il potere di sconfiggere gli avversari più pericolosi e la capacità di proteggere chi si trova in pericolo. Anche quando non hanno a disposizione la magia della loro divinità, la loro fede e il loro coraggio li sostengono.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un Cavaliere della Spada, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Bonus di attacco base: +6.

Bonus ai tiri salvezza base: Vol +4.

Abilità: Cavalcare 4 gradi, Conoscenze (nobiltà e regalità) 2 gradi, Conoscenze (religioni) 4 gradi.

Talenti: Duro a Morire, Resistenza Fisica, Vincolo d'Onore.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 1° livello.

Speciale: Per diventare un Cavaliere della Spada, il personaggio deve possedere almeno un livello nella classe di prestigio del Cavaliere della Corona e la capacità di classe coraggio cavalleresco.

Virtù Cavalleresca: Un personaggio deve essere un Cavaliere della Corona in buoni rapporti con l'ordine per poter chiedere all'Ordine della Spada di essere accettato tra le sue fila. Nel corso della sua appartenenza ai Cavalieri della Corona, il candidato deve dimostrare la sua virtù e la sua fedeltà al Codice e alla Misura. Prima che possa appellarsi a un Consiglio Cavalleresco per essere accettato nell'Ordine della Spada, deve aver portato a termine le imprese sotto indicate ed essere in grado di presentare dei testimoni che confermino la veridicità delle sue imprese:

- Un viaggio di 750 chilometri o più, della lunghezza di 30 giorni o più.
- Tre prove che dimostrino la saggezza del cavaliere.
- Una prova che dimostri la sua generosità.
- Una prova che dimostri la sua compassione.
- Il ripristino di qualcosa che era andato perduto.
- Singolar tenzone contro un degno nemico malvagio (il cui Grado di Sfida non sia più basso di due livelli rispetto al livello di personaggio del cavaliere).
- Un gesto di eroismo e di valore che affermi le virtù dell'onore e del bene del cavalierato.

Quando il cavaliere ritiene di essere pronto, si presenta dinanzi a un Consiglio Cavalleresco dove vengono narrate le storie delle sue gesta. Il candida-

La Misura del Cavaliere della Corona

L'Ordine della Corona esemplifica gli ideali della Lealtà e dell'Obbedienza in tutte le azioni di un cavaliere. I dettami di lealtà impongono al cavaliere di obbedire senza discutere ai poteri e alle autorità superiori, fintanto che quei poteri e quelle autorità aderiscono ai precetti definiti dal Codice e dalla Misura.

La lealtà va anche osservata nei confronti della propria famiglia, di tutto ciò che è buono, di chi è oppresso dal male e da quei monarchi che, per decreto e consenso comune del Consiglio Cavalleresco sono in buoni rapporti con il cavalierato e sono meritevoli della sua lealtà e della sua protezione.

Gesti consoni a un Cavaliere della Corona includono:

- Obbedienza indiscussa a coloro la cui autorità è legittimamente mantenuta all'interno dei Consigli Cavallereschi.
- Dedizione agli ideali della Misura.
- Lealtà verso i confratelli cavalieri di tutti gli ordini.
- Qualsiasi altro atto che rafforzi la lealtà tra i cavalieri.

Responsabilità di un Cavaliere della Corona

Un Cavaliere della Corona deve servire e aiutare qualsiasi compagno cavaliere che sia in missione per conto dell'ordine e che necessiti di aiuto, e servire i regni sulla Lista della Lealtà compilata dal Grande Circolo dei Cavalieri. Fallire nell'osservare questi doveri può mettere in discussione l'onore di un cavaliere e può comportare la rimozione del suo titolo di cavaliere.

Tabella 2-6: Cavaliere della Spada

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Punire il male (1 volta al giorno)	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Scacciare non morti	+1 livello di classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Aura di coraggio	+1 livello di classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4		+1 livello di classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Punire il male (2 volte al giorno)	+1 livello di classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5		+1 livello di classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5		+1 livello di classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6		+1 livello di classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6		+1 livello di classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Anima del cavalierato, punire il male (3 volte al giorno)	+1 livello di classe esistente

to viene accettato nell'ordine se tali storie vengono considerate valide dal Lord Cavaliere dell'Ordine della Spada che presiede il Consiglio. Se nessun Lord Cavaliere è presente, allora sarà il Cavaliere della Spada di rango più alto presente a giudicare, fintanto che si tratti di un consiglio di cavalieri legale a tutti gli effetti. Se non è possibile indire un consiglio legale, la questione viene messa da parte finché non è possibile deliberare al riguardo. Qualsiasi candidato cavalleresco che pensi di essere stato ingiustamente giudicato carente nel compimento delle sue imprese può appellarsi al consiglio di presidenza dei cavalieri.

Abilità di classe

Le abilità di classe del Cavaliere della Spada (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I Cavalieri della Spada non ottengono alcuna competenza aggiuntiva in armi o armature.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Ad ogni nuovo livello, un Cavaliere della Spada acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o distruggere non morti, talenti bonus ecc.). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un Cavaliere della Spada, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di Cavaliere della Spada prima di determinare i suoi incantesimi al giorno. I Cavalieri della Spada ricevono i loro poteri divini da Kiri-Jolith.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, un Cavaliere della Spada può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge al suo tiro per colpire il suo modificatore di Carisma (se positivo) e infligge 1 danno extra per livello. Se il cavaliere colpisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, l'effetto di punire non viene applicato, ma la capacità viene considerata comunque utilizzata per quel giorno.

Al 5° e al 10° livello il Cavaliere della Spada può punire il male una volta aggiuntiva al giorno, fino a un massimo di 3 volte al giorno al 10° livello.

Aura di bene (Str): Il potere dell'aura di bene di un Cavaliere della Spada (vedi l'incantesimo *indi-*

La Misura del Cavaliere della Spada

I Cavalieri della Spada agiscono come guerrieri per gli dei del Bene, attenendosi ai più puri ideali di eroismo e coraggio. Per eroismo si intende la disponibilità a sacrificare se stessi per le proprie convinzioni. Gli atti eroici includono:

- Rafforzare i deboli.
- Arricchire i poveri.
- Liberare gli schiavi.
- Scagionare chi è falsamente accusato.
- Proteggere gli indifesi.
- Aiutare i compagni cavalieri in pericolo.

Per coraggio si intende la prontezza a morire onorevolmente per la causa del Bene. Gli atti coraggiosi includono:

- Affrontare il male senza paura.
- Difendere l'onore del cavalierato.
- Difendere l'onore di un compagno cavaliere.
- Proteggere i deboli e gli indifesi.

Responsabilità di un Cavaliere della Spada

Un Cavaliere della Spada deve rendere omaggio a Kiri-Jolith e alle divinità del bene ogni giorno, essere pronto a ingaggiare gli avversari malvagi in combattimento (e a non ritirarsi mai, indipendentemente dalla forza del nemico), proteggere i deboli e gli indifesi e astenersi dall'usare i propri poteri da cavaliere per motivi ingiusti.

viduazione del bene) è pari al suo livello di classe, più i suoi livelli da chierico o da mistico (se posseduti).

Scacciare non morti (Sop): Quando un Cavaliere della Spada raggiunge il 2° livello, acquisisce la capacità soprannaturale di scacciare non morti. Può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a tre più il suo modificatore di Carisma. Il cavaliere scaccia non morti come farebbe un chierico di un livello inferiore al suo. Se è anche un chierico, può aggiungere i suoi livelli di Cavaliere della Spada -1 ai suoi livelli di chierico per determinare la sua capacità di scacciare. In questo caso, non acquisisce nessun tentativo di scacciare aggiuntivo al giorno.

Aura di coraggio (Sop): Un Cavaliere della Spada di livello pari o superiore al 3° ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Quegli alleati che si trovano entro un raggio di 3 metri dal Cavaliere della Spada acquisiscono a loro volta un bonus morale di +4 contro questi effetti.

Anima del cavalierato (Sop): Al 10° livello, un Cavaliere della Spada diventa l'incarnazione vivente della dedizione cavalleresca alle divinità del Bene e ai principi del suo allineamento. Qualsiasi arma che il cavaliere usi in combattimento è considerata un'arma sacra, agli scopi di oltrepassare la riduzione del danno di alcuni esterni malvagi. Il cavaliere può inoltre avvolgersi in un'*aura sacra* per una volta al giorno, con gli effetti dell'incantesimo omonimo, con una durata di 10 round. Soltanto il cavaliere è protetto dall'*aura sacra*; l'effetto non si estende ai suoi alleati.

Cavaliere della Rosa

I Cavalieri della Rosa appartengono alla cerchia più alta dei Cavalieri di Solamnia, un ordine che abbraccia il credo dell'onore guidato dalla saggezza e dalla giustizia. Si pongono come esempi di nobiltà, coraggio e onore nei confronti del cavalierato e di coloro che servono sotto il loro comando.

I Cavalieri della Rosa sono dei capi, tenuti a fornire consigli e direttive a coloro che comandano, oltre che a servire da fonte di ispirazione e di coraggio quando devono guidare il loro ordine in battaglia. Fungono da diplomatici e da consiglieri presso altri governi e compongono anche il corpo dirigente degli stessi Cavalieri di Solamnia.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un Cavaliere della Rosa, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Bonus di attacco base: +8.

Bonus ai tiri salvezza base: Vol +7.

Abilità: Cavalcare 8 gradi, Conoscenze (nobiltà e regalità) 8 gradi, Diplomazia 8 gradi.

Talenti: Autorità, Combattere in Sella, Resistenza Fisica, Vincolo d'Onore.

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

Speciale: Per diventare un Cavaliere della Rosa, il personaggio deve possedere almeno un livello nella classe di prestigio del Cavaliere della Corona e la capacità di classe coraggio cavalleresco del Cavaliere della Corona. Deve inoltre avere almeno tre livelli nella classe di prestigio del Cavaliere della Spada e la capacità di classe di aura di coraggio del Cavaliere della Spada.

Virtù Cavalleresca: Un personaggio deve essere un Cavaliere della Spada in buoni rapporti con l'ordine per poter chiedere all'Ordine della Rosa di essere accettato tra le sue fila. Nel corso della sua appartenenza ai Cavalieri della Spada, il candidato deve dimostrare la sua virtù e la sua fedeltà al Codice e alla Misura. Prima che possa appellarsi a un Consiglio Cavalleresco per essere accettato nell'Ordine della Rosa, deve aver portato a termine le imprese sotto indicate ed essere in grado di presentare dei testimoni che confermino della veridicità delle sue imprese:

- Un viaggio di 750 chilometri o più, della lunghezza di 30 giorni o più.
- Una prova che dimostri la saggezza del cavaliere.
- Tre prove che dimostrino la sua generosità.
- Tre prove che dimostrino la sua compassione.
- Il ripristino di qualcosa che era andato perduto.
- Singolar tenzone contro un degno nemico malvagio (il cui Grado di Sfida sia pari o superiore al livello del personaggio del cavaliere).

Quando il cavaliere ritiene di essere pronto, si presenta dinanzi a un Consiglio Cavalleresco dove vengono narrate le storie delle sue gesta. Il candidato viene accettato nell'ordine se tali storie vengono considerate valide dall'intero consiglio. Se non è possibile indire un consiglio legale, la questione viene messa da parte finché non è possibile deliberare al riguardo. Qualsiasi candidato cavalleresco che pensi di essere stato ingiustamente giudicato carente nel compimento delle sue imprese può appellarsi al consiglio di presidenza dei cavalieri.

Abilità di classe

Le abilità di classe del Cavaliere della Rosa (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I Cavalieri della Rosa non ottengono alcuna competenza aggiuntiva in armature o scudi.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Ad ogni nuovo livello, un Cavaliere della Rosa acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro be-

Tabella 2-7: Cavaliere della Rosa

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+0	+2	Grido di adunata, *individuazione del male*, aura di bene	+1 livello di classe esistente
2°	+2	+3	+0	+3	Ispirare coraggio (+2, 2 volte al giorno)	+1 livello di classe esistente
3°	+3	+3	+1	+3	Bonus di autorità +1, grazia divina	+1 livello di classe esistente
4°	+4	+4	+1	+4	Ispirare grandezza, scacciare non morti	+1 livello di classe esistente
5°	+5	+4	+1	+4	Ispirare coraggio (+3, 3 volte al giorno)	+1 livello di classe esistente
6°	+6	+5	+2	+5	Saggezza della Misura	+1 livello di classe esistente
7°	+7	+5	+2	+5	Bonus di autorità +2	+1 livello di classe esistente
8°	+8	+6	+2	+6	Ispirare coraggio (+4, 4 volte al giorno)	+1 livello di classe esistente
9°	+9	+6	+3	+6	Difesa finale	+1 livello di classe esistente
10°	+10	+7	+3	+7	Fiore del cavalierato	+1 livello di classe esistente

neficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di scacciare o distruggere non morti, talenti bonus ecc.). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un Cavaliere della Rosa, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di Cavaliere della Rosa prima di determinare i suoi incantesimi al giorno. I Cavalieri della Rosa ricevono i loro poteri divini da Kiri-Jolith.

Grido di adunata (Sop): Un Cavaliere della Rosa può, come azione gratuita, lanciare un urlo possente che infonde in tutti gli alleati nel raggio di 18 metri un bonus morale di +1 al loro tiro per colpire successivo e che aumenta la loro velocità base di 1,5 metri per l'azione successiva. Grido di adunata è una capacità di influenza mentale che può essere usato fino a tre volte al giorno. Ha effetto solo su coloro che sono in grado di udire il grido del Cavaliere.

***Individuazione del male* (Mag):** A volontà, il Cavaliere della Rosa può effettuare *individuazione del male*. Questa capacità funziona come l'omonimo incantesimo.

Aura di bene (Str): Il potere dell'aura di bene di un Cavaliere della Rosa (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari al suo livello di classe più i suoi livelli di chierico o di mistico (se posseduti) più i suoi livelli di Cavaliere della Spada.

Ispirare coraggio (Sop): Al 2° livello, un Cavaliere della Rosa può ispirare coraggio nei suoi alleati (incluso se stesso) per due volte al giorno, rafforzando la loro volontà contro la paura e migliorando le loro capacità di combattimento. Per essere influenzato, un alleato deve essere in grado di sentir parlare il Cavaliere della Rosa. Gli effetti perdurano fintanto che il Cavaliere della Rosa continua a parlare e per i 5 round successivi. Mentre parla, il Cavaliere della Rosa può combattere, ma non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a completamento di incantesimo (come le pergamene) o attivare oggetti magici comandati da una parola magica (come le bacchette). Gli alleati influenzati acquisiscono un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura, e un bonus morale di +2 ai tiri per colpire e ai danni delle armi. Al 5° livello, e poi all'8° livello, questo bonus aumenta di +1, e il cavaliere può usare questa capacità una volta aggiuntiva al giorno. Ispirare coraggio è una capacità di influenza mentale.

Bonus di autorità: Al 3° livello, il Cavaliere della Rosa ottiene un bonus di +1 al suo punteggio di Autorità. Tale bonus sale a +2 al 7° livello. Questo bonus è cumulativo al bonus per l'allineamento legale e a eventuali bonus derivanti dalla reputazione del cavaliere.

Grazia divina (Sop): Un Cavaliere della Rosa di 3° livello applica il suo modificatore di Carisma (se positivo) come bonus a tutti i suoi tiri salvezza. Questa capacità non è cumulativa a nessun'altra capacità simile.

Ispirare grandezza (Sop): A partire dal 4° livello, il Cavaliere della Rosa può ispirare grandezza in un suo alleato che si trovi entro 9 metri, fornendogli capacità extra in combattimento. Per ogni tre livelli che il cavaliere acquisisce oltre il 4°, può ispirare grandezza in una creatura aggiuntiva. Ogni uso di questa capacità viene conteggiato come uso giornaliero della capacità ispirare coraggio del cavaliere. Per ispirare grandezza, il cavaliere deve parlare (co-

La Misura del Cavaliere della Rosa

L'Ordine della Rosa abbraccia l'onore guidato dalla giustizia e dalla saggezza. Per onore si intende la fedeltà al giuramento formulato di difendere la causa del bene. La giustizia è il cuore della Misura, e l'anima stessa di un Cavaliere della Rosa. La giustizia richiede che un Cavaliere della Rosa riconosca a chiunque (creatura, individuo, divinità) quello che gli spetta. Atti consoni a un Cavaliere della Rosa includono:

- Dimostrare compassione per i meno fortunati.
- Sacrificare la propria vita per il bene altrui.
- Non pensare alla propria incolumità nel difendere il cavalierato.
- Proteggere le vite dei compagni cavalieri.
- Assicurarsi che nessuna vita venga sprecata o sacrificata invano.

Responsabilità di un Cavaliere della Rosa

Un Cavaliere della Rosa è tenuto ad onorare gli dei del Bene in ogni momento e in ogni azione, a combattere in nome della giustizia senza pensare alla propria incolumità o al proprio tornaconto, a rifiutare di sottomettersi a qualsiasi nemico malvagio, e a sacrificare tutto in nome dell'onore.

me nel caso della capacità ispirare coraggio) e la creatura deve essere in grado di ascoltare il cavaliere. Gli effetti perdurano fintanto che il Cavaliere della Rosa continua a parlare e per i 5 round successivi. Un alleato in cui sia stata ispirata grandezza acquisisce punti ferita temporanei pari a due d10 Dadi Vita (a questi Dadi Vita si applica il modificatore di Costituzione del bersaglio, se ne ha uno), un bonus di competenza +2 ai tiri per colpire e un bonus di competenza +1 ai tiri salvezza sulla Tempra. I Dadi Vita bonus contano come Dadi Vita regolari al fine di determinare vari effetti come ad esempio l'incantesimo *sonno*. Il cavaliere può ispirare grandezza in se stesso. Ispirare grandezza è una capacità di influenza mentale.

Scacciare non morti (Sop): Un Cavaliere della Rosa aggiunge il suo livello -3 al suo livello effettivo di chierico (comprensivo dei suoi livelli come Cavaliere della Spada -1 ed eventuali livelli di chierico posseduti) quando scaccia i non morti.

Saggezza della Misura (Str): Al 6° livello, il Cavaliere della Rosa può tentare di utilizzare la sua vasta conoscenza della Misura Solamnica per ottenere una guida alle sue azioni. Per due volte al giorno, il Cavaliere della Rosa può effettuare una prova di Conoscenze (nobiltà e regalità) con CD 14. Se la prova è superata, il Cavaliere della Rosa acquisisce conoscenze pari a quelle conferite da un incantesimo *presagio* lanciato da un chierico di pari livello. La conoscenza conferita da questa capacità è sempre espressa in forma di un aneddoto storico, di un proverbio o di una legge scritta nella Misura.

Difesa finale (Sop): Per una volta al giorno, un Cavaliere della Rosa di 9° livello può ispirare le sue truppe a compiere uno sforzo eroico, che incrementi temporaneamente la loro vitalità. Tutti gli alleati entro 3 metri dal cavaliere acquisiscono 2d10 punti ferita temporanei. Questa capacità influenza un numero di creature pari al livello di classe del cavaliere + il suo modificatore di Carisma, e dura per un pari numero di round.

Fiore del cavalierato (Sop): Al 10° livello, un Cavaliere della Rosa è l'incarnazione vivente di tutto ciò per cui combattono i Cavalieri di Solamnia: onore, saggezza e giustizia. Il cavaliere acquisisce immunità completa agli effetti di compulsione (fatta eccezione per gli effetti innocui, come *aiuto*). Inoltre, per una volta al giorno, il cavaliere può appellarsi alla saggezza contenuta nella Misura per ottenere i benefici di un incantesimo *previsione* per la durata di 100 minuti. Il cavaliere può effettuare *previsione* solo relativamente a se stesso, non a un'altra creatura. Quindi, mentre questo effetto è attivo, il cavaliere non può essere colto alla sprovvista, e acquisisce un bonus cognitivo di +2 alla CA e ai tiri salvezza sui Riflessi.

Cavalieri di Neraka

Questi cavalieri erano in precedenza conosciuti come i Cavalieri di Takhisis o semplicemente come "Cavalieri Scuri", dal momento che coloro che appartenevano all'ordine eseguivano il volere della Regina delle Tenebre. Ogni Cavaliere formulava un Giuramento di Sangue e seguiva una Visione che prometteva un "Unico Ordine Mondiale". Il loro onore e la loro disciplina erano dettati da un codice rigido e severo.

Quando su Krynn scoppiò la Guerra del Caos, i Cavalieri persero il loro capo e tra loro dilagò il disordine. Come se non bastasse, Takhisis apparentemente scomparve dal mondo, e con essa scomparve anche la Visione con cui la dea guidava ogni cavaliere. I Cavalieri Scuri sopravvissuti alla terribile battaglia contro il Caos ricostruirono il loro ordine nei pressi di Neraka. Poi, all'inizio della Quinta Era, alcuni potenti incantatori (in collaborazione con i cavalieri di rango più alto dell'ordine) iniziarono a ricorrere al misticismo per falsificare la Visione, convincendo il resto del cavalieri che la Regina delle Tenebre era tornata da loro.

Tutto questo cambiò quando Sir Morhan Targonne divenne il capo dell'ordine e abbandonò la Visione, cambiando il nome del gruppo a quello di Cavalieri di Neraka. Attualmente, il gruppo sta lottando per costruirsi una nuova identità, che non abbia a che fare con la dea caduta, che è stata uccisa alla fine della Guerra delle Anime. I cavalieri non desiderano alcun patrono divino, essendosi già rivolti al misticismo e alla stregoneria come fonti di magia.

(Per una spiegazione completa degli eventi sopra accennati, consultare la cronologia nel Capitolo 6).

Come i Cavalieri di Solamnia, i Cavalieri Scuri sono ripartiti in tre ordini separati. A differenza dei loro rivali, tuttavia, ogni ordine all'interno dei Cavalieri di Neraka gode di eguale importanza all'interno dell'organizzazione. Tutti i Cavalieri di Neraka sono combattenti ottimamente addestrati: i Cavalieri del Giglio sono specializzati nel combattimento vero e proprio; i Cavalieri del Teschio integrano i loro talenti marziali con la magia divina, e i Cavalieri della Spina hanno a loro disposizione possenti incantesimi arcani.

Avventure: Liberati dalla necessità di seguire la Visione di Takhisis, i Cavalieri di Neraka oggi aderiscono al Giuramento di Sangue e al loro Codice, cercando nel frattempo di costruirsi una nuova identità. Vanno all'avventura quando i loro doveri lo richiedono.

Peculiarità: I Cavalieri di Neraka sono capaci di grande dedizione e concentrazione, e la disciplina viene instillata in loro attraverso la paura. Un Cavaliere Scuro persegue i suoi obiettivi con la concentrazione di un soldato e la dedizione di un fanatico. Gode, tuttavia, di discreta libertà nel decidere qual è il modo migliore di eseguire gli ordini. Fintanto che le sue azioni non violano i capisaldi del loro cavalierato o gli ordini specifici che sono stati loro impartiti, i cavalieri sono liberi di agire come meglio credono.

A differenza dei Cavalieri di Solamnia, i Cavalieri di Neraka sono autorizzati a mentire, rubare e commettere omicidi, ma soltanto se tali atti non vengono commessi per profitto personale o per mancanza di controllo. Anche se il loro ordine è malvagio e rigido, non è mai gratuitamente crudele. Un Cavaliere Scuro non si concede mai atti di crudeltà o torture superflue. Coloro che si sottomettono a loro vengono ben trattati, e godono di qualsiasi concessione, eccettuata la libertà.

Cavalieri di Neraka

Allineamento: I Cavalieri di Neraka devono essere di allineamento legale malvagio. Coloro che cambiano allineamento verranno rimossi dal cavalierato se vengono scoperti. La definizione di legge e di male dei Cavalieri Scuri è racchiusa nel loro Codice.

Religione: Ancora prima che Takhisis venisse uccisa, i Cavalieri Scuri, credendola scomparsa, avevano abbracciato il misticismo e la stregoneria per ottenere i loro poteri magici. Ora che la Regina delle Tenebre non esiste più per davvero, non sono disposti a sottomettersi a un nuovo patrono divino.

Questo non significa, naturalmente, che non adorino nessuna divinità. Rendono onore a Sargonnas come possente dio della guerra e a Zeboim come la madre del loro fondatore, Lord Ariakan. Nel corso della Guerra delle Anime, molti cavalieri si convertirono alla religione dell'"Unico Dio" senza nome, ma dopo la conclusione della guerra, molti cavalieri voltarono le spalle alle divinità del tutto, convinti di essere stati traditi.

Background: I Cavalieri del Giglio vengono spesso reclutati da giovani, tra coloro che sono stati attirati lontano dalle proprie famiglie o tra i fuggiaschi che sono stati accolti e addestrati nell'arte del combattimento.

I Cavalieri del Teschio sono ex chierici di Takhisis dediti a promuovere l'ordine attraverso il male. All'inizio dell'Era dei Mortali, i Cavalieri del Teschio si rivolsero al misticismo per conservare i loro poteri. (Anche se i mistici difficilmente possiedono un allineamento legale, i Cavalieri del Teschio, come tutti i Cavalieri di Neraka, rimangono legali malvagi).

I Cavalieri della Spina sono spesso dei rinnegati o dei Maghi delle Vesti Nere dell'Alta Stregoneria che desideravano accumulare ulteriore potere e liberarsi dai vincoli del Conclave. All'inizio dell'Era dei Mortali, i Cavalieri della Spina si dedicarono allo studio della stregoneria per mantenere il loro potere. (Come tutti i Cavalieri di Neraka, i Cavalieri della Spina sono legali malvagi, nonostante il fatto che siano pochi gli stregoni a disporre di un allineamento legale).

Razze: I Cavalieri Scuri accettano praticamente chiunque sia in grado di soddisfare i requisiti necessari all'interno dell'ordine, compresi gli elfi scuri e i nani senza padre. I kender e gli gnomi non sono i benvenuti. E nemmeno i draconici, che vengono considerati mostri subumani indegni del cavalierato.

Altre classi: Anche se i Cavalieri Scuri lavorano meglio assieme ai loro simili, possono dimostrarsi membri affidabili anche all'interno di altri gruppi. In quanto membri di un ordine altamente religioso, sono estremamente rispettosi dei chierici malvagi. Non si fidano dei Maghi dell'Alta Stregoneria, dal momento che perfino i maghi delle Vesti Nere sono rivali dei Cavalieri della Spina, dalle vesti grigie.

Ex-Cavalieri di Neraka

Un cavaliere di qualsiasi ordine che abbandoni l'allineamento legale malvagio o che violi palesemente il Codice viene immediatamente punito (spesso con la morte) se scoperto.

Se un cavaliere viene privato del suo titolo e delle sue responsabilità, non potrà più avanzare di grado in nessuno dei tre ordini.

Cavaliere del Giglio

"L'indipendenza alimenta il caos. Sottomettiti e sii forte."

I Cavalieri del Giglio, le controparti malvagie dei Cavalieri della Corona Solamnici, sono l'ordine dei combattenti all'interno dei Cavalieri di Neraka. I loro dettami fondamentali insegnano che la forza è frutto della conformità e dell'uniformità. L'individualismo e il libero pensiero portano al caos.

I Cavalieri del Giglio sono intenzionati a conquistare il mondo. Nei primi anni che seguirono l'Estate del Caos, alcuni di loro combattevano ancora in nome di Takhisis, certi che la Regina sarebbe tornata. Oggi coloro che adorano ancora la Regina delle Tenebre sono pochissimi, in quanto la maggior parte dei Cavalieri del Giglio ha abbandonato la Visione.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un Cavaliere del Giglio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (religioni) 2 gradi, Intimidire 4 gradi.

Talenti: Vincolo d'Onore.

Speciale: *Scudiero del Giglio:* Per essere accettato tra i Cavalieri del Giglio, un personaggio deve avere un patrono (un Cavaliere del Giglio di almeno 3° livello). Se viene considerato degno, il candidato diventa uno scudiero del Giglio. A sua discrezione, il Dungeon Master può consentire a un personaggio di iniziare una campagna come scudiero.

Prova di Takhisis: Una volta che un personaggio è avanzato di almeno un livello (in qualsiasi classe) nel suo periodo come scudiero e abbia soddisfatto i requisiti per entrare a far parte dei Cavalieri del Giglio, può chiedere di essere sottoposto alla Prova di Takhisis (vedi riquadro, sotto). Se l'aspirante supera la prova, viene accettato all'interno dell'Ordine del Giglio.

Abilità di classe

Le abilità di classe del Cavaliere del Giglio (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

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

Prova di Takhisis

Quando i membri dell'ordine portavano ancora il nome di Cavalieri di Takhisis, dovevano superare una pericolosa prova di lealtà per dimostrare che i loro cuori erano fedeli agli obiettivi della Visione della Regina delle Tenebre. Ora, come Cavalieri di Neraka, devono comunque superare una prova, ma una prova ideata per assicurarsi che gli scudieri siano fedeli all'ordine in sé e non agli ideali di una dea annientata. Alcuni chiamano ancora questo rito la "Prova di Takhisis", anche se i suoi scopi sono totalmente diversi.

Cavalieri di alto rango appartenenti a tutti e tre gli ordini devono essere presenti per sottoporre l'aspirante alla prova, e i due incantatori devono combinare i loro incantesimi per generare illusioni e immagini mentali che sembrino assolutamente reali allo scudiero.

La prova è incentrata su tre temi: Visione, Ordine e Obbedienza. I problemi presentati nel corso della prova richiedono che l'aspirante risponda alle seguenti domande: il cavaliere è pronto a sacrificare qualsiasi cosa sia necessaria (il potere, la fortuna, la compagna amata, la stessa vita) per rimanere fedele all'ordine? L'obbedienza è più importante dei sentimenti e della compassione per il cavaliere? Il cavaliere è pronto ad obbedire a un comando anche se ciò significa sacrificare la propria vita o quella di coloro che ama?

Nei casi più rari, il cavaliere può essere inviato a compiere un'impresa vera e propria invece di una prova illusoria, anche se i problemi che affronterà in tale prova devono essere inevitabilmente simili.

Fallire questa prova significa la morte. Ma se il cavaliere supera questa ordalia, viene portato a un tempio oscuro per quattro giorni di preghiera e astinenza, alla fine dei quali i Cavalieri del Teschio lo nominano Cavaliere di Neraka e lo accettano nell'ordine.

Giuramento di Sangue

"Sottomettiti o muori" e la frase che vincola tutti i Cavalieri Scuri alla loro causa. Devono obbedire alla volontà dei loro superiori. Ogni considerazione personale deve passare in secondo piano. L'obbedienza totale non significa che un Cavaliere Scuro non debba usare la sua intelligenza e la sua creatività. Il loro uso è definito dal Codice.

Il Codice

Il Codice è una rigida serie di leggi basate in parte sulla Misura dei Cavalieri di Solamnia. Il testo è molto esplicito e le regole sono ferree, ma c'è anche un certo spazio per le eccezioni e la flessibilità. Il Codice è stato scritto per tenere conto principalmente delle situazioni militari, ma formulato con intelligenza, affinché possa essere applicato direttamente anche alle vite dei Cavalieri Scuri. Ogni questione può essere dibattuta e giudicata dai cavalieri di rango più alto, e ogni caso viene decisa singolarmente.

Tabella 2-8: Cavaliere del Giglio

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Attacco furtivo +1d6
2°	+2	+3	+0	+0	Demoralizzare
3°	+3	+3	+1	+1	Lotta all'ultimo sangue
4°	+4	+4	+1	+1	Attacco furtivo +2d6, volontà incrollabile (bonus +2)
5°	+5	+4	+1	+1	
6°	+6	+5	+2	+2	Mobilità in armatura
7°	+7	+5	+2	+2	Attacco furtivo +3d6
8°	+8	+6	+2	+2	Volontà incrollabile (bonus +4)
9°	+9	+6	+3	+3	
10°	+10	+7	+3	+3	Unico pensiero, attacco furtivo +4d6

Competenza nelle armi e nelle armature: I Cavalieri del Giglio sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armature (pesanti, medie e leggere) e negli scudi (tranne gli scudi di torre).

Attacco furtivo: Se un Cavaliere del Giglio riesce ad assalire un avversario in un momento in cui questo non è in grado di difendersi con efficacia dal suo attacco, può scegliere di colpire un punto vitale e infliggere danni extra. In pratica, ogni volta in cui il bersaglio del cavaliere non può fare uso del suo bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), o ogni volta che il cavaliere può sferrare un attacco sui fianchi, infligge +1d6 danni extra. Tali danni aumentano di 1d6 ad ogni tre livelli di successivi (+2d6 al 4° livello, +3d6 al 7° livello e +4d6 al 10° livello). Se il cavaliere riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati.

Per colpire un punto vitale sono necessarie precisione e penetrazione, quindi gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova a meno di 9 metri.

Con un manganello o un colpo senz'armi, un cavaliere può effettuare un attacco furtivo che infligge danni non letali invece che danni normali. Un cavaliere non può utilizzare un'arma che infligge danni letali per infliggere danni non letali in un attacco furtivo, nemmeno con la consueta penalità di -4, dal momento che deve utilizzare la sua arma in modo ottimale per poter sferrare un attacco furtivo.

Un Cavaliere del Giglio può effettuare un attacco furtivo solo su creature viventi con anatomie distinguibili: non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee non dispongono di punti vitali da attaccare. Inoltre, una creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. Il cavaliere deve essere anche in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da raggiungere un punto vitale. Non può condurre un attacco furtivo su una creatura occultata o sugli arti di una creatura i cui punti vitali sono oltre la sua portata.

Se un Cavaliere del Giglio possiede un bonus di attacco furtivo da un'altra fonte (come ad esempio i livelli da ladro), i bonus ai danni sono cumulativi.

Demoralizzare (Str): A partire dal 2° livello, un Cavaliere del Giglio acquisisce un bonus profano di +2 alle prove di Intimidire effettuate per demoralizzare un avversario in combattimento. Se la prova del cavaliere viene effettuata con successo, il bersaglio rimane scosso per una durata pari a 1 round per livello di classe del cavaliere.

Lotta all'ultimo sangue (Str): Al 3° livello, un Cavaliere del Giglio acquisisce il talento Duro a Morire come talento bonus, anche se non dispone del talento di prerequisito.

Volontà incrollabile (Sop): Al 4° livello, un Cavaliere del Giglio dimostra tale devozione alla causa che diviene immune agli effetti di paura. Riceve inoltre un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza contro le magie di influenza mentale. Tale bonus passa a +4 all'8° livello.

Mobilità in armatura (Str): Al 6° livello, un Cavaliere del Giglio considera le armature pesanti come armature medie a tutti gli effetti, compresa la velocità di corsa. Inoltre, la sua penalità di armatura alla prova nel momento in cui indossa un'armatura pesante viene ridotta di -1. Questo beneficio è cumulativo alla riduzione della penalità di armatura alla prova conferita da un'armatura perfetta o di metallo dei draghi.

Unico pensiero (Sop): Al 10° livello, quei Cavalieri del Giglio che lavorano in gruppo hanno perfezionato la loro uniformità al punto che sembrano quasi condividere un'unica mente. Un cavaliere di 10° livello non viene mai sorpreso o colto alla sprovvista se un qualsiasi altro Cavaliere del Giglio (di qualsiasi livello) nel raggio di 30 metri non è sorpreso o colto alla sprovvista. Non può neanche subire attacchi sui fianchi a meno che tutti gli altri Cavalieri del Giglio nel raggio di 30 metri non stiano subendo attacchi sui fianchi. Tali benefici valgono solo per un Cavaliere del Giglio di 10° livello, non per gli altri Cavalieri del Giglio nelle vicinanze.

Cavaliere del Teschio

"La morte è paziente. Può giungere sia dall'esterno che dall'interno. Sii sempre vigile e scettico su tutto."

I Cavalieri del Teschio scendono in battaglia armati di forza e di magie divine, e costituiscono lo spirito dei Cavalieri Scuri, così come l'Ordine del Giglio ne è il corpo e l'Ordine della Spina ne è la mente. I Cavalieri del Teschio sanno essere sia brutali che sottili nelle loro imprese, armandosi di incantesimi divini contro i loro nemici in combattimento e usando la seduzione, la manipolazione e la diplomazia per raggiungere i loro scopi.

Tabella 2-9: Cavaliere del Teschio

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	*Individuazione del bene*, punire il bene (1 volta al giorno), aura di male	-
2°	+1	+3	+0	+3	Benedizione oscura	+1 livello di classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	*Rivela bugie*, intimorire non morti	+1 livello di classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4		+1 livello di classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Punire il bene (2 volte al giorno)	+1 livello di classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5		+1 livello di classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5		+1 livello di classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6		+1 livello di classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6		+1 livello di classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Favore dell'oscurità, punire il bene (3 volte al giorno)	+1 livello di classe esistente

I Cavalieri del Teschio vengono spesso collocati come ambasciatori o consiglieri presso i potentati stranieri. In tali posizioni possono sfruttare al meglio le loro doti naturali di intrigo, facendo ricorso anche ai poteri della loro magia divina. Quando vengono assegnati a un gruppo che comprende altri Cavalieri Scuri, fungono spesso da polizia segreta osservando attentamente le attività di ciascun cavaliere e facendo rapporto su eventuali violazioni del Codice ai loro superiori.

Prima della Guerra del Caos, i Cavalieri del Teschio potevano essere considerati grossomodo dei chierici specializzati della Regina delle Tenebre. Dopo la Guerra del Caos, molti di loro abbracciarono il misticismo, anche se qualcuno si aggrappava ancora all'idea che la Regina sarebbe ritornata. Ma come nel caso dei Cavalieri del Giglio, molti Cavalieri del Teschio hanno ormai voltato le spalle alla Visione della loro vecchia padrona.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un Cavaliere del Teschio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale malvagio.

Bonus di attacco base: +3.

Bonus ai tiri salvezza base: Vol +4.

Abilità: Conoscenze (religioni) 4 gradi.

Talenti: Allerta.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 3° livello.

Speciale: *Scudiero del Giglio:* Per essere accettato tra i Cavalieri del Teschio, un personaggio deve avere un patrono (un Cavaliere del Teschio di almeno 3° livello). Se viene considerato degno, il candidato diventa uno scudiero del Giglio (anche se è destinato a diventare un Cavaliere del Teschio). A sua discrezione, il Dungeon Master può consentire a un personaggio di iniziare una campagna come scudiero.

Prova di Takhisis: Una volta che un personaggio è avanzato di almeno un livello (in qualsiasi classe) nel suo periodo come scudiero e abbia soddisfatto i requisiti per entrare a far parte dei Cavalieri del Teschio, può chiedere di essere sottoposto alla Prova di Takhisis (vedi riquadro, pagina 63). Se l'aspirante supera la prova, viene accettato all'interno dell'Ordine del Teschio.

Abilità di classe

Le abilità di classe del Cavaliere del Teschio (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car) e Professione (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I Cavalieri del Teschio non ottengono alcuna competenza aggiuntiva in armi o armature.

Individuazione del bene **(Mag):** A volontà, il Cavaliere del Teschio può effettuare *individuazione del bene*. Questa capacità funziona come l'omonimo incantesimo.

Punire il bene (Sop): Per una volta al giorno, un Cavaliere del Teschio può tentare di punire il bene con un normale attacco in mischia. Aggiunge al suo tiro per colpire il suo modificatore di Carisma (se positivo) e infligge 1 danno extra per livello. Se il cavaliere colpisce accidentalmente una creatura che non è buona, l'effetto di punire non viene applicato, ma la capacità viene considerata comunque utilizzata per quel giorno.

Al 5° e al 10° livello il Cavaliere del Teschio può punire il bene una volta aggiuntiva al giorno, fino a un massimo di 3 volte al giorno al 10° livello.

Aura di male (Str): Il potere dell'aura di male di un Cavaliere del Teschio (vedi l'incantesimo *individuazione del male*) è pari al suo livello di classe più i suoi livelli di chierico (se posseduti).

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Ad ogni nuovo livello, un Cavaliere del Teschio acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorate di comandare o intimorire non morti, talenti bonus ecc.). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantato-

ri divini prima di diventare un Cavaliere del Teschio, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di Cavaliere del Teschio prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Benedizione oscura (Sop): Un Cavaliere del Teschio di 2° livello applica il suo modificatore di Carisma (se positivo) come bonus a tutti i suoi tiri salvezza.

***Rivela bugie* (Mag):** Un Cavaliere del Teschio di livello pari o superiore al 3° può usare *rivela bugie* come capacità magica un numero di volte al giorno pari al suo modificatore di Saggezza.

Intimorire non morti (Sop): Quando un Cavaliere del Teschio raggiunge il 3° livello, acquisisce la capacità soprannaturale di intimorire non morti come un chierico malvagio. Il suo livello effettivo di chierico è pari al suo livello di classe -2. Se è anche un chierico, si aggiunge il suo livello di cavaliere -2 al suo livello di chierico per determinare la sua capacità di intimorire.

Favore dell'oscurità (Sop): Al 10° livello, un Cavaliere del Teschio diventa a tutti gli effetti un'incarnazione vivente del volere del male. Qualsiasi arma da mischia che il cavaliere usi in combattimento è considerata un'arma sacrilega, agli scopi di oltrepassare la riduzione del danno di alcuni esterni buoni. L'arma infligge inoltre +1d6 danni sacrileghi a qualsiasi creatura che colpisca. L'arma perde entrambe le proprietà non appena il Cavaliere del Teschio cessa di toccarla.

Cavaliere della Spina

"Colui che segue il suo cuore scoprirà che il cuore sanguina. Non provare altra emozione che non sia la vittoria."

I Cavalieri della Spina sono conosciuti anche come "vesti grigie", a causa delle vesti color cenere che indossano per stare ad indicare che non servono gli Ordini dell'Alta Stregoneria. Oltre a detenere devastanti magie arcane, i Cavalieri della Spina sono abili veggenti e divinatori, sempre pronti a trovare un modo per ricondurre ogni persona e ogni evento nei piani globali dell'ordine.

I Cavalieri della Spina sono in grado di vedere e comprendere quegli eventi che sembrano totalmente casuali come parte di un disegno più grande. Mentre l'Ordine del Teschio cerca di manipolare le persone e gli eventi, i Cavalieri della Spina cercando di trarre un profitto da una migliore comprensione del fato. La loro bramosia di conoscenze proibite al di fuori delle regole del conclave consente loro di accedere a numerose magie segrete che incrementano la potenza dei loro incantesimi.

Prima della Guerra del Caos, i Cavalieri della Spina traevano i loro poteri da Takhisis, che infrangeva gli equilibri del potere concedendo ai cavalieri dei poteri magici (ruolo che spetta a suo figlio, Nuitari). Dopo la Guerra del Caos, molti cavalieri si dedicano alla stregoneria, anche se alcuni continuavano a credere che la loro Regina sarebbe tornata. Ma come i Cavalieri del Giglio e i Cavalieri del Teschio, coloro che ancora desiderano il ritorno di Takhisis sono quasi estinti.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un Cavaliere della Spina, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale malvagio.

Bonus di attacco base: +3.

Bonus ai tiri salvezza base: Temp +4, Vol +3.

Abilità: Conoscenze (arcane) 4 gradi, Conoscenze (religioni) 4 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Talenti: Un qualsiasi talento di metamagia, Competenza nelle Armature (pesanti), Competenza nelle Armi da Guerra (tutte).

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

Speciale: *Scudiero del Giglio:* Per essere accettato tra i Cavalieri della Spina, un personaggio deve avere un patrono (un Cavaliere della Spina di almeno 3° livello). Se viene considerato degno, il candidato diventa uno scudiero del Giglio (anche se è destinato a diventare un Cavaliere della Spina). A sua discrezione, il Dungeon Master può consentire a un personaggio di iniziare una campagna come scudiero.

Prova di Takhisis: Una volta che un personaggio è avanzato di almeno un livello (in qualsiasi classe) nel suo periodo come scudiero e abbia soddisfatto i requisiti per entrare a far parte dei Cavalieri della Spina, può chiedere di essere sottoposto alla Prova di Takhisis (vedi riquadro, pagina 63). Se l'aspirante supera la prova, viene accettato all'interno dell'Ordine della Spina.

Abilità di classe

Le abilità di classe del Cavaliere della Spina (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigia-

Tabella 2-10: Cavaliere della Spina

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Divinatore, leggere presagi	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Incantare in armatura (-5%)	+1 livello di classe esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Aura di terrore	+1 livello di classe esistente
4°	+3	+1	+1	+4	Tocco dell'arma	+1 livello di classe esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Incantare in armatura (-10%)	+1 livello di classe esistente
6°	+4	+2	+2	+5	Leggere portenti	+1 livello di classe esistente
7°	+5	+2	+2	+5		+1 livello di classe esistente
8°	+6	+2	+2	+6	Incantare in armatura (-20%)	+1 livello di classe esistente
9°	+6	+3	+3	+6		+1 livello di classe esistente
10°	+7	+3	+3	+7	*Comprensione cosmica*	+1 livello di classe esistente

nato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Professione (Sag) e Sapienza Magica. Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I Cavalieri della Spina non ottengono alcuna competenza aggiuntiva in armature o scudi.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Ad ogni nuovo livello, un Cavaliere della Spina acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto. Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un Cavaliere della Spina, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di Cavaliere della Spina prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Divinatore (Str): I Cavalieri della Spina danno grande importanza alle arti della divinazione, convinti che una comprensione adeguata del passato, del presente e del futuro di Ansalon sia necessaria per il raggiungimento dei loro scopi. Un Cavaliere della Spina lancia tutti i suoi incantesimi di divinazione come se il suo livello dell'incantatore fosse un livello superiore a quello che è effettivamente.

Se è un mago o uno stregone, il Cavaliere della Spina ottiene i benefici aggiuntivi di un divinatore specialista: un ulteriore incantesimo di divinazione o incantesimo conosciuto per ogni livello al giorno, e un bonus di +2 alle prove di Sapienza Magica per apprendere incantesimi di divinazione, senza dover sacrificare l'accesso ad incantesimi di nessun'altra scuola. Se è già uno specialista in un'altra scuola, può conservare quella specializzazione, oltre ad acquisire una nuova specializzazione in divinazione.

Leggere presagi: Un Cavaliere della Spina è particolarmente abile nel consultare i portenti e nel leggere significati nascosti nei vari luoghi. Può lanciare *presagio* come incantesimo di 2° livello. Viene aggiunto automaticamente al suo libro degli incantesimi o ai suoi incantesimi conosciuti. (Se è uno stregone, l'incantesimo non viene conteggiato ai fini di calcolare il totale degli incantesimi conosciuti a quel livello).

Incantare in armatura (Str): Un Cavaliere della Spina è più abile degli altri personaggi a lanciare incantesimi arcani mentre indossa un'armatura. Al 2° livello, il cavaliere riduce la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani di -5% con qualsiasi armatura indossata. Al 5° livello la probabilità di fallimento degli incantesimi viene ridotta del -10%. All'8° livello, viene ridotta del -20%.

Aura di terrore (Sop): Un Cavaliere della Spina di 3° livello è circondato da un'aura tangibile di magia che rende le altre creature (perfino gli altri Cavalieri di Neraka) timorose e irrequiete. Le creature entro 3 metri dal cavaliere devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello di classe del cavaliere + il suo modificatore di Car), altrimenti rimarranno scosse. Se una creatura supera il tiro salvezza, diventa immune all'aura di terrore di quel cavaliere per un giorno.

Tocco dell'arma (Sop): Al 4° livello, un Cavaliere della Spina acquisisce la capacità di trasmettere incantesimi a contatto attraverso un attacco in mischia con la sua arma. Trasmettere un incantesimo in questo modo richiede un attacco in mischia normale, non un attacco di contatto in mischia. Se l'attacco va a segno, il cavaliere infligge i danni normali dell'arma oltre agli effetti dell'incantesimo. Se l'attacco non va a segno, l'incantesimo viene scaricato e perduto (a meno che l'incantesimo non consenta all'incantatore di effettuare più attacchi di contatto). Come nel caso di un normale incantesimo di contatto, il cavaliere può lanciare l'incantesimo ed effettuare l'attacco nello stesso round; tuttavia, farlo viene considerato un'azione di round completo, e così il cavaliere non può muoversi di più di un passo di 1,5 metri tra il lancio dell'incantesimo e l'attacco.

Leggere portenti: Al 6° livello, un Cavaliere della Spina può aggiungere *divinazione* alla sua lista di incantesimi come incantesimo di 4° livello. Viene aggiunto automaticamente al suo libro degli incantesimi o ai suoi incantesimi conosciuti. (Se è uno stregone, l'incantesimo non viene conteggiato ai fini di calcolare il totale degli incantesimi conosciuti a quel livello).

***Comprensione cosmica* (Mag):** Al 10° livello, un Cavaliere della Spina può aggiungere *comunione* alla sua lista di incantesimi come incantesimo di 5° livello. Viene aggiunto automaticamente al suo libro degli incantesimi o ai suoi incantesimi conosciuti. (Se è uno stregone, l'incantesimo non viene conteggiato ai fini di calcolare il totale degli incantesimi conosciuti a quel livello).

Inoltre, per una volta al giorno, il cavaliere può applicare un bonus cognitivo pari al suo livello dell'incantatore da stregone o da mago a un singolo tiro per colpire, una prova di abilità o caratteristica contrapposta, a un tiro salvezza o alla sua CA contro un attacco singolo (anche se colto alla sprovvista). Questa capacità funziona esattamente come l'incantesimo *momento di prescienza* tranne per il fatto che il cavaliere può reclamare il bonus in qualsiasi momento.

Legione d'Acciaio

La Legione d'Acciaio venne formata come possibile soluzione ai problemi che affliggevano Ansalon nel periodo che seguì alla Guerra del Caos, quando né gli antichi Cavalieri di Solamnia, né i recenti Cavalieri di Takhisis sembravano in grado di far fronte alle nuove sfide. La Legione è il più giovane

degli ordini cavallereschi di Ansalon, ma anche il più flessibile e adattabile, e quindi, come direbbero molti, il più forte, proprio come l'acciaio forgiato.

A differenza di altre organizzazioni cavalleresche, la Legione d'Acciaio non è una rigida gerarchia ripartita in tre ordini, né segue un ferreo codice di regole e di misure. Anzi, i suoi membri, che comprendono molti ex-cavalieri disillusi degli altri ordini, sono organizzati in gruppi molto informali, legati soltanto da una tradizione orale chiamata il Testamento di Sara. Il Testamento, così chiamato in onore della fondatrice della Legione, Sara Dunstan, impartisce poche virtù fondamentali senza codificare tali virtù in leggi vere e proprie: avere sempre il coraggio di fare ciò che è giusto; acquisire forza attraverso la conoscenza di se stessi; rimanere vigili contro i pericoli e le ingiustizie; rispettare la virtù in tutte le sue forme; garantire giustizia a tutte le creature; combattere per le proprie convinzioni fino alla morte.

La Legione d'Acciaio annovera personaggi di tutte le classi come membri, non soltanto cavalieri guerrieri e paladini, ma anche ranger e ladri furtivi, mistici e stregoni, bardi e barbari. Un legionario non viene definito dalle sua capacità e dai suoi poteri, ma dalla sua devozione al Testamento.

Avventure: I membri della Legione d'Acciaio si impegnano in varie attività, tutte mirate a tutelare il bene comune. Tali attività possono includere la sottile manipolazione di politici e mercanti, il sostegno dei poveri e degli affamati, la ricostruzione dei villaggi distrutti e le mansioni di messaggeri tra le nazioni. Dopo la sconfitta dei principali signori supremi dei draghi e il ritorno degli dei, molti legionari credono che il loro scopo sia stato raggiunto e che ora dovrebbero sciogliersi, mentre altri sostengono che ci sarà sempre un posto per la Legione in un mondo turbolento come questo.

Peculiarità: La Legione d'Acciaio è un ordine basato sull'altruismo e sul sacrificio. I suoi primi membri erano ex-cavalieri come Sara Dunstan, che avevano abbandonato i Cavalieri di Solamnia o i Cavalieri di Takhisis e che erano rimasti delusi dai rispetti ordini. Presto questi rinnegati iniziarono a formare dei gruppi clandestini in tutto Ansalon, creando un'organizzazione segreta con lo scopo di resistere alla tirannia dei signori supremi dei draghi e di sostenere i dettami della giustizia.

Allineamento: Tutti i legionari devono seguire un allineamento buono, anche se a volte, in nome di un bene superiore, si impegnano in attività che potrebbero risultare discutibili. A differenza dei Cavalieri di Solamnia e dei Cavalieri Scuri, i legionari possono essere sia caotici che legali, poiché credono che troppe regole e discipline finiscano per soffocare la causa del bene.

Religione: La Legione d'Acciaio, fondata in un'era in cui le divinità avevano lasciato Krynn, è priva dei forti vincoli religiosi che caratterizzano gli altri ordini cavallereschi. Anche se auspicava apertamente il ritorno degli dei all'inizio dell'Era dei Mortali, la Legione ha attirato più mistici che chierici tra le sue fila, e continua a farlo anche adesso. Dopo il ritorno degli dei, alcuni legionari venerano Mishakal, Branchala e Kiri-Jolith, ma molti altri preferiscono affidarsi al misticismo, piuttosto che ai poteri concessi dalle divinità.

Background: La maggioranza dei legionari è composta da ex-Cavalieri di Solamnia o di Neraka. La Legione ospita tra le sue fila anche mistici, stregoni, ladri, bardi e altri personaggi che hanno scoperto in se stessi la vocazione ad aiutare Krynn a riprendersi dalle sue tragedie.

Razze: La Legione d'Acciaio accetta personaggi di qualsiasi razza tra le sue fila, il che ne fa una delle organizzazioni più variegate ed eterogenee di Ansalon.

Legionario d'Acciaio

I Legionari d'Acciaio sono i membri della Legione d'Acciaio. Seguono principalmente un solo dettame: "Tutto ciò che abbiamo è l'un l'altro". Seguono anche i principi del Testamento, che promuove valori come il servizio agli altri, l'integrità, la lealtà, il valore e la giustizia.

Non tutti i membri della Legione d'Acciaio adottano questa classe di prestigio, e il rango all'interno dell'organizzazione non dipende dal livello di questa o di qualsiasi altra classe. I Legionari d'Acciaio incontrati come PNG sono solitamente combattenti d'alto rango, tra i capi dell'organizzazione.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un Legionario d'Acciaio, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Bonus di attacco base: +4.

Bonus ai tiri salvezza base: Temp +2, Rifl +2, Vol+2.

Abilità: Diplomazia 4 gradi, Raggirare 3 gradi, una qualsiasi altra abilità, 9 gradi.

Tabella 2-11: Legionario d'Acciaio

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+2	Conoscenze della legione, 1° nemico prescelto
2°	+2	+3	+0	+3	Reputazione
3°	+3	+3	+1	+3	Apprendista, 2° nemico prescelto

Abilità di classe

Le abilità di classe del Legionario d'Acciaio (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Camuffare (Car), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Diplomazia (Car), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del Legionario d'Acciaio.

Competenza nelle armi e nelle armature: I Legionari d'Acciaio non ottengono alcuna competenza aggiuntiva nelle armi o nelle armature.

Conoscenze della legione (Str): Un Legionario d'Acciaio accumula informazioni e notizie da tutto Ansalon tenendosi in contatto con il suo gruppo e condividendo le proprie conoscenze con gli altri. Un Legionario d'Acciaio può effettuare una prova speciale di conoscenze della legione con un bonus pari al suo livello del personaggio + il suo modificatore di Intelligenza, per vedere se conosce informazioni rilevanti riguardo ai luoghi, alla gente, alla storia, ai posti lontani o agli eventi recenti. Il Legionario d'Acciaio non può prendere 10 o 20 a questa prova; questo genere di conoscenze è fondamentalmente casuale. Il DM determina la Classe Difficoltà della prova utilizzando la Tabella 2-12. Se la prova fallisce di 5 o più, il legionario ottiene informazioni false, ottenute di seconda o di terza mano.

Nemico prescelto (Str): Al 1° livello, un Legionario d'Acciaio può selezionare un tipo di creatura che diventa il suo nemico prescelto dalla seguente lista di avversari della Legione d'Acciaio: draghi cromatici, draconici, progenie dei draghi, goblin, Cavalieri di Solamnia, Cavalieri di Neraka e minotauri. Il legionario ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza, quando usa queste abilità contro le creature di questo tipo. Analogamente, ottiene un bonus di +2 ai tiri dei danni delle armi contro queste creature, e tali creature subiscono una penalità di -1 ai loro tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche, soprannaturali o straordinarie che il Legionario d'Acciaio userà contro di loro.

Se il legionario possiede già uno o più nemici prescelti (ad esempio, grazie ad eventuali livelli come ranger), il suo bonus contro un nemico prescelto specifico (compreso quello appena selezionato, se così desidera), aumenta di +2. Se ha selezionato una categoria di nemici prescelti (come ad esempio draghi, goblinoidi e umani) che comprende il nemico prescelto specificato che sceglie come legionario, i bonus vengono sommati quando il legionario ha a che fare con quel nemico specifico. Ad esempio, un ranger/Legionario d'Acciaio che sia dotato di un bonus di +4 contro i draghi per i suoi livelli di ranger e un bonus di +2 contro i draghi cromatici per i suoi livelli da legio-

Tabella 2-12: Conoscenze della legione

CD	Tipo di conoscenza
10	Conoscenza comune, qualcosa di cui buona parte della gente parla e sa.
	Esempio: Il drago Beryllinthranox è stato distrutto nella Battaglia di Qualinost.
20	Conoscenza riservata a un gruppo selezionato di individui, non accessibile alla popolazione comune.
	Esempio: Un membro del consiglio cittadino di Haven ha un debole per lo spirito dei nani.
25	Conoscenza limitata a pochi individui, rivelata solo a bassa voce e in segreto.
	Esempio: La fortuna di famiglia di un Cavaliere di Solamnia è stata costruita sulla pirateria ai tempi di Istar.
30	Ignota alla grande maggioranza della gente, e dimenticata dai più.
	Esempio: Dhamon Grimwulf è diventato il drago d'ombra.

Fondazione della Legione d'Acciaio

Dopo la conclusione della Guerra del Caos, sia i Cavalieri di Solamnia che i Cavalieri di Takhisis erano in subbuglio. Molti membri di entrambi gli ordini erano caduti in guerra, tra cui Lord Ariakan, comandante dei Cavalieri di Takhisis. I Cavalieri di Solamnia si ritirarono nel loro reame per ricostruire il loro ordine decimato, mentre i Cavalieri di Takhisis si ritirarono a Neraka.

Sara Dunstan, un'ex-Cavaliere di Takhisis e l'amante di Lord Ariakan, fondò la Legione d'Acciaio. Sara era stata la madre adottiva di Steel Brightblade, il famoso Cavaliere di Takhisis che si era sacrificato nella battaglia finale contro il Caos. Al sentire che i Cavalieri di Takhisis si stavano ricostituendo, Sara si era recata a Neraka, ma rimase turbata nel vedere che il cavalierato era ridotto a poco più di una banda di tagliagole. Assieme a un giovane cavaliere, Derrick Yaufre, viaggiò fino alla Tomba degli Ultimi Eroi a Solace, nella speranza di ricevere una nuova visione per il cavalierato.

Nelle visione, Sara vide Derrick e un Cavaliere di Solamnia che davano la caccia e sconfiggevano un gigante inferocito. Dopo la battaglia, quando il Cavaliere di Solamnia cercava di distribuire il tesoro del gigante alle vittime della creatura, Derrick sfidò l'altro cavaliere a un duello d'onore. I due combatterono, incessantemente, non essendo disposti a cedere, finché entrambi non caddero a terra, uccisi dalle molte ferite ricevute. Quando la visione scomparve, Steel Brightblade apparve a Sara e le porse lo stesso gioiello stellare elfico che aveva ricevuto da suo padre, Sturm Brightblade, che a sua volta lo aveva ricevuto come pegno d'amore da Alhana Starbreeze, la principessa degli elfi Silvanesti. Tale visione spinse Sara a fondare un nuovo ordine, la Legione d'Acciaio.

nario applicherà un bonus di +6 contro i draghi cromatici.

Al 3° livello, un Legionario d'Acciaio può selezionare un secondo nemico prescelto dalla lista soprastante, e il bonus di un qualsiasi nemico prescelto selezionato (incluso quello appena scelto, se lo desidera) aumenta di +2.

Reputazione (Str): I Legionari d'Acciaio vengono universalmente considerati i sostenitori della gente comune. Quando lavorano assieme a individui poveri o delle classi inferiori, i Legionari d'Acciaio di livello pari o superiore al 2° acquisiscono un bonus di circostanza +4 alle prove di Diplomazia e di Raggirare.

Apprendista: Al 3° livello, un Legionario d'Acciaio ha l'opzione di poter scegliere un apprendista. Tale apprendista è un gregario le cui capacità vengono determinate esattamente come se il personaggio fosse dotato del talento Autorità (anche se il personaggio non può ottenere seguaci attraverso questa capacità). Il Legionario d'Acciaio è responsabile per l'addestramento dell'apprendista nello studio del Testamento e nei metodi della Legione, ed è tenuto anche a proteggerlo dai pericoli e dalla corruzione.

Alta Stregoneria

Tra tutti gli ordini di Ansalon, nessuno è tanto temuto e rispettato quanto gli Ordini dell'Alta Stregoneria. Nel corso della storia, i maghi dell'Alta Stregoneria sono stati sempre visti dal resto della popolazione come un bastione di forza a cui appoggiarsi oppure come un abominio da distruggere a ogni costo.

Durante il regno dell'ultimo Gran Sacerdote di Istar, i Maghi dell'Alta Stregoneria vennero perseguitati a causa della sua paura nei confronti della loro magia. Dopo il Cataclisma, quando i chierici scomparvero dal mondo e sembrava che gli dei avessero abbandonato i popoli, i Maghi dell'Alta Stregoneria conservarono le loro forze e i loro poteri magici, nonché la fede nelle loro divinità.

In seguito alla Guerra del Caos, quando le tre lune scomparvero assieme alla loro magia, i Maghi dell'Alta Stregoneria si sciolsero. L'Ultimo Conclave stabilì che le vecchie usanze erano inadeguate al modo di percepire la magia più personale della cosiddetta stregoneria "naturale". Purtroppo, questo lasciò i Maghi dell'Alta Stregoneria senza alcun parametro o indicazione su come usare la magia. Molti passarono da una stretta osservanza delle leggi della magia a una visione più egoistica.

Quando le lune della magia tornarono, molti movimenti presero piede per rifondare gli Ordini dell'Alta Stregoneria, in quanto i maghi sentivano la necessità di impedire che la magia diventasse una minaccia per il mondo, come era accaduto nei giorni lontani delle prime ere di Krynn.

Avventure: I Maghi dell'Alta Stregoneria, uniti dalla loro devozione alla magia, sono per tutto il resto assai diversi nei loro obiettivi e nelle loro motivazioni. Alcuni vanno all'avventura in cerca di profitti o di artefatti magici. Altri partono per portare a termine missioni segrete o compiti affidatigli dai superiori. Altri ancora viaggiano per il mondo per il puro piacere di incontrare nuova gente e di vedere nuovi posti. Tuttavia, che indossino le Vesti Bianche del Bene, le Vesti Rosse della Neutralità o le Vesti Nere del Male, tutti i Maghi dell'Alta Stregoneria vanno in cerca di conoscenze, potere e di nuovi modi per diffondere la magia nel mondo.

Peculiarità: I Maghi dell'Alta Stregoneria, nonostante le rigide differenze tra gli ordini, mettono la magia al di sopra di qualsiasi altra discriminante, anche delle considerazioni morali. Proteggere e incoraggiare l'uso della magia e preservare la sua conoscenza e la sua storia sono imperativi imprescindibili per tutti e tre gli ordini. Su ogni altro argomento, ogni mago agisce in base al suo allineamento e alle sue convinzioni personali, nonché in base alle istruzioni impartite dal proprio ordine di maghi.

Allineamento: I Maghi dell'Alta Stregoneria tendono verso la legge piuttosto che verso il caos, dal momento che lo studio della magia è un cammino duro e difficoltoso intrapreso soltanto da coloro che sono disposti a dedicare alla magia un'intera vita di lavoro, di studio e di sacrificio.

Le Vesti Bianche sono sempre di allineamento Buono, e usano la loro magia per sostenere la causa del Bene nel mondo. Credono che un mondo fatto di buone azioni e di buoni pensieri porti al benessere di tutte le razze e ponga fine alle sofferenze esistenti.

Le Vesti Nere credono che il vero potere sia racchiuso nel lato oscuro di tutte le creature. Credono che la magia vada perseguita senza alcuna restrizione etica o morale, dal momento che la magia va oltre simili considerazioni.

Le Vesti Rosse riconoscono che il Bene e il Male sono presenti in tutte le creature, e che cercare di eliminare l'uno o l'altro non sia soltanto futile, ma anche sconsigliabile. Soltanto quando le due forze contrapposte del Bene e del Male sono equilibrate, la vita sarà ricca come tutti desiderano. Le Vesti Rosse usano la loro magia per incoraggiare e preservare tale equilibrio.

Nonostante le diverse filosofie personali, ogni Mago dell'Alta Stregoneria, indipendentemente dal colore delle sue vesti, giura fedeltà innanzi tutto alla magia, che viene sempre prima di qualsiasi altra considerazione.

Religione: I tre dei della magia (Solinari della Luna Bianca, Lunitari della Luna Rossa e Nuitari della Luna Nera) insegnano ai mortali il modo adeguato di incanalare e usare le forze pericolose della magia. Sono le uniche divinità adorate dai Maghi dell'Alta Stregoneria. Il culto della magia prevede un avanzamento graduale nello studio e nella sperimentazione di incantesimi vecchi e nuovi. Anche nel corso dell'Era della Disperazione, quando si credeva che tutti gli dei fossero scomparsi, i Maghi dell'Alta Stregoneria sapevano che le cose stavano diversamente, in quanto potevano vedere le loro divinità nel cielo ogni notte, al sorgere delle tre lune (anche se soltanto i Maghi delle Vesti Nere potevano vedere la luce oscura di Nuitari).

Background: I Maghi dell'Alta Stregoneria provengono da ogni parte della società, possono essere ragazzi di strada dotati della mentalità giusta per gli studi magici o elfi Silvanesti del Casato Magus, che hanno studiato la magia per innumerevoli generazioni. La comprensione delle leggi della magia permette ai Maghi dell'Alta Stregoneria di trascendere ogni barriera di razza, cultura o perfino allineamento quando si tratta di avere a che fare con altri della loro razza. Purtroppo, nonostante la stretta aderenza alle leggi promulgate dalle tre divinità della magia, i popoli di Ansalon guardano ancora i Maghi dell'Alta Stregoneria con sospetto o ostilità dichiarata.

Razze: Gli umani sono i membri più prolifici tra i Maghi dell'Alta Stregoneria, rivolgendosi alla magia per numerose ragioni: curiosità, ambizione, sete di potere, talento naturale o semplice amore per la conoscenza. La dedizione, la creatività e l'adattabilità degli umani sono qualità che ben si adattano allo studio della magia.

Per gli elfi, la magia è naturale quanto l'aria che respirano. Gli elfi vedono la magia allo stesso modo in cui vedono qualsiasi aspetto della natura, come un dono da coltivare e curare in perfetta armonia con il mondo. Gli elfi tendono ad essere Maghi delle Vesti Bianche. Qualsiasi elfo che mostri inclinazioni verso le Vesti Rosse o Nere viene marchiato come elfo scuro ed esiliato. Coloro che scelgono di seguire il sentiero della neutralità o del male dovranno sacrificare sia la patria che la famiglia per poter seguire il richiamo della magia.

I nani maghi sono estremamente rari, ma esistono. I nani dei clan Theiwar e Daegar venivano visti un tempo alle Torri dell'Alta Stregoneria, mentre si preparavano per sottoporsi alla Prova dell'Alta Stregoneria o si dedicavano ad altri studi magici. I nani degli altri clan di tanto in tanto dimostrano qualche predisposizione alla magia, ma dal momento che la magia è vista con grande diffidenza dai nani, quei pochi elementi sono solitamente dei rinnegati.

Gli gnomi dimostrano un profondo disprezzo per la magia e preferiscono affidarsi alla scienza e alla tecnologia. Gli gnomi sono in grado di usare la magia, ma sono pochi quelli di loro che si rendono conto di averne il potenziale. Circolano storie di gnomi i cui esperimenti e invenzioni mostrano segni "impossibili da spiegare per i principi scientifici moderni", ma non vengono mai definiti come magici (una frase che suona come un'offesa mortale per uno gnomo).

I kender e la magia sono come l'olio e il fuoco: una combinazione potenzialmente pericolosa. Nessun kender si è mai sottoposto alla Prova dell'Alta Stregoneria (e non sembrano esserci maghi disposti a consentire a un kender di sottoporsi alla prova). Anche se i kender si dimostrano interessati agli effetti della magia, non dispongono della concentrazione necessaria richiesta a chi desideri padroneggiare le arti arcane.

I membri delle altre razze, come i Dargonesti delle profondità marine e i minotauri dei reami insulari, operano al di fuori delle strutture dell'Alta Stregoneria. Si narra di minotauri, elfi del mare e altre creature più strane che si sono sottoposte (e hanno superato) la Prova dell'Alta Stregoneria, ma tali casi sono talmente rari che vengono considerati delle aberrazioni.

Altre classi: *Il guerriero ha la sua lama. Il mago ha la sua magia.* Tutti i Maghi dell'Alta Stregoneria sottoscrivono questa verità. La magia è l'unica arma di cui un mago abbia veramente bisogno in quanto, una volta padroneggiata, si rivelerà uno strumento versatile e potente. Le abilità di un guerriero e di un mago sono complementari: mentre il guerriero si concentra sul combattimento, pensando a proteggere il mago dai pericoli, il mago fornisce sostegno e protezione al guerriero e tiene gli occhi aperti in caso di magie nemiche. Purtroppo, fin troppo spesso il potenziale che un mago potrebbe sviluppare diventa una barriera che lo separa da coloro che sono capaci di capire la sua arte. Alcuni maghi dimostrano uno smaccato disprezzo per coloro che non sono maghi, mentre altri usano invece la loro magia liberamente, per aiutare e sostenere i compagni.

Maghi dell'Alta Stregoneria

I maghi di Ansalon traggono la loro forza dalle tre divinità della magia, Solinari, Lunitari e Nuitari, che addestrarono i primi Maghi dell'Alta Stregoneria e insegnarono loro le leggi della magia. Il Primo Conclave radunò altri incantatori, vennero selezionati i discepoli più meritevoli e vennero insegnate loro quelle leggi che avrebbero portato ordine tra le energie caotiche che si stavano dimostrando distruttive per il mondo. Da allora in poi, le leggi della magia sono sempre state rispettate da tutti e tre gli ordini dell'Alta Stregoneria.

Una volta che un mago ha completato con successo la Prova dell'Alta Stregoneria (ed è sopravvissuto), le scelte che effettua durante la prova determineranno il colore delle vesti e la divinità della magia che gli conferirà i suoi poteri. In termini di gioco, una volta che un personaggio mago completa la sua prova, acquisisce automaticamente la classe di prestigio di Mago dell'Alta Stregoneria. Il personaggio non è più un semplice mago.

Maghi delle Vesti Nere: I maghi delle Vesti Nere hanno abbracciato la causa del male. Tuttavia non lanciano palle di fuoco sulle dimore dei contadini per divertimento (almeno, non di solito), dal momento che tali attività sarebbero un abuso e metterebbero a rischio l'oggetto primario della loro fedeltà, che è la magia stessa. I maghi delle Vesti Nere possono essere crudeli, ma sono anche egoisti e astuti, e sanno evitare gli atti di violenza diretta, se è possibile trovare un metodo più sottile di ottenere ciò che vogliono.

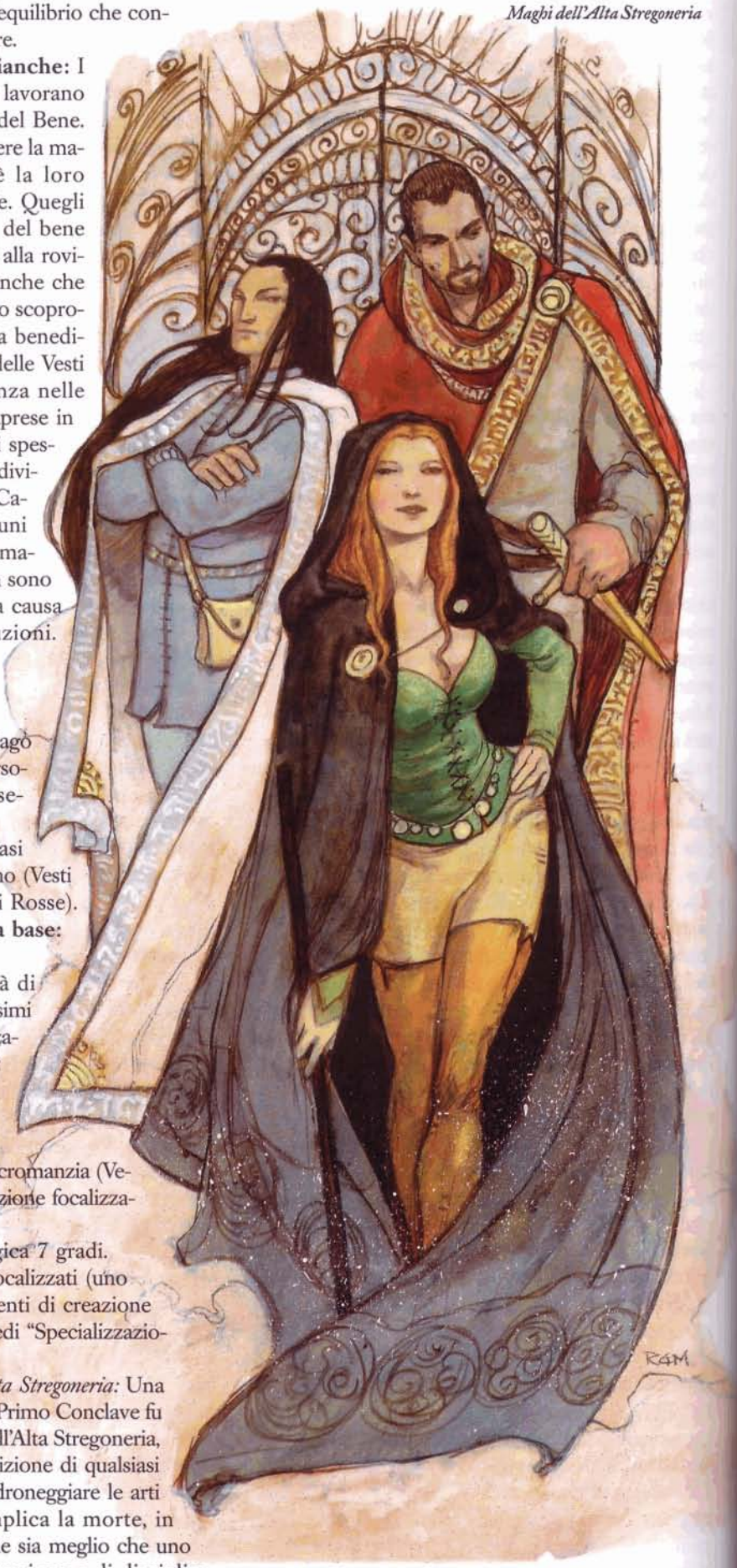
Maghi delle Vesti Rosse: I maghi delle Vesti Rosse camminano lungo il delicato sentiero della Neutralità. Oltre alla loro fedeltà primaria alla magia, i maghi delle Vesti Rosse si adoperano per mantenere l'equilibrio tra il bene e il male, spesso fungendo da voce della ragione e da pacieri. Mentre le forze del Male e del Bene combattono per il controllo di Krynn, le forze della Neutralità cerca-

no soltanto di preservare l'equilibrio che consente al mondo di perdurare.

Maghi delle Vesti Bianche: I maghi delle Vesti Bianche lavorano per promuovere la causa del Bene. Oltre al loro voto di sostenere la magia, la causa del Bene è la loro preoccupazione principale. Quegli atti che violano i precetti del bene possono condurre i maghi alla rovina. I maghi delle Vesti Bianche che deviano dal giusto cammino scoprono presto di avere perso la benedizione di Solinari. I maghi delle Vesti Bianche prestano assistenza nelle imprese e nelle cause intraprese in nome del bene, trovandosi spesso alleati dei chierici delle divinità del Bene e a volte dei Cavalieri di Solamnia. In alcuni periodi, tuttavia, perfino i maghi delle Vesti Bianche non sono stati alleati di tali gruppi, a causa della paura delle persecuzioni.

Dado Vita: d4.

Maghi dell'Alta Stregoneria



Requisiti

Per aspirare ad essere un Magò dell'Alta Stregoneria, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio (Vesti Nere), buono (Vesti Bianche), o neutrale (Vesti Rosse).

Bonus ai tiri salvezza base: Vol +4.

Incantesimi: Capacità di preparare e lanciare incantesimi arcani di 2° livello, specializzati in una scuola di magia: abiurazione o divinazione (Vesti Bianche), illusione o trasmutazione (Vesti Rosse), ammaliamento o necromanzia (Vesti Nere). (Vedi "Specializzazione focalizzata", di seguito).

Abilità: Sapienza Magica 7 gradi.

Talenti: Incantesimi Focalizzati (uno qualsiasi), due qualsiasi talenti di creazione oggetto o di metamagia (vedi "Specializzazione focalizzata", sotto).

Speciale: *Prova dell'Alta Stregoneria:* Una delle tradizioni stabilite dal Primo Conclave fu l'istituzione di una Prova dell'Alta Stregoneria, destinata a misurare la dedizione di qualsiasi studente intenzionato a padroneggiare le arti magiche. Il fallimento implica la morte, in quanto i maghi credono che sia meglio che uno studente privo di concentrazione e di disciplina muoia prima di raggiungere una posizione in cui la sua magia potrebbe danneggiare gli innocenti. Il rischio di morire è un buon deterrente per coloro che sono interessati alla magia solo marginalmente.

Ogni Prova dell'Alta Stregoneria è unica, ideata su misura per l'individuo che vi si sottopone. Ogni prova deve includere almeno tre problemi, da risolvere attraverso la conoscenza e l'uso della magia del candidato. I personaggi devono risolvere i problemi

Tabella 2-13: Mago dell'Alta Stregoneria

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Specializzazione potenziata, oggetto di potere, magia delle lune risorse della torre	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Ricerca arcana +1	+1 livello di classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	1° segreto dell'ordine	+1 livello di classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Ricerca arcana +2	+1 livello di classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	2° segreto dell'ordine	+1 livello di classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Ricerca arcana +3	+1 livello di classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	3° segreto dell'ordine	+1 livello di classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Ricerca arcana +4	+1 livello di classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	4° segreto dell'ordine	+1 livello di classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	5° segreto dell'ordine, ricerca arcana +5	+1 livello di classe esistente

e sconfiggere gli avversari lanciando ogni incantesimo che conoscono almeno una volta. Il personaggio deve essere sfidato in qualche modo da qualcuno che considerano loro amico o alleato. La prova deve prevedere anche un pericolo letale di un Grado di Sfida pari al livello stesso del personaggio.

Specializzazione focalizzata: Alcune scuole di magia di Krynn appartengono quasi esclusivamente a uno specifico ordine magico. Se un mago desidera entrare a far parte di un ordine, deve essere specializzato in una delle due scuole preferite di quell'ordine (indicate più sopra), e deve scegliere tutte le sue scuole proibite tra le quattro scuole preferite dagli altri due ordini. Inoltre, un mago non può scegliere un talento Incantesimi Focalizzati in una delle scuole preferite da un altro ordine.

Abilità di classe

Le abilità di classe del Mago dell'Alta Stregoneria (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Intimidire (Car), Parlare Linguaggi (n/a), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del Mago dell'Alta Stregoneria, indipendentemente dal sentiero che sceglie (Vesti Bianche, Vesti Rosse o Vesti Nere).

Competenza nelle armi e nelle armature: I Maghi dell'Alta Stregoneria non ottengono alcuna competenza in armi o armature. Anzi, la tradizione vieta loro di usare qualsiasi arma che non sia un bastone ferrato o un pugnale. Non esiste alcuna penalità per coloro che decidono di ignorare questa tradizione, ma molti maghi preferiscono rispettarla, dal momento che le tradizioni antiche vengono sempre considerate importanti. Come i maghi e gli stregoni, anche i Maghi dell'Alta Stregoneria devono subire una possibilità di fallimento degli incantesimi arcani se tentano di lanciare incantesimi con componenti materiali mentre indossano un'armatura.

Incantesimi al giorno: Quando un personaggio guadagna un nuovo livello come Mago dell'Alta Stregoneria, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti di metamagia o di creazione oggetto bonus, punti ferita oltre quelli conferiti dalla classe di prestigio ecc), tranne un incremento del livello effettivo di incantatore. Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un Mago dell'Alta Stregoneria, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare il nuovo livello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Specializzazione potenziata: Al momento di superare la Prova dell'Alta Stregoneria, un mago intensifica la sua dedizione alla scuola di specializzazione selezionata. Al 1° livello, un Mago dell'Alta Stregoneria lancia tutti gli incantesimi relativi a quella scuola a un livello dell'incantatore +1. Inoltre acquisisce un bonus +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità magiche della sua scuola di specializzazione (ma non contro le sue capacità soprannaturali).

In cambio di questa concentrazione potenziata in una scuole, il mago deve rinunciare a un'ulteriore scuola di magia, scelta tra le scuole in cui sono specializzati gli altri due ordini dell'Alta Stregoneria (vedi "Specializzazione focalizzata", più sopra). Il mago non potrà più apprendere incantesimi appartenenti a quella scuola. Non può scegliere una scuola proibita che abbia già scelto come mago di 1° livello. Può comunque continuare ad utilizzare gli incantesimi proibiti che conosceva prima di diventare un Mago dell'Alta Stregoneria, nonché utilizzare quegli oggetti attivati a completamento di incantesimo o ad attivazione di incantesimo.

Ad esempio, Rikar è un mago delle Vesti Rosse specializzato nella scuola di illusione. Le sue scuole proibite sono necromanzia e ammaliamento. Quando supera la sua prova, deve scegliere un'altra scuola, e ha soltanto un'altra opzione: abiurazione. (Deve scegliere tutte le sue scuole proibite tra le scuole preferite degli Ordini delle Vesti Bianche e delle Vesti Nere, e nessun mago può scegliere divinazione come scuola proibita).

Oggetto di potere: Una volta che un aspirante Mago dell'Alta Stregoneria ha superato la sua

prova, l'ordine gli fa dono di un oggetto magico permanente, di un valore compreso tra le 2.000 e le 4.000 acc. L'ordine non rivela al nuovo Mago dell'Alta Stregoneria quali poteri l'oggetto racchiude: il mago dovrà scoprirli da solo, come ulteriore esercizio per affinare le sue doti.

Magia delle lune: Tutti i Maghi dell'Alta Stregoneria traggono forza direttamente dalla luna allineata al suo ordine specifico. I maghi delle Vesti Bianche traggono potere da Solinari, la luna bianca. I maghi delle Vesti Rosse traggono potere da Lunitari, la luna rossa. I maghi delle Vesti Nere sono gli unici in grado di vedere la faccia di Nuitari, la luna nera da cui traggono i loro poteri.

Le varie fasi delle rispettive lune influenzano la magia dei Maghi dell'Alta Stregoneria. Quando la luna è in fase di Luna Piena (gobba crescente, piena e gobba calante) i maghi dell'ordine di quella luna possono lanciare i loro incantesimi a un livello dell'incantatore +1 e con la CD dei tiri salvezza contro quegli incantesimi aumentata di +1. Quando la luna è in fase di Luna Nuova (falce calante, nuova e falce crescente) i maghi dell'ordine di quella luna possono lanciare i loro incantesimi a un livello dell'incantatore -1 e con la CD dei tiri salvezza contro quegli incantesimi diminuita di -1. Durante le fasi calanti e crescenti dei quarti di luna, i maghi lanciano i loro incantesimi al normale livello dell'incantatore.

L'allineamento di due lune è un evento positivo per i maghi di quegli ordini, anche se le lune sono in fase di Luna Nuova. Quando due lune sono in congiunzione, i maghi degli ordini di entrambe le lune lanciano i loro incantesimi a un livello dell'incantatore +1 e con la CD dei tiri salvezza contro quegli incantesimi aumentata di +1. Tali bonus sono cumulativi ai bonus e alle penalità derivanti dalle fasi delle singole lune. Quindi, se Lunitari e Nuitari entrano in congiunzione in fase di Luna Piena, i maghi delle Vesti Rosse e delle Vesti Nere possono lanciare i loro incantesimi a un livello dell'incantatore +2 e con la CD dei tiri salvezza contro quegli incantesimi aumentata di +2. Se le stesse due lune entrano in congiunzione in fase di Luna Nuova, i benefici della congiunzione vengono cancellati dalle penalità di fase di Luna Nuova, e i maghi lanciano i loro incantesimi normalmente.

Quando tutte e tre le lune sono allineate, tutta la magia si fa più potente. I maghi di tutti e tre gli ordini lanciano i loro incantesimi a un livello dell'incantatore +2 e con la CD dei tiri salvezza contro quegli incantesimi aumentata di +2. Tali bonus sono anche in questo caso cumulativi ai bonus e alle penalità derivanti dalle fasi delle singole lune. Quando le tre lune sono in congiunzione in fase di Luna Nuova, tutti i maghi lanciano i loro incantesimi a +1; quando le lune sono allineate in fase di Luna Piena, i bonus salgono a +3. Questa sinistra ricorrenza, nota come la Notte dell'Occhio, avviene ogni 504 giorni (esattamente ogni anno e mezzo).

Vedi "Lune della magia" nel Capitolo 3 per tutti i dettagli sui cicli delle tre lune.

Risorse della torre: Un Mago dell'Alta Stregoneria ottiene accesso completo alla Torre dell'Alta Stregoneria di Wayreth e alle risorse ivi disponibili per la ricerca di nuovi incantesimi e la creazione di oggetti magici.

Accesso alle biblioteche: Quando un mago ha superato la Prova dell'Alta Stregoneria e ha giurato fedeltà alle divinità della magia, ha diritto ad accedere alle biblioteche della torre. Tali biblioteche contengono i libri degli incantesimi di innumerevoli maghi di ogni epoca della storia, a partire dall'Era dei Sogni. Accedendo a queste biblioteche, i maghi possono più facilmente creare nuovi incantesimi o aggiungerne ai loro libri degli incantesimi. Le ricerche o le trascrizioni di un incantesimo effettuate all'interno delle biblioteche della torre richiedono la metà del tempo solitamente necessario per sostituire o copiare gli incantesimi (quindi un mago può trascrivere due incantesimi al giorno), mentre il costo di creazione dei nuovi incantesimi è pari a tre quarti del prezzo normale (750 acc per settimana di ricerche).

Accesso ai laboratori: Oltre alle biblioteche, un mago può accedere anche ai laboratori della Torre dell'Alta Stregoneria. Tali laboratori sono a disposizione di qualsiasi Mago dell'Alta Stregoneria per creare oggetti magici, e sono dotati delle componenti più comunemente utilizzate (le componenti più rare ed esotiche devono essere procurate attraverso scambi privati o tramite canali esterni). Un mago che fa uso di questi laboratori può quasi certamente completare la creazione di un oggetto magico senza alcuna interruzione.

Benefici limitati: Poiché le Torri dell'Alta Stregoneria sono attualmente inaccessibili, tali benefici sono limitati, a meno che i maghi non possano trovare dei maestri disposti a condividere con loro i propri libri degli incantesimi o forse direttamente dei conclave di maghi dotati di un loro laboratorio. Nel frattempo, la ricerca delle Torri continua.

Ricerca arcana: Un Mago dell'Alta Stregoneria può accedere ai segreti e alle conoscenze del Conclave e delle Torri dell'Alta Stregoneria. A partire dal 2° livello, il personaggio acquisisce un bonus di competenza alle prove di Sapienza Magica e Conoscenze (arcane).

Inoltre, ogni livello che conferisce un bonus di ricerca arcana consente anche al Mago dell'Alta Stregoneria di aggiungere un incantesimo bonus al suo libro degli incantesimi (oltre all'incantesimo normalmente acquisito assieme al nuovo livello). Questo incantesimo deve essere di un livello che il Mago dell'Alta Stregoneria può lanciare, e deve appartenere a una delle scuole in cui l'ordine è specializzato.

Benefici limitati: Poiché le Torri dell'Alta Stregoneria sono attualmente inaccessibili, tali benefici sono limitati, a meno che i maghi non possano trovare dei maestri disposti a condividere con loro i propri libri degli incantesimi o forse direttamente dei conclave di maghi dotati di un loro laboratorio. Nel frattempo, la ricerca delle Torri continua.

Segreto dell'ordine (Sop): Al 3° livello, e poi di nuovo al 5°, al 7°, al 9° e al 10°, un Mago dell'Alta Stregoneria apprende uno dei segreti del suo ordine. I segreti dei tre ordini vengono descritti nelle sezioni seguenti.

Segreti delle Vesti Nere

Quelli che seguono sono i segreti dell'Ordine delle Vesti Nere. Ogni volta che un Mago dell'Alta Stregoneria acquisisce un segreto dell'ordine, può scegliere tra uno dei seguenti. Un personaggio non può scegliere lo stesso segreto due volte.

Magia del tradimento: Una volta al giorno per ogni due livelli di classe posseduti, una Veste Nera che conosca questo segreto può rendere un incantesimo di necromanzia Potenziato o Esteso, come se avesse applicato il relativo talento di metamagia all'incantesimo (anche se l'incantesimo non occupa uno slot incantesimo superiore). Nel farlo, infligge un contraccolpo di energia negativa di 2d6 danni a un singolo alleato vivente entro 9 metri, scelto dal mago (non può scegliere un alleato non morto, che trarrebbe beneficio dall'energia negativa). All'alleato è concesso un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del livello dell'incantatore del mago + il modificatore di Intelligenza del mago) per dimezzare i danni.

Magia dell'oscurità: Una volta al giorno per ogni due livelli di classe posseduti, una Veste Nera che conosca questo segreto può infondere energia negativa in un incantesimo conosciuto. Metà dei danni inferti da questo incantesimo saranno danni da energia negativa, e non potranno quindi essere ridotti da incantesimi come *protezione dall'energia* o altre magie simili (anche se *interdizione alla morte* sarà comunque efficace). Il resto dei danni inferti sono del normale tipo di danno dell'incantesimo. I non morti vengono curati dall'energia negativa, quindi una creatura non morta non subisce alcun danno da un incantesimo modificato in tale modo. (Occorre tenere presente che la guarigione ha effetto per prima, portando anche i punti ferita della creatura non morta temporaneamente oltre il massimo se necessario, e poi ha effetto il danno, che riporta la creatura esattamente alle stesse condizioni di prima).

Magia della paura: Una Veste Nera che conosca questo segreto può rendere i suoi incantesimi particolarmente intimidatori. Come azione di round completo, il mago può lanciare un incantesimo che infligge danni al normale tempo di lancio di un'azione standard e nel frattempo cercare di demoralizzare un avversario entro un raggio di 9 metri effettuando una prova di Intimidire. Il mago ottiene un bonus di circostanza alla prova di Intimidire pari al livello dell'incantesimo che lancia. Come nel normale uso di Intimidire, gli avversari demoralizzati rimangono scossi per 1 round.

Magia della fame: Una Veste Nera che conosca questo segreto può attingere ulteriormente alle proprie risorse pur di incrementare la potenza della propria magia. Ad ogni giorno, può preparare un incantesimo extra di qualsiasi livello che sia in grado di lanciare in cambio di 1 danno temporaneo alla Costituzione per livello dell'incantesimo. Questo danno alla caratteristica si guarisce normalmente ma non può essere ripristinato magicamente.

Magia del dolore: Una volta al giorno per ogni due livelli di classe posseduti, la Veste Nera che conosce questo segreto può lanciare un incantesimo che infligga danni in grado di infliggere ulteriore dolore in aggiunta ai danni provocati normalmente. Qualsiasi creatura danneggiata da un simile incantesimo dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello dell'incantesimo + il modificatore di Cos del mago) altrimenti subirà una penalità di -2 ai tiri per colpire, alle prove di abilità e alle prove di caratteristica per 1 round a causa dell'effetto prolungato del dolore dell'incantesimo. Come prezzo per questo dolore devastante, la Veste Nera stessa dovrà subire 1d6 danni quando l'incantesimo ha effetto.

Segreti delle Vesti Rosse

Quelli che seguono sono i segreti dell'Ordine delle Vesti Rosse. Ogni volta che un Mago dell'Alta Stregoneria acquisisce un segreto dell'ordine, può scegliere tra uno dei seguenti. Un personaggio non può scegliere lo stesso segreto due volte.

Magia del cambiamento: Una volta al giorno per ogni due livelli di classe posseduti, una Veste Rossa che conosca questo segreto può rendere un incantesimo di trasmutazione Ingrandito o Esteso, come se avesse applicato il relativo talento di metamagia all'incantesimo (anche se l'incantesimo non occupa uno slot incantesimo superiore).

Magia dell'inganno: Una volta al giorno per ogni due livelli di classe posseduti, una Veste Rossa che conosca questo segreto può rendere un incantesimo di illusione Ingrandito o Esteso, come se avesse applicato il relativo talento di metamagia all'incantesimo (anche se l'incantesimo non occupa uno slot incantesimo superiore).

Magia dell'indipendenza: Una Veste Rossa che conosca questo segreto può lanciare un incantesimo più difficile da dissolvere rispetto al normale. Quando un altro incantatore effettua una prova di dissoluzione per dissolvere uno degli incantesimi delle Vesti Rosse (incluso *dissolvi magie* per contrastare un incantesimo lanciato dalla Veste Rossa), la CD è pari a 15 + il livello dell'incantatore della Veste Rossa.

Magia del mistero: Una Veste Rossa che conosca questo segreto può lanciare incantesimi che risultano più difficili da identificare. Quando un altro incantatore utilizza un incantesimo di divinazione, una capacità magica o un oggetto magico, come ad esempio *individuazione del magico*, che potrebbe individuare l'aura magica di uno degli incantesimi della Veste Rossa, tale incantatore dovrà superare una prova di livello (CD 11 + il livello dell'incantatore della Veste Rossa) per individuare con successo l'incantesimo. Analogamente, un incantatore che tenti di usare effetti di divinazione come *vedere invisibilità* per rivelare alcuni effetti di un incantesimo della Veste Rossa, dovrà superare una prova di livello per rivelare gli effetti dell'incantesimo. Ogni incantatore può effettuare soltanto una prova per ogni incantesimo di divinazione usato, indipendentemente dal numero di effetti magici della Veste Rossa che potrebbero operare nell'area.

Inoltre, quando un altro incantatore tenta di identificare un incantesimo che la Veste Rossa sta lanciando (ad esempio, per effettuare un controin-

cantesimo), la CD della prova di Sapienza Magica necessaria viene aumentata di +1 per ogni due livelli di classe posseduti dalla Veste Rossa.

Magia pura: Una volta al giorno per ogni due livelli di classe posseduti, una Veste Rossa che conosca questo segreto può infondere energia arcana pura in un incantesimo che infligge danni. Metà dei danni inferti da questo incantesimo saranno danni da energia arcana, e non potranno quindi essere ridotti da incantesimi come *protezione dall'energia* o altre magie simili. Il resto dei danni inferti sono del normale tipo di danno dell'incantesimo.

Segreti delle Vesti Bianche

Quelli che seguono sono i segreti dell'Ordine delle Vesti Bianche. Ogni volta che un Mago dell'Alta Stregoneria acquisisce un segreto dell'ordine, può scegliere tra uno dei seguenti. Un personaggio non può scegliere lo stesso segreto due volte.

Magia della difesa: Una volta al giorno per ogni due livelli di classe posseduti, una Veste Bianca che conosca questo segreto può rendere un incantesimo di abiurazione Potenziato o Esteso, come se avesse applicato il relativo talento di metamagia all'incantesimo (anche se l'incantesimo non occupa uno slot incantesimo superiore).

Magia della radiosità: Una volta al giorno per ogni due livelli di classe posseduti, una Veste Bianca che conosca questo segreto può infondere energia radiosa in un incantesimo che infligge danni. Metà dei danni inferti da questo incantesimo saranno danni da tale energia radiosa, e non potranno quindi essere ridotti da incantesimi come *protezione dall'energia* o altre magie simili. Il resto dei danni inferti sono del normale tipo di danno dell'incantesimo. Contro i non morti, un incantesimo modificato in questo modo infligge danni incrementati della metà (i danni da energia radiosa vengono raddoppiati). Gli incantesimi radiosi emanano, come effetto collaterale, gli stessi effetti di un incantesimo *luce* dell'equivalente livello dell'incantatore, e la luce permane nell'area per 1 round dopo la fine della durata dell'incantesimo (1 round in caso di incantesimi istantanei).

Magia della resistenza: Questo segreto consente a una Veste Bianca di contrastare o dissolvere con più facilità le magie lanciate dagli avversari. Il mago ottiene i benefici del talento Controincantesimo Migliorato (nel caso già non lo possieda) e acquisisce un bonus di competenza alle prove di dissolvere pari a +1 per ogni due livelli di classe posseduti.

Magia del sostegno: Questo segreto consente a una Veste Bianca di lanciare incantesimi anche in circostanze estreme. Il mago ottiene un bonus di competenza pari a +1 per ogni due livelli di classe a tutte le prove di Concentrazione effettuate per lanciare incantesimi, indipendentemente dai danni, dalle distrazioni, dai movimenti, dagli effetti intralcianti o di lotta e dalle condizioni atmosferiche. Questo bonus viene applicato a tutte le prove di Concentrazione da effettuare su un incantesimo attivo o per dirigere un incantesimo, fatta eccezione per le prove di lanciare sulla difensiva quando si viene minacciati da un avversario.

Magia della verità: Una volta al giorno per ogni due livelli di classe posseduti, una Veste Bianca che conosca questo segreto può rendere un incantesimo di divinazione Ingrandito o Esteso, come se avesse applicato il relativo talento di metamagia all'incantesimo (anche se l'incantesimo non occupa uno slot incantesimo superiore).

Ex-Maghi dell'Alta Stregoneria

Un Mago dell'Alta Stregoneria che rinneghi il suo giuramento o che non risponda a un ordine di comparizione da parte del Conclave diventa un rinnegato. Non gode più di nessun beneficio (e non deve più sottostare a nessuna restrizione) relativa al fatto di essere un Mago dell'Alta Stregoneria. Non perde nessun talento bonus che potrebbe aver acquisito, ma perde i benefici relativi al suo ordine, rinuncia ad accedere alle biblioteche e ai laboratori, e non ottiene più alcun beneficio (o penalità) basata sulle fasi delle lune della magia. Non è più vincolato dalle leggi dell'Alta Stregoneria e può quindi indossare armature, usare armi e così via. Un Mago dell'Alta Stregoneria che acquisisce nuovi livelli da mago invece di livelli nella classe di prestigio non viene considerato automaticamente un rinnegato (anzi, molti Maghi dell'Alta Stregoneria optano per questa formula quando arrivano ai livelli più alti di potere); soltanto coloro che rinnegano il proprio giuramento vengono considerati come tali.

I maghi rinnegati vengono considerati un pericolo dal Conclave. I Maghi dell'Alta Stregoneria ricorrono a tutto il loro potere e a tutte le loro risorse per localizzare e neutralizzare un mago rinnegato. Cosa venga fatto al rinnegato dipende da vari fattori, in base all'ordine della magia che si è occupato di catturarlo (vedi Capitolo 3 per ulteriori dettagli).

Cambiare affiliazione (cambiare vesti)

Un Mago dell'Alta Stregoneria che cambi allineamento deve prima espiare le sue azioni (attraverso l'incantesimo *espiazione*) o dichiarare la sua fedeltà al nuovo ordine magico a cui desidera appartenere. Una volta che la sua nuova fedeltà è stata dichiarata, il mago ottiene immediatamente le capacità di un mago delle vesti appropriate. Deve cambiare la sua scuola di specializzazione in una delle scuole preferite dal nuovo ordine e determinare le sue nuove scuole proibite scegliendole tra le scuole preferite degli altri due ordini, possibilmente includendo la sua vecchia scuola di specializzazione. Non può più lanciare incantesimi che potrebbe conoscere relativi alle scuole che ora gli sono proibite, e non acquisisce automaticamente la conoscenza di nessun nuovo incantesimo nelle scuole che un tempo gli erano proibite. Molti dei maghi che cambiano ordine dedicano molte energie e sacrifici ad acquisire nuovi incantesimi relativi alle loro nuove specializzazioni, con ogni mezzo necessario: acquistando pergamene, mettendosi in cerca di libri degli incantesimi e perfino rubando.

Un Mago dell'Alta Stregoneria che cambi ordine conserva eventuali talenti bonus e segreti dell'ordine che ha già acquisito, ma non apprende più nessun altro segreto dal suo vecchio ordine. Ad ogni nuovo livello di Mago dell'Alta Stregoneria che acquisisce dopo aver cambiato ordine, può scambiare un segreto dell'ordine precedente con un segreto del suo nuovo ordine, finché non ha sostituito tutti i suoi vecchi segreti. Il mago non riceve i benefici completi della sua luna della magia finché la luna della sua nuova divinità non ha compiuto un'orbita completa. Inoltre, cambiare affiliazione esige un prezzo. Finché il mago non acquisisce un nuovo livello, subisce una penalità di -20% ai propri PE. Questa penalità è cumulativa all'identica penalità di un personaggio multiclasse con una differenza eccessiva tra i propri livelli.

Altre classi di prestigio

Alcune carriere su Ansalon sono estremamente specializzate, e richiedono a coloro che intendono intraprenderle doti molto speciali. A volte anche l'appartenenza a certi ordini, gruppi o organizzazioni è raccomandata, o addirittura obbligatoria.

Cavaliere dei draghi

In tutta la storia di Krynn, i draghi e i loro cavalieri hanno combattuto assieme formando squadre efficaci, in grado di capovolgere le sorti della battaglia. Sia i draghi cromatici che quelli metallici sono avversari potenti e intelligenti, ma anche creature estremamente solitarie che non possiedono il talento innato, come ad esempio i leoni o i lupi, di organizzarsi in un branco per dare la caccia ai loro avversari. Le battaglie tra draghi avvengono quasi sempre tra scontri tra un singolo individuo e un altro, in cui i denti, gli artigli e la magia lasciano ben poco spazio alla strategia e alla tattica.

Gli umani insegnano ai draghi ad essere molto più efficienti in battaglia se abbinati a un abile cavaliere che sia in grado di guidare il drago in volo, di tenere d'occhio eventuali avversari aggiuntivi e di impugnare la sua arma personale. Un drago che abbia imparato a combattere assieme al suo cavaliere è un nemico micidiale e implacabile.

I cavalieri dei draghi sviluppano un forte legame con le loro cavalcature, che consente ai due di lavorare assieme, di proteggersi a vicenda, di comunicare senza bisogno di parole e di combinare le proprie abilità per essere più efficaci possibile in battaglia.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un cavaliere dei draghi, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +10.

Abilità: Addestrare Animali 8 gradi, Cavalcare 8 gradi.

Talenti: Autorità, Combattere in Sella, Resistere alla Paura dei Draghi.

Speciale: Deve aver cavalcato un drago.

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere dei draghi (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Professione (qualsiasi) (Sag) e Saltare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere dei draghi. Tutti questi privilegi speciali funzionano soltanto quando un cavaliere dei draghi è in sella alla sua cavalcatura preferita (vedi sotto).

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri dei draghi non ottengono alcuna competenza aggiuntiva in armi o armature.

Drago gregario: Al 1° livello, il cavaliere dei draghi può scegliere un drago che abbia già cavalcato in precedenza come suo drago gregario, anche se la scelta in tal senso è limitata dal punteggio di Autorità del cavaliere dei draghi e dal livello equivalente del drago (vedi la Tabella 2-15 per i GS e i Livelli Effettivi di Personaggio dei vari draghi gregari). Un cavaliere dei draghi conteggia il Livello Effettivo di Personaggio di un drago come se fosse ridotto di 3 rispetto al suo valore effettivo. Il cavaliere dei draghi non può attirare a sé un gregario il cui Livello Effettivo di Personaggio (comprensivo del modificatore di -3) sia superiore del totale dei suoi livelli. (Questa è un'eccezione rispetto al consueto, considerato che i gregari solitamente devono essere

Tabella 2-14: Cavaliere dei draghi

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	Drago gregario, attacco in sella
2°	+1	+3	+3	+0	Talento del drago
3°	+2	+3	+3	+1	Comunicazione empatica
4°	+3	+4	+4	+1	
5°	+3	+4	+4	+1	Talento del drago
6°	+4	+5	+5	+2	Ispirare paura
7°	+5	+5	+5	+2	Attacchi diretti
8°	+6	+6	+6	+2	Tattiche difensive
9°	+6	+6	+6	+3	Talento del drago
10°	+7	+7	+7	+3	Lavoro di squadra difensivo

di livello inferiore a quello del personaggio).

Innanzi tutto, il cavaliere dei draghi deve utilizzare il talento Autorità per ottenere un drago adeguato come gregario. Se il personaggio dispone già di una cavalcatura speciale, di un compagno animale o di un famiglio, subisce una penalità di -2 al suo punteggio di Autorità.

Un drago non acconsentirà mai a servire un cavaliere il cui allineamento sia opposto al proprio. Il cavaliere dei draghi può avere soltanto un drago gregario alla volta, e ognuno dei due può decidere di porre fine al rapporto in qualsiasi momento. Una volta che il rapporto è terminato, la cavalcatura perde tutti i benefici acquisti in base alla Tabella 2-16. Un drago gregario invecchia, ma non acquisisce esperienza.

Molti draghi gregari sono come minimo di età giovane. I cuccioli e i draghi molto giovani sono troppo giovani per fungere da gregari, dal momento che hanno ancora bisogno delle cure dei genitori oppure sono troppo immaturi per instaurare il rapporto simbiotico necessario tra il cavaliere dei draghi e la sua cavalcatura. (I draghi rossi e d'oro tendono ad essere selezionabili come gregari anche quando raggiungono la fascia di età di molto giovane). I draghi più vecchi della fascia di età adulta tendono a non essere più in grado o a non volere più vincolarsi a un umanoide (una creatura palesemente inferiore) per un periodo di tempo troppo lungo.

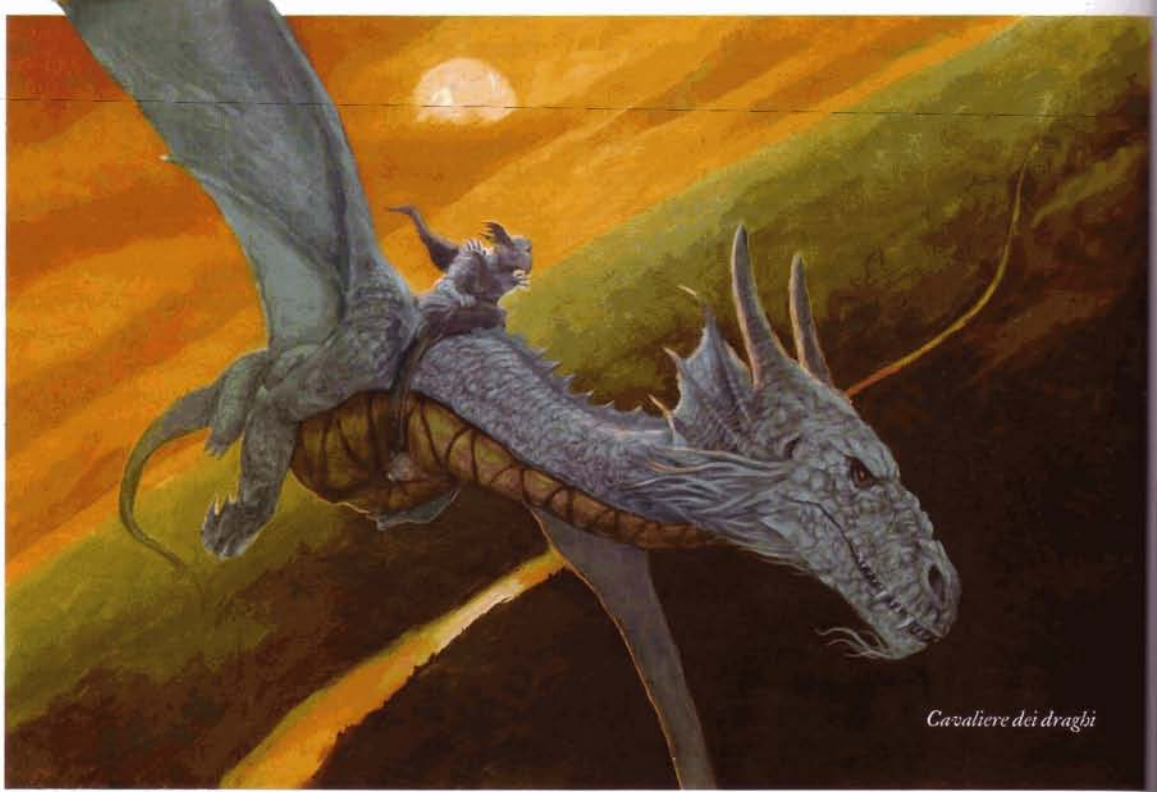
Inoltre, affinché il cavaliere dei draghi (e il drago) possano ottenere tutti i benefici della classe di prestigio, il drago deve essere in grado di portare il cavaliere, come farebbe una cavalcatura tipica. Il drago deve essere più grande del cavaliere di almeno una categoria di taglia. Questo significa che i cavalieri Piccoli possono a tutti gli effetti utilizzare i loro gregari come cavalcature prima delle loro controparti di taglia Media. La cavalcatura deve anche essere abbastanza forte da poter portare il cavaliere in aria. Come quadrupede, un drago può trasportare più del peso normale di una creatura dotata di taglia e Forza pari alla sua; come creatura volante, tuttavia, può portare soltanto un peso massimo pari al suo carico leggero massimo.

Il cavaliere dei draghi deve passare un minimo di sette giorni ad addestrarsi con il suo gregario prima di poter trarre qualsiasi beneficio. Il drago quindi ottiene i benefici elencati nella Tabella 2-16, basati sul livello del cavaliere dei draghi. Il drago non ottiene altre capacità oltre quelle elencate anche se viene considerato un compagno animale (ai fini delle capacità e degli incantesimi che hanno effetto sui rapporti di affinità).

Inoltre, il cavaliere dei draghi deve osservare vari obblighi nei confronti della sua cavalcatura. Innanzi tutto, il drago necessita di una tana adeguata. Il *Manuale dei Mostri* contiene le informazioni relative alle tane tipiche per le varie specie di draghi. I draghi che non vengono forniti di una tana adeguata si ribelleranno sicuramente contro il proprio cavaliere.

Inoltre, il drago deve avere un tesoro da custodire nella sua tana. Un tesoro minimo del valore di 1.000 acc per Dado Vita del drago è una quota tipica, ma l'ammontare esatto dipende dal tipo di drago e dalle sue preferenze. (Il drago non custodisce il tesoro per conto del cavaliere, il tesoro appartiene al drago, che non se ne separerà facilmente).

Infine, cosa più importante, il drago deve essere trattato con il rispetto dovuto a una creatura della sua intelligenza, del suo potere e della sua levatura.



Cavaliere dei draghi

Tabella 2-15: Draghi gregari

Drago	Allineamento	Livello Effettivo di Personaggio*
Bianco (giovane)†	CM	9
Viverna	N	9
Nero (giovane)†	CM	10
Ottone (giovane)†	CB	11
Rame (giovane)†	CB	12
Rosso (molto giovane)	CM	12
Oro (molto giovane)	LB	13
Verde (giovane)†	LM	13
Nero (adolescente)†	CM	14
Blu (giovane)†	LM	14
Ottone (adolescente)†	CB	14
Testuggine dragona	N	14
Bianco (adolescente)†	CM	14
Bronzo (giovane)†	LB	15
Rame (adolescente)†	CB	15
Argento (giovane)†	LB	15
Rosso (giovane)	CM	16
Oro (giovane)	LB	17
Verde (adolescente)	LM	17
Nero (adulto giovane)	CM	18
Blu (adolescente)	LM	18
Ottone (adulto giovane)	CB	18
Bianco (adulto giovane)	CM	18
Bronzo (adolescente)	LB	19
Rame (adulto giovane)	CB	19
Argento (adolescente)	LB	19

* Il Livello Effettivo di Personaggio in questa colonna riflette la capacità speciale del cavaliere dei draghi di considerare il LEP del drago ridotto di tre al fine di determinare quale drago possa essere scelto come gregario.

† I draghi Medi possono essere cavalcati soltanto da cavalieri Piccoli.

Non è una bestia da soma a cui dare ordini, e non è nemmeno un servo tenuto a obbedire al cavaliere. Perfino i draghi buoni legali sono creature dotate di volontà propria, di desideri e bisogni personali.

Se il cavaliere dei draghi soddisfa tutti questi prerequisiti e riesce ad attirare a sé un drago gregario, il drago acquisisce alcuni benefici, come risultato dell'addestramento ricevuto dal cavaliere dei draghi (vedi Tabella 2-16: "Cavalcatura del cavaliere dei draghi", per i benefici). Se il cavaliere dei draghi e il drago si separano (di comune accordo, per la morte del cavaliere o per qualsiasi altro motivo), il drago perde i suoi bonus al ritmo di -1 alla settimana, finché non torna alle sue normali statistiche.

Tabella 2-16: Cavalcatura del cavaliere dei draghi

Livello del cavaliere dei draghi	Dadi Vita bonus	Armatura naturale	Modificatore di Forza
1°-3°	+2	+2	+1
4°-6°	+4	+4	+2
7°-9°	+6	+6	+3
10°	+8	+8	+4

Livello del cavaliere dei draghi: Questo valore è riferito ai soli livelli di cavaliere dei draghi del personaggio. Se il drago subisce un risucchio di livello, viene considerato come una cavalcatura di un cavaliere dei draghi di livello inferiore.

Dadi Vita bonus: Questo valore indica i dadi a dodici facce (d12) che forniscono un modificatore di Costituzione, come di consueto. Va ricordato che i Dadi Vita extra migliorano anche i bonus di attacco e ai tiri salvezza base del drago. Il bonus di attacco base di un drago è pari ai suoi DV. Un drago è dotato di tre buoni tiri salvezza. Il drago non ottiene alcun punto abilità o talento aggiuntivo per questi DV bonus.

Armatura naturale: Il valore qui elencato è un miglioramento al bonus già esistente di armatura naturale del drago. Sta ad indicare l'ulteriore resistenza acquisita come cavalcatura di un cavaliere dei draghi.

Modificatore di Forza: Questo valore viene aggiunto al punteggio di Forza del drago.

Attacco in sella: Un cavaliere dei draghi può sempre attaccare nello stesso round del suo drago gregario, e non è necessaria una prova di Cavalcare per farlo.

Talento del drago: Al 2° livello, un cavaliere dei draghi può concedere al suo drago gregario i benefici completi di un talento bonus selezionato dalla lista seguente: Arma Focalizzata, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Fluttuare, Ghermire, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Soffio Radente, Spezzare Migliorato o Virare. Il talento bonus non viene conteggiato ai fini di determinare il numero massimo di talenti di un drago, sebbene il drago debba comunque soddisfare i prerequisiti indicati nella descrizione del talento. Un cavaliere dei draghi deve passare una settimana ad allenarsi con il drago al fine di ricevere un talento bonus. Il cavaliere dei draghi può concedere al drago un secondo talento al 5° livello e un terzo al 9° livello. I talenti aggiuntivi richiedono lo stesso tempo di addestramento del primo.

Comunicazione empatica (Str): A partire dal 3° livello, un cavaliere dei draghi è in grado di comunicare con la sua cavalcatura preferita senza parlare. Un cavaliere dei draghi può trasmettere informazioni e istruzioni alla sua cavalcatura fintanto che ognuno si trova a portata visiva dell'altro.

Ispirare paura: A partire dal 6° livello, un cavaliere dei draghi aggiunge i suoi livelli come cavaliere dei draghi ai Dadi Vita del suo drago gregario al fine di determinare la CD della presenza terrificante del drago. Il raggio di azione della presenza terrificante del drago viene calcolata come se il drago fosse più vecchio di una categoria d'età.

Attacchi diretti: A partire dal 7° livello, un cavaliere dei draghi può fornire incoraggiamento e dirigere gli attacchi del drago gregario. Dirigere il drago è un'azione di round completo che non provoca attacchi di opportunità. Quando viene diretto, il drago acquisisce un bonus di circostanza +4 ai suoi tiri per colpire.

Tattiche difensive: A partire dall'8° livello, né un cavaliere dei draghi né il suo drago gregario possono essere attaccati sui fianchi finché il cavaliere dei draghi rimane in sella. Il drago e il suo ca-

valiere hanno imparato a coprire i "punti ciechi" l'uno dell'altro per impedire ai nemici di attaccarli di sorpresa.

Lavoro di squadra difensivo: Al 10° livello, un cavaliere dei draghi e il suo drago gregario lavorano assieme talmente bene che agiranno continuamente per proteggersi a vicenda. Sia il cavaliere che il drago ottengono un bonus di circostanza +2 alla Classe Armatura e un bonus di circostanza +1 ai tiri salvezza sui Riflessi.

Inquisitore

Per definizione, un inquisitore è qualcuno che interroga, che dà la caccia a persone, informazioni e risposte. L'inquisitore vede e osserva, nota tutti quei minuscoli dettagli che altri potrebbero aver trascurato. Gli inquisitori combinano doti diverse che consentono loro di risolvere i molti enigmi della vita, dai furti di poco conto agli omicidi. Grazie alle loro abilità speciali, gli inquisitori vengono spesso utilizzati come spie o agenti sotto copertura.

I ladri, grazie alla loro comprensione degli aspetti più torbidi della vita, si dimostrano gli inquisitori migliori, anche se esistono inquisitori che in passato sono stati guerrieri, cavalieri, chierici e maghi. Alcuni inquisitori si specializzano in alcune aree particolari, come ad esempio quei Maghi dell'Alta Stregoneria addestrati per stanare e dare la caccia ai maghi rinnegati, o quei Cavalieri di Solamnia che indagano su possibili violazioni della Misura. Indipendentemente dalla specialità, gli inquisitori sono solitamente tanto temuti quanto rispettati.

Inquisitore

I PNG inquisitori possono essere membri delle guardie cittadine impegnati nell'assicurare un criminale alla giustizia, chierici in caccia di un eretico o cacciatori di taglie pronti a catturare chiunque abbia una taglia sulla sua testa.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un inquisitore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non caotico.

Bonus di attacco base: +3.

Abilità: Conoscenze (una qualsiasi) 6 gradi, Percepire Intenzioni 5 gradi, Raccogliere Informazioni 8 gradi.

Talenti: Allerta.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'inquisitore (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte, scelte singolarmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Scassinare Serrature (Des) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli inquisitori non ottengono alcuna competenza aggiuntiva in armi o armature.

Concentrazione estrema (Str): Un inquisitore deve essere in grado di ignorare le distrazioni esterne quando segue un indizio, per evitare di trascurare dettagli essenziali. Una volta al giorno per livello di inquisitore, può aggiungere i suoi gradi di Concentrazione a una qualsiasi prova di abilità basata sull'Intelligenza o sulla Saggezza.

Percepire trappole (Str): Un inquisitore acquisisce un'intuizione speciale che gli consente di avvertire il pericolo proveniente dalle trappole, il che gli conferisce un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare le trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi effettuati dalle trappole. Tale bonus sale a +2 al 4° livello e a +3 al 7° livello. Tali bonus sono cumulativi ai bonus analoghi conferiti dai livelli da ladro.

Sinergia erudita (Str): Al 2° livello, l'inquisitore sceglie una delle sue abilità di Conoscenze in cui possieda almeno 5 gradi. La conoscenza dell'inquisitore di quell'argomento è talmente approfondita che l'inquisitore ottiene un ulteriore bonus di +2 alle prove di abilità correlate. Tali bonus sono cumulativi al bonus di sinergia che riceve se ha 5 o più gradi in un'abilità di Conoscenze. Al 5° e all'8°

Tabella 2-17: Inquisitore

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	Concentrazione estrema, percepire trappole (+1)
2°	+1	+0	+0	+3	Sinergia erudita
3°	+2	+1	+1	+3	Schivare prodigioso
4°	+3	+1	+1	+4	Percepire trappole (+2)
5°	+3	+1	+1	+4	Sinergia erudita
6°	+4	+2	+2	+5	Schivare prodigioso migliorato
7°	+5	+2	+2	+5	Percepire trappole (+3)
8°	+6	+2	+2	+6	Sinergia erudita
9°	+6	+3	+3	+6	
10°	+7	+3	+3	+7	Logica intuitiva

livello, l'inquisitore può selezionare un'altra abilità in cui possieda 5 o più gradi e aumentare il suo bonus di sinergia di +2, oppure aumentare il bonus di sinergia della stessa abilità di Conoscenze di un ulteriore +2.

Schivare prodigioso (Str): Un inquisitore acquisisce la capacità di reagire al pericolo prima che i suoi normali sensi gli consentano di farlo. A partire dal 3° livello, un inquisitore conserva il suo bonus di Destrezza alla CA (se posseduto) anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. (L'inquisitore perde comunque il suo bonus di destrezza alla CA se viene immobilizzato). Se possedeva già la capacità schivare prodigioso, acquisisce invece la capacità schivare prodigioso migliorato.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Al 6° livello, un inquisitore non può più essere attaccato sui fianchi; può reagire contro quegli avversari che lo attaccano da due lati opposti come farebbe contro un singolo avversario. Questa difesa nega a un ladro la capacità di effettuare un attacco furtivo sull'inquisitore attaccandolo ai fianchi, a meno che il ladro in questione non possieda almeno 4 livelli da ladro in più rispetto ai livelli da inquisitore posseduti dal personaggio (nel qual caso gli è consentito di effettuare l'attacco furtivo).

Logica intuitiva (Str): Al 10° livello, la mente sottile dell'inquisitore a volte riesce a compiere delle incredibili connessioni logiche. Anche se non si tratta di una capacità soprannaturale, spesso sembra che l'inquisitore sia stato benedetto da un lampo di conoscenza divina (o di altra natura). Per una volta al giorno, un inquisitore può duplicare gli effetti di un incantesimo *divinazione* (con una percentuale base di successo dell'80%) e ottenere una rivelazione immediata riguardo a una domanda specifica. La risposta viene derivata da informazioni separate che vengono finalmente correlate dalla mente dell'inquisitore. Questa intuizione richiede che l'inquisitore sia in grado di concentrarsi, senza interruzioni, per almeno un'ora, prima di ricevere la risposta. Qualsiasi interruzione può rovinare il tentativo, a meno che l'inquisitore non superi una prova di Concentrazione.

Probo zelota

Il probo zelota è un individuo dedito a una causa che definisce ogni aspetto della sua vita. Tale causa è talmente importante per il probo zelota da spingerlo a parlare alle masse per diffondere la parola del suo credo, nella speranza di diffondere la sua visione presso altri credenti. I probi zeloti si considerano dei salvatori. Coloro che non gli credono li osservano divertiti o comprensibilmente preoccupati. Il probo zelota che diventi troppo potente può decidere delle sorti di intere nazioni.

I bardi e i chierici a volte diventano probi zeloti; i bardi grazie al potere della loro oratoria, e i chierici grazie alle loro convinzioni e alla loro fede incrollabile. Purtroppo, i probi zeloti possono convincersi della giustizia della propria causa da rimanere accecati dalla loro stessa gloria, come dimostrato dal Gran Sacerdote di Istar, la cui arroganza e il cui zelo provocò il Cataclisma che sconvolse il mondo intero.

I PNG probi zeloti sono capi di qualche culto, come ad esempio i Cercatori di Abanasinia, o i seguaci più fanatici di qualsiasi divinità o ideologia. Sono abili manipolatori, e dispongono di un esercito di seguaci a loro totalmente fedeli. Una volta che un probo zelota ha scelto la sua causa, nulla e nessuno potrà mettersi sul suo cammino.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un probo zelota, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Concentrazione 8 gradi, Diplomazia 8 gradi, Intrattenere (una qualsiasi, compreso raccontare storie) 3 gradi, Percepire Intenzioni 4 gradi, Raggirare 3 gradi.

Abilità di classe

Le abilità di classe del probo zelota (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Car), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e Raggirare (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I probi zeloti non ottengono alcuna competenza ag-

giuntiva nelle armi o nelle armature.

Oratoria: Per un numero di volte al giorno pari al suo livello, un probo zelota può usare la sua padronanza del linguaggio parlato in maniera analoga al modo in cui un bardo riesce a usare la musica per affascinare chi lo ascolta. In base ai gradi che possiede in Diplomazia, il probo zelota può estasiare le folle, far sì che gli ascoltatori mettano in dubbio le proprie convinzioni, spingere un individuo a compiere azioni che potrebbe intraprendere o non intraprendere da solo, confondere un avversario attraverso la discussione e incitare le folle alla sollevazione e alla violenza. Il probo zelota deve essere in grado di parlare chiaramente e di essere udito, per poter usare questa capacità adeguatamente. Come quando si lancia un incantesimo, un probo zelota sordo ha una probabilità del 20% di fallire l'uso della sua oratoria. Se fallisce, il tentativo viene comunque conteggiato ai fini del numero massimo di usi al giorno.

Probo zelota

Discorso estasiante (Mag): Un probo zelota di almeno 1° livello e con 8 o più gradi in Diplomazia può usare la sua oratoria per portare dalla sua parte un gruppo di persone, facendo sì che interrompano le loro attività per ascoltare ciò che ha da dire. La capacità di parlare davanti alle grandi folle e di controllare gli umori e le tendenze dei sentimenti delle masse è forse lo strumento più potente di un probo zelota. Affinché la folla possa essere estasiata, deve essere in grado di sentire e vedere il probo zelota (che deve parlare lo stesso loro linguaggio) e trovarsi entro 27 metri. Il probo zelota effettua una prova di Diplomazia, e ogni bersaglio può negare l'effetto con un tiro salvezza sulla Volontà pari o superiore al risultato della prova del probo zelota. Se il tiro salvezza viene fallito, la creatura rimane seduta (o in piedi) in silenzio e ascolta le parole del probo zelota fintanto che egli continua a parlare e a concentrarsi (fino a un massimo di 2 round per livello del probo zelota). Per il resto, gli effetti sono analoghi a quelli dell'incantesimo *estasiare*. Discorso estasiante è una capacità di ammaliamento (charme) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale, sonoro].

Argomentazione convincente (Mag): Un probo zelota di almeno 2° livello con 9 o più gradi in Diplomazia può presentare un'argomentazione convincente, facendo sì che una persona veda temporaneamente le cose a modo suo. Questa capacità funziona come una *suggestione* (come l'incantesimo omonimo), e può essere usata soltanto su un individuo che sia stato estasiato (attraverso un discorso estasiante) o confuso (attraverso offuscamento verbale). La *suggestione* non conta come uso giornaliero al fine di determinare il numero di volte al giorno in cui il probo zelota può usare la sua oratoria, mentre l'*offuscamento* o il *discorso*, invece, vengono conteggiati. È necessario un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello di classe del probo zelota + il modificatore di Car) per negare l'effetto. Argomentazione convincente è una capacità di ammaliamento (charme) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale, sonoro].

Filippica accusatoria (Mag): Un probo zelota di almeno 5° livello con 13 o più gradi in Diplomazia può sfruttare le debolezze altrui nelle sue argomentazioni. Riversando verbalmente la sua collera contro un individuo, un probo zelota può far sì che l'avversario dubiti di sé. La vittima ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello di classe del probo zelota + il modificatore di Car) per evitare di rimanere scosso (subendo una penalità morale di -2 ai tiri per colpire, ai danni delle armi e ai tiri salvezza) per 10 minuti per livello del probo zelota. Filippica accusatoria è una capacità di ammaliamento (charme) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale, sonoro].

Offuscamento verbale (Mag): Un probo zelota di almeno 8° livello con 16 o più gradi in Diplomazia è in grado di intrappolare un singolo avversario in una ragnatela di parole. La vittima ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 12 + il livello di classe del probo zelota + il modificatore di Car) per evitare di rimanere confuso per 1 minuto per livello del probo zelota. Offuscamento verbale è una capacità di ammaliamento (charme) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale, sonoro].

Oratoria infuocata (Mag): Un probo zelota di almeno 10° livello con 18 o più gradi in Diplomazia ottiene un controllo quasi assoluto sulle folle. Una volta estasiata una folla, è in grado di ispirare emozioni estreme in ogni persona della folla, riproducendo gli effetti di uno di questi incantesimi: *buone speranze, disperazione opprimente* o *ira*. L'emozione dura fin quando il probo zelota continua a manovrare le emozioni della folla (fintanto che mantiene

Tabella 2-18: Probo zelota

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	Oratoria: *Discorso estasiante*, indignazione del giusto (1 volta al giorno)
2°	+1	+0	+0	+3	Oratoria: *Argomentazione convincente*, resistere agli ammaliamenti +1
3°	+1	+1	+1	+3	Radunare seguaci
4°	+2	+1	+1	+4	Indignazione del giusto (2 volte al giorno), resistere agli ammaliamenti +2
5°	+2	+1	+1	+4	Oratoria: *Filippica accusatoria*, radunare seguaci +1
6°	+3	+2	+2	+5	Resistere agli ammaliamenti +3
7°	+3	+2	+2	+5	Indignazione del giusto (3 volte al giorno), radunare seguaci +2
8°	+4	+2	+2	+6	Oratoria: *Offuscamento verbale*, resistere agli ammaliamenti +4
9°	+4	+3	+3	+6	Radunare seguaci +3
10°	+5	+3	+3	+7	Oratoria: *Oratoria infuocata*, resistere agli ammaliamenti +5, fortuna del martire

il suo discorso estasiante), anche se ogni vittima ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà contrapposto alla prova di Diplomazia del probo zelota per resistere all'effetto. Oratoria infuocata è una capacità di ammaliamento (charme) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale, sonoro].

Indignazione del giusto (Sop): Un probo zelota, animato da un'alta opinione di sé e delle proprie virtù, non devierà dal sentiero che ha deciso di percorrere. Una volta al giorno, il probo zelota può aggiungere il suo modificatore di Carisma a un qualsiasi tiro salvezza. Il probo zelota può utilizzare questa capacità due volte al giorno al 4° livello e tre volte al giorno al 7° livello.

Resistere agli ammaliamenti (Str): I probi zeloti sono talmente presi dalla loro superiorità morale che è difficile fuorviare le loro menti tramite la magia. A partire dal 2° livello, un probo zelota acquisisce un bonus di +1 per ogni due livelli di classe ai tiri salvezza contro gli effetti e gli incantesimi di ammaliamento.

Radunare seguaci (Str): Al 3° livello, il probo zelota inizia ad attirare a sé un piccolo gruppo di fedeli seguaci, che conferiscono all'atto pratico al probo zelota il talento Autorità. Al 5° livello, il probo zelota acquisisce un bonus di +1 al suo punteggio di Autorità. Tale bonus sale a +2 al 7° livello e a +3 al 9° livello.

Fortuna del martire: I probi zeloti più abili sono in grado di trasformare i loro più grandi fallimenti nei loro più grandiosi successi. Al 10° livello, il probo zelota può tirare nuovamente un tiro per colpire, un tiro salvezza, una prova di abilità, una prova di caratteristica o una prova di livello che abbia fallito. Il probo zelota può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 1 + il suo modificatore di Carisma.

Tattico leggendario

Ansalon è sempre stata una terra tormentata dalla guerra, fin dall'Era dei Sogni. Tutte le campagne militari necessitano di autorità. Coloro che risultano più adatti a questa responsabilità devono dimostrare un senso innato della strategia e della tattica. Devono essere in grado di dare ordini ai loro soldati nel fulgore della lotta e di condurli nelle imprese più eroiche. Devono essere in grado di rimanere saldi anche contro difficoltà insormontabili. I tattici leggendari sono universalmente rispettati (o temuti) per la loro capacità di ispirare i soldati.

I guerrieri e i nobili sono coloro che più spesso scelgono di rivestire il ruolo di tattico leggendario. Di tanto in tanto, un tattico leggendario emerge dal clericato di qualche religione (specialmente tra i sacerdoti di Kiri-Jolith), o perfino tra coloro che hanno seguito gli studi di magia. I tattici leggendari sono noti per essere in grado di scatenare offensive devastanti, comprensive di vari incantesimi mirati ad aiutare i propri uomini e a ostacolare gli avversari. Nel corso della Guerra delle Lance, numerosi individui emersero grazie alle loro capacità come tattici leggendari: Laurana, la principessa Qualinesti chiamata il Generale Dorato; il Comandante Kang della Prima Compagnia Pontieri dell'Esercito dei Draghi, e Ariakas, il Signore dei Draghi dell'Esercito dei Draghi Rossi.

I PNG tattici leggendari sono generali d'armata, consiglieri militari di re e governatori, e veterani di guerra pronti a narrare storie di antiche battaglie ormai dimenticate. Possono essere sergenti in cerca di nuove reclute, capi di bande mercenarie e capibanda fuorilegge.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un tattico leggendario, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Diplomazia 4 gradi.

Talenti: Autorità.

Speciale: Deve aver preso parte ad almeno tre battaglie principali (che coinvolgevano almeno dieci elementi per ogni parte), una delle quali deve essere risultata in una sconfitta. Deve anche avere un gruppo di soldati a lui fedele, anche se è sufficiente che tale gruppo conti almeno cinque membri (incluse le guardie personali o scelte del tattico leggendario).

Abilità di classe

Le abilità di classe del tattico leggendario (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Car), Professione (Sag), Raggirare (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Tabella 2-19: Tattico leggendario

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Bonus di autorità +1
2°	+2	+3	+0	+0	Ispirare coraggio (+2, 2 volte al giorno)
3°	+3	+3	+1	+1	Dirigere truppe, bonus di autorità +2
4°	+4	+4	+1	+1	Rincuorare truppe
5°	+5	+4	+1	+1	Marcia forzata, bonus di autorità +3, ispirare coraggio (+3, 3 volte al giorno)
6°	+6	+5	+2	+2	Nemico in rotta
7°	+7	+5	+2	+2	Stendardo della battaglia, bonus di autorità +4
8°	+8	+6	+2	+2	Ritirata strategica, ispirare coraggio (+4, 4 volte al giorno)
9°	+9	+6	+3	+3	Bonus di autorità +5
10°	+10	+7	+3	+3	Speranza perduta

Privilegi di classe

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Il tattico leggendario è competente in tutte le armi semplici e da guerra, in tutti i tipi di armatura e negli scudi.

Bonus di autorità (Str): Al 1° livello, il tattico leggendario ottiene un bonus di +1 al suo punteggio di Autorità, che gli consente di attirare gregari e seguaci più potenti. Tale bonus sale a +2 al 3° livello, a +3 al 5°, a +4 al 7° e a +5 al 9° livello.

Ispirare coraggio (Sop): Il tattico leggendario può ispirare coraggio nei suoi alleati (incluso se stesso) per due volte al giorno, rafforzando la loro volontà contro la paura e migliorando le loro capacità di combattimento. Per essere influenzato, un alleato deve essere in grado di ascoltare il tattico leggendario. Gli effetti perdurano fintanto che il tattico leggendario continua a parlare e per i 5 round successivi. Mentre parla, il tattico leggendario può combattere, ma non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a completamento di incantesimo (come le pergamene) o attivare oggetti magici comandati da una parola magica (come le bacchette). Gli alleati influenzati acquisiscono un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +2 ai tiri per colpire e ai danni. Al 5° livello, e poi di nuovo all'8°, il bonus aumenta di +1 e il tattico leggendario può usare questa capacità una volta in più al giorno. Ispirare coraggio è una capacità di influenza mentale.

Dirigere truppe (Sop): Al 3° livello, come azione di round completo, il tattico leggendario può impartire istruzioni con particolare fervore. Quando lo fa, conferisce un bonus di competenza +2 agli attacchi o alle prove di abilità agli alleati presenti nel raggio di 9 metri. Tale bonus permane per un numero di round pari al bonus di Carisma del tattico leggendario.

Rincuorare truppe (Sop): Una volta raggiunto il 4° livello, la presenza stessa del tattico leggendario è sufficiente a conferire agli alleati entro un raggio di 9 metri un secondo tiro salvezza contro gli effetti di charme e di *paura* a cui abbiano già ceduto. Anche se falliscono un secondo tiro salvezza, gli effetti di *paura* sono attenuati: i personaggi in preda al panico diventano soltanto spaventati, quelli spaventati diventano scossi e quelli scossi non subiscono più alcun effetto.

Marcia forzata (Sop): A partire dal 5° livello, un tattico leggendario è in grado di esortare le sue truppe a marciare più in fretta. Chiunque viaggi assieme al tattico leggendario ottiene un bonus morale di +4 alle prove di Costituzione richieste per effettuare una marcia forzata o qualsiasi altra impresa che richieda uno sforzo prolungato. Gli animali non sono influenzati da questa capacità.

Nemico in rotta (Sop): Al 6° livello, il tattico leggendario può dirigere le sue truppe in modo da trarre vantaggi maggiori nei confronti dei nemici in fuga. Incitando le sue truppe e incalzando il nemi-

Tattico leggendario

co, il tattico leggendario può spingere le sue truppe in avanti e incitarle a inseguire i nemici. Tutti gli alleati nel raggio di 9 metri dal tattico leggendario ottengono un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai danni su qualsiasi attacco di opportunità sferrato su un nemico in fuga.

Stendardo della battaglia (Sop): Al 7° livello, la sola vista delle insegne di un tattico leggendario è sufficiente a rovesciare le sorti della battaglia. Fintanto che lo stendardo rimane entro 9 metri dal tattico leggendario (non deve portarlo personalmente, probabilmente è presente un portabandiera), tutti gli alleati entro 9 metri per livello di classe del personaggio beneficiano degli effetti di ispirare coraggio e di rincuorare truppe (vedi sopra). Tali effetti permangono fintanto che lo stendardo non cade o non viene catturato. Se lo stendardo cade o viene catturato, tutti gli alleati entro il raggio di azione e consapevoli della perdita dello stendardo subiscono una penalità morale di -1 ai tiri per colpire e ai danni, oltre a perdere gli effetti benefici dello stendardo, finché non viene recuperato.

Ritirata strategica (Sop): All'8° livello, un tattico leggendario può ordinare una ritirata strategica, dando l'ordine alle sue truppe di ritirarsi e di raggrupparsi. Durante la ritirata strategica, tutti gli alleati entro 9 metri dal tattico leggendario ottengono un bonus morale alla loro CA pari al bonus di Carisma del tattico leggendario contro gli attacchi di opportunità effettuati contro di loro.

Speranza perduta (Sop): Al 10° livello, il tattico leggendario ispira una lealtà talmente feroce nelle sue truppe da renderle pronte al sacrificio supremo in nome della sua causa. Qualsiasi alleato entro 9 metri dal tattico leggendario continua a combattere anche se inabile o morente senza alcuna penalità. Tali alleati continueranno a combattere finché non arrivano a -10 punti ferita. Se smettono di combattere, devono superare immediatamente un tiro salvezza sulla Tempra (CD pari a 15 + 1 per ogni punto ferita al di sotto di 0) altrimenti moriranno sul posto.

Talenti

I talenti di una campagna di DRAGONLANCE non servono soltanto ad assegnare vantaggi agli eroi e ai nemici, ma anche a definire meglio tali personaggi. Un kender ladro potrebbe dimostrarsi suadente e furtivo, un elfo chierico potrebbe sfoggiare disciplina e fortuna. Questi talenti forniscono dei vantaggi in termini di gioco ma offrono anche spunti di interpretazione per aiutare sia i giocatori che il Dungeon Master a capire meglio il personaggio.

I talenti in questa sezione sono da considerarsi in aggiunta ai talenti del *Manuale del Giocatore*; tutte le regole di quel volume relative alla selezione dei talenti e alla frequenza con cui un personaggio può acquisirne di nuovi valgono anche per i talenti seguenti.

Arma a Soffio Draconica [Generale]

Il personaggio riesce a padroneggiare il suo retaggio draconico e ad attaccare con un'arma a soffio simile a quella di un drago.

Prerequisiti: Draconico, bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà +4.

Beneficio: Il personaggio ottiene la capacità di utilizzare un'arma a soffio come capacità soprannaturale per una volta al giorno. L'arma a soffio infligge 3d8 danni (Riflessi dimezza, CD del tiro salvezza 10 + 1/2 DV + modificatore di Cos). Il tipo preciso di arma a soffio del personaggio dipende dalla sua razza di draconico:

Baaz:	lineare di fuoco di 18 m
Kapak:	lineare di acido di 18 m
Bozak:	lineare di elettricità di 18 m
Sivak:	cono di freddo di 9 m
Aurak:	cono di fuoco di 9 m

Normale: Solitamente i draconici non dispongono di un'arma a soffio.

Arma a Soffio Draconica Migliorata [Generale]

Il personaggio ha perfezionato il suo retaggio draconico e ha migliorato la sua innata capacità di usare un'arma a soffio.

Prerequisiti: Draconico, Arma a Soffio Draconica, bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà +8.

Beneficio: Il personaggio può usare il suo soffio draconico come capacità soprannaturale per tre volte al giorno. La sua arma a soffio infligge 6d8 danni (Riflessi dimezza, CD del tiro salvezza 10 + 1/2 DV + modificatore di Cos).

Carica Tremenda [Guerriero, Generale]

Il personaggio sa come usare la potenza della sua cavalcatura per lanciare un attacco più micidiale.

Prerequisiti: Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella.

Beneficio: Quando il personaggio utilizza una lancia da cavaliere pesante in una carica in sella, può decidere di usare la Forza della sua cavalcatura, invece della propria, al fine di determinare i suoi danni bonus. Ad esempio, se il personaggio è un guerriero umano con un punteggio di Forza pari a 14 su un cavallo da guerra pesante (Forza 18), infliggerebbe 1d8+4 danni con la sua lancia invece di 1d8+2 danni. Il personaggio infligge danni raddoppiati quando usa una lancia da cavaliere in una carica, come di consueto.

Dopo aver effettuato il tiro per colpire e per i danni, la lancia usata dal personaggio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 8, altrimenti verrà frantumata dall'impatto della carica.

Normale: Le lance da cavaliere infliggono danni raddoppiati se utilizzate in una carica in combattimento, ma il personaggio usa il suo punteggio di Forza per determinare i danni bonus. Le lance da cavaliere non corrono il rischio di frantumarsi in un normale combattimento.

Speciale: Il personaggio deve essere armato di una lancia pesante o di un'altra arma simile (come ad esempio una *dragonlance*). Può usare questo talento anche in sella a una creatura volante, come ad esempio un drago.

Tabella 2-20: Talenti

Talento	Prerequisiti
Arma a Soffio Draconica	Draconico, bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà +4
Arma a Soffio Draconica Migliorata	Draconico, Arma a Soffio Draconica, bonus ai tiri salvezza base sulla Volontà +8
Carica Tremenda*	Cavalcare 1 grado, Combattere in Sella
Colosso Brutale	Mezzogre o minotauro
Lancia del Fato*	Bonus di attacco base +1
Resistere alla Paura dei Draghi	Bonus di attacco base +3, deve avere incontrato un drago almeno una volta
Resistere alla Paura dei Draghi Migliorato	Bonus di attacco base +6, deve avere subito danni dall'attacco di un drago almeno una volta
Riserva di Forza	Volontà di Ferro, 1° livello dell'incantatore
Soffio in Volo	Velocità di volare, arma a soffio, Attacco in Volo
Soffio Radente	Velocità di volare, arma a soffio, Attacco in Volo, Soffio in Volo
Spasmo Mortale Straordinario	Draconico
Topo in Trappola	Nano di fosso, bonus di attacco base +1
Vincolo d'Onore	-

* Un guerriero può acquisire questo talento come talento bonus da guerriero.

Colosso Brutale [Generale]

Il personaggio è dotato di una statura intimidatoria.

Prerequisiti: Mezzogre o minotauro.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio potrebbe ottenere un modificatore basato sulla taglia in una prova contrapposta (ad esempio nei tentativi di spingere o di lottare), viene considerato una creatura di taglia Grande, se ciò risulta vantaggioso per lui. Viene anche considerato di taglia Grande quando deve determinare se gli attacchi speciali basati sulla taglia di un mostro (come afferrare migliorato o ingoiare) lo influenzano o meno.

Speciale: Questo talento può essere scelto solo al 1° livello.

Lancia del Fato [Guerriero, Generale]

Sono pochi coloro che riescono ad evitare la morte in arrivo sulla punta della lancia, quando il personaggio la imbraccia per fronteggiare un attacco nemico.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando il personaggio usa l'azione di preparare per regolare una lancia o un'arma simile a una lancia contro una carica, ottiene un bonus di +4 al suo tiro per colpire e infligge danni raddoppiati contro un nemico in carica. Se il personaggio usa la sua azione preparata per attaccare un nemico che entra in un quadretto minacciato da un personaggio senza che stesse caricando, ha diritto comunque al bonus di +4 al tiro per colpire, ma non infligge danni raddoppiati.

Normale: Regolare una lancia o un'altra arma simile contro una carica consente al personaggio di infliggere danni raddoppiati contro un nemico in carica o un nemico che entra in un quadretto minacciato, ma senza alcun bonus di attacco.

Speciale: Le armi che possono essere regolate contro una carica o preparate in questa maniera includono la lancia, la lancia lunga, il tridente, l'alabarda e l'urgrosh nanico.

Resistere alla Paura dei Draghi [Generale]

Il personaggio è in grado di mostrare coraggio di fronte a un drago.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3, deve avere incontrato un drago almeno una volta.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro la presenza terrificante dei draghi.

Resistere alla Paura dei Draghi Migliorato [Generale]

Il personaggio è in grado di mostrare grande coraggio di fronte a un drago.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +6, deve avere subito danni dall'attacco di un drago almeno una volta.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +8 ai tiri salvezza sulla Volontà contro la presenza terrificante dei draghi.

Riserva di Forza [Generale]

Quando il personaggio lancia un incantesimo, può scegliere di incrementare il suo livello effettivo dell'incantatore a costo di rimanere esausto.

Prerequisiti: Volontà di Ferro, 1° livello dell'incantatore.

Beneficio: Quando il personaggio lancia un incantesimo, può decidere di incrementare il suo livello dell'incantatore di 1, 2 o 3 livelli ma rimane stordito per un uguale numero di round dopo averlo fatto. Il livello dell'incantatore così aumentato ha effetto su tutte le variabili dell'incantesimo dipendenti dal livello, compresi il raggio di azione, l'area di effetto, la penetrazione degli incantesimi e la difficoltà per dissolvere l'incantesimo. Il personaggio può superare i limiti fissi consueti di un incantesimo grazie a questo talento, quindi un mago di 9° livello può usare Riserva di Forza per lanciare una *palla di fuoco* come mago di 12° livello e infliggere 12d6 danni.

Se il personaggio non è soggetto a un effetto di stordimento, subirà invece 1d6, 3d6 o 5d6 danni quando ricorrerà al talento Riserva di Forza.

Soffio Radente [Generale]

Il personaggio è in grado di prolungare l'effetto della sua arma a soffio quando la usa in volo, comprendo un'area più grande a terra.

Prerequisiti: Velocità di volare, arma a soffio, Attacco in Volo, Soffio in Volo.

Beneficio: Quando il personaggio usa la sua arma a soffio in volo (utilizzando un movimento singolo, con il talento Attacco in Volo, oppure un movimento doppio, con il talento Soffio in Volo), può estendere l'area coperta dall'arma a soffio sul terreno. Può utilizzare la sua arma a soffio su una distanza pari fino a metà della propria velocità di volare, se si sposta in linea retta per quella distanza. Per determinare l'area influenzata, si stabilisce l'area che normalmente verrebbe raggiunta dall'arma a soffio e poi ci si sposta in linea retta della distanza desiderata. La distanza così prolungata va misurata dal centro dell'effetto.

Ad esempio, un drago blu adulto ha una velocità di volare di 45 metri, e la sua arma a soffio è una linea di elettricità di 30 metri. Normalmente la sua arma a soffio coprirebbe soltanto un'area di 1,5 per 1,5 metri sul terreno, dal momento che il getto è largo solo 1,5 metri e lungo 1,5 metri. Utilizzando Soffio Radente, può coprire un'area larga 1,5 metri e lunga 22,5 metri (metà della sua velocità di volare).

Un drago rosso vecchio ha una velocità di volare di 60 metri, e la sua arma a soffio è un cono di 36 metri. Se vola a un'altitudine di 24 metri, la sua arma a soffio coprirà un'area sul terreno del raggio di 24 metri. Usando Soffio Radente potrà coprire un'area ovale larga 80 metri e lunga 54 metri, le cui estremità saranno a forma di semicerchio.

Soffio in Volo [Generale]

Il personaggio può utilizzare la sua arma a soffio in un attacco in volo a grande velocità.

Prerequisiti: Velocità di volare, arma a soffio, Attacco in Volo.

Beneficio: Quando il personaggio è in volo, può utilizzare la sua arma a soffio come azione gratuita, purché non faccia altro che muoversi in quel turno. Non può utilizzare Soffio in Volo se sta usando l'azione di Correre. Non ottiene alcun uso "extra" della sua arma a soffio.

Normale: Utilizzare una capacità soprannaturale è un'azione standard, che limita il personaggio a una singola azione di movimento nel turno in cui usa la sua arma a soffio.

Spasmo Mortale Straordinario [Generale]

Il corpo del personaggio sprigiona un'ondata di potere incontrollato, con tragiche conseguenze per il suo uccisore.

Prerequisiti: Draconico.

Beneficio: Lo spasmo mortale del draconico si rivela particolarmente devastante. Quando il draconico muore, il suo spasmo mortale scatena l'effetto seguente, in base alla razza di draconico a cui appartiene.

Baaz: Il personaggio si trasforma in pietra nel momento in cui muore, come accade normalmente. Tuttavia, al momento della morte, il suo cadavere pietrificato esplode in una miriade di schegge di pietra. Tutte le creature nel raggio di 6 metri subiscono un attacco a distanza (bonus di attacco +10) che infligge 1d10 danni più il modificatore di Costituzione del personaggio.

Kapak: Invece di sciogliersi in una pozza di acido, il corpo del personaggio detona in un'esplosione del raggio di 6 metri che infligge 4d6 danni da acido (Riflessi dimezza, CD 10 + 1/2 DV + modificatore di Cos).

Bozak: Le ossa del personaggio, al momento di esplodere, infliggono 6d6 danni in un'esplosione del raggio di 6 metri (Riflessi dimezza, CD 10 + 1/2 DV + modificatore di Cos). Quelle creature che falliscono il loro tiro salvezza vengono scaraventate a terra prone.

Srivak: Il personaggio assume la forma di colui che lo ha ucciso o prende fuoco, come avviene di consueto, ma risucchia l'energia vitale del suo uccisore nel farlo. L'uccisore acquisisce 1 livello negativo per ogni 2 livelli o DV posseduti dal personaggio (Tempra dimezza, CD 10 + 1/2 DV + modificatore di Cos).

Aurak: Il personaggio scompare in un'esplosione di energia magica, come sempre, ma infligge 6d6 danni in un'esplosione del raggio di 6 metri. Inoltre, per i 5 round successivi, il personaggio esplode nuovamente, detonando ogni volta in un punto a 9 metri (direzione determinata casualmente) dall'ultimo punto in cui è esploso.

Topo in Trappola [Generale]

Il personaggio può passare da un piagnucolio patetico a una furia assassina in un batter d'occhio.

Prerequisiti: Nano di fosso, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Nell'azione immediatamente successiva alla prova di Intimidire di un nemico contro il personaggio, o in un round in cui il personaggio ha effettuato una prova di Diplomazia, il personaggio acquisisce un bonus di +2 ai suoi tiri per colpire. Il nemico potrebbe essere colto con la guardia abbassata dall'attacco del personaggio; se il personaggio attacca l'avversario che aveva effettuato la prova di Intimidire contro di lui oppure contro il bersaglio della sua prova di Diplomazia precedente, l'avversario dovrà superare una prova di Percepire Intenzioni con CD 10, o essere colto alla sprovvista e perdere il suo bonus di Destrezza alla CA.

Vincolo d'Onore [Generale]

"La mia parola è il mio onore e il mio onore è la mia vita."

- Sturm Brightblade

Per il personaggio, tener fede alla parola data e conservare il proprio onore è di importanza assoluta.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di circostanza +2 a qualsiasi tiro salvezza, se il fallimento di quel tiro salvezza avrebbe come conseguenza l'infrazione di una promessa, di un giuramento o di un suo esplicito dovere.

Speciale: Se il personaggio infrange volontariamente una promessa o un giuramento, perde i benefici di questo talento finché non espia la sua mancanza (vedi l'incantesimo *espiazione*).

Capitolo Tre

Foresta confortevole, e confortevoli
Anche le sue dimore perfette
In cui cresciamo e non più imputridiamo,
I nostri alberi sempre verdi,
I frutti maturi non cadono mai,
I ruscelli immobili e trasparenti
Come il vetro, con il cuore in riposo
In questo durevole giorno.

Sotto questi rami il movimento
Si arresta volontariamente,
Il canto degli uccelli, gli amori restano ai margini
Insieme a tutte le febbri, ai fallimenti della memoria.
Oh, confortevole foresta, e confortevoli
Le sue perfette dimore.

E la luce sulla luce, la luce come congedo nel buio,
Sotto questi rami nessuna ombra,
Poiché l'ombra è dimenticata
Al calore della luce e del fresco odore delle foglie,
Dove noi cresciamo e imputridiamo;
Non più, i nostri alberi sempre verdi.

Qui c'è silenzio, dove la musica si corica nel silenzio,
Qui, sull'orlo immaginato del mondo, dove la chiarezza
Completa i sensi, dove finalmente contempliamo
Frutti maturi che non cadono mai,
Ruscelli immobili e trasparenti.

Dove le lacrime vengono asciugate dai nostri volti,
O si acquietano,
Immobili come un ruscello in compiuti paesi di pace,
E il visitatore apre, permettendo il viaggio della luce
Come aria, come il cuore in riposo
In questo durevole giorno.

Oh, confortevole foresta,
E confortevoli anche le sue perfette dimore
Dove cresciamo e non imputridiamo più,
I nostri alberi sempre verdi,
I frutti maturi non cadono mai,
I ruscelli immobili e trasparenti
Come l'aria, con il cuore in riposo
In questo durevole giorno.

- Canto di Wayreth

Su Krynn, poche altre cose sono oggetto di reverenza e incomprensione quanto l'uso della magia. Dai poteri conferiti ai chierici dalle loro divinità al potere arcano detenuto dai maghi, dall'energia del mondo circostante a cui attingono gli stregoni allo strano potere interiore utilizzato dai mistici, la magia è una delle forze più potenti che animano Krynn.

Nel corso delle varie ere di Krynn, vari tipi di magia hanno preso di volta in volta il sopravvento. Prima del Cataclisma, la magia divina e la magia arcana convivevano in relativa tranquillità, finché il Gran Sacerdote di Istar non dichiarò la magia arcana una nemica dell'ordine del Bene. Dopo il Cataclisma, la magia clericale scomparve, poiché gli dei si ritirarono dal mondo. Fu soltanto all'epoca della Guerra delle Lance, oltre trecento anni dopo, che la magia divina riaffiorò, e che i popoli si rivolsero di nuovo alle divinità.

Dopo la Guerra del Caos, sia la magia arcana che quella divina scomparvero completamente, dal momento che tutti gli dei, comprese le tre divinità della magia, non ebbero più alcun contatto col mondo. All'inizio dell'Era dei Mortali, comparvero "nuove" forme di magia: stregoneria e misticismo. In contrasto con i poteri conferiti dagli dei, la stregoneria e il misticismo si affidano rispettivamente al potere del mondo stesso e al proprio potere interiore. I vecchi maghi e chierici abbandonarono le vecchie usanze, che non servivano più a ottenere la magia, e si rivolsero a queste nuove forme, cercando di recuperare il potere che in passato avevano detenuto.

Quarant'anni dopo la Guerra del Caos, una strana tempesta colpì Ansalon, provocando la scomparsa sia del misticismo che della stregoneria, e la magia sembrò di nuovo scomparsa del tutto. Con la venuta dell'Esercito dell'Unico Dio, ancora una volta Ansalon venne sconvolto. Quando fu rivelato che l'Unico Dio era in realtà Takhisis, che aveva trafugato il mondo subito dopo la sconfitta del Caos, fu anche rivelato che la dea aveva usato le anime dei morti per risucchiare la magia e recuperare il potere che aveva perduto. Quando venne sconfitta, le altre divinità fecero ritorno su Krynn, riportando con loro la vecchia magia. Ora sia le vecchie forme di magia che le "nuove" coesistono, anche se resta ancora da vedere se la loro convivenza sarà pacifica o carica di scontri, là dove le condurrà il Fiume del Tempo in futuro.

Magia arcana

La magia arcana è il dominio dei maghi, da quelli che si sottopongono alla Prova dell'Alta Stregoneria a quelli rinnegati, che ignorano le leggi stabilite dalle tre divinità della magia.

La magia arcana prevede la manipolazione diretta delle forze della creazione. Si tratta di forze cataclismiche, come visto nell'Era dei Sogni, in cui le divinità della magia erano costrette a intervenire per impedire ai mortali di scatenare forze al di là della loro comprensione.

Dal momento che la magia arcana racchiude un enorme potenziale distruttivo, gli dei della magia hanno invocato ciò che è divenuto noto come la Maledizione dei Maghi. La Maledizione dei Maghi fa sì che un incantesimo scompaia dalla memoria del mago non appena viene lanciato, costringendo il mago a riposare per riprendersi dall'effetto stancante che il ricorso alla magia ha su di lui, nonché a studiare gli stessi incantesimi ogni volta da capo. Senza queste proibizioni, i mortali potrebbero scatenare forze distruttive di massa superiori a quelle del Cataclisma stesso.

Dopo il Cataclisma, quando le altre divinità

si ritirarono dal mondo, i tre dei della magia rimasero. Rappresentati dalle tre lune che orbitano attorno a Krynn, i maghi sapevano con più sicurezza degli altri che gli dei non se ne erano andati davvero, che erano semplicemente in attesa del momento giusto del loro "ritorno".

Una volta sconfitto il Caos, le tre lune scomparvero, sostituite da una singola luna che costituiva solo un doloroso ricordo della luce serena di Solinari, della gloria scarlatta di Lunitari e dell'oscurità stigea di Nuitari (anche se l'ombra di Nuitari poteva essere vista solo dai maghi dalle Vesti Nere). Con la scomparsa delle tre lune, anche la magia arcana scomparve. In sua assenza, molti maghi si rivolsero alla nuova, inesplorata stregoneria "naturale", anche se rimpiangevano il potere che avevano detenuto in passato. Senza essere più vincolati dalle leggi della magia che le tre divinità avevano imposto, gli stregoni potevano impugnare l'acciaio e la magia in ciascuna delle loro mani, ma i giorni della magia veramente potente erano passati. O almeno così credevano in molti.

Con la rivelazione di Takhisis nelle spoglie dell'Unico Dio e della sua sconfitta finale, gli dei riuscirono a tornare a Krynn ancora una volta. Le tre divinità della magia ripresero la loro posizione nel cielo notturno, e riportarono assieme a loro la vecchia magia arcana. Forse i maghi di un tempo faranno ritorno alla loro magia più familiare. Altri potrebbero decidere di continuare a seguire il sentiero più libero e indipendente della stregoneria. E forse sarà possibile unire assieme le due forme di magia.

Alta Stregoneria

Nella storia di Ansalon, nessun'altra organizzazione è stata altamente rispettata o altrettanto temuta quanto gli Ordini dell'Alta Stregoneria. Il retaggio degli ordini, fondati all'inizio dell'Era dei Sogni, è continuato ad esistere più a lungo di qualsiasi altra organizzazione, compresi i Cavalieri di Solamnia.

Gli Ordini dell'Alta Stregoneria sono composti da tre gruppi separati: le Vesti Bianche del Bene, le Vesti Rosse della Neutralità e le Vesti Nere del Male. Sono divisi dall'allineamento, ma sono vincolati assieme dallo stesso ideale: la sola fedeltà di un mago è verso la magia stessa.

Quando i tre dei della magia fondarono gli ordini, insegnarono ai maghi le Fondamenta della Magia:

1. Tutti i maghi sono fratelli e sorelle all'interno del loro ordine. Tutti gli ordini sono fratelli nel potere.
2. I luoghi dell'Alta Stregoneria sono luoghi comuni a tutti gli ordini, e nessuna stregoneria va usata al loro interno contro gli altri maghi.
3. Il mondo al di fuori delle mura delle torri potrebbe mettere fratello contro sorella e ordine contro ordine, ma questo è il modo dell'universo.

Al di fuori delle torri, una Veste Nera e una Veste Bianca potrebbero trovarsi su schieramenti opposti del campo di battaglia, senza esitare a scatenare i loro incantesimi più potenti nel tentativo di distruggere l'altro. Ma all'interno delle torri, gli stessi due maghi potrebbero essere visti scambiare con entusiasmo appunti e ricerche magiche in perfetta armonia. La fedeltà alla magia ha la precedenza su ogni altra cosa, ed è ciò che ha permesso agli Ordini dell'Alta Stregoneria di sopravvivere in un mondo dove spesso sono stati considerati degli abomini da distruggere a qualsiasi costo.

Dopo la scomparsa delle tre divinità della magia e del potere arcano, tre stregoni che avevano imparato a padroneggiare le "nuove" forme di magia si radunarono e tennero l'Ultimo Conclave nella Torre di Wayreth. Palin Majere, il nipote del grande Raistlin Majere, si incontrò con lo straniero conosciuto solo come il Maestro della Torre e l'enigmatico Stregone Ombra. Tutti e tre furono d'accordo nello sciogliere gli Ordini dell'Alta Stregoneria dal momento che l'Alta Stregoneria non esisteva più. Nei primi decenni della Quinta Era, senza nessun ordine a guidarli, i maghi si rivolsero allo studio delle nuove forme di magia, la stregoneria (all'Accademia della Stregoneria di Palin Majere) e il misticismo (alla Cittadella della Luce, fondata dalla potente mistica Goldmoon, che era un tempo una gran sacerdotessa di Mishakal), oppure abbandonarono la magia completamente. Negli anni che seguirono, molti vennero braccati e uccisi. Furono tempi davvero bui per gli Ordini dell'Alta Stregoneria, un tempo così potenti.

Dopo il ritorno degli dei, la magia dei veri maghi è di nuovo tornata nel mondo. Nel cielo risplendono di nuovo le tre lune, infondendo in coloro che seguono le vie arcane nuova determinazione e speranza. Ora Dalamar lo Scuro e Lady Jenna di Palanthas hanno unito le loro forze, nella speranza di tornare alla Torre di Wayreth,

Maledizione dei maghi: variante

Come regola alternativa, per rappresentare la stanchezza provocata dal lancio degli incantesimi più potenti dell'Alta Stregoneria, il DM può decidere di applicare il pieno effetto della Maledizione dei Maghi.

In pratica, quando un personaggio lancia un incantesimo arcano, deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo, dopo che l'incantesimo viene lanciato. Se supera il tiro, non subisce nessun effetto per il lancio dell'incantesimo. Se lo fallisce, tuttavia, diventa affaticato. Se fallisce un altro tiro salvezza quando è già affaticato, diventa esausto. Se fallisce un terzo tiro salvezza, cade privo di sensi.

il fulcro del potere degli Ordini dell'Alta Stregoneria. Nel frattempo, piccole scuole sono nate in tutto Ansalon, iniziando ad accettare nuovi studenti e preparandoli ai giorni in cui dovranno di nuovo affrontare le prove che stabiliranno se potranno diventare o meno veri e propri Maghi dell'Alta Stregoneria. Non è ancora ben chiaro come le divinità della magia vedano la stregoneria "naturale", o come coesisteranno con coloro dotati di tale potere.

Tutori e accademie

Molti di coloro che decidono di unirsi ai ranghi degli Ordini dell'Alta Stregoneria iniziano il loro addestramento in giovane età. Dei maghi insegnanti, nominati dal Conclave, vengono assegnati come guide a queste giovani menti, per allontanare coloro che non si dimostrano adatti alle vie della magia e tenere d'occhio coloro che potrebbero rivelarsi dei veri prodigi.

L'istruzione di uno studente arriva solo fino a un certo punto, spingendo coloro che intendono continuare i propri studi a prepararsi per la loro Prova dell'Alta Stregoneria. Alcuni studenti non arrivano mai a quel punto, limitandosi a rimanere a un livello di semplici iniziati per il resto dei loro giorni. Pochissimi tra questi potrebbero provare a continuare i loro studi in segreto, ma corrono il rischio di essere bollati come rinnegati e venire inseguiti ed eliminati dagli ordini.

Per sottoporsi alla Prova dell'Alta Stregoneria, gli studenti devono ricevere un invito a recarsi alla Torre di Wayreth (dal momento che la torre al momento è inaccessibile, gli studenti si incontrano con i maghi più anziani in vari luoghi di raduno temporanei sparsi in tutto Ansalon). Una volta giunti a destinazione, un viaggio impegnativo sia dal punto di vista fisico che spirituale, viene chiesto loro di dichiarare la propria fedeltà.

Bastone di Magius

Il *bastone di Magius* è uno dei più famigerati oggetti magici di Krynn. Si dice che sia stato creato e impugnato dal grande mago della guerra Magius, la cui magia fu di fondamentale aiuto a Huma per sconfiggere la Regina delle Tenebre. Alla morte di Magius, il bastone venne custodito nella Torre dell'Alta Stregoneria di Wayreth, finché non venne passato al giovane mago delle Vesti Rosse, Raistlin Majere, assieme all'altro oggetto ad esso abbinato, il *pugnale di Magius*. Raistlin ricevette il bastone dopo aver completato con successo la sua Prova dell'Alta Stregoneria, stando a ciò che dicono alcuni una misera ricompensa per aver perduto per sempre la salute nel corso della prova.

Raistlin Majere impugnò il bastone per molti anni, esaminando la magia racchiusa in quest'arma meravigliosa. Dopo l'apparente morte di Raistlin, il bastone rimase rinchiuso nella Torre dell'Alta Stregoneria di Palanthas, finché il nipote di Raistlin, Palin Majere, non giunse alla torre per affrontare la sua prova personale e divenne a sua volta il portatore del bastone. Palin impugnò il bastone fino alla fine della Guerra del Caos, dopo di che il bastone scomparve misteriosamente, e non fu mai più visto su Krynn.

Questo *bastone ferrato+2* conferisce un bonus di deviazione +3 alla CA di chi lo impugna. Una volta al giorno può lanciare *caduta morbida* (solo sul portatore) e *luce diurna* (soltanto sul bastone) a comando. Il portatore del bastone può estinguere la *luce diurna* con un'altra parola di comando.

Il portatore del *bastone di Magius* può lanciare fino a tre incantesimi al giorno che vengono ingranditi come se fossero sotto l'effetto del talento Incantesimi Ingranditi. Questi incantesimi devono essere del tipo seguente: incantesimi che creano la luce, incantesimi che manipolano l'aria o incantesimi che influenzano la mente.

Il bastone infligge un livello negativo a qualsiasi creatura che lo tocchi e che non sia un incantatore arcano. Il livello negativo permane fintanto che il bastone viene impugnato, e scompare quando non viene più impugnato o trasportato. Il livello negativo non è un'effettiva perdita di livello, ma non può essere annullato in alcun modo (nemmeno attraverso gli incantesimi *ristorare*) fintanto che il bastone viene impugnato o trasportato.

Stranamente, il *bastone di Magius* sembra rivelare capacità magiche diverse a seconda di chi lo impugna. Alcuni ipotizzano che tutte queste capacità facciano parte della creazione del bastone, mentre altri credono che sia il portatore ad aggiungere altri poteri al bastone. In ogni caso, il portatore del *bastone di Magius* non va mai sottovalutato.

Forte (tutte le scuole); LI 18°.

Pugnale di Magius

Si conosce ben poco riguardo alla creazione del *pugnale di Magius*. Prima della sconfitta della Regina delle Tenebre per mano di Huma, ai maghi era concesso impugnare soltanto dei bastoni, e solo perché si trattava di strumenti magici oltre che di armi. Magius indossava vesti di tutti e tre i colori, ed era anche considerato un rinnegato, quindi potrebbe aver creato il pugnale al di fuori delle Torri dell'Alta Stregoneria, quando era un rinnegato.

Assieme al *bastone di Magius*, a Raistlin venne dato il *pugnale di Magius*, una volta completata la sua Prova dell'Alta Stregoneria. A differenza del bastone, tuttavia, Raistlin rimase all'oscuro della storia del pugnale finché non scoprì, fortuitamente, la sua proprietà di non essere individuato quando tutto il resto del suo equipaggiamento gli venne portato via.

Cosa sia accaduto al pugnale dopo la morte apparente di Raistlin è un mistero pari a quello dell'attuale ubicazione del *bastone di Magius*.

Questo *pugnale+3* è fatto di argento indurito magicamente. Non può essere individuato da nessun metodo di ricerca normale o magico, fintanto che viene portato da un mago.

Abiurazione e invocazione moderata: LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *invisibilità, anti-individuazione*; Prezzo 28.300 mo.

Gli studenti vengono quindi assegnati a un nuovo maestro, che li prepara alla prova. Ad alcuni casi, come ad esempio coloro che già dispongono di discrete abilità magiche (quei rinnegati che hanno acconsentito a sottoporsi alla prova per evitare l'esecuzione, o certi casi speciali come Raistlin Majere), viene concesso di sottoporsi alla prova immediatamente.

Non tutti gli studenti di magia sono così fortunati da poter frequentare un'accademia di magia apposita. Coloro che hanno scoperto la magia attraverso mezzi propri (specialmente se vivono all'interno di una cultura che ha scarsa considerazione della magia, come ad esempio Solamnia durante l'Era della Disperazione), spesso non si rendono conto di cosa stanno studiando. Maghi dell'Alta Stregoneria altamente specializzati esplorano tutto Ansalon, spesso sotto mentite spoglie, in cerca di tali studenti nascosti. Se il mago nascente dimostra la propensione giusta per la magia e il potenziale di sostenere i rigori dell'arte, allora gli viene fornito un modo per recarsi fino a Wayreth, anche se il viaggio raramente si rivela facile. Se gli studenti nascosti rivelano una buona propensione ma non l'impegno necessario, vengono "gentilmente" scoraggiati.

Torri dell'Alta Stregoneria

In origine si progettava di costruire sette Torri dell'Alta Stregoneria, dal momento che esistevano sette luoghi su Ansalon dove sembrava che la magia fosse particolarmente potente. Vennero costruite cinque torri; i nani di Thorbardin impedirono il tentativo di costruire una torre nei pressi della loro dimora.

Ognuno dei cinque luoghi selezionati racchiudeva incredibili proprietà magiche ed era collocato in un'area selvaggia, lontano da ogni centro civilizzato. Tre di quei luoghi, tuttavia, si dimostrarono posizioni ideali per gli insediamenti. Col passare dei secoli, le città di Daltigoth, Istar e Palanthas sorsero attorno a queste torri. Soltanto le Torri di Wayreth e di Goodlund rimasero in aree isolate.

Bastone di Magius

Ogni torre era circondata da un bosco incantato infuso di proprietà magiche che fungeva da prima linea di difesa. I boschi fornivano la difesa necessaria agli ordini nei decenni che servivano per costruire ogni torre.

Il Bosco di Daltigoth venne incantato per suscitare in qualsiasi essere vivente che entrasse al suo interno un sonno profondo. Gli individui addormentati venivano trasportati all'interno della torre o fuori dalla foresta, in base alle intenzioni dell'individuo che era entrato nel bosco. Il bosco venne distrutto assieme alla torre.

Il Bosco di Istar era stato incantato per cancellare nella gente, almeno temporaneamente, il ricordo del perché si erano diretti verso la torre. L'effetto durava finché l'individuo non usciva dalla foresta. Il bosco venne distrutto assieme alla torre.

Si dice che il Bosco di Goodlund, che divenne noto col nome di Rovine dopo essere stato distrutto dagli ordini, suscitasse nei viandanti passioni estreme: odio, amore, vendetta, desiderio e così via. La passione variava da un individuo all'altro, e si dice che fosse quasi impossibile resistere a lungo. Il bosco venne distrutto assieme alla torre.

Il Bosco di Palanthas, conosciuto come il Bosco di Shoikan, ispirava una paura incontrollabile. Quando la torre venne maledetta, la paura del Bosco assunse tinte più oscure, incutendo un terrore indicibile, tale da rendere nervosi perfino i kender. Divenne anche infestato da non morti che fungevano da guardiani del bosco, rendendo ogni traversata del bosco una vera e propria ordalia. Il bosco è rimasto a Palanthas anche dopo la sparizione della torre. Si dice che sia ancora infestato dai non morti, anche se nessuno li ha visti: è possibile udire solo le loro grida terrificanti.

Il Bosco di Wayreth è sempre stato inteso ad ospitare il Conclave, ed è quindi il più potente tra i boschi. Il bosco crea un campo interdimensionale, che consente alla torre e a ciò

Il gioiello della notte

Il *gioiello della notte*, un pegno conferito dal Maestro della Torre di Palanthas a coloro che egli considerava degni di entrare nella torre, è un artefatto minore che ha un unico scopo: aiutare coloro che intendono attraversare il terrificante Bosco di Shoikan.

Il *gioiello della notte*, nero e disadorno, ha l'aspetto di un semplice pezzo di carbone che sembra stranamente gelido al tocco. Quando il gioiello viene impugnato all'interno del bosco, inizia a risplendere di uno strano bagliore visibile solo ai non morti. Chi ne fa uso deve avere il volto scoperto, e lasciare che la luce investa il suo volto e i suoi occhi.

Il *gioiello della notte* attenua alcuni, ma non tutti gli effetti magici del bosco, quindi colui che lo impugna deve comunque ricorrere a tutto il suo coraggio per passare oltre gli alberi. I non morti possono comunque attaccare colui che impugna il *gioiello della notte*, anche se la gemma conferisce alcune difese anche contro di loro. Se mostrata o usata per toccare uno dei non morti, colui che lo impugna può tentare di intimorire le creature non morte come se fosse un chierico malvagio di livello pari al suo livello totale del personaggio.

Il *gioiello della notte* conferisce una protezione nel raggio di 3 metri, fintanto che impugnato e tenuto alto. Tuttavia, se viene estratta un'arma o lanciato un incantesimo, la magia del *gioiello della notte* non offre più alcuna protezione, lasciando il suo portatore alle cure assai poco tenere del Bosco di Shoikan.

Abiurazione forte; LI 17°

che si trova nel raggio di 15 km dalla torre di teletrasportarsi ovunque entro 750 km dal luogo di costruzione originario della torre. L'area indicata sulle mappe (vedi Capitolo 5) indica il luogo di costruzione, non la posizione effettiva della torre, che può variare da un momento all'altro. Nessun gruppo è riuscito a localizzare o a reclamare con successo la torre dopo la Guerra delle Anime, anche se molti maghi che sono tornati in possesso dei loro poteri hanno dimostrato l'intenzione di voler rifondare gli Ordini dell'Alta Stregoneria.

Prova dell'Alta Stregoneria

Gli Ordini dell'Alta Stregoneria decisero di istituire la Prova dell'Alta Stregoneria per varie ragioni: per valutare il potenziale magico di un individuo, per eliminare coloro che non prendevano la loro magia sul serio e, soprattutto, per apprendere come il potenziale mago avrebbe usato la sua magia in futuro. Ogni prova è diversa, e viene costruita specificamente su misura in base alle forze, alle debolezze e alle necessità del singolo individuo. Se l'aspirante supera la prova, fa letteralmente della magia la sua vita e acconsente a rispettare i dettami del Conclave.

Coloro che si sottopongono alla prova spesso rimangono segnati dal loro successo. A volte il cambiamento è fisico, come la salute infranta, la pelle dorata e gli occhi a clessidra di Raistlin Majere, o la gamba zoppa del vecchio Capo delle Vesti Rosse, Justarius. In altri casi, il cambiamento è mentale: il mago potrebbe essere tormentato da un sogno ricorrente, o da una repulsione a qualcosa in particolare che gli è comparsa nel corso della prova. In ogni caso, il cambiamento è concepito per essere un monito costante al mago: la magia è la vita, la vita è la magia, e perdere l'una significa perdere l'altra.

Anche se ogni prova è unica ed è basata sul singolo individuo, esistono alcuni elementi in comune. La prova deve essere rigorosa: il fallimento significa la morte. Ogni prova deve comprendere almeno tre sfide per valutare la conoscenza e l'uso della magia. Ogni incantesimo che il mago conosce dovrà avere un ruolo all'interno della prova. La prova deve includere almeno tre imprese o pericoli che non possano essere superati attraverso il solo uso della magia, e almeno uno scontro con un individuo che il mago considera un amico, un compagno o un alleato. Infine, il mago deve affrontare almeno un nemico che sia più potente di lui.

Nella maggior parte dei casi, le sfide all'interno della prova sono una combinazione di questi elementi chiave, come ad esempio far apparire un amico come un nemico la cui abilità nella magia sia superiore a quella del mago, costringendo il mago ad affidarsi al suo ingegno per sopravvivere.

Le prove in sé sono ad alto contenuto magico. Alcune potrebbero addirittura essere ambientate in un altro luogo, o in un altro tempo. Parte della prova dell'elfo scuro Dalamar lo vide costretto a scegliere tra la sacralità della prova stessa e i capricci del suo "padrone", e il tutto mentre a Istar si stava scatenando il Cataclisma. La prova può anche avvenire completamente nella mente dell'aspirante, convincendolo di essere qualcun altro. La forte magia di cui è intessuta la prova rende il tutto possibile.

A volte, a coloro che si sottopongono alla prova è concesso di portare con sé dei compagni, anche se gli ordini non garantiscono la loro incolumità o la loro sopravvivenza.

Maghi rinnegati

Quando gli dei della magia crearono gli Ordini dell'Alta Stregoneria, lo fecero per preservare l'equilibrio della magia nel mondo. Coloro che non seguivano le leggi della magia o decidevano deliberatamente di non farlo venivano considerati dei rinnegati.

Viene considerato un mago rinnegato qualsiasi mago che esista al di fuori degli Ordini dell'Alta Stregoneria, e il cui uso della magia venga considerato una minaccia all'equilibrio, nonché alla già fragile immagine dei Maghi dell'Alta Stregoneria. Un mago rinnegato la cui magia terrorizzi gli abitanti di un piccolo villaggio viene comunque considerato un mago dagli abitanti, non importa quale sia il colore delle sue vesti.

I semplici iniziati, coloro che non vengono considerati sufficientemente forti da sottoporsi alla Prova dell'Alta Stregoneria, non sono considerati una vera e propria minaccia. Quei maghi spinti dalla sete di potere a usare la magia senza rispettare i suoi dettami, oppure coloro che hanno tradito l'Ordine dell'Alta Stregoneria, vengono bollati come rinnegati.

Gli ordini hanno il dovere di dare la caccia ai rinnegati e di neutralizzare la minaccia che rappresentano. I maghi delle Vesti Bianche cercano di localizzare e di catturare il rinnegato per portarlo al cospetto del Conclave, preferibilmente senza infliggere troppi danni al rinnegato. Se dovessero fallire, segnaleranno il rinnegato alla torre o al punto di raduno più vicino, e nel frattempo tenteranno di tenere d'occhio da vicino il rinnegato e le sue azioni. Le Vesti Bianche cercano di distruggere il rinnegato solo se non hanno altra scelta, e se rappresenta una seria minaccia all'equilibrio o alle vite altrui.

I maghi delle Vesti Rosse tentano di catturare il rinnegato e di portarlo al cospetto del Conclave, se possibile. Altrimenti, le Vesti Rosse faranno ciò che possono per distruggerlo. L'equilibrio deve essere mantenuto.

I maghi delle Vesti Nere tentano di convincere il rinnegato ad unirsi alle Vesti Nere, nella speranza di poter annoverare il nuovo membro tra le proprie fila. Se il rinnegato rifiuta l'offerta, le Vesti Nere lo distruggono senza esitazione.

A meno che il rinnegato non abbia commesso gravi crimini attraverso la magia, gli viene offerto di sottoporsi alla Prova dell'Alta Stregoneria e di unirsi alle fila degli ordini. Coloro che acconsentono possono sottoporsi alla prova ed entrare a far parte dell'ordine indicato dal loro allineamento. Coloro che rifiutano vengono imprigiona-

ti o puniti adeguatamente. Normalmente non vengono mai più visti.

Lune della magia

Quando le altre divinità presero le loro posizioni nel cielo notturno, le tre divinità della magia decisero di collocarsi più vicine al mondo, e si incarnarono nelle tre lune che orbitano attorno a Krynn. Ognuno dei tre Ordini dell'Alta Stregoneria trae i suoi poteri da una delle lune della magia.

I maghi delle Vesti Bianche traggono i loro poteri dalla luna d'argento, Solinari, il cui bagliore luminoso risplende anche sulle loro vesti bianche. I maghi delle Vesti Rosse traggono i loro poteri da Lunitari, la luna rossa, mentre le Vesti Nere ricevono la loro energia da Nuitari, la misteriosa luna nera che soltanto loro sono in grado di vedere.

La posizione e l'aspetto delle lune di ogni ordine hanno effetto sulla magia dell'ordine in questione. Inoltre, quando le lune entrano in allineamento, la magia di ogni ordine viene potenziata. Vedi "Alta stregoneria" nel Capitolo 2 per ulteriori dettagli sugli effetti delle lune.

Un allineamento perfetto di tutte e tre le lune è una cosa molto rara, che avviene circa tre volte ogni anno e mezzo: due volte quando le lune sono soltanto delle falci, e una volta quando le lune sono piene (fenomeno conosciuto come la Notte dell'Occhio, anche se in realtà dura due notti). Viceversa, le congiunzioni di soltanto due lune sono piuttosto comuni: Nuitari si congiunge ad una delle altre due lune circa un giorno su quattro, grazie al percorso veloce della sua orbita. Si congiunge a Lunitari circa una volta ogni undici o dodici giorni, e con Solinari ogni dieci o undici giorni. Molto spesso la congiunzione dura solo una notte, ma a volte si prolunga fino a due. Lunitari e Solinari entrano in congiunzione l'una con l'altra solo una volta ogni quattro mesi e mezzo, ma le loro congiunzioni durano almeno sette o otto giorni.

Durante alcuni giorni, Nuitari entra in congiunzione con una luna al mattino e con l'altra alla sera, mentre Lunitari e Solinari non sono in congiunzione tra loro. Nel corso di queste "false congiunzioni", i maghi di tutti e tre gli ordini acquisiscono i benefici della congiunzione della loro luna, ma non quelli extra relativi alla congiunzione di tutte e tre le lune.

Calcolare la posizione delle lune

Esistono due metodi per calcolare la posizione delle lune di Krynn all'interno di una campagna. Se si tiene conto metodicamente del passare del tempo, è possibile usare la "Tabella delle orbite lunari" per calcolare la posizione di ogni luna giorno per giorno. Altrimenti, è possibile tirare per determinare una nuova posizione della luna quando si dimostra importante.

Per determinare la posizione di partenza delle lune, si tira 1d20 e si colloca un segnalino su ogni luna sullo spazio corrispondente della "Tabella delle orbite lunari" (si tira un solo 1d20, non uno per ogni luna). Se il risultato del tiro è 20, ad esempio, la campagna inizia nella Notte dell'Occhio, mentre con un 18 si avrà Nuitari crescente, Lunitari calante e Solinari come Luna Nuova. Ogni giorno successivo si sposta il segnalino di uno spazio in senso antiorario sul suo percorso.

Se il DM non desidera tenere conto della posizione delle lune giorno per giorno, basterà generare una posizione specifica ogni volta che ha importanza. Si usa il metodo sopra descritto per generare una posizione di partenza, e poi si muove ogni segnalino di 0-9 spazi (1d10-1) in senso antiorario per determinare la posizione di ogni luna. Questo approccio sacrifica parte del realismo per favorire un'esperienza di gioco più immediata.

Gli effetti delle lune sulla magia implicano che i Maghi dell'Alta Stregoneria hanno un netto vantaggio in termini di gioco in un quarto del tempo e un netto svantaggio in termini di gioco in un altro quarto del tempo. Probabilmente i giocatori tenderanno a ricordare con più facilità il quarto del tempo in cui sono favoriti piuttosto che quello in cui sono ostacolati dalle lune. Sarebbe più facile far sì che ogni giocatore che interpreta un mago tenga traccia delle posizioni delle lune personalmente, ma è importante che il DM si assicuri che i giocatori non abusino di questo sistema, applicando i benefici della loro dipendenza dalle lune ma ignorandone gli svantaggi.

Stregoneria naturale ("magia selvaggia")

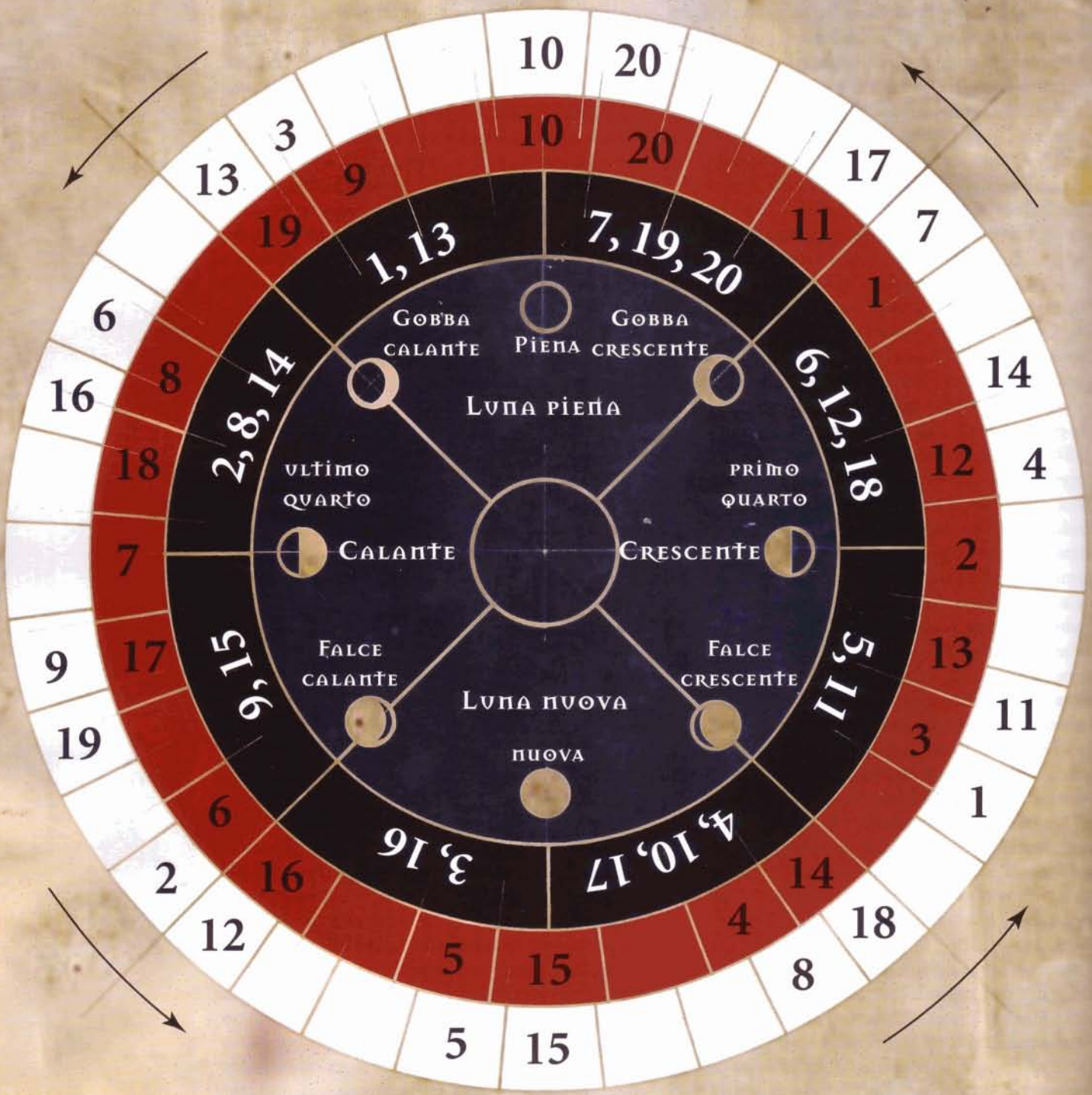
La stregoneria naturale è la magia riscoperta sulla scia della Guerra del Caos. Molti la considerano una nuova forma di magia, ma in realtà è la forma di magia più antica: la manipolazione delle energie naturali infuse nel mondo, energie intensificate dal passaggio della Gemma Grigia sulla faccia di Krynn.

A differenza dell'Alta Stregoneria, la stregoneria naturale è più difficile da controllare e sembra meno potente, specialmente agli occhi di coloro che praticavano la "vecchia" magia, ed è per questo che spesso viene indicata con il nome di "magia selvaggia". Ciò che la stregoneria naturale perde in termini di forza, tuttavia, guadagna in termini di flessibilità: gli stregoni non sono afflitti dalla Maledizione dei Maghi. Anche se attingere alla stregoneria può rivelarsi altrettanto stancante fisicamente e mentalmente, i suoi praticanti sono famosi per la loro apparente capacità di creare nuovi effetti magici e di manipolare l'energia esistente.

Anche se sono stati necessari alcuni anni per padroneggiarla, Palin Majere, lo Stregone Ombra e il Maestro della Torre sono poi stati riconosciuti come le più grandi menti di Ansalon in grado di attingere e manipolare la stregoneria naturale. Quando formarono l'Ultimo Conclave e sciolsero gli Ordini dell'Alta Stregoneria, segnarono l'inizio di una nuova era della magia e il capitolo finale delle "vecchie usanze" della magia. O almeno così credevano.

Poco più di un anno prima della Guerra delle Anime, il drago Beryllinthranox inviò i suoi servi ad attaccare l'Accademia della Stregoneria a Solace, depredando l'Accademia dei suoi oggetti magi-

Tabella delle Orbite Lunari



Solinari: Rivoluzione di 36 giorni, con 9 giorni per quarto

Lunitari: Rivoluzione di 28 giorni, con 7 giorni per quarto

Nuitari: Rivoluzione di 8 giorni, con 2 giorni per quarto

ci più preziosi per rafforzare i suoi poteri, che si stavano indebolendo. Purtroppo, durante l'attacco, l'Accademia venne distrutta in un'esplosione che molti attribuirono alle forze dei draghi, anche se portò via buona parte dei draghi più potenti. Da allora, molti stregoni si sono nascosti, temendo di essere perseguitati per quel poco potere che loro rimaneva. In seguito alla Guerra delle Anime, la stregoneria è tornata alla sua forza di un tempo, senza più essere trafugata dagli spiriti dei morti. Tuttavia, con il ritorno della stregoneria, fecero ritorno anche le divinità della magia, che credevano che la stregoneria naturale fosse troppo caotica per essere controllata dai mortali. Fatta eccezione per i Cavalieri della Spina, i misteriosi stregoni dalle vesti grigie, non c'è più unità tra gli stregoni, è ciò li rende più vulnerabili alle persecuzioni.

Il sentiero futuro della stregoneria naturale e dell'Alta Stregoneria deve ancora essere deciso. Potranno coesistere in pace o i praticanti delle due arti finiranno per ritrovarsi su schieramenti opposti?

Tutori e accademie

A differenza degli Ordini dell'Alta Stregoneria, esistono poche accademie vere e proprie dove gli stregoni naturali possano addestrarsi. Gli stregoni vengono invece affidati alle proprie forze nello scoprire il loro sentiero, e quindi apprendono l'arte per conto proprio o si mettono in cerca di un maestro disposto a insegnare loro l'arte.

Quelle organizzazioni che dispongono di un'accademia vera e propria per gli insegnamenti della stregoneria sono assai selettivi su coloro che decidono di addestrare. I Cavalieri della Spina, dalle vesti grigie, addestrano soltanto coloro che sono stati accettati tra le fila dei Cavalieri di Neraka, mentre il Maestro della Torre istruiva soltanto coloro che si sottoponevano a una Prova della Stregoneria (strutturata in modo analogo alla Prova dell'Alta Stregoneria ma tenendo presenti le capacità più limitate di uno stregone naturale). L'Accademia della Stregoneria di Palin Majere era pronta ad accettare chiunque fosse disposto ad accettare che la comprensione della stregoneria naturale fosse molto diversa dalle vecchie usanze dell'Alta Stregoneria.

I Cavalieri di Takhisis fondarono un loro severo regime di addestramento per i loro maghi dalle vesti grigie (che non avevano mai seguito le leggi della magia ed erano considerati dei rinnegati dagli Ordini dell'Alta Stregoneria) nella nuova arte. Trafugando conoscenze sia dall'Accademia della Stregoneria che dalla Cittadella della Luce, le vesti grigie cercarono di riconquistare la loro gloria perduta.

Nel corso di questo breve periodo, l'Accademia della Stregoneria fu forse il singolo più grande centro di insegnamento e di apprendimento delle nuove arti della stregoneria naturale. Fu qui che agenti sotto copertura dei Cavalieri di Takhisis trafugarono i segreti della stregoneria naturale, proprio come trafugarono i segreti del misticismo dalla Cittadella della Luce di Goldmoon a Schallsea.

Accademia della Stregoneria

Dopo quasi tre anni dall'incontro dell'Ultimo Conclave, l'Accademia della Stregoneria venne eretta in cima a un altopiano grazie all'abile applicazione di stregoneria e ingegneria combinate assieme. Dal margine dell'altopiano era possibile vedere la grande foresta di vallenwood che si spingeva fino alle rive del Lago Crystalmir, e di tanto in tanto anche il fumo dei comignoli che si innalzava dalla città di Solace, nascosta tra gli alberi.

L'Accademia, costruita in mattoni e arenaria, era stata decorata con incisioni e bassorilievi su ogni superficie visibile, che descrivevano la storia della magia su Ansalon. L'Accademia era stata ideata per evocare la stessa maestosità della Torre dell'Alta Stregoneria, ma anche per evidenziare che rappresentava un modo diverso di fare le cose.

All'Accademia non c'erano "allievi" e "maestri" nel senso formale del termine. Tutti, compreso lo stesso Palin, si consideravano studenti della stregoneria naturale. Ogni studente aveva la responsabilità di condividere le sue conoscenze con gli altri, quindi i membri dell'accademia passavano eguale tempo sia come maestri che come allievi.

Nel giro dei primi due anni, l'Accademia aveva radunato più di duecento membri e continuava a crescere. Tuttavia, con l'attacco di Beryllinthranox e la distruzione dell'Accademia stessa, quegli studenti che non furono uccisi nell'attacco si dispersero ai quattro venti.

Magia divina

La capacità di intimorire o comandare gli spiriti dei non morti, la capacità di curare ferite, e perfino la capacità di riportare in vita i morti: questi poteri vengono conferiti ai mortali che si appellano agli dei attraverso la loro fede. Questi poteri appartengono al reame della magia divina.

La magia divina differisce dalla magia arcana allo stesso modo in cui la stregoneria naturale differisce dal misticismo. La capacità di lanciare incantesimi divini si basa sulla fede e sulla dedizione dell'incantatore verso una singola divinità sopra tutte le altre. In cambio della fede e della devozione dei loro seguaci, gli dei conferiscono a questi mortali speciali delle capacità che nessun altro su Ansalon possiede.

Esistono periodi nella storia di Ansalon in cui la fede nelle divinità è cresciuta e calata, spesso anche a livelli estremi. Nessuno poteva dubitare della convinzione del Gran Sacerdote nella sua religione, anche se le sue interpretazioni erano quanto meno sospette. Il culmine di Istar fu anche l'apice dell'adorazione degli dei, immediatamente seguita dal Cataclisma. La gente diede agli dei la colpa del Cataclisma, voltando loro le spalle e accusando gli dei di averli abbandonati nel momento del bisogno. Per oltre trecento anni, nessun chierico visse su Ansalon. La venuta della Guerra delle Lance segnò anche il ritorno della fede, specialmente dell'adorazione di Takhisis, la Regina delle Tenebre, e di Mishakal, la Guaritrice, che agì per contrastare i chierici della Regina delle Tenebre.

Giunse dalle pianure una giovane donna che

portava un *bastone di cristallo azzurro* che le consentiva di curare anche le ferite più mortali... un potere che non era mai stato visto da prima del Cataclisma. Questa donna, Goldmoon, divenne la prescelta e la profeta della dea Mishakal. Con l'aiuto dei suoi amici e compagni, riuscì a trovare i *dischi di Mishakal*, dei dischi di platino su cui erano incisi gli insegnamenti degli dei del Bene. Attraverso quei dischi, la fede nelle divinità venne ripristinata, la loro adorazione venne rifondata e tornò a prosperare.

Dopo che il Caos venne sconfitto e la Guerra del Caos ebbe termine, gli dei apparentemente si ritrassero da qualsiasi coinvolgimento nel mondo dei mortali, come risultato di un patto con il Caos. Nei decenni che seguirono, con l'arrivo dei signori supremi dei draghi e l'epurazione dei draghi, la gente mise in discussione i motivi che avevano spinto gli dei ad andarsene, specialmente dal momento che erano "tornati" soltanto per pochi decenni tra la Guerra delle Lance e la Guerra del Caos.

Ancora una volta, fu Goldmoon a scoprire una nuova forma di magia che sostituì la magia divina scomparsa. Dalle profondità del suo stesso spirito, riuscì ad attingere al potere del suo cuore e della sua anima per compiere ancora una volta dei "miracoli". Anche se fondò la Cittadella della Luce per trasmettere gli insegnamenti del misticismo, Goldmoon non perse mai la fede in Mishakal, fino al punto di assicurarsi che gli insegnamenti degli dei venissero tramandati assieme agli insegnamenti del misticismo. Tuttavia le divinità non rispondevano alle preghiere dei loro fedeli, lasciando un vuoto che in passato avevano colmato con fervore.

A riempire questo vuoto giunse una giovane donna di nome Mina. Questa giovane donna, carismatica e autorevole, sembrava toccata da un potere superiore, un potere a cui si riferiva come l'Unico Dio. In nome dell'Unico Dio, Mina radunò un esercito la cui fedeltà a lei era assoluta. Armata di uno stuolo di soldati a lei fedeli, e dotata della capacità di evocare gli spiriti dei morti e di compiere veri miracoli, superiori ai poteri del misticismo, Mina e l'Esercito dell'Unico Dio avanzarono su Ansalon promulgando una guerra santa, con l'intenzione di portare su tutto il continente gli insegnamenti della sua divinità.

Il potere dell'Unico Dio sembrava inarrestabile. Nulla, nemmeno la potenza dei signori supremi dei draghi poteva contrastare la profeta, prescelta dall'Unico Dio. A Sanction, quando sembrava che la sua crociata avrebbe riunito con successo Ansalon sotto un'unica bandiera, il nome dell'Unico Dio venne rivelato: Takhisis, la Regina delle Tenebre.

In molti, rimasti delusi da quello che credevano fosse l'abbandono degli dei, scoprirono di adorare una divinità che sapevano essere malvagia, ma che riempiva il vuoto interiore che li dilaniava. "Un Unico Dio è meglio di nessun dio", era una spiegazione spesso ripetuta per giustificare l'adorazione di Takhisis: i chierici di Takhisis tornarono a comparire in tutto Ansalon.

Tuttavia, anche i piani meglio congegnati degli dei possono andare orribilmente storti. Quando il momento del trionfo di Takhisis sembrava ormai inevitabile, quando stava per trasferire la sua essenza nel ricettacolo che aveva preparato, uno strano elfo comparve a sbarrargli la strada. In qualche modo, gli altri dei avevano trovato il mondo, che Takhisis aveva trafugato dopo la sconfitta del Caos. Ora, tuttavia, gli altri dei erano tornati e chiedevano giustizia. Privarono Takhisis della sua immortalità.

Per preservare l'equilibrio, tuttavia, privando Takhisis della sua immortalità, anche Paladine dovette rinunciare alla sua. Sconvolta dalla sua sconfitta e dalla sua condizione di mortale, Takhisis decise di attaccare e uccidere la sua profeta prescelta, convinta che Mina fosse la mente responsabile della sua sconfitta. Accecato dal suo amore per Mina, un giovane e stolto elfo di nome Silvanoshei si frappose tra la ex-dea e la sua vittima, e usò l'asta spezzata di una *dragonlance* per uccidere la dea, liberando per sempre il mondo dalla presenza maestosa e terribile della Regina delle Tenebre.

Sconvolta dalla perdita della dea che adorava, Mina uccise Silvanoshei, poi raccolse Takhisis tra le braccia, giurando vendetta nei confronti di Paladine, ora a sua volta un mortale. Avanzando orgogliosamente e sdegnosamente, l'ex-profeta prescelta di Takhisis scomparve nella notte tenendo tra le braccia il corpo senza vita della sua dea.

Con la fine della Guerra delle Anime, i popoli di Ansalon devono nuovamente rivedere il loro rapporto con gli dei. Devono di nuovo tornare a fidarsi delle divinità che ai loro occhi li hanno abbandonati nel momento del bisogno (anche se queste convinzioni si basavano su una percezione erronea)? I vecchi chierici devono tornare a osservare le loro antiche usanze? Hanno ancora conservato la loro fede? E cosa sarà della nuova forma di magia, il misticismo? Il potere interiore ha sostituito il potere degli dei negli ultimi anni, e l'uno forse non potrà coesistere accanto all'altro, anche se le differenze filosofiche tra i due poteri forse sono più conciliabili rispetto alle differenze tra la stregoneria naturale e l'Alta Stregoneria.

Ordini Sacri delle Stelle

Gli Ordini Sacri delle Stelle sono le fedi organizzate delle sedici divinità rimanenti (senza contare i tre dei della magia, i cui seguaci sono i maghi degli Ordini dell'Alta Stregoneria).

Ognuna delle sedici divinità è dotata di un suo ordine, con dei precisi doveri, funzioni, rituali e convinzioni. Solitamente, tuttavia, le sedici fedi (e anche i tre Ordini dell'Alta Stregoneria) sono ripartiti nelle tre famiglie delle divinità: gli dei della Luce, gli dei dell'Equilibrio e gli dei dell'Oscurità.

Gli ordini delle divinità della Luce sono dediti alla preservazione della vita, alla protezione e allo sviluppo del benessere di tutti, e mirano a incoraggiare i popoli a sostenere tutto ciò che è incarnato nei principi del Bene.

Gli ordini delle divinità dell'Equilibrio tentano di preservare l'equilibrio del mondo e la parità

Cambiare focus

La Guerra del Caos condusse Krynn in una nuova era di cambiamento, che vide tra le altre cose la scomparsa della magia e la partenza degli dei. I maghi e i chierici, senza poter più contattare i loro patroni divini che conferivano loro l'energia magica necessaria, si misero alla ricerca disperata di nuove forme di magia. Con la diffusione delle energie del Caos nel mondo, questa nuova magia, col passare del tempo, affiorò, e la stregoneria e il misticismo si sostituirono ai poteri dei maghi e dei chierici. Ma come la Guerra delle Anime rivelò, tuttavia, le divinità non avevano davvero abbandonato il mondo: Krynn era stato nascosto ai loro occhi immortali da Takhisis. Alla fine della Guerra, gli dei avevano restituito i loro poteri ai fedeli di Krynn. Ora tutte e quattro le forme di magia convivono assieme per la prima volta.

Passare a una diversa forma di magia è un'esperienza sconvolgente per qualsiasi incantatore. Molti vecchi chierici e maghi, col tempo e la pratica (e grazie alle scoperte altrui) hanno imparato ad affidarsi al misticismo e alla stregoneria. Queste regole opzionali consentono al Dungeon Master di rappresentare questo cambiamento (in entrambi i sensi) nella sua campagna di DRAGONLANCE. Questo cambiamento da un tipo di magia arcana o divina a un altro, conosciuto col nome di *epifania*, è comunque contrassegnato da un profondo impegno, e non va intrapreso alla leggera. Ogni cambiamento ha conseguenze durature.

Il Dungeon Master deve prima determinare e acconsentire, consultandosi con il giocatore, alle circostanze che determinano la sua epifania. Il salvataggio di Jasper nell'8 SC da parte di Goldmoon e la scoperta dei segreti della stregoneria da parte di Palin con l'aiuto dello Stregone Ombra rappresentano due punti di svolta fondamentali nella vita dei personaggi. Dopo la Guerra delle Anime, un mistico che decide di dedicare la sua vita a una delle divinità potrebbe sperimentare a sua volta un'epifania e diventare un chierico, e uno stregone della vecchia Accademia della Stregoneria potrebbe decidere di intraprendere la Prova dell'Alta Stregoneria e sottoporsi alla forgia magica che dà forma a ogni mago. Ogni momento di verità e di fede necessita di un'apposita storia.

Come passo successivo, il personaggio in questione deve smettere di avanzare di livello nella sua attuale classe di incantatore non appena accumula punti esperienza a sufficienza per acquisire un nuovo livello. Acquisirà invece un nuovo livello nella classe a cui desidera appartenere. Da questo momento in poi, acquisisce una penalità di -20% ai PE guadagnati finché non arriva ad acquisire un nuovo livello. Quando arriva a questo punto, tutti i livelli della sua precedente classe di incantatore si trasformano in livelli della nuova classe. Ad esempio, Trapian è un mago di 10° livello che desidera diventare uno stregone. Deve quindi acquisire un livello come stregone quando arriverà ad acquisire un nuovo livello. Durante tutto il livello in questione, lancerà incantesimi come uno stregone di 1° livello e guadagnerà il 20% in meno dei punti esperienza. Quando acquisirà il suo secondo livello di stregone, i suoi dieci livelli di mago diventeranno livelli di stregone. Trapian diventa uno stregone di 12° livello e non subisce più la penalità ai punti esperienza.

Quando un personaggio passa da una classe di incantatore a un'altra, vengono applicati i seguenti cambiamenti, che variano a seconda del cambiamento da mago a stregone, da chierico a mistico o viceversa. I cambiamenti più grandi vengono applicati alla progressione di incantesimi del personaggio e ai suoi incantesimi conosciuti.

Chierico/mistico: I punti ferita, i tiri salvezza, le abilità, i talenti e le competenze nelle armi rimangono gli stessi. Se il passaggio è da chierico a mistico, il personaggio perde l'accesso a un dominio e a un potere concesso, tutti i privilegi di classe dei chierici (compresa la capacità di scacciare/intimorire non morti, a meno che il dominio del mistico non sia Sole o Necromanzia) e la sua progressione di incantesimi. Se il cambiamento è da mistico a chierico, il personaggio sceglie due domini dalla lista dei domini della divinità per sostituire il dominio del mistico, e acquisisce tutti i privilegi di classe appropriati per un chierico del nuovo livello.

Stregone/mago: I punti ferita, i famigli, i tiri salvezza, le abilità e le competenze nelle armi rimangono gli stessi. Se il cambiamento è da mago a stregone, il personaggio perde l'accesso ai talenti bonus dei maghi, alla progressione di incantesimi dei maghi e sceglie un numero appropriato di incantesimi conosciuti dal libro di incantesimi dei maghi. Acquisisce inoltre l'accesso alla competenza nelle armi semplici. Va ricordato che la nuova progressione di incantesimi e gli incantesimi bonus sono determinati dal Carisma. Se il cambiamento è da stregone a mago, il personaggio seleziona dei talenti bonus come indicato dal livello di mago e aggiunge gli incantesimi conosciuti come stregone al suo libro degli incantesimi. Applica inoltre i cambiamenti nella progressione degli incantesimi e negli incantesimi bonus come determinato dall'Intelligenza. Quegli stregoni che diventano maghi devono aderire ai dettami degli Ordini dell'Alta Stregoneria, altrimenti rischiano di diventare dei rinnegati.

Classi di prestigio: Se il personaggio dispone di una classe di prestigio che gli conferisce livelli effettivi di incantatore o incantesimi bonus aggiuntivi, tali livelli vengono ora aggiunti alla progressione degli incantesimi della nuova classe, e non alla vecchia. Se la nuova classe non soddisfa i prerequisiti della classe di prestigio, tutte le capacità e i privilegi della classe di prestigio vanno perduti finché questi requisiti non possono essere soddisfatti. Nel caso speciale della classe di prestigio del Mago dell'Alta Stregoneria, il DM può consentire al personaggio di scambiare que-

sti livelli con altrettanti livelli da stregone, con la relativa perdita delle capacità speciali.

Ranger, druidi e bardi: Alcuni DM potrebbero scegliere di consentire ai giocatori di una di queste classi di incantatori di sperimentare un'epifania. Questo viene sconsigliato, anche se in particolari casi specifici il DM potrebbe decidere di permettere a un personaggio giocante druido di scambiare i suoi livelli con altrettanti livelli da mistico, o consentire a un personaggio ranger di lanciare degli incantesimi spontaneamente (invece di prepararli). In generale, tuttavia, tali cambiamenti potrebbero sconvolgere l'equilibrio di gioco e dovrebbero essere applicati con prudenza.

tra il Bene e il Male. Considerano i chierici della Luce degli idealisti privi di senso pratico, e i chierici dell'Oscurità infidi e distruttivi. I chierici della Neutralità, tuttavia, sono pronti ad allearsi con uno qualsiasi degli schieramenti quando devono, pur di mantenere l'Equilibrio. Negli ultimi giorni della Guerra delle Lance sostennero i chierici della Luce, mentre durante la Guerra del Caos sostennero i chierici dell'Oscurità. Tuttavia, non combattono mai in nome del Bene o del Male: combattono contro entrambi, se ritengono che il libero arbitrio dei popoli sia a rischio.

Gli ordini delle divinità del Male desiderano il dominio, sia tra le loro stesse fila che nel mondo esterno. I chierici dell'Oscurità credono di non essere limitati da alcun vincolo etico, usando l'astuzia e l'inganno per accumulare ricchezze, potere e promuovere la causa del Male. Questi sacerdoti non sono stupidi, e non infliggono distruzione in modo arbitrario (almeno non di solito). Per la verità, alcuni chierici dell'Oscurità seguono un loro codice etico, che prendono alla lettera, come ad esempio i chierici dei Cavalieri del Teschio, che vedono le leggi come uno strumento di controllo e di guerra.

Gli dei hanno fatto ritorno su un mondo assai diverso da quello che era stato loro trafugato. I popoli hanno perso la fede di fronte all'apparente volubilità degli dei. Da parte loro, gli dei sanno di dover guarire i danni inflitti agli spiriti dei popoli dalle depredazioni dei signori supremi dei draghi e da Takhisis. Ora più che mai, si protendono verso i mortali, cercando di attrarre seguaci nel loro abbraccio per rassicurare il mondo sul fatto che sono tornati e sono qui per rimanere. Lentamente, le divinità stanno rinfoltendo le fila dei loro supplicanti e dei loro sacerdoti. Alcuni hanno riaperto i loro vecchi templi e santuari, mentre altri ne stanno costruendo di nuovi. Tuttavia, sia gli dei che i mortali hanno di fronte a loro una lunga strada di riconciliazione negli anni a venire.

Diventare un chierico

Chiunque desideri diventare un chierico deve prima scoprire in se stesso una profonda e duratura fede in una delle vere divinità. L'aspirante chierico deve contattare un sacerdote in buoni rapporti con la divinità ed esporgli i propri motivi per voler diventare un chierico. Alcune fedi e alcune divinità mettono alla prova le intenzioni del supplicante con una Prova della Fede: una missione, una ricerca, o una semplice espressione della sua vera fede. Mentre un aspirante chierico di Mishakal deve solo dimostrare carità e compassione verso coloro che sono malati e feriti, a coloro che desiderano diventare sacerdoti di Sargonnas potrebbe venire richiesto di vendicarsi di un vecchio nemico e di dimostrarsi vittorioso in battaglia. Se un supplicante si dimostra degno di fiducia, gli viene dato il suo *medaglione della fede*, che identifica l'aspirante chierico come accolito e servitore del dio scelto. Tutti i chierici portano dei *medaglioni della fede*, che fungono sia da monito costante del patto stretto tra i chierici e le loro divinità che come focus della loro magia divina. I *medaglioni della fede*, anche se di natura nettamente magica, non sono veri e propri oggetti magici. Non c'è modo di costruirne uno in qualche modo. I *medaglioni della fede* vengono invece creati attraverso altri *medaglioni della fede* quando un aspirante chierico meritevole viene accettato.

Gli dei conferiscono ai loro chierici dei poteri divini, che vanno dagli incantesimi appartenenti alla magia divina alle capacità di intimorire o comandare non morti. Alcuni seguaci si affiliano ad alcune organizzazioni speciali interne alla fede, come ad esempio le Mani Guaritrici di Mishakal, che viaggiano in lungo e in largo fornendo guarigione a chiunque ne abbia bisogno, o le Lame del Sangue di Sargonnas, che vendicano i torti contro i sacerdoti dell'ordine. Tali chierici spesso fanno sfoggio di varie capacità che si rivelano utili nel loro settore, dei doni speciali che hanno ricevuto dalle divinità.

Dai chierici prescelti, gli dei pretendono fedeltà ai dettami della religione. Quei chierici che contravvengono contro tali precetti rischiano di diventare chierici decaduti, a cui è stata negata la grazia del proprio dio.

Templi, santuari e chiese

La maggior parte delle città più grandi è dotata almeno di un santuario in onore ad ogni divinità, in quanto spesso è meglio placare gli dei del male piuttosto che ignorarli. Anche all'inizio dell'Era della Disperazione, quando si credeva che gli dei avessero abbandonato il mondo, questi santuari vennero comunque conservati.

Nel corso dell'Era della Potenza venne costruita una città per onorare in egual modo tutti gli dei, una città che venne chiamata, in onore della sua leggendaria ubicazione, Godshome. Nella città di Godshome vennero costruiti interi quartieri per ognuna delle divinità tranne che per i tre dei della magia, che non avevano bisogno di tali quartieri, e per i tre dei della natura, Chislev, Habbakuk e Zeboim, che preferivano che i loro adoratori si recassero nelle terre selvagge circostanti. Con l'ascesa del Gran Sacerdote, tuttavia, la città di Godshome cadde in disgrazia, e i suoi abitanti iniziarono ad

andarsene, per non dover più tollerare la corruzione crescente e i banditi che assalivano la città in cerca delle reliquie sacre che la città sembrava contenere. Stranamente, tutti gli abitanti della città scomparvero subito prima del Cataclisma, lasciando dietro di loro una città fantasma. Molti credono che gli dei presero la gente della città con loro nella Notte del Giudizio, quando tutti i chierici la cui fede era vera e pura scomparvero dal mondo. Fino ad oggi, la città abbandonata giace in rovina, e si dice che sia infestata da coloro che sono morti in cerca dei fedeli scomparsi.

Esistono altri luoghi nel mondo che sono stati consacrati a varie divinità. Goldmoon ha costruito la sua Cittadella della Luce a Schallsea in una locazione simile, in un punto in cui si dice che la Scala d'Argento un tempo conducesse direttamente nei cieli, per comunicare con gli dei della Luce. Il grande tempio di Takhisis era situato a Neraka, il punto che indicava il suo ritorno nel mondo durante la Guerra delle Lance. Anche dopo la distruzione del tempio, la città rimase consacrata alla Regina delle Tenebre.

Chierici decaduti e sacerdoti pagani

Quando un chierico viola per la prima volta i dettami della sua fede riceve un avvertimento. Il chierico riceve 1d4 livelli negativi (che non possono essere recuperati attraverso nessun modo, fatta eccezione per l'intervento diretto di una divinità), finché non porta a compimento un'espiazione appropriata per la sua trasgressione. Se porta tale espiazione a compimento con successo, i livelli gli vengono restituiti. Se continua nella sua trasgressione, o se ne compie altre, allora diventa un chierico decaduto. Viene immediatamente spogliato di tutti i suoi incantesimi e privilegi di classe, e non può più acquisire livelli come chierico di quella divinità finché non espia (stavolta soltanto una cerca superiore potrà annullare la sua punizione). I chierici decaduti sono gli equivalenti dei rinnegati degli Ordini dell'Alta Stregoneria, anche se non vengono cacciati con lo stesso accanimento dai membri del loro vecchio clericato.

A volte un chierico decide di convertirsi e di passare dall'adorazione di un dio a quella di un altro. Alcuni voltano le spalle al bene e sprofondano nel male e nella depravazione, mentre altri vedono la luce e abbandonano una vita di disperazione. In ogni caso, un chierico che cambia fede deve comunque prima subire gli effetti della privazione di tutti i suoi poteri. Per un mese, deve dimostrarsi fedele al nuovo dio che desidera seguire. Se dopo quel mese la sua fede si rivela sincera, gli viene dato un nuovo *medaglione della fede* e gli vengono restituite tutte le sue capacità. A scelta del DM, può anche essergli richiesto di intraprendere una *costrizione/cerca* per conto della sua nuova divinità. Ora è un chierico del nuovo dio, e deve attenersi ai suoi dettami, proprio come prima doveva attenersi a quelli della sua vecchia divinità.

I sacerdoti pagani sono coloro che adorano falsi dei. Non si tratta di veri chierici, anche se a volte, attraverso la prestidigitazione, la stregoneria naturale o il misticismo, può sembrare che siano in grado di effettuare "miracoli" in nome del loro dio. Culti demoniaci, culti del serpente e perfino culti dei draghi sono sorti e caduti quando i loro sacerdoti pagani hanno perso il controllo sui loro seguaci o sono stati processati per eresia. Nel corso dell'Era della Disperazione, prima del ritorno delle vere divinità, gli Ordini dell'Alta Stregoneria si dimostrarono fondamentali nell'individuare e smascherare questi culti.

Misticismo

A differenza della stregoneria naturale, che è una riscoperta di una forma di magia antica, il misticismo è qualcosa di molto recente, venutosi a creare nel corso della Quinta Era. Anche se in passato qualche popolazione potrebbe aver dato segno di tracce di misticismo, come ad esempio la perduta capacità elfica della telepatia o i sogni premonitori di Rosamund, la madre di Raistlin, le sue capacità e le sue limitazioni non vennero mai esplorate fino in fondo finché non vennero scoperte appieno da Goldmoon.

Laddove la stregoneria consente a un individuo di manipolare le forze elementali della creazione, il misticismo permette ai suoi detentori di attingere al potere della vita stessa, rafforzato dall'anima e dal cuore del singolo individuo. Tra le due forme di magia, molti considerano il misticismo la più istintiva e amichevole, mentre la stregoneria naturale è più brutale e aspra. Coloro che usano il misticismo spesso parlano di un piacevole calore che pervade tutto il loro essere, non troppo diverso dalla sensazione sperimentata da coloro che attingono alla magia divina (anche se l'esperienza del misticismo può arrivare ad essere soltanto una pallida parvenza dell'estasi conferito dall'incanalare l'energia divina).

Come gli stregoni naturali, anche il misticismo fu influenzato dalla strana perdita di magia che sembrava annunciare l'arrivo dell'Esercito dell'Unico Dio. Perfino coloro che erano esperti del mondo degli spiriti non erano in grado di spiegare cosa stava accadendo agli spiriti inquieti dei morti, o di scoprire perché tali spiriti stavano trafugando la magia, o cosa volessero farne.

Col ritorno degli dei, dopo la Guerra delle Anime, coloro che avevano abbracciato la via del misticismo si trovarono divisi tra la possibilità di seguire gli dei come veri chierici o di rimanere fedeli al misticismo. Anche se ai mistici della Cittadella della Luce erano stati impartiti gli insegnamenti dei vecchi dei, tramandati da Goldmoon sui *dischi di Mishakal*, divenne presto chiaro che non era possibile essere sia un mistico che un vero chierico, in quanto una via richiede una profonda fiducia in se stessi e l'altra richiede la fede assoluta nella divinità. Tuttavia, i rapporti tra i mistici e i veri chierici sono assai più cordiali di quelli tra gli stregoni naturali e gli Ordini dell'Alta Stregoneria, almeno in apparenza.

Mentori e scuole

Il misticismo sembra essere di gran lunga più accessibile rispetto alla stregoneria naturale, special-

mente per coloro che disponevano già di un forte senso di identità o una forte fede. Perfino i chierici delle vere divinità erano in grado di conciliare la loro fede con gli insegnamenti di Goldmoon.

Il centro principale di apprendimento del misticismo è la Cittadella della Luce, a Schallsea. La scoperta di Goldmoon della nuova magia, combinata alla sua storia come profeta eletta di Mishakal e al suo ruolo nella Guerra delle Lance, fu sufficiente a diffondere la fama della sua scuola in tutto Ansalon, attirando studenti da tutto il continente. I missionari di Goldmoon venivano inviati a offrire sia istruzioni che aiuto ai vari regni e alle varie città, e nel frattempo diffondevano il suo messaggio.

Coloro che aspirano ad accedere alla Cittadella devono superare due prove quando fanno richiesta per essere addestrati. Come prima prova, i mistici interrogano gli aspiranti, usando le loro capacità per allontanare coloro che dimostrano eventuali tendenze al male. Come seconda prova, gli aspiranti devono superare il labirinto di siepi e salire lungo la Scala d'Argento per completare il loro viaggio alla scoperta di se stessi. L'attacco di Beryllinthranox ha devastato il labirinto di siepi, anche se i mistici del dominio dei vegetali hanno lavorato strenuamente per riportare il labirinto alla sua gloria passata.

Una volta che un aspirante è stato accettato, la sua indole interiore viene messa alla prova per determinare quali sono i suoi veri talenti. Una volta determinati, l'addestramento vero e proprio ha inizio. Una volta che l'aspirante si è dimostrato in grado di manipolare una sfera di misticismo, viene di nuovo inviato ad attraversare il labirinto di siepi e a salire lungo la Scala d'Argento. Se il mistico non riesce ad affrontare e a vincere le sue paure o si rifiuta di salire lungo la Scala, non può avanzare ulteriormente di grado. Molti tornano assai cambiati dalla loro seconda esperienza, solitamente in meglio, anche se si sono verificati dei casi di alcuni mistici che hanno fallito e che di conseguenza hanno perso la ragione.

L'unica altra organizzazione importante per l'addestramento mistico è quella dei Cavalieri del Teschio, presso i Cavalieri di Neraka. Quando gli agenti segreti dei Cavalieri del Teschio trafugarono i segreti del misticismo, fecero ritorno al loro ordine e utilizzarono le conoscenze appena ottenute per consolidare la loro posizione come "guide spirituali" del cavalierato oscuro. A volte, gli agenti erano ignari dei loro veri obiettivi, e tramandavano ingenuamente i loro insegnamenti ai Cavalieri Scuri. In altri casi, alcuni agenti armati di rimasugli di magie sottili della Quarta Era si infiltravano nella Cittadella personalmente, nascondendo la loro vera natura per acquisire ulteriore potere.

Gli aspiranti Cavalieri del Teschio devono pri-

La Scala d'Argento

ma dimostrare il loro valore servendo per un periodo come scudieri del Giglio. Solitamente, dopo un anno, un aspirante si sottopone alla Prova di Takhisis. La prova non è molto diversa dalla Prova dell'Alta Stregoneria: l'aspirante deve dimostrarsi in grado di padroneggiare le tre "virtù": Visione, Ordine e Obbedienza. Se l'aspirante sopravvive alla prova e dimostra propensione al misticismo, viene addestrato da un Cavaliere del Teschio più esperto, che lo prende come suo apprendista.

Esistono alcuni mistici che non hanno mai ricevuto alcun addestramento dalla Cittadella della Luce o dai Cavalieri del Teschio. Alcuni hanno semplicemente scoperto il loro potere interiore come ha fatto Goldmoon, quando vi sono stati costretti dalle circostanze e hanno dovuto scatenare il potere latente che racchiudevano. Analogamente, gli sciamani delle tribù non umane e i monaci di Claren Elian hanno scoperto altri metodi di attingere ai loro talenti mistici.

Gli dei e la magia

La magia di Krynn e gli dei di Krynn sono strettamente correlati tra loro. Senza le divinità, non esiste la magia divina, e i chierici non sono in grado di invocare i loro dei per compiere miracoli. Senza le tre divinità della magia, i maghi non possono lanciare veri incantesimi arcani. Perfino la stregoneria naturale in qualche modo fa capo alle divinità, in quanto è stato il potere della creazione e l'energia grezza del Caos a infondere nel mondo le energie naturali a cui gli stregoni sono in grado di attingere. Soltanto il misticismo non sembra essere collegato agli dei, anche se è stato postulato che, dal momento che il misticismo attinge alle energie infuse in ogni essere vivente, e che sono stati gli dei a creare la vita, anche il misticismo ha in qualche modo origine dagli dei.

Il collegamento tra le divinità e la magia è stato aspramente evidenziato in vari periodi della storia di Krynn in cui gli dei erano assenti. Quando le divinità scomparvero dopo il Cataclisma, i chierici non furono più in grado di usare la magia, anche se i maghi erano comunque capaci di lanciare incantesimi arcani. Quando tutti gli dei (comprese le tre divinità della magia) scomparvero dopo la Guerra del Caos, né la magia arcana, né quella divina funzionarono più, costringendo la gente a ricorrere a forme alternative di magia e spingendola a scoprire la stregoneria naturale e il misticismo.

Soltanto i tre dei della magia sono in grado di conferire ai mortali la capacità di fare uso dell'Alta Stregoneria (come unica eccezione, Takhisis usurpò brevemente questa capacità per conferire la capacità di lanciare incantesimi ai Cavalieri della Spina, dalle vesti grigie, nel corso della Guerra del Caos). Viceversa, le tre divinità della magia non dispongono di chierici, e non concedono magia divina ai loro seguaci. Gli dei rimanenti hanno ordini clericali di varia importanza e potenza, e conferiscono ai loro seguaci magie e altre capacità speciali uniche per ogni divinità.

Gli studiosi che esaminano la natura della magia sono soliti ripartire le quattro forme di magia in due categorie, di solito in base a ciò che la magia è in grado di fare. La stregoneria naturale e l'Alta Stregoneria sono tecnicamente considerate forme di magia arcana, mentre la magia dei chierici e la magia dei mistici sono considerate forme di magia divina. Anche se sono in molti a mettere in discussione questa classificazione, all'atto pratico, è veritiera. Quando qualcosa ha effetto sulla magia arcana, ha effetto sia sull'Alta Stregoneria che sulla stregoneria naturale, mentre ciò che ha effetto sulla magia divina influenza parimenti sia la magia clericale che il misticismo.

Tra i quattro tipi di magia, l'Alta Stregoneria e la magia clericale sembrano capaci di effetti più grandi e potenti, mentre la vera forza della stregoneria naturale e del misticismo risiede nella loro flessibilità. I punti di forza e di debolezza delle varie forme di magia creano un senso di equilibrio tra loro. Forse è questo senso di equilibrio tra i vari tipi di magia che spinge gli dei dell'Equilibrio in modo particolare a sostenere la continuata esistenza delle due forme più recenti, anche se le modalità della loro possibile coesistenza sono quanto meno nebulose.

Il potere della fede contro il potere del cuore

Dopo la Guerra delle Anime, i veri dei tornarono ancora una volta su Krynn, e scoprirono quanto era cambiato il mondo nel giro di pochi decenni. Alcuni, amareggiati dal fatto di essere stati abbandonati dagli dei a così poca distanza dal loro ultimo "ritorno", non riescono quasi più a chiedere aiuto agli dei, affidandosi invece ai mistici che si sono rivelati un faro e una guida attraverso la Quinta Era. Altri invece pensano che potersi di nuovo rivolgere agli dei riempia uno spazio che la loro scomparsa aveva lasciato vuoto.

Nonostante le similitudini tra le capacità dei mistici e i poteri divini dei chierici, le due categorie non sono comparabili. Il misticismo attinge esclusivamente al potere e al fulcro della fede interiore in se stessi al di sopra e oltre qualsiasi altra forza. La magia divina, d'altro canto, richiede un atto di fede, l'affidamento a una forza che non è possibile vedere o sentire, ma che si *sa* essere presente al momento del bisogno.

I mistici, specialmente coloro che sono cresciuti con le "vecchie" religioni, potrebbero dimostrarsi più che disposti a rinunciare al potere del misticismo per abbracciare i poteri divini. Altri mistici potrebbero non essere così rapidi... dopotutto un mistico deve solo seguire l'impulso del proprio cuore, invece di essere costretto ad assecondare i dettami di una divinità "capricciosa".

Così come si profila uno scontro tra l'Alta Stregoneria e la stregoneria naturale, entrambe intenzionate a ricavarsi un loro posto nell'Era dei Mortali, così anche la magia divina e il misticismo entreranno in conflitto, anche se in forma forse più civile rispetto allo scontro tra le due forme di magia arcana.

Domini dei chierici e dei mistici

Oltre ai domini elencati nel *Manuale del Giocatore*, esistono varie divinità di Krynn che consentono ai propri chierici di selezionare i domini aggiuntivi qui presentati. Questi nuovi domini seguono tutte le regole riportate nelle descrizioni dei domini del *Manuale del Giocatore*. Un chierico può scegliere due domini qualsiasi tra quelli elencati alla voce della sua divinità (vedi Capitolo 4: "Divinità").

Nella descrizione che segue, vengono elencati i poteri concessi e le liste di incantesimi dei domini descritti in questo volume. Se la descrizione di un dominio non dispone di qualche voce relativa a poteri concessi e incantesimi, consultare il *Manuale del Giocatore* per quelle informazioni. Nelle liste degli incantesimi di dominio, un asterisco (*) accanto al nome dell'incantesimo sta ad indicare che quell'incantesimo è descritto in questo volume.

Dominio dell'acqua

Divinità: Habbakuk, Zeboim.

Dominio dell'alterazione

Divinità: Nessuna (solo mistici).

Potere concesso: Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi di Trasmutazione su bersagli viventi a un livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio dell'alterazione

1 Ingrandire persone
2 Alterare se stesso
3 Forma gassosa
4 Metamorfosi
5 Metamorfosi funesta
6 Carne in pietra
7 Rigenerazione
8 Metamorfosi di un oggetto
9 Trasformazione

Dominio animale

Divinità: Chislev, Habbakuk.

Dominio dell'aria

Divinità: Chislev.

Dominio del bene

Divinità: Branchala, Habbakuk, Kiri-Jolith, Majere, Mishakal.

Dominio del caos

Divinità: Branchala, Sirrion, Zeboim.

Dominio della comunità

Divinità: Mishakal.

Potere concesso: Il personaggio è in grado di lanciare *calmare emozioni* come capacità magica una volta al giorno. Ottiene inoltre un bonus di competenza +2 alle prove di Diplomazia.

Incantesimi del dominio della comunità

1 Benedizione
2 Scudo su altri
3 Preghiera
4 Status
5 Legame telepatico [di Rary]
6 Banchetto degli eroi
7 Rifugio
8 Guarigione di massa
9 Miracolo

Dominio della conoscenza

Divinità: Gilean, Zivilyn.

Dominio della distruzione

Divinità: Morgion.

Dominio della forgia

Divinità: Reorx.

Potere concesso: Il personaggio ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Artigianato e Valutare relative agli oggetti in pietra e in metallo.

Incantesimi del dominio della forgia

1 Arma magica
2 Riscaldare il metallo
3 Estremità affilata
4 Creazione minore
5 Muro di ferro
6 Creazione maggiore
7 Indurire*
8 Respingere metallo o pietra
9 Corpo di ferro

Dominio della fortuna

Divinità: Branchala, Shinare.

Dominio della forza

Divinità: Kiri-Jolith.

Dominio del fuoco

Divinità: Reorx, Sargonnas, Sirrion.

Dominio della guarigione

Divinità: Mishakal.

Dominio della guerra

Divinità: Kiri-Jolith, Sargonnas.

Dominio dell'inganno

Divinità: Branchala, Chemosh, Hiddukel.

Dominio dell'intuizione

Divinità: Zivilyn.

Potere concesso: Il personaggio acquisisce schivare prodigioso, la capacità straordinaria di reagire al pericolo prima di quanto i normali sensi gli avrebbero permesso di fare. Il personaggio conserva il suo bonus di Destrezza alla CA (se posseduto), anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile.

Se il personaggio acquisisce schivare prodigioso da una seconda classe (come ad esempio il barbaro o il ladro), ottiene automaticamente schivare prodigioso migliorato, come indicato nella descrizione della classe.

Incantesimi del dominio dell'intuizione

1 Colpo accurato
2 Presagio
3 Localizza oggetto
4 Divinazione
5 Comunione
6 Saggezza del gufo di massa
7 Vista arcana superiore
8 Momento di prescienza
9 Previsione

Dominio della legge

Divinità: Majere, Sargonnas, Shinare.

Dominio della liberazione

Divinità: Gilean.

Potere concesso: Il personaggio ottiene un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti di ammaliamento.

Incantesimi del dominio della liberazione

1 Rimuovi paura
2 Rimuovi paralisi
3 Rimuovi maledizione
4 Libertà di movimento
5 Spezzare incantamento
6 Dissolvi magie superiore
7 Rifugio
8 Vuoto mentale
9 Slegare*

Dominio del male

Divinità: Chemosh, Hiddukel, Morgion, Sargonnas, Zeboim.

Dominio della meditazione

Divinità: Majere, Zivilyn.

Potere concesso: Una volta al giorno, il personaggio può lanciare un incantesimo come se vi fosse applicato l'effetto del talento Incantesimi Potenziati. Tuttavia, il personaggio lancia l'incantesimo al suo livello normale, non a due livelli superiori, e utilizza il normale tempo di lancio dell'incantesimo. Non è necessario conoscere il talento Incantesimi Potenziati per usare questa capacità.

Incantesimi del dominio della meditazione

1 Comprensione dei linguaggi
2 Saggezza del gufo
3 Localizza oggetto
4 Linguaggi
5 Resistenza agli incantesimi
6 Scopri il percorso
7 Riflettere incantesimo
8 Vuoto mentale
9 Proiezione astrale

Dominio del mentalismo

Divinità: Nessuna (solo mistici).

Potere concesso: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raggirare. Ottiene inoltre un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi e gli effetti di ammaliamento.

Incantesimi del dominio del mentalismo

1 Comando
2 Individuazione dei pensieri
3 Blocca persone
4 Rivela bugie
5 Comando superiore
6 Blocca mostri
7 Blocca persone di massa
8 Charme di massa
9 Dominare mostri

Dominio della morte

Divinità: Chemosh.

Dominio della necromanzia

Divinità: Nessuna (solo mistici).

Potere concesso: Intimorire, comandare o rafforzare non morti come un chierico malvagio. Il personaggio può usare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Questa è una capacità soprannaturale.

Incantesimi del dominio della necromanzia

1 Individuazione dei non morti
2 Rintocco di morte
3 Fermare non morti
4 Animare morti
5 Distruggere viventi
6 Creare non morti
7 Distruzione
8 Creare non morti superiori
9 Risucchio di energia

Dominio della passione

Divinità: Sirrion.

Potere concesso: Per un tempo totale al giorno pari a 1 round per livello da chierico posseduto, il personaggio può agire come se fosse sotto gli effetti dell'incantesimo *ira*. Questo potere concesso è una capacità soprannaturale.

Incantesimi del dominio della passione

1 Azione casuale
2 Risata incontenibile [di Tasha]
3 Ira
4 Disperazione opprimente
5 Paura
6 Eroismo superiore
7 Canto di discordia
8 Danza irresistibile [di Otto]
9 Fatale

Dominio della pestilenza

Divinità: Morgion.

Potere concesso: Il personaggio è immune agli effetti di tutte le malattie, anche se può comunque trasmettere malattie contagiose.

Incantesimi del dominio della pestilenza

1 Devastazione
2 Evoca mostri II (solo 1d3 topi crudeli immondi)
3 Contagio
4 Veleno

5 Piaga dei topi*
6 Sguardo penetrante
7 Flagello*
8 Creare non morti superiori
9 Sciame di otyugh*

Dominio della protezione
Divinità: Gilean, Mishakal.

Dominio del ristoro
Divinità: Nessuna (solo mistici).
Potere concesso: Il personaggio può lanciare gli incantesimi di guarigione a un livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio del ristoro
1 Rimuovi paura
2 Ristorare inferiore
3 Rimuovi malattia
4 Ristorare
5 Rianimare morti
6 Guarigione
7 Ristorare superiore
8 Resurrezione
9 Resurrezione pura

Dominio del sole
Divinità: Nessuna (solo mistici).
Potere concesso: Scacciare o distruggere non morti come un chierico buono. Questa capacità può essere usata un numero di volte al giorno pari a 3 + il modificatore di Carisma. Questa è una capacità soprannaturale.

Dominio delle tempeste
Divinità: Zeboim.
Potere concesso: Il personaggio ottiene resistenza all'elettricità 5.

Incantesimi del dominio delle tempeste
1 Scudo entropico
2 Folata di vento
3 Invocare il fulmine
4 Tempesta di nevischio
5 Tempesta di ghiaccio
6 Invocare tempesta di fulmini
7 Controllare tempo atmosferico
8 Turbine
9 Tempesta di vendetta

Dominio della terra
Divinità: Chislev, Reorx.

Dominio del tradimento
Divinità: Hiddukel.
Potere concesso: Una volta al giorno, quando il personaggio attacca un avversario colto alla sprovvista, può infliggere danni aggiuntivi pari a 1d6 per ogni due livelli da chierico posseduti (arrotondando per eccesso, e non per difetto, in questo caso) con un singolo attacco in mischia. Il personaggio deve dichiarare che intende usare questa capacità prima di effettuare l'attacco, e se non colpisce l'avversario, questo uso del suo potere va comunque sprecato. Le creature immuni ai colpi critici sono anche immuni a questi danni aggiuntivi.

Incantesimi del dominio del tradimento
1 Allineamento imperscrutabile
2 Splendore dell'aquila
3 Scagliare maledizione
4 Loquacità
5 Giara magica
6 Simbolo di persuasione
7 Sguardo penetrante
8 Intrappolare l'anima
9 Imprigionare

Dominio vegetale
Divinità: Chislev.

Dominio del viaggio
Divinità: Shinare.

Nuovi incantesimi
La magia gioca un ruolo vitale nelle campagne di DRAGONLANCE, dagli artefatti magici delle vere divinità agli incantesimi lanciati dai chierici, dai mistici, dagli stregoni naturali e dai maghi. Ecco una breve raccolta degli incantesimi unici di Krynn, usati sia dagli eroi che dai malvagi.

La maggior parte degli incantesimi può essere lanciata da vari incantatori, come indicato alla voce "Livello". Alcuni incantesimi, tuttavia, possono essere utilizzati solo da un numero limitato di incantatori, come ad esempio *luce della verità di Magius*, che può essere lanciato solo dai più potenti maghi delle Vesti Bianche.

Annegare
Evocazione (creazione)
Livello: Drd 5, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Concentrazione
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo riempie di acqua le vie respiratorie della creatura bersagliata. L'incantatore può mantenere l'incantesimo sulla stessa creatura fintanto che continua a concentrarsi su di essa. Il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra. Se lo supera, il bersaglio rimane barcollante per 1 round, ma riesce a liberarsi dell'acqua evocata nel suo corpo. Non subisce altri effetti, e l'incantesimo ha termine. Se il tiro salvezza non viene superato, il bersaglio non riesce a liberarsi dell'acqua e deve effettuare una prova di Costituzione ad ogni round (CD 10 + 1 per ogni round dopo il primo) altrimenti inizierà ad annegare (vedi "Annegamento" nella *Guida del DUNGEON MASTER*). Il bersaglio rimane barcollante fin quando l'incantesimo ha termine, o finché non annega.

Questo incantesimo non ha effetto contro quelle creature che non respirano (i costrutti, alcuni elementali, i vegetali e i non morti), o contro coloro che respirano in acqua. Una creatura sotto gli effetti di *annegare* deve superare una prova di Concentrazione con CD 25 per lanciare un incantesimo, e non può lanciare incantesimi con componenti verbali o utilizzare capacità che richiedano l'uso della parola.

Componente materiale: Una conchiglia.

Castigo divino

Abiurazione
Livello: Chr 9
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore seleziona una singola forma di attacco (acido, freddo, elettricità, fuoco o forza) al momento di lanciare l'incantesimo. Per tutta la durata dell'incantesimo, qualsiasi attacco basato sull'elemento che colpisce l'incantatore viene assorbito e immediatamente respinto contro colui che ha sferrato l'attacco. Gli incantesimi ad effetto, ad area, a contatto e a raggio di azione, le capacità magiche e le capacità soprannaturali che fanno uso della forma di energia selezionata vengono tutti influenzati allo stesso modo. Quando l'effetto viene respinto, viene anche alterato, diventando un effetto sacro o profano (in base all'allineamento delle divinità del chierico), quindi una creatura che normalmente è immune ai suoi stessi attacchi potrebbe diventare improvvisamente vulnerabile. Questo attacco sacro/profano ha effetto comunque, indipendentemente dall'allineamento effettivo di colui che lo ha originato.

Ad esempio, un chierico di Sargonnas lancia *castigo divino* su se stesso, scegliendo di proteggersi dal fuoco, sapendo che deve affrontare un drago rosso. Quando il drago rosso usa la sua arma a soffio, *castigo divino* assorbe i danni e li indirizza sul drago sotto forma di attacco profano, anche se l'aspetto rimane comunque quello del soffio infuocato emanato dal drago, e anche se il drago è di allineamento caotico malvagio. La creatura può comunque applicare la sua resistenza agli incantesimi e ha diritto a un tiro salvezza contro il suo stesso attacco.

Condivisione mentale con gli animali

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Chr 3, Drd 3
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 round completo
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Un animale di taglia Media o inferiore
Durata: Concentrazione, fino a un minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore assume il controllo del corpo dell'animale bersaglio. Fintanto che l'incantatore riesce a mantenere la concentrazione, vedrà con gli occhi dell'animale e avrà il controllo delle sue azioni. L'incantatore riceve le percezioni sensoriali che riceve l'animale e può fare uso di tutti i suoi attacchi e qualità speciali. Può intraprendere qualsiasi azione che l'animale sarebbe in grado di compiere, anche se l'animale normalmente non disporrebbe dell'intelligenza per eseguire l'azione in questione. L'incantatore può controllare l'animale fino alla distanza massima di 1,5 km (il raggio di azione dell'animale si riferisce soltanto alla portata entro la quale è possibile stabilire il contatto iniziale con l'animale).

Se l'incantatore costringe l'animale ad eseguire azioni contrarie alla sua natura o estremamente pericolose (come ad esempio gettarsi da un crepaccio, o scaraventarsi nelle fauci di un drago), l'animale avrà diritto a un nuovo tiro salvezza. Attaccare un avversario più grande (o più piccolo) di una taglia non viene considerato eccessivamente pericoloso, e non conferisce all'animale l'opportunità di un secondo tiro salvezza.

Mentre l'incantatore controlla l'animale, può effettuare solo una singola azione di movimento per round all'interno del proprio corpo. Rimane comunque in grado di vedere anche con i propri occhi e di difendersi normalmente.

In caso di dubbio riguardo alla classificazione di una creatura come "animale" ai fini dell'incantesimo, si faccia riferimento al *Manuale dei Mostri* (il tipo della creatura deve essere "Animale").

Focus: Un frammento di argilla plasmato per assumere vagamente la forma dell'animale scelto.

Dardo elementale

Evocazione (Creazione) [Acqua, Aria, Elettricità, Freddo, Fuoco, Terra]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Fino a cinque oggetti o creature, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore usa la materia elementale allo stato grezzo per creare un dardo di energia magica che sfreccia verso il bersaglio indicato e lo colpisce. L'incantatore può scegliere di creare un dardo di acido, freddo, elettricità o fuoco al momento del lancio dell'incantesimo. Deve superare un attacco di contatto a distanza per poter colpire il bersaglio. Il dardo infligge un ammontare di danni pari a 1d6 +1 per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 1d6+10). Una creatura colpita da un dardo può tentare di effettuare un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni.

L'incantatore non può mirare a un punto specifico della creatura che attacca. A differenza di un *dardo incantato*, è possibile danneggiare gli oggetti

inanimati con un *dardo elementale*.

Ad ogni livello dispari di incantatore oltre il 3°, l'incantatore acquisisce un dardo aggiuntivo. Può quindi creare due dardi al 5° livello, tre al 7° livello, quattro al 9° livello e 5 dardi, il numero massimo, dall'11° livello in poi. L'incantatore può attaccare con un numero multiplo di dardi nel corso della stessa azione in cui lancia *dardo elementale* senza alcuna penalità. Se l'incantatore lancia un numero multiplo di dardi, può indirizzarli tutti sullo stesso bersaglio oppure su bersagli diversi. Un singolo dardo può colpire un solo bersaglio. L'incantatore deve indicare i bersagli prima di effettuare i tiri per colpire, le prove per la resistenza agli incantesimi e i tiri per i danni.

Dal momento che i dardi sono composti di energia elementale, possono infliggere danni maggiori contro quei bersagli particolarmente vulnerabili ai danni elementali (come ad esempio un *dardo di fuoco* contro un drago bianco). Inoltre, è possibile essere protetti dai dardi attraverso quegli incantesimi appropriati, come *protezione dall'energia, resistere all'energia* e così via.

Disgiungere

Abiurazione
Livello: Chr 6, Mag/Str 6
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)
Bersaglio: Una creatura, un effetto magico o un oggetto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore sceglie un singolo effetto magico o un oggetto magico da disgiungere. Un incantesimo o un oggetto magico disgiunto viene separato nelle sue componenti magiche singole. Questo pone fine a un incantesimo o a un effetto magico allo stesso modo di un *dissolvi magie*. Un oggetto magico permanente viene soppresso (impossibilitato a funzionare) per 1 round per livello dell'incantatore, e deve superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti verrà trasformato in un oggetto normale. Un oggetto posseduto da una creatura fa uso del suo tiro salvezza sulla Volontà personale o di quello del suo proprietario, a seconda di quale sia il migliore.

Se l'incantatore lancia questo incantesimo su una creatura, deve selezionare un oggetto o un effetto magico specifico attivo su quella creatura. Se l'incantatore non indica un effetto o un oggetto magico specifico, *disgiungere* avrà effetto su un oggetto o un effetto magico determinato casualmente tra quelli attivi sulla creatura o in suo possesso.

Costo in PE: 200 PE

Flagello

Necromanzia
Livello: Pestilenza 7
Componenti: V, S, F, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente per livello, che non possono trovarsi a più di 15 m l'una dall'altra
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo terribile incantesimo genera una malattia grave e una profonda stanchezza in coloro che non superano il proprio tiro salvezza. Gli individui afflitti vengono immediatamente colpiti da una nauseante contaminazione che si diffonde rapidamente su tutto il corpo. I bubboni anneriti, le chiazze rossastre, le lesioni violacee, i gonfiori turgidi e le cisti maligne che compaiono su tutto il corpo sono terribilmente dolorose ed estremamente debilitanti.

La malattia infligge 1d3 danni temporanei alla Forza e alla Destrezza ogni giorno, a meno che la vittima non superi un tiro salvezza sulla Tempra per quel giorno specifico. Come nel caso della putrefazione della mummia, i tiri salvezza superati non permettono al personaggio di guarire. I sintomi permangono fino a quando la creatura non trova un metodo magico per curare la malattia (come ad esempio *rimuovi malattia, guarigione* o *ristorare*).

Focus: Una frusta nera o un frustino da equitazione, che viene fatto schioccare nella direzione delle vittime al momento del lancio dell'incantesimo.

Gelo profondo

Invocazione [Freddo]
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello (vedi testo)
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore congela lentamente la creatura toccata imprigionandola in un blocco di ghiaccio. L'incantatore deve mettere a segno un attacco di contatto in mischia, nel qual caso la creatura bersaglio ha diritto a un tiro salvezza per resistere alla magia. Se la creatura fallisce, l'incantatore infligge su di essa 6d6 danni non letali, e la vittima subisce una penalità di -4 al tiro per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per la durata dell'incantesimo. Ad ogni round, il bersaglio subisce 6d6 danni non letali addizionali nel corso dell'azione dell'incantatore. Il *gelo profondo* può essere normalmente dissolto in questo momento.

Se il personaggio diventa privo di sensi mentre si trova sotto l'effetto dell'incantesimo, si congela e diventa una statua di ghiaccio vivo (compresi tutti gli oggetti indossati, trasportati o impugnati). La creatura in questione non è morta, ma continua ad esistere in uno stato di animazione sospesa, dal quale può essere riportata in vita soltanto attraverso *spezzare incantamento, desiderio limitato, desiderio* o *miracolo*. Se la creatura non viene riportata in vita,

rimane in forma di *gelo profondo* per un periodo pari a 1 anno per ogni livello dell'incantatore.

Componente materiale: Un pendaglio d'argento a forma di fiocco di nieve.

Indurire

Trasmutazione
Livello: Forgia 7, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un oggetto del volume pari fino a un cubo con spigolo di 3 m per livello (vedi testo)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo incantesimo aumenta la durezza di un materiale (vedi Tabella 9-9: "Durezza e punti ferita di sostanze" nel *Manuale del Giocatore*). La carta diventa più dura da strappare, il vetro più difficile da infrangere, il legno più resistente e così via. Per ogni due livelli dell'incantatore, si aumenta di 1 la durezza del materiale che subisce l'effetto dell'incantesimo. L'incremento in durezza migliora soltanto la resistenza del materiale al danno. Null'altro viene modificato da questo miglioramento. Ad esempio, una spada lunga (durezza base 10) influenzata da un incantesimo *indurire* lanciata da un incantatore di 12° livello avrebbe una nuova durezza pari a 16 agli scopi di ignorare i danni provocati da qualcun altro che tenti di usare l'azione di spezzare. I punti ferita della spada, i modificatori agli attacchi e ai danni e le altre caratteristiche non vengono influenzate. L'incantesimo *indurire* non ha alcun effetto su qualsiasi altra forma di trasformazione. Il ghiaccio continua a sciogliersi, la carta e il legno bruciano comunque, la roccia può comunque essere trasformata in fango attraverso l'apposito incantesimo e così via.

Questo incantesimo ha effetto su un volume pari fino a un cubo con spigolo di 3 metri per livello dell'incantatore. Se l'incantesimo viene lanciato su di un metallo o un minerale, il volume viene ridotto a un cubo con spigolo di 30 cm per livello.

Componente materiale: Un pizzico di polvere di diamante del valore di almeno 100 mo per cubo del lato di 30 cm dell'oggetto da indurire.

Lancia di fulmini di Dalamar

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 10 m per livello)
Effetto: 1 lancia di fulmini per ogni cinque livelli
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una lancia composta da energia elettrica da scagliare contro i suoi nemici. Per colpire il bersaglio, l'incantatore deve mettere a segno un attacco di contatto a distanza. La lancia infligge 3d6 danni per l'impatto del colpo, più 1d6 danni da elettricità per livello dell'incantatore (massimo 10d6). I danni da impatto non sono soggetti ad essere ridotti da *protezione dall'energia, scudo di scintille* e altre magie o effetti simili, ma il bersaglio ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare i danni da elettricità.

Lancia di fulmini di Dalamar

L'incantatore può creare e lanciare una seconda lancia di fulmini al 10° livello, e una terza al 15° livello. Tutte le lance così create devono essere dirette su avversari che si trovino a meno di 9 metri l'uno dall'altro.

Componente materiale: Una verga d'ambra, di cristallo o di vetro.

Luce della verità di Magius

Invocazione [Legale, Luce]
Livello: Mag/Str 9
Componenti: V, S, F, PE
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Cono di 36 metri
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantesimo usato da Palin per sconfiggere il Caos nel corso della Guerra del Caos, la *Luce della verità di Magius*, venne sviluppato dal famoso mago della guerra al tempo di Huma, anche se non era mai stato usato finché non venne dato a Palin

da suo zio, l'arcimago Raistlin Majere, con il permesso dell'Ordine dell'Alta Stregoneria.

Quando questo incantesimo viene lanciato, genera un cono di luce bianca e radiosa, che attinge all'energia dello spirito dell'incantatore e la incanala attraverso un artefatto di pura luce. L'incantesimo ha numerosi effetti sulle creature non legali, in base al loro allineamento specifico.

Se l'incantatore si trova sul suo piano nativo, le creature non legali extraplanari vengono immediatamente esiliate sul loro piano di origine. Le creature bandite in questo modo non possono tornare per almeno un giorno per livello dell'incantatore.

Qualsiasi creatura neutrale (neutrale buona, neutrale pura, neutrale malvagia) investita dal cono di luce rimane frastornata per 1d6 round e subisce 3d6 danni (un tiro salvezza sulla Tempra superato nega l'effetto di frastornamento e riduce i danni della metà).

Contro le creature del caos (caotiche buone, caotiche neutrali e caotiche malvagie), *luce della verità* infligge 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 25d6), o la metà dei danni se viene superato un tiro salvezza sulla Volontà.

Se la creatura non supera il suo tiro salvezza sulla Volontà, subisce degli effetti aggiuntivi, in base ai suoi DV:

DV	Effetto
15 o più	Frastornata
Meno di 15	Stordita, frastornata
Meno di 10	Paralizzata, stordita, frastornata
Meno di 5	Uccisa, paralizzata, stordita, frastornata

Gli effetti sono cumulativi.

Frastornata: La creatura rimane frastornata per 1d6 round.

Stordita: La creatura rimane stordita per 2d6 round.

Paralizzata: La creatura rimane paralizzata per 2d6 minuti.

Uccisa: Le creature viventi muoiono. I costrutti e le creature non morte vengono distrutti.

Focus: Un artefatto o un oggetto magico intelligente (livello minimo dell'incantatore 15°) di allineamento legale.

Costo in PE: 500 PE.

Muro di tempesta

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mag/Str 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una barriera opaca di elettricità lunga fino a 6 m per livello dell'incantatore o un cerchio di fulmini con un raggio pari fino a 1,5 m per ogni due livelli dell'incantatore; entrambe le forme hanno altezza pari a 6 metri
Durata: Concentrazione + 1 round per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una barriera verticale immobile di energia elettrica crepitante viene generata dall'incantesimo. Un lato del muro, scelto dall'incantatore, sprigiona dei piccoli fulmini che infliggono 2d4 danni da elettricità alle creature entro 3 metri dal muro e 1d4 danni da elettricità a coloro oltre 3 metri ma entro 6 metri. Il muro infligge questi danni quando appare e ad ogni round in cui una creatura entra o rimane nell'area. Inoltre, il muro infligge un ammontare di danni da elettricità pari a 2d4 + 1 per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +20) a qualsiasi creatura che lo attraversi. Il muro infligge danni raddoppiati alle creature di metallo, o a quelle che indossano armature di metallo o portano addosso molti oggetti metallici.

Se l'incantatore evoca il muro in modo che appaia dove si trovano delle creature, ogni creatura subisce i relativi danni come se stesse attraversando il muro. Ogni creatura in questione può evitare il muro se supera un tiro salvezza sui Riflessi. (Se la creatura finisce sul lato del muro che emana scariche elettriche, subirà i normali 2d4 danni relativi).

Il *muro di tempesta* può essere estinto usando terra o sabbia sufficiente per soffocare l'elettricità. Un cubo con spigolo di 30 cm di sabbia riesce a soffocare 30 cm corrispondenti del muro in questione.

Componente materiale: Una calamita.

Piaga dei topi

Evocazione (Convocazione)
Livello: Pestilenza 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: 12 sciami di topi
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (vedi testo)

L'incantatore evoca dodici sciami di topi, ognuno dei quali attacca qualsiasi creatura che occupi il suo spazio. È l'incantatore a decidere i quadretti occupati da ogni sciame, ma tutti gli sciami devono essere adiacenti. Lo sciame rimane stazionario, una volta che è stato evocato, e non inseguirà eventuali creature in fuga.

Il *Manuale dei Mostri* contiene le statistiche di uno sciame di topi.

Pira di Palin

Invocazione [Fuoco]
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)
Area: Un quadrato del lato di 1,5 metri per livello (F)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo, creato per la prima volta dallo stregone Palin quando venne assalito da un

gruppo di goblin, è diventato rapidamente popolare tra gli stregoni. Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, evoca delle lingue di fiamma che si sprigionano dal terreno, infliggendo 3d6 danni da fuoco a tutte le creature all'interno dell'area di effetto. Inoltre, ogni creatura influenzata deve superare un tiro salvezza sui Riflessi per non prendere fuoco (vedi "Prendere fuoco", nella *Guida del Dungeon Master*).

Componente materiale: Un piccolo cilindro di zolfo imbevuto in una goccia d'olio.

Ponte bifrost di Billim

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 10 m per livello)
Effetto: Ponte di cristallo la cui area è pari a un massimo di due quadrati del lato di 1,5 m per livello (vedi testo)
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo genera un ponte di cristallo solido che si sprigiona da due punti indicati al momento del lancio (entrambi i quali devono essere entro il raggio di azione dell'incantesimo) per ricongiungersi al centro. Il ponte non può formarsi in un'area occupata da oggetti solidi o da creature. La sua superficie deve essere liscia e intatta al momento della creazione. Può congiungere due zone ad altezze diverse, purché il ponte non si trovi a scendere o a salire a un angolo superiore a 45° (in altre parole, la distanza verticale tra i due punti di generazione non deve essere superiore alla distanza orizzontale).

Il *ponte bifrost* è spesso 2,5 cm per ogni quattro livelli dell'incantatore. Può sostenere fino a 500 kg di peso per ogni 2,5 cm di spessore. Se il peso massimo viene superato, il ponte crolla immediatamente, sbriciolandosi in polvere finissima, e svanisce nel giro di 1 round. Ogni quadrato lungo 1,5 metri del ponte possiede 15 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore. Le creature possono colpire il ponte automaticamente, ma il ponte dispone di durezza 5. Se qualsiasi punto del ponte viene ridotto a 0 punti ferita, l'intero *ponte bifrost* crolla.

Componente materiale: Un pezzo rettangolare di quarzo.

Portale di Fistandantilus

Evocazione (Creazione)
Livello: Mag/Str 8
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 3 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)
Effetto: Vedi testo
Durata: Concentrazione + 1 round
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Lanciando il *portale di Fistandantilus*, l'incantatore apre un collegamento interdimensionale tra due punti sullo stesso piano di esistenza, consentendo il viaggio tra le due locazioni in entrambe le direzioni. Il *portale* in sé è un ovale o un cerchio di un diametro tra 1,5 e 6 metri (a scelta dell'incantatore), orientato nella direzione desiderata al momento della creazione (normalmente verticale e rivolto verso l'incantatore). Si tratta di una finestra bidimensionale, e qualunque creatura o oggetto che lo attraversi viene immediatamente trasportato dall'altra parte. Il *portale* è dotato di una fronte e di un

Pira di Palin

retro. Le creature che attraversano il portale entrandovi di fronte vengono trasportate all'altra locazione; quelle che vi entrano da dietro invece no.

La connessione interdimensionale viene creata attraverso il Piano Astrale, quindi qualsiasi cosa che sia in grado di bloccare i viaggi astrali bloccherà anche l'uso del *portale*. In modo assai simile all'incantesimo *teletrasporto*, l'incantatore deve avere un'idea precisa della locazione e della posizione del punto di arrivo. L'incantatore non può creare un *portale* se non sa dove si materializzerà la destinazione. Più è chiara l'immagine mentale dell'incantatore, più è probabile che il *portale* si formi. Alcune aree caratterizzate da forti energie fisiche o magiche potrebbero rendere l'attraversamento di un *portale* pericoloso, o addirittura impossibile. Si usa la seguente tabella per determinare l'apertura con successo di un *portale*:

Familiarità della destinazione	Portale riuscito	Portale fallito
Molto familiare	01-97	98-100
Studiato attentamente	01-94	95-100
Visto per caso	01-88	89-100
Visto una volta	01-76	77-100
Descrizione	01-60	61-100

Componente materiale: Polvere di rubino che viene usata per tracciare i contorni del *portale* (del costo di 1.000 mo).

Costo in PE: 500 PE.

Scagliare maledizione superiore

Trasmutazione
Livello: Brd 6, Chr 7, Mag/Str 8
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore scaglia una maledizione sulla creatura toccata, scegliendo uno dei tre effetti seguenti:

Un punteggio di caratteristica viene ridotto a 1, o due punteggi di caratteristica subiscono una penalità di -6 (fino a un minimo di 1).

Una penalità di -8 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di caratteristica e alle prove di abilità.

Ad ogni turno il soggetto ha una possibilità di agire normalmente, altrimenti non può effettuare alcuna azione.

Un giocatore può inventare una nuova maledizione, ma non dovrebbe creare nulla che sia più potente di quelle descritte qui, e al DM spetta sempre l'ultima parola in proposito.

Una *maledizione superiore* non può essere dissolta. Può essere rimossa attraverso un incantesimo *desiderio limitato, rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*, ma colui che tenta di rimuovere la maledizione deve superare una prova di livello dell'incantatore (CD 15 + livello dell'incantatore della creatura che ha scagliato la maledizione). Un incantesimo *desiderio* o un *miracolo* rimuove la *maledizione superiore* automaticamente. Quando la maledizione viene scagliata, l'incantatore che scaglia la maledizione può scegliere un gesto, un evento o un'impresa che porrà fine alla maledizione. L'impresa deve essere qualcosa che il soggetto è in grado di compiere entro un anno (purché si metta all'opera immediatamente). Ad esempio, l'impresa potrebbe essere "Uccidi il drago nero Mohrlex", oppure "Scala il picco di Malystryx". La vittima maledetta può ottenere aiuto nel compiere questa impresa, e in alcuni casi, un altro personaggio può sciogliere la maledizione (vedi "Maledizioni in punto di morte", nel Capitolo 6, per i dettagli).

Schegge di pietra

Trasmutazione [Terra]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Una pietra per ogni 3 livelli
Durata: 1 minuto per livello o finché non viene usato
Tiro salvezza: Riflessi nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo consente all'incantatore di trasformare delle normali pietre (non più grandi di un proiettile da fionda) in armi simili a granate esplosive.

Lanciare una pietra è un'azione standard. Le pietre hanno un incremento di gittata di 6 metri. È necessario mettere a segno un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio scelto con una delle pietre trasmutate. Ogni pietra esplode quando entra in contatto con il bersaglio o contro una superficie rigida. Un colpo diretto di una delle pietre esplosive infligge 2d6 danni al bersaglio, e 1d6 danni a coloro che si trovano entro 1,5 metri dal punto dell'impatto. Una creatura colpita direttamente con una delle pietre non ha diritto ad alcun tiro salvezza, ma coloro che si trovano nell'area dell'esplosione possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per negare i danni.

Sciame di otyugh

Evocazione (Creazione)
Livello: Pestilenza 9
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Tre o più otyugh, che non possono trovarsi a più di 9 m l'uno dall'altro
Durata: Sette giorni o sette mesi (I) (vedi testo)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Sciame di otyugh crea degli otyugh da un cumulo di rifiuti e liquame, come ad esempio una fognatura o una latrina. L'incantatore può decidere di creare 3d4 otyugh ordinari o 1d3+1 otyugh Enormi con 15 DV. Gli otyugh aiutano volontariamen-

te l'incantatore in combattimento o in battaglia, eseguono missioni specifiche o fungono da guardie del corpo. Rimangono al servizio dell'incantatore per sette giorni, se egli non li congeda prima. Se gli otyugh vengono creati solo per funzioni di guardia, l'incantesimo ha una durata di sette mesi. In questo caso, gli otyugh possono ricevere soltanto l'ordine di fare la guardia a un luogo o una posizione specifica. Gli otyugh evocati per funzioni di guardia non possono spostarsi oltre il raggio di azione dell'incantesimo.

L'incantatore deve creare gli otyugh in un'area che contenga almeno 3.000 kg di acque fognarie, rifiuti o resti. Dopo aver lanciato l'incantesimo, quegli otyugh che non vengono utilizzati per funzioni di guardia possono allontanarsi dall'area di rifiuti. Alla conclusione della durata dell'incantesimo, gli otyugh creati tornano a fondersi lentamente nei cumuli di rifiuti.

Componente materiale: Polvere di rubino del valore di 1.000 mo, sparsa sulla materia dalla quale verranno creati gli otyugh.

Scintilla folgorante

Invocazione [Elettricità]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)
Bersaglio: Una creatura o un oggetto
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Una potente scintilla elettrica crepitante parte dalla mano dell'incantatore verso il bersaglio da lui scelto. L'incantatore deve effettuare un attacco di contatto a distanza; se l'attacco va a segno, infligge 4d6 danni da elettricità. Se l'avversario indossa un'armatura di metallo (oppure ricavata dal metallo, con molti pezzi in metallo o altre condizioni simili), l'incantatore ottiene un bonus di circostanza +3 all'attacco, infliggendo danni x3 in caso di critico.

L'incantatore può creare una seconda scintilla al 6° livello, e una terza al 10° livello (l'effetto massimo raggiungibile).

Componente materiale: Un anello di ferro

Scudo di scintille

Invocazione [Elettricità]
Livello: Chr 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo circonda l'incantatore in un'aura elettrica crepitante che offre protezione contro gli attacchi elettrici e infligge danni ad ogni creatura che attacchi l'incantatore in mischia.

Qualsiasi creatura che colpisca l'incantatore con il suo corpo o con un'arma impugnata infligge danni normali, ma allo stesso tempo subisce 1d4 danni da elettricità +1 per ogni livello dell'incantatore (fino a un massimo di +15). Se l'incantatore viene colpito da un'arma di metallo, o se l'aggressore indossa un'armatura di metallo o porta su di sé molto metallo, subisce 2d4 danni da elettricità +2 per ogni livello dell'incantatore (fino a un massimo di +15). Se una creatura è dotata di resistenza agli incantesimi, tale resistenza viene applicata a questo danno. Quelle creature che impugnano armi dotate di portata, come ad esempio armi lunghe, non sono soggette a questo danno se attaccano l'incantatore, a meno che tale arma non sia fatta di metallo per almeno la metà (una lancia o un'arma su asta non lo è).

Contro gli attacchi elettrici, l'incantatore subisce soltanto la metà dei danni. Se l'attacco consente un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, un tiro superato permette di non subire alcun danno.

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo, sembra ricoprirsi di minuscoli fulmini che corrono lungo il suo corpo. L'elettricità fornisce un'illuminazione pari a quella di una torcia (6 metri). Il colore dell'elettricità è bianco-azzurro, anche se l'incantatore, se vuole, può decidere una qualsiasi tonalità di colore.

Componente materiale arcana: Due sottili braccialetti di rame, indossati sui due polsi.

Scudo di terra

Evocazione (Creazione)
Livello: Chr 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)
Effetto: Un muro di terra lungo fino a 1,5 metri per livello e spesso 30 cm (F)
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea un piccolo muro di terra che emerge dal terreno. L'incantatore può creare una sezione del muro lunga 1,5 metri, alta 1,5 metri e spessa 30 cm per livello. Ad esempio, un incantatore di 7° livello può creare un muro alto 1,5 metri e spesso 30 cm che sia lungo 6 metri e che poi svolti ad angolo e continui per altri 4,5 metri.

Lo *scudo di terra* non può essere evocato in modo da occupare lo stesso spazio occupato da una creatura o un altro oggetto. Lo *scudo di terra* deve essere verticale e poggiare su fondamenta solide, fondendosi con la terra esistente. L'incantatore può portare l'altezza del cumulo di terra a 3 metri appoggiando una sezione del muro sopra all'altra, ma questa è la massima altezza raggiungibile dallo *scudo di terra*. L'incantatore può rendere il muro spesso 60 cm o un altro multiplo di 30 cm innalzando una sezione dietro l'altra.

Lo *scudo di terra* è di natura difensiva, e serve a fornire copertura dagli aggressori. Ogni tratto della lunghezza di 1,5 metri dello scudo dispone di 100 punti ferita per ogni 30 cm di spessore. Le creature possono colpire il muro automaticamente, e la sua durezza è pari a 0. Se una sezione dello scudo scende a 0, lo scudo di terra si infrange. Se una creatura tenta di sfondare il muro con un unico sforzo, la CD della prova di Forza è 15 +5 per ogni 30 cm di spessore (se la prova viene superata, una sezione di 1,5 metri del muro viene distrutta). Lo *scudo di terra* richiede una prova di Scalare con CD 15.

Sfera crepitante
Invocazione [Elettricità]
Livello: Mag/Str 2
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 10 m per livello)
Effetto: Una sfera del raggio di 90 cm
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una sfera di energia elettrica crepitante vola nella direzione indicata dall'incantatore, infliggendo scariche elettriche su coloro che colpisce. Si sposta di 9 metri per round, ma se entra in uno spazio occupato da una creatura, smette di muoversi per quel round e infligge 1d4 danni da elettricità per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 5d4). (Il soggetto può negare questi danni superando un tiro salvezza sui Riflessi.)

La sfera si muove fin tanto che l'incantatore la dirige attivamente (conta per lui come un'azione di movimento); in caso contrario, rimane dove si trova e continua a crepitare. La superficie della sfera è cedevole, quindi l'impatto non infligge altri danni, oltre a quelli da elettricità. Non può spingere da parte le creature non consenzienti o abbattere grossi ostacoli. La sfera si estingue se si spinge oltre il raggio di azione dell'incantesimo.

Slegare
Abiurazione
Livello: Liberazione 9, Mag / Str 9
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: 54 m
Bersaglio: Esplosione del raggio di 54 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No
Quando l'incantatore lancia un incantesimo *slegare*, un'esplosione di energia si sprigiona dal suo corpo e distrugge magicamente qualsiasi incantesimo che rinchiuda, imprigioni, blocchi, chiuda o sigilli qualcuno o qualcosa, fatta eccezione per quanto riportato di seguito.

L'incantesimo *slegare* nega qualsiasi incantesimo di *charme* o di *blocco*, le *serrature arcane* e le altre forme di chiusura simili, quegli incantesimi di durata superiore ad istantanea che creano barriere fisiche o magiche (*muro di fuoco, muro di forza*), gli incantesimi *vigilanza e interdizione, stasi temporale* e *lentezza*, tra gli altri. L'effetto di un incantesimo *statua* ha termine. Una *giara magica* viene frantumata, distrutta per sempre, e l'energia vitale al suo interno viene estinta. Inoltre, qualsiasi incantesimo che contenga effetti magici, compresi altri incantesimi, li libera immediatamente a un raggio di azione di 0 metri (compresa *bocca magica, infondere capacità magiche* e così via).

Quegli incantesimi protettivi come *protezione dal male, scudo, globo di invulnerabilità* e altri incantesimi simili non vengono influenzati da *slegare*. Le creature pietrificate non vengono né rivelate né riportate al loro stato originario. Gli individui costretti a compiere un tipo di servizio non vengono liberate (questo vale anche per i famigli, i cacciatori invisibili, i geni e gli alleati planari). Un *campo anti-magia* non viene influenzato, e gli effetti di *slegare* non riescono nemmeno a penetrarlo. Un *cerchio magico contro il male* (o contro qualsiasi altro allineamento) che tenga prigioniera una creatura viene dissolto.

Le maledizioni e gli incantesimi *costrizione/cerca* vengono negati solo se l'incantatore è di un livello pari o superiore a quello dell'incantatore che li lanciò in origine.

Tutti questi effetti hanno luogo indipendentemente dai desideri dell'incantatore. Gli effetti magici sulla persona dell'incantatore, o da lui indossati o trasportati rimangono indisturbati, mentre gli altri all'interno del raggio di azione subiscono gli effetti dell'incantesimo, compresi quelli di eventuali alleati. L'apertura di serrature o altre forme di chiusura fa scattare eventuali allarmi o trappole ad esse collegati. Eventuali creature liberate potrebbero non dimostrarsi amichevoli nei confronti dell'incantatore.

Componenti materiali: Una calamita e un pizzico di salnitro.

Speroni
Trasmutazione
Livello: Chr 1, Drd 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Attraverso questo incantesimo, l'incantatore trasforma le sue mani in speroni ricurvi. Gli speroni consentono all'incantatore di sferrare due attacchi con gli speroni per round, infliggendo 1d6 danni taglienti (più il modificatore di Forza) ad ogni attacco in mischia andato a segno. Oppure, se preferisce, può sferrare un attacco con un'arma impugnata e un attacco con l'altra mano come attacco secondario (con una penalità di -5 al tiro per colpire e metà del modificatore di Forza al tiro dei danni)

senza alcuna penalità per l'attacco principale.

L'incantatore viene considerato armato.

Spirito vagante
Necromanzia
Livello: Chr 6, Mag/Str 7
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello (I)

L'incantatore, focalizzando la propria energia, è in grado di separare il proprio spirito dal corpo, riuscendo a spostarsi ovunque sullo stesso piano di esistenza. La distanza non è un fattore determinante, ma il luogo da visitare in forma spirituale deve essere un luogo conosciuto e familiare all'incantatore. Mentre l'incantatore è in forma spirituale, può vedere e udire ogni cosa come se si trovasse effettivamente sul luogo. L'incantatore può anche essere visto e udito, anche se non è in grado di interagire fattivamente in quella posizione. L'incantatore non può lanciare incantesimi mentre si trova in forma spirituale, e non può beneficiare di eventuali sensi potenziati magicamente per vedere meglio attraverso di essa. Se il luogo selezionato è stato oscurato magicamente, l'incantatore non vedrà niente. Se si tratta di buio completo naturale, l'incantatore sarà in grado di vedere fino a 3 metri. Eventuali rivestimenti in piombo o protezioni magiche (come un *campo anti-magia, anti-individuazione* o *vuoto mentale*) impediscono all'incantatore di vedere eventuali individui all'interno dell'area in cui si è recato, anche se è in grado di percepire che c'è qualcosa che sta bloccando le sue percezioni.

Quando il suo spirito è lontano dal corpo, il corpo rimane paralizzato e completamente indifeso.

Focus arcano: Una statuina in quarzo o in ossidiana.

Tempesta elettrica
Invocazione [Elettricità]
Livello: Mag/Str 7
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)
Area: Cilindro (raggio di 6 m, altezza di 12 m)
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Delle folgori crepitanti di energia elettrica saettano nell'area dell'incantesimo, infliggendo 4d6 danni da elettricità a tutte le creature al suo interno (tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare). Se una creatura fallisce il suo tiro salvezza sulla Tempra rimane frastornata per 1 round.

Qualsiasi creatura che entri nell'area di effetto dell'incantesimo è soggetta ai suoi effetti non appena mette piede all'interno della *tempesta elettrica.* Inoltre, durante il turno dell'incantatore in ciascun round successivo, qualsiasi creatura attualmente all'interno della *tempesta elettrica* subisce dei danni e deve superare di nuovo un tiro salvezza come sopra descritto.

Componente materiale: Una piccola chiave di rame.

Materiali speciali di Ansalon

Alcuni materiali di Ansalon sono dotati di proprietà straordinarie che li rendono preziosi e rari anche senza alcun incantamento arcano o divino. Tutti gli oggetti che seguono sono tanto rari e pregiati quanto quelli in cui è stata infusa la magia.

Metallo dei draghi

Il metallo dei draghi può essere trovato sotto la Montagna del Drago, nella Valle delle Nebbie, sgorgando dalla terra fino a formare una pozza di metallo liquido freddo. Questo dono degli dei della Luce è uno degli elementi essenziali (assieme al *Braccio d'Argento dell'Ergoth* e il *martello di Kharas*) necessari per forgiare una *dragonlance.* Tuttavia, il metallo dei draghi può essere usato anche per forgiare altri oggetti. I Cavalieri di Solamnia hanno iniziato a forgiare armi e armature usando questo straordinario metallo. Tali oggetti vengono conferiti ai loro cavalieri e ai loro alleati come premi per il rango o il valore dimostrato.

Tuttavia, fin troppo spesso questi oggetti vengono trafugati da ladri o reclamati come bottino di guerra, e finiscono nelle mani di sovrani tirannici e creature corrotte. Se un avventuriero riesce a recuperare un'arma, ad esempio, dovrebbe rendersi conto che altri proveranno a reclamarla per loro, e dovrebbe esaminare l'oggetto in cerca di uno stemma di famiglia o di un altro segno di identificazione. Se l'oggetto viene restituito, è lecito aspettarsi estrema gratitudine da coloro che erano collegati al proprietario precedente dell'arma. Coloro che si rifiutano di restituire ciò che non è di loro legittima proprietà dovranno aspettarsi estrema ostilità sia dalla famiglia che dagli amici del proprietario, nonché dal cavalierato Solamnico nella sua interezza.

Il metallo dei draghi è di color argento scintillante e più leggero dell'acciaio, ma altrettanto forte e resistente, e la sua natura magica innata consente a un fabbro esperto di creare oggetti di grande bellezza e utilità.

Le armature di metallo dei draghi sono di una categoria più leggere ai fini di determinare il movimento e le altre limitazioni (ad esempio, un barbaro può utilizzare la sua capacità di movimento veloce quando indossa l'armatura). Le armature pesanti vengono considerate medie e le armature medie vengono considerate leggere, ma le armature leggere vengono comunque considerate leggere. Le percentuali di probabilità di fallimento degli incantesimi delle armature e degli scudi sono diminuite del 10%, il bonus massimo di Destrezza viene aumentato di 2 e le penalità di armatura alla prova vengono ridotte di 3. (Il che comprende anche la riduzione relativa alla qualità perfetta dell'armatura).

Le armi forgiate con il metallo dei draghi hanno un bonus di potenziamento naturale ai tiri per colpire e ai danni. Tale bonus non è cumulativo con altri eventuali bonus di potenziamento (compresi i bonus derivanti dalla qualità perfetta dell'arma). Quindi una spada di metallo dei draghi (+2) su cui sia stato posto tramite un incantamento un bonus di potenziamento +5 avrà a tutti gli effetti un bonus di potenziamento +5. In un'area dove la magia non funziona, conserva comunque il suo bonus naturale di potenziamento +2.

Il metallo dei draghi è talmente costoso che le armi e le armature ricavate da esso sono sempre di qualità perfetta; i costi per una fattura perfetta sono inclusi nei prezzi sotto riportati.

Gli oggetti fatti di metallo dei draghi pesano la metà degli stessi oggetti fatti con altri metalli. Nel caso si tratti di armi, il loro peso più leggero non cambia la loro categoria di taglia. Quegli oggetti che non sono composti principalmente di metallo non subiscono variazioni degne di nota (una spada lunga viene influenzata, ma non un lancia).

Il metallo dei draghi ha una durezza pari a 15 e 30 punti per ogni 2,5 centimetri di spessore. Il metallo dei draghi oltrepassa la riduzione del danno dei mostri come se fosse mithral.

Oggetto	Bonus di potenziamento	Modificatore al prezzo
Armatura leggera	-	+1.000 acc*
Armatura media	-	+4.000 acc
Armatura pesante	-	+9.000 acc
Scudo	-	+1.000 acc
Danni dell'arma		
1d4 o 1d6	+1	+3.000 acc
1d8, 1d10 o 1d12	+2	+9.000 acc
Altri oggetti	-	+500 acc per 0,5 kg

*Monete di acciaio di Krynn, equivalenti a una moneta d'oro standard; vedi Capitolo 6.

Metallo stellare

Nel corso della storia, i fabbri hanno sempre dato immenso valore al metallo sporadicamente rinvenuto all'interno delle meteoriti, un materiale che gli antichi alchimisti chiamavano "metallo stellare", un minerale azzurro di durezza e resistenza straordinarie. Soltanto i minatori più esperti e ostinati possono sperare di riuscire a trovare questo metallo, assieme a quei pochi fortunati che si imbattono per caso in questa preziosissima sostanza.

Le qualità di questo metallo sono identiche a quelle dell'adamantio, descritte nella *Guida del Dungeon Master*. Funziona come l'adamantio ai fini di oltrepassare la riduzione del danno. Tutti i modificatori riportati in monete d'oro equivalgono agli stessi modificatori in monete d'acciaio.

Legno di ferro

Questo raro legno magico è leggero quanto il legno normale, ma è duro come il metallo dal quale l'albero prende il suo nome. Gli alberi di legno di ferro sono diffusi in Abanasinia e a Qualinesti, e sono famosi per essere estremamente difficili da abbattere: la tecnica per riuscirvi è un segreto gelosamente custodito dalle gilde.

Le qualità di questo legno sono identiche a quelle del legnoscuro descritto nella *Guida del Dungeon Master*. Tutti i modificatori riportati in monete d'oro equivalgono agli stessi modificatori in monete d'acciaio.

Ferro freddo e argento

Esistono sia il ferro freddo che le armi d'argento nel mondo di Krynn, spesso realizzato da fabbri di terre diverse e lontane. Le qualità di queste armi sono identiche a quelle fatte con lo stesso materiale descritte nella *Guida del Dungeon Master*. Tutti i modificatori riportati in monete d'oro equivalgono agli stessi modificatori in monete d'acciaio.

In generale, le armi d'argento tendono ad essere diffuse in tutto il mondo se non altro a causa dei molti tipi di mostri che gli eroi di Krynn devono combattere. Le armi in ferro freddo tendono invece ad essere forgiate solo per circostanze specifiche, anche se solitamente i fabbri più esperti conoscono comunque la tecnica giusta per forgiarle.

Dragonlance

Le *dragonlance*, create per la prima volta nel corso della Terza Guerra dei Draghi, sono armi create allo scopo specifico di uccidere i draghi. Le lance funzionano come normali lance da cavaliere contro gli altri avversari. Contro i draghi, hanno un risultato devastante.

Come tutte le lance, una *dragonlance* può essere usata dai soldati di fanteria per difendere castelli, torri o altre fortificazioni, oppure da combattenti in sella, a cavallo di draghi, in combattimenti aerei contro altri draghi.

Delle *dragonlance* venne fatto buon uso nella

Dragonlance uniche

Molte dragonlance inferiori o superiori sono dotate di varie capacità speciali uniche, oltre a quelle descritte. Il Dungeon Master può utilizzare le regole di creazione degli oggetti (in particolar modo quelle per aggiungere capacità speciali a un'arma) per modificare le descrizioni delle dragonlance esistenti come necessario.

Ad esempio, se il DM desidera una dragonlance ideata da qualcuno che nutre un particolare odio nei confronti dei draghi bianchi, potrebbe creare una dragonlance superiore infuocata aggiungendo la specialità infuocata alla lancia. Dal momento che una dragonlance è di base un'*arma ad anatema+4*, o un'arma con un bonus equivalente di +5 (vedi *Guida del Dungeon Master*), può aggiungere la capacità speciale infuocata (equivalente a un bonus +1) e aggiungere semplicemente la differenza di costo tra un'arma +5 e un'arma +6 (72.000 meno 50.000, quindi 22.000 mo). È poi sufficiente convertire il costo risultante in monete d'acciaio, e il gioco è fatto.

Dragonlance

Terza Guerra dei Draghi. Si dice che Huma utilizzò una *dragonlance* per ricacciare la Regina delle Tenebre nell'Abisso. Dopo la sconfitta di Takhisis, le *dragonlance* non vennero più utilizzate, e la procedura della loro creazione col tempo venne dimenticata. Il segreto della forgiatura delle lance venne scoperto nel corso della Guerra delle Lance, e si rivelò un fattore essenziale per la vittoria. Le *dragonlance* vennero usate nuovamente nel corso dell'Estate del Caos, quando si rivelarono effettive anche contro i draghi di fuoco generati dal caos.

Le *dragonlance* hanno un valore inestimabile, e non vengono mai vendute o comprate. Le lance vengono conferite o assegnate a coloro che meritano di impugnarle in tempo di bisogno. Tuttavia, ad ogni lancia viene anche assegnato un prezzo di mercato orientativo, a esclusivo uso del DM per l'assegnazione dei tesori.

Dragonlance inferiore: Una *dragonlance inferiore* può essere creata soltanto usando metallo dei draghi argentato proveniente dalla grande Montagna del Drago dell'Ergoth, e deve essere forgiata utilizzando il *Braccio d'Argento dell'Ergoth* o il *martello di Kharas.* (Se una *dragonlance* viene forgiata utilizzando metallo dei draghi puro ed entrambi gli artefatti, è una *dragonlance superiore*). Il segreto della forgiatura delle *dragonlance* è un dono concesso dagli dei, che possono insegnarlo direttamente a coloro che scelgono, oppure attraverso il potere del *Braccio d'Argento.*

Una *dragonlance inferiore* è una *lancia da cavaliere anatema dei draghi+2* che emana un debole bagliore (non sufficiente a fornire un'illuminazione vera e propria). Una *dragonlance inferiore* ha una durezza pari a 17 e 40 punti ferita.

Una *dragonlance inferiore* ha un bonus di potenziamento magico pari soltanto a +1, che viene sostituito dal bonus di potenziamento naturale del metallo dei draghi in cui è fatta.

Evocazione forte; LI 8°; istruzioni divine; Prezzo equivalente, 17.310 acc.

Dragonlance superiore: Una *dragonlance superiore* (chiamata anche *dragonlance* "pura") può essere ricavata solo dal metallo dei draghi puro e utilizzando sia il *Braccio d'Argento dell'Ergoth* che il *martello di Kharas.* Queste armi sono benedette dal potere divino del Bene, e le creature malvagie che provano a toccare o impugnare una *dragonlance superiore* possono farlo soltanto a caro prezzo.

Una *dragonlance superiore* è una *lancia da cavaliere anatema dei draghi+4* che emana un debole bagliore (non sufficiente a fornire un'illuminazione vera e propria). Una *dragonlance superiore* ha una durezza pari a 23 e 70 punti ferita. Quando viene usata contro un drago malvagio, una *dragonlance superiore* infligge 1 danno permanente alla Costituzione ogni volta che colpisce, oltre ai normali danni della lancia e ai danni bonus di anatema. Se chi impugna la lancia mette a segno un colpo critico contro un drago malvagio, infligge danni permanenti alla Costituzione pari al proprio livello del personaggio.

Una *dragonlance superiore* infligge due livelli negativi a qualsiasi creatura malvagia che provi a impugnarla. I livelli negativi permangono fintanto che l'arma viene impugnata, e scompaiono quando l'arma viene lasciata andare. I livelli negativi non sono un'effettiva perdita di livello, ma non possono essere annullati in alcun modo (nemmeno attraverso gli incantesimi *ristorare*) fintanto che l'arma viene impugnata.

Evocazione forte; LI 20°; istruzioni divine; Prezzo equivalente, 107.310 acc.

Capitolo Quattro

L'acqua dalla polvere e la polvere che sorge dall'acqua,
Continenti che si formano,
Astratti come il colore e la luce
All'occhio che svanisce, al tocco della figlia di Paladine
Che sa con un tocco che la veste è bianca,
Da quell'acqua un paese sorge, impossibile
Quando per la prima volta
Viene immaginato in preghiera,
E il sole e i mari e le stelle invisibili
Come dei in un codice d'aria.

La polvere dall'acqua, e l'acqua che sorge dalla polvere,
E la veste che contiene tutti i colori assunti nel bianco,
Nella memoria, nei paesi assunti nella fiducia
Di un ritorno del colore e della luce,
Fuori da quella polvere sorge una fontana di lacrime
Per nutrire il lavoro delle nostre mani
Nell'avvicinarsi perenne di brama e di anni,
Nelle terre dovute e immanenti.

-Canto di Crysania

Prima che esistesse il tempo, esisteva il Caos e il suo opposto, il Dio Supremo. Il Dio Supremo lottava continuamente per portare l'ordine nel Caos, e il Caos lottava costantemente per disfare l'ordine del Dio Supremo. Assieme, i due crearono l'universo.

Assieme al Dio Supremo dimoravano i suoi figli, Takhisis, Gilean e Paladine, e i loro figli. Con loro dimoravano altri dei che, in base alle loro filosofie, si allineavano con l'uno o l'altro dei tre figli del Dio Supremo. Tutte le divinità lavoravano assieme al Dio Supremo per riportare l'ordine nell'universo, mentre il Caos lavorava eternamente contro di loro.

Storia della creazione

Vedendo ciò che gli dei avevano compiuto, il Dio Supremo fu compiaciuto. Il Dio Supremo decretò che sarebbe nato un nuovo luogo e un nuovo tempo, e che gli spiriti sarebbero stati condotti a vivere in questo luogo e in questo tempo.

La creazione del mondo e la Guerra di Tutti i Santi

Tre erano i pilastri su cui il tempo e il luogo si sarebbe retto: il Bene, il Male e la Neutralità. Questo era il grande triangolo.

Reorx, il Dio Forgiatore, colpì con il suo martello il cuore del Caos. Il Caos fu costretto a rallentare il suo operato distruttivo, e le scintille che volavano dal martello di Reorx divennero le stelle. Dalla loro luce nacquero molti spiriti: alcuni inclini al bene, altri al male, e altri ancora alla neutralità.

Le divinità iniziarono a contendersi questi spiriti. Gli dei del Bene (guidati da Paladine e a volte chiamati gli dei della Luce) volevano guidare gli spiriti sul sentiero della giustizia e condividere con loro il dominio dell'universo. Gli dei del Male (guidati da Takhisis, e a volte chiamati gli dei dell'Oscurità) cercavano di asservire gli spiriti e di piegarli al loro volere. Gli dei della Neutralità (guidati da Gilean, e a volte chiamati gli dei dell'Equilibrio) cercavano l'equilibrio, affermando che gli spiriti dovevano decidere da soli se servire il Bene, il Male o nessuno dei due.

E così ebbe inizio la Guerra di Tutti i Santi. Gli dei del Bene e della Neutralità unirono le loro forze per impedire al Male di raggiungere la vittoria finale. Altrove, il Caos osservava, deliziandosi della guerra, in quanto le lotte frantumavano l'ordine e portavano l'universo sempre più vicino alla distruzione. Da altrove anche il Dio Supremo osservava, adirato nel vedere in rovina tutto il lavoro che aveva fatto per portare ordine nell'universo.

Il Dio Supremo sapeva che se l'equilibrio fosse stato infranto e uno dei tre pilastri fosse venuto a mancare, il nuovo tempo e il nuovo luogo sarebbero caduti assieme ad esso. Quindi il Dio Supremo chiamò i suoi figli davanti a sé e propose un compromesso che avrebbe riportato l'equilibrio nell'universo.

Il compromesso

Alle divinità del Bene, del Male e della Neutralità venne concesso di fare un dono ciascuno agli spiriti.

Gli dei del Bene diedero agli spiriti una forma fisica. E così gli spiriti ottennero il controllo sul mondo materiale, e divennero più simili agli dei stessi. Gli dei del Bene speravano che gli spiriti, con queste forme mortali, avrebbero portato pace e ordine nel mondo e avrebbero condotto altri sul sentiero della giustizia.

Gli dei del Male decretarono che queste forme fisiche avrebbero provato la fame e la sete, e che avrebbero dovuto faticare per soddisfare i loro bisogni. Gli dei del Male speravano che le creature si sarebbero stancate di questa condizione e si sarebbero rivolte alle divinità per alleviare le loro sofferenze... rendendo più facile agli dei del Male l'impresa di soggiogarli.

Gli dei della Neutralità donarono agli spiriti il libero arbitrio, affinché potessero scegliere da soli tra il Bene e il Male, o effettuare la scelta di non accettare né l'uno né l'altro.

Il mondo

Gli dei crearono il mondo di Krynn, un luogo dove gli esseri fisici potessero abitare. Il Dio Supremo decretò che ogni essere avrebbe potuto scegliere il proprio cammino da seguire lungo la vita. Poi sarebbe giunta la morte e il passaggio da Krynn alla successiva fase dell'esistenza.

Caos

E in ogni tempo, man mano che le ere del mondo si avvicendavano, il Caos cercava (e ancora cerca) di disfare ciò che le divinità hanno fatto.

Cosmologia di Krynn

Il grande Mare Etereo (a volte chiamato il Profondo Etereo) colma tutti i cieli, allungandosi perfino oltre l'immaginazione degli dei. Immersi in questo enorme mare invisibile galleggiano innumerevoli mondi, tra i quali Krynn è solo uno. Alcuni dicono che il Dio Supremo ricavò questo mare dal Caos, mentre altri dicono che il Mare Etereo è il Caos.

I regni degli dei

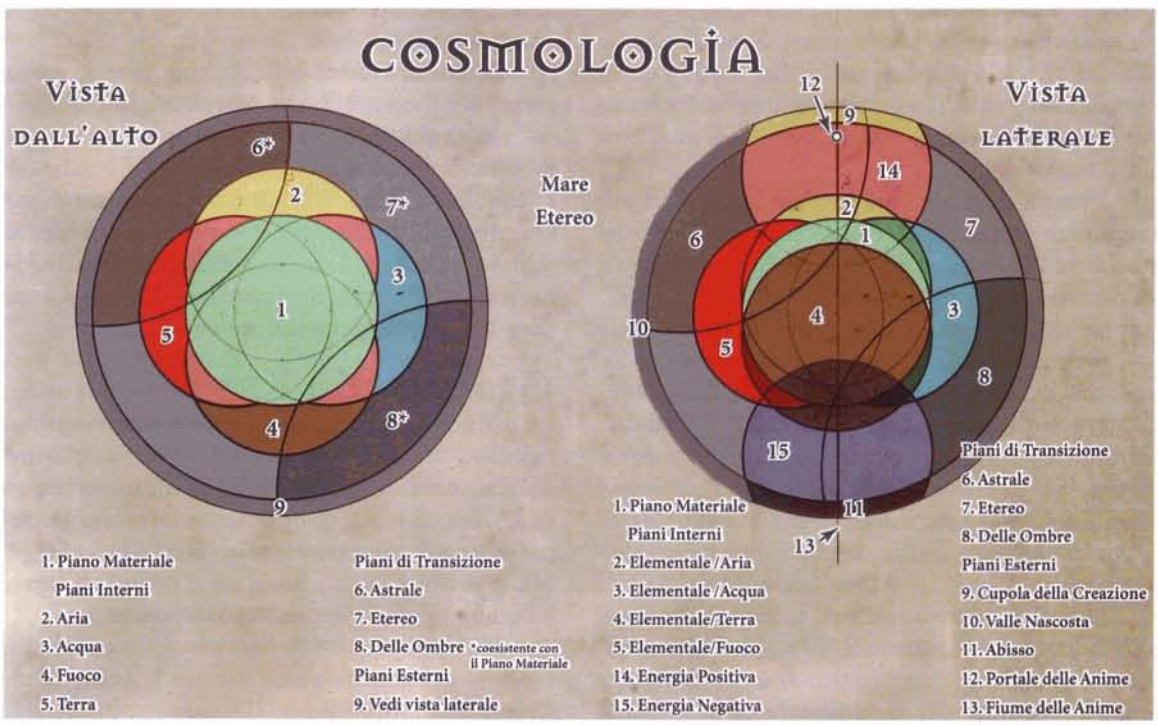
Per proteggere il mondo dalle turbolente tempeste del Mare Etereo, gli dei della Luce costruirono la Cupola della Creazione, un reame di luce eterna che protegge Krynn dalle imprevedibli ondate Eteree. Gli dei dell'Oscurità, guidati da Takhisis, crearono l'Abisso all'ombra della Cupola della Creazione, un luogo di ombre e di oscurità eterna che funge da fondamenta per la Cupola della Creazione. Nessuno dei due può esistere senza l'altro. Le divinità dell'Equilibrio crearono la Valle Nascosta nello spazio tra i due reami, un luogo che è ovunque e in nessun posto allo stesso tempo. Questi tre reami vengono chiamati i Piani Esterni.

La Cupola della Creazione, la Valle Nascosta e l'Abisso possono essere penetrate soltanto in un punto: il Portale delle Anime. Questo portale oltrepassa tutti e tre i reami, tracciando un sottile ma apparentemente indistruttibile sentiero che collega ma che separa anche i regni mortali da quelli immortali. Gli spiriti fluiscono continuamente attraverso il Portale delle Anime, un fiume fluente di spiriti che alimentano il ciclo della vita e della morte. Il fiume fluisce dal Mare Etereo, attraverso i regni mortali e immortali.

Gli dei della Luce dimorano nella Cupola della Creazione, e hanno costruito i loro reami in modo da poter vegliare sulle vicende dei loro amati figli mortali. Paladine, il Drago di Platino, regnava sulla Cupola della Creazione e fungeva da guardiano del Portale delle Anime (fino a quanto, nei giorni più recenti, non divenne mortale). Si dice che quando la sua costellazione non è visibile nel cielo, sia possibile attraversare il Portale delle Anime in segreto. Nel corso del Cataclisma, quando Paladine camminava per le terre desolate di Krynn, Takhisis fece passare di nascosto i suoi draghi, consentendo loro di crescere e moltiplicarsi sulle rive di Ansalon. Takhisis usò di nuovo il Portale delle Anime durante la Guerra del Caos, quando le divinità e i mortali assieme stavano lottando contro l'ira del Caos, per trafugare il mondo e nasconderlo agli occhi degli altri dei, diventando l'Unico Dio di Krynn.

Gli dei dell'Equilibrio dimorano nella Valle Nascosta, un reame che sembra essere ovunque e in nessun posto allo stesso tempo. Zhan, la più grande e la più splendente delle foreste, abbraccia la Valle Nascosta. È qui che dimorano Chislev, la dea della natura, e il suo compagno Zivilyn. Zhan, stranamente, è anche la dimora di quegli elfi che vengono considerati degni di accedervi, nonostante si trovi nel reame riservato agli dei dell'Equilibrio, invece che alle divinità della Luce.

L'Abisso, un vasto piano fatto di nulla, è la dimora degli dei dell'Oscurità (anche se per Takhisis divenne una prigione dopo la sua sconfitta per mano di Huma, un Cavaliere di Solamnia, nel corso della Seconda Guerra dei Draghi). Si dice che qualsiasi cosa uno sia in grado di immaginare sia possibile nell'Abisso, anche se in una versione orribilmente distorta. Gli dei dell'Oscurità hanno ricavato delle dimore segrete in



questo luogo, anche se si dice che la Torre di Bronzo della divinità Morgion si erga aspramente proprio sull'orlo dell'Abisso.

Altri piani

I Piani Interni (i Piani Elementali del Fuoco, della Terra, dell'Acqua e dell'Aria) circondano i Piani Esterni, e coesistono assieme a loro su più livelli. Mentre la Cupola della Creazione sembra essere il ricettacolo dell'Energia Positiva e l'Abisso sembra contenere l'Energia Negativa, l'energia degli elementi sembra essere contenuta principalmente nella Valle Nascosta, anche se i Piani Elementali in realtà toccano tutti i reami dell'esistenza (dal momento che sono le componenti primarie dell'esistenza stessa).

Tra i Piani Esterni si estendono altri tre piani, che toccano tutti i reami ma sono una cosa separata da essi. Questi tre piani possono essere considerati degli affluenti diluiti, anche se comunque infinitamente vasti, del Mare Etereo.

Il Piano Astrale, un dominio composto da un infinito cielo argentato che si estende in ogni direzione, è il reame tra i reami, il piano che tiene uniti assieme tutti gli altri. Spesso viene associato alla luna d'argento Solinari, anche se in realtà il reame non ha alcun legame effettivo con il dio o con la sua luna.

Il Piano Etereo, un reame nebbioso fatto di fantasmi e di sogni, è una versione assai più ridotta del Mare Etereo, così come un lago è la versione in miniatura di un oceano. I suoi confini toccano da vicino il reame dei mortali, consentendo spesso di intravedere l'uno dall'altro. Il Piano Etereo è spesso associato con la luna scarlatta Lunitari, anche se la dea di quel corpo celeste non ha alcun controllo sul Piano Etereo superiore a quello di qualsiasi altra divinità.

Il Piano delle Ombre, un reame di infinita oscurità e potere, è un dominio di bianco e nero, dove il colore non esiste. Si dice che il Piano delle Ombre sia il dominio di Nuitari, il dio della luna nera che porta lo stesso nome. Si crede che la divinità abbia la sua dimora (o almeno una delle sue dimore) sul Piano delle Ombre, in quanto quel reame è collegato all'Abisso più di qualsiasi altro reame.

I reami degli dei della magia sono separati dagli altri reami, e si dice che corrispondano alle posizioni delle rispettive tre lune. Esistono anche numerosi semipiani sparsi tra i cieli e gli inferi di Krynn, che ospitano maghi solitari (e spesso pazzi), demoni rinnegati e altre creature che raramente toccano il suolo di Krynn. Forse il più famigerato di questi semipiani è la Cittadella Perduta, dove gli dei della magia addestrarono in segreto i primi Maghi dell'Alta Stregoneria e dove gli dei della Luce condussero i loro chierici quando giunse la Notte dell'Oscurità prima del Cataclisma.

Un altro reame interessante per gli studiosi di cosmologia planare è il Vuoto del Caos, un luogo del Mare Etereo stranamente privo di qualsiasi connotazione, dove anche le divinità hanno timore di recarsi. Alcuni studiosi ipotizzano che il Vuoto del Caos sia il frammento del Caos catturato all'interno della Gemma Grigia, mentre altri credono che sia il fulcro principale di tutta la realtà, da cui il Caos è emerso per la prima volta. Gli dei sono stranamente taciturni riguardo a questo luogo, in quanto si dice che chi entri nel Vuoto del Caos vada incontro alla follia e all'oblio eterno.

Il furto del mondo

Quando Takhisis rubò il mondo, negli ultimi istanti della Guerra del Caos, facendolo passare oltre il Portale delle Anime, si lasciò dietro tutto: la Cupola della Creazione, la Valle Nascosta e perfino l'Abisso. Senza il Portale delle Anime a guidare il Fiume delle Anime, gli spiriti dei morti non erano più in grado di compiere il ciclo della vita e della morte, rimanendo intrappolati nel Piano Etereo, dove erano alla mercé dei voleri della Regina delle Tenebre. Ciò che la Regina non aveva calcolato, tuttavia, era la comparsa di alcuni draghi alieni provenienti da un altro mondo, draghi che avevano attraversato il Mare Etereo e avevano scoperto un mondo, almeno in apparenza, pronto per essere conquistato. Trafugare il mondo aveva prosciugato la Regina delle Tenebre di molto del suo potere, costringendola a nascondersi da questi potenti draghi che stavano reclamando per sé il mondo che lei aveva legittimamente rubato. Usando le anime intrappolate, la Regina delle Tenebre presto recuperò le forze, finché non fu pronta a calare sul mondo e a reclamarlo per sé.

Ma gli altri dei alla fine riuscirono a trovare il mondo rubato. Al loro ritorno hanno ricostruito la Cupola della Creazione, la Valle Nascosta e l'Abisso, e ancora una volta si sono assicurati che il Fiume delle Anime segua il suo giusto corso attraverso il Portale delle Anime.

La fine di Takhisis e di Paladine

Alla fine della Guerra delle Anime, quando il suo piano per il controllo del mondo stava giungendo a compimento, Takhisis venne uccisa. Dal momento che il mondo necessitava di ordine e di equilibrio, Paladine rinunciò alla sua immortalità, diventò un mortale e prese a vagare per il mondo di Krynn. Takhisis e Paladine non siedono più tra gli dei... un fatto che di sicuro avrà grandi ripercussioni negli anni a venire.

Gli dei di Krynn

Le divinità hanno un ruolo estremamente attivo nelle vite di coloro che popolano Krynn. Mentre il Caos tenta di distruggere il mondo attraverso la devastazione e il disordine, gli dei lavorano per preservare il mondo attraverso l'ordine e la legge. Ma le divinità hanno modi assai diversi di agire, e ognuna segue una sua filosofia personale.

Takhisis (prima della sua morte) credeva che l'ordine andasse imposto a tutte le creature di Krynn. Se tutti gli esseri si fossero sottomessi a

lei, sarebbe stata lei a decidere cos'era meglio per loro e come dovesse essere ordinato l'universo. Gli altri dei del Male erano più o meno d'accordo con lei in questo, anche se ognuno aveva (e ha ancora) i suoi progetti personali per il mondo.

Paladine (come dio e, presumibilmente, ora come mortale) credeva che a tutte le creature dovesse essere insegnato ad amare l'ordine e la legge, in modo che potessero abbracciare questi concetti e vivere assieme in pace e armonia. Gli altri dei del Bene appoggiano questa filosofia.

Gilean crede che ogni essere dovrebbe essere libero di scegliere tra il bene e il male, o di non seguire nessuna delle due filosofie e di aderire a una via di mezzo. Gli dei della neutralità sono d'accordo con Gilean e considerano il loro ruolo necessario per mantenere l'equilibrio.

Le divinità del Bene e del Male possono essere incontrate nel mondo, agendo attraverso i loro prescelti per portare a compimento i loro fini. Anche gli dei della Neutralità possono essere incontrati nel mondo, pronti ad assicurarsi che nessuno dei due lati abbia il sopravvento. E anche il Caos può essere incontrato nel mondo, pronto ad alimentare la guerra e la distruzione.

E così l'equilibrio, decretato dal Dio Supremo, viene preservato.

Consultare le descrizioni delle divinità

La prima sezione del testo riporta le informazioni di base relative alla divinità.

Nome: La prima riga riporta il nome con cui la divinità è generalmente conosciuta. Eventuali altri nomi o titoli attribuiti alla divinità (se ve ne sono), vengono indicati immediatamente subito dopo il nome. Alcuni nomi sono tipici di una regione o di un popolo specifico; in tali casi la regione viene indicata tra parentesi, subito dopo il nome.

Di seguito al nome, viene indicato il livello di potere della divinità. In ordine decrescente, i livelli di potere delle divinità sono: divinità maggiore, divinità intermedia, divinità minore e semidivinità. Questi gradi non influenzano le capacità dei chierici, il potere degli incantesimi che lanciano o qualsiasi altra cosa relativa al mondo dei mortali. Rappresentano semplicemente il relativo rapporto di potere tra le divinità.

Piano di residenza: La porzione del cosmo dove la divinità risiede.

Simbolo: Una breve descrizione del simbolo associato alla divinità. Questo simbolo viene spesso usato sugli altari o sugli altri oggetti dedicati alla divinità.

Colori: I colori solitamente associati alla divinità, spesso usati per le vesti dei chierici e per le decorazioni dei templi.

Simbolo celestiale: Il corpo celeste associato alla divinità.

Allineamento: L'allineamento della divinità. Le divinità seguono gli stessi allineamenti dei mortali; vedi il Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Area di influenza: Gli aspetti dell'esistenza dei mortali a cui la divinità viene più spesso associata. Gli elementi di un'area di influenza vengono riportati in un approssimativo ordine di importanza della divinità.

Seguaci: Coloro che solitamente adorano o venerano la divinità.

Allineamento dei chierici: Quali allineamenti sono consentiti ai chierici della divinità. Solitamente il chierico deve avere lo stesso allineamento della divinità. Alcune divinità accettano dei chierici il cui allineamento differisca di un solo passo dal proprio.

Domini: I chierici di una divinità possono scegliere i loro domini tra quelli elencati a questa voce. I domini contrassegnati da un asterisco sono nuovi domini, descritti in questo volume (vedi "Domini dei chierici e dei mistici", nel Capitolo 3).

Arma preferita: L'arma preferita dalla divinità. I chierici delle divinità solitamente preferiscono fare uso di quest'arma, e alcuni incantesimi lanciati dai chierici, come ad esempio *arma spirituale*, possono avere effetti simili a quelli tipici di quest'arma.

Le armi preferite solitamente vengono indicate con dei nomi speciali quando vengono trasportate e impugnate dai chierici. Ad esempio, i chierici di Mishakal usano un particolare bastone ferrato che viene chiamato il "Colpo Guaritore". Tali nomi speciali vengono contrassegnati tra parentesi.

Vesti preferite: Gli indumenti solitamente indossati dai chierici della divinità.

Testo descrittivo

Subito dopo le singole voci relative alla divinità, vengono riportate alcune descrizioni sull'aspetto della divinità e altri fatti generici.

Dogma: I dettami di base della divinità e i suoi insegnamenti.

Statistiche di gioco

Questo prodotto non copre le statistiche di gioco relative ai poteri divini delle divinità. Si suggerisce l'utilizzo di *Dei e Semidei* per creare delle statistiche di gioco per le divinità descritte di seguito, se si desidera avere queste informazioni.

Dei del Bene

Quelle che seguono sono le sei divinità del Bene. Paladine non viene incluso, in quanto ha rinunciato alla sua natura divina per diventare un mortale.

Branchala

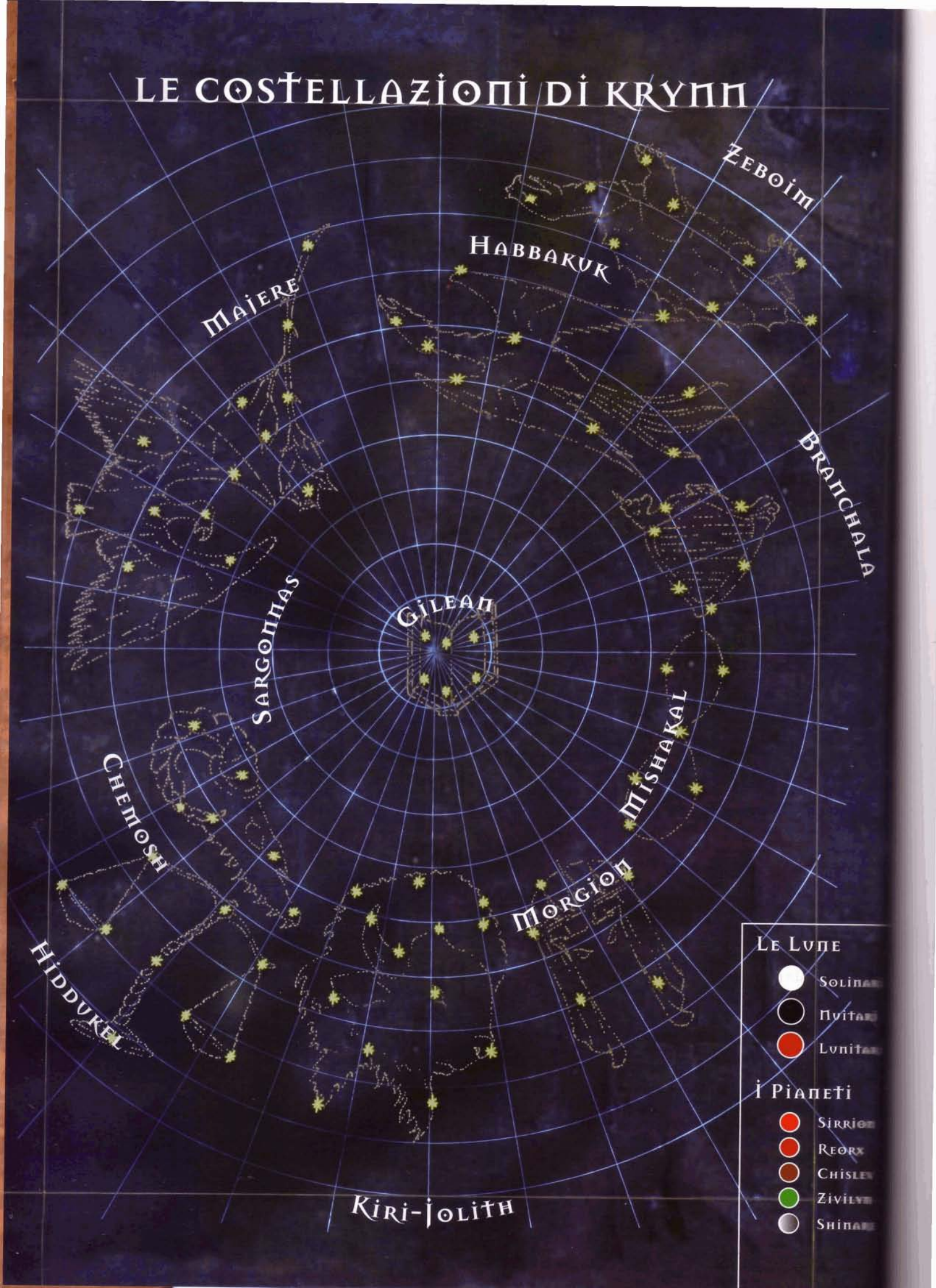
Astarin (Silvanesti), Astra (Qualinesti), Bardilun (Throbardin), il Re dei Bardi, Bran (Ergoth), Estarin (elfi del mare), il Giardiniere (Mithas), il Canto della Vita, il Signore del Canto (Goodlund)

Divinità intermedia

Piano di residenza: Cupola della Creazione

Simbolo: Un'arpa di un bardo o un flauto d'argento

Colori: Giallo e verde


LE COSTELLAZIONI DI KRYNN
Zeboim
Habbakuk
Majere
Branchala
Gilean
Sargonnas
Mishakal
Chemosh
Morgion
Hiddukel
Kiri-Jolith
LE LUNE
Solinari
Nuitari
Lunitari
I PIANETI
Sirrion
Reorx
Chislev
Zivilyn
Shinare

Simbolo celestiale: La costellazione dell'Arpa
Allineamento: Caotico buono
Area di influenza: Musica popolare, poesia, bardi
Seguaci: Bardi, elfi, kender, viaggiatori
Allineamento dei chierici: CB, CN, NB
Domini: Bene, Caos, Fortuna, Inganno
Arma preferita: Stocco ("Lama di foglia")
Vesti preferite: Vesti, vestiti o tuniche gialle e verdi, *medaglione della fede* d'argento

Branchala, il Re dei Bardi, porta gioia ai popoli del mondo attraverso la melodia e la felicità, con il suo infinito canto della vita. Il battito del cuore è parte di una sinfonia più ampia, che porta tutte le popolazioni del mondo assieme per fare esperienza dell'armonia della vita. Branchala, il compagno di Habbakuk, cerca di portare la bellezza della musica del mondo naturale a tutte le creature. Gli elfi, i kender, i bardi e i druidi venerano Branchala per il suo amore e la bellezza interiore dell'anima.

I chierici di Branchala vengono chiamati a diffondere la musica e l'arte in tutto il mondo, per mostrare ai popoli di Krynn la bellezza della parola scritta e parlata e per portare loro il piacere e il gusto dell'arte in tutte le sue forme d'espressione. I suoi chierici godono di un posto di privilegio in molte società, particolarmente tra le comunità elfiche e quelle dei kender, rivestendo un ruolo importante ad ogni festività e a ogni celebrazione, dai matrimoni ai funerali, alle danze di primavera alle marce militari. I chierici di Branchala usano la musica e i racconti sia per divertire che per istruire.

I chierici di Branchala, proprio come i seguaci di Habbakuk, hanno un'organizzazione molto libera. Ai giovani chierici vengono insegnate le parole delle preghiere di Branchala dai chierici più anziani, e poi vengono lasciati liberi di diffondere nel mondo le parole e la musica di Branchala. Le celebrazioni di Branchala si tengono in momenti diversi dell'anno a seconda delle comunità. I seguaci e i sacerdoti invitano la comunità a prendere parte alle celebrazioni in nome della vita. Nel corso di queste celebrazioni, i chierici cercano anche nuovi seguaci interessati alla loro fede. I chierici di Branchala hanno un animo nomade, e non hanno una comunità o un sentiero fisso da seguire. Viaggiano di villaggio in villaggio, riscaldando il cuore della gente con i canti e le storie. Non hanno interesse per i beni materiali e usano il denaro che ricevono in dono per le loro rappresentazioni e per assistere i bisognosi.

Dogma
Che la musica divina guidi i tuoi passi nella danza della vita. L'arte va creata in nome dell'arte. Da' sempre il meglio di te nelle tue esibizioni, sia che lo spettatore sia un re che un mendicante. Rispetta la natura, in quanto è la fonte della vita. Concludi sempre la giornata con una bella storia. Usa i tuoi talenti per aiutare chi ne ha bisogno.

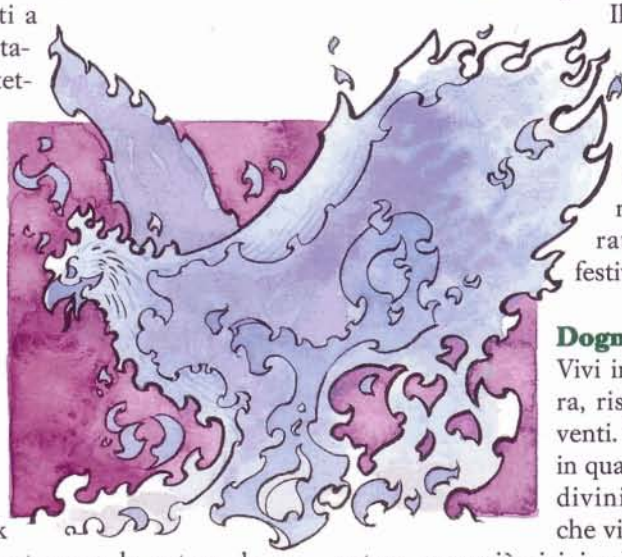
Habbakuk

Abbuku il Pescatore (elfi del mare), la Fenice Azzurra (Ergoth, Qualinesti, Silvanesti), il Re Pescatore, il Signore del Cielo (Balifor, Goodlund), il Signore del Mare (Mithas)
Divinità intermedia
Piano di residenza: Cupola della Creazione
Simbolo: Una fenice azzurra
Colori: Blu scuro e bianco
Simbolo celestiale: La costellazione della Fenice Azzurra
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Animali, acqua, passione
Seguaci: Ranger, marinai, druidi, contadini
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Acqua, Animali, Bene
Arma preferita: Scimitarra (il "Timone del Re Pescatore")
Vesti preferite: Vesti senza cappuccio colore azzurro chiaro e un cappuccio blu scuro, *medaglione della fede* d'argento

Habbakuk, conosciuto anche come il "Re Pescatore" tra i suoi adoratori, è il creatore e il sovrano di tutte le creature di terra e di mare. I ranger e i marinai lo adorano in modo particolare, e cercano la sua protezione per sfuggire alla collera di Zeboim, la dea del mare e delle tempeste. Habbakuk crea gli animali a sua somiglianza, è feroce, spietato e crudele come il lupo, e gentile e timido come il coniglio. Habbakuk incarna l'armonia naturale del predatore e della preda, ed è amato e temuto allo stesso tempo. Dal momento che rappresenta il ciclo eterno della natura, Habbakuk è anche il simbolo della vita eterna oltre la morte, come indicato dal suo aspetto di fenice.

Il clericato di Habbakuk è composto da chierici e druidi. I chierici di Habbakuk lavorano per soddisfare i bisogni delle comunità: prestano assistenza nella pesca, nella caccia, nell'impedire aggressioni da parte degli animali selvaggi e nel custodire i greggi. Come risultato, sono onorati e rispettati all'interno dei loro territori. I druidi, d'altro canto, vivono spesso separati dagli altri, spesso isolandosi nelle foreste, preferendo la società degli animali a quella degli uomini. Vengono quindi considerati sacrileghi e pagani dagli altri clericati, mentre la gente comu-

ne li considera solo dei vecchi eremiti pazzi. I druidi non hanno paura di combattere contro coloro che farebbero del male alle loro creature protette, e sono pronti a farlo. Sorvegliano attentamente le loro aree protette e sono pronti a punire rapidamente coloro che vi entrano con intenti malvagi. Ma i druidi sono anche pronti ad aiutare coloro che hanno bisogno di aiuto, anche se le loro scarse doti sociali possono farli apparire freddi, altezzosi e bruschi.



Tutti i chierici e i druidi di Habbakuk hanno il compito di proteggere la natura da coloro che vorrebbero distruggerla o sfruttarla. Un'unica volta nella vita, un chierico di Habbakuk (non un druido) deve lasciare gli amici e la comunità e vagare per le terre, portando con sé soltanto un bastone da passeggio e gli abiti che indossa. Questo viaggio senza meta ha lo scopo di purificare il chierico e di insegnargli la vera via della natura e di Habbakuk. Il viaggio ha termine quando il chierico ha svolto un servizio adeguato per il suo dio (solitamente proteggendo la natura da una minaccia o ripristinando lo stato naturale di un'area minacciata), oppure quando Habbakuk invia un segno al suo chierico.

Quei chierici che vivono nelle comunità si prendono cura degli animali, sia selvatici che domestici. Possono anche eseguire delle piccole guarigioni, e possono essere trovati come assistenti del chierico locale di Mishakal. Cercano di passare almeno un momento della giornata in un'area selvaggia, in comunità con la natura e in preghiera. Se il chierico è fedele, nessun animale lo attaccherà.

I druidi hanno ben poco a che fare con la vita della comunità. Si prendono cura della loro area protetta, svolgendo vari compiti come piantare germogli, svezzare i cuccioli degli animali, vegliare su eventuali incendi nella foresta e aiutare coloro che hanno bisogno di aiuto (o almeno coloro che mostrano rispetto per la natura).

I chierici di Habbakuk non seguono un'organizzazione rigida, e non devono fare capo a nessuna autorità centrale. I chierici apprendono i dettami della divinità da un chierico che fa loro da maestro o dal dio stesso, che a volte si manifesta a coloro che lo cercano con fede sincera e umiltà.

Il giorno sacro più importante per i chierici di Habbakuk è la Festa del Mare. La festa, istituita dal clericato di Habbakuk ai tempi della fondazione dell'Impero Ergothiano, ha luogo il tredicesimo giorno del quinto mese. Si tratta di una delle poche festività osservate dagli Ergothiani. Per coloro che si trovano vicini al mare, il giorno viene usato per varare nuove navi od offrire piccoli doni privati al dio del mare, nella speranza che il Re Pescatore protegga le navi da Zeboim. Il momento saliente della giornata è la Grande Regata, alla quale prendono parte tutte le navi. Il vincitore viene nominato Signore del Mare e considerato ospite d'onore alle festività serali.

Dogma

Vivi in armonia con la natura, rispetta tutte le cose viventi. Tratta bene gli animali, in quanto sono un dono delle divinità al mondo. Coloro che vivono in armonia con la natura sono più vicini agli dei. Coloro che rovinano e spogliano la terra sono il nemico. Sii sempre pronto a combattere per proteggere la terra e le creature a te affidate.

Kiri-Jolith

Corij (Ergoth), Imperatore (Mithas), Jolith (Kharolis/Tarsis), Kijo la Lama (Thorbardin), Krijol (elfi del mare), Qu'an il Guerriero (Uigan), Spada della Giustizia

Divinità intermedia

Piano di residenza: Cupola della Creazione

Simbolo: Il corno di un bisonte, o un'ascia da battaglia cornuta (Thorbardin, Kharolis)

Colori: Marrone e bianco

Simbolo celestiale: La costellazione della Testa del Bisonte

Allineamento: Legale buono

Area di influenza: Guerra, coraggio, onore

Seguaci: Guerrieri, Cavalieri della Spada

Allineamento dei chierici: LB, LN, NB

Domini: Bene, Forza, Guerra

Arma preferita: Spada lunga ("Difensore Sacro")

Vesti preferite: Armatura di scaglie dorate con mantello marrone, *medaglione della fede* di rame

Kiri-Jolith è la divinità della gloria, dell'onore, dell'obbedienza, della giustizia e delle giuste cause militari. È il figlio maggiore di Paladine e Mishakal, e il fratello gemello di Habbakuk. Quei paladini e quei guerrieri che abbracciano la causa del bene adorano Kiri-Jolith, come ad esempio i Cavalieri di Solamnia, e specialmente l'Ordine della Spada, di cui è il patrono.

I chierici di Kiri-Jolith vanno in cerca del male e della tirannia nel mondo per combatterli. Si addestrano tutti i giorni, per essere pronti a combattere contro il male, e seguono un'organizzazione dalla precisione militaresca, in cui ogni chierico e ogni paladino ha un posto ben preciso e un suo rango. I chierici parlano spesso della loro fede, per ispirare coraggio e onore in coloro che li ascoltano. I chierici si uniscono alle fila dei Cavalieri di Solamnia, solitamente entrando a far

parte dell'Ordine della Spada.

I chierici di Kiri-Jolith celebrano una giornata nota col nome di Giorno della Caccia, all'inizio di ogni stagione. I chierici passano tale giornata in cerca di torti da raddrizzare e aiutando i bisognosi.

Dogma

Il bene è ricompensa a se stesso. L'onore e il coraggio sono la vita. La codardia va ripudiata. Combatti se la causa è giusta; non ritirarti mai se sul campo di battaglia rimane un avversario malvagio.

Majere

Mantide della Rosa (Qualinesti), Manthus (Ergoth), Maestro della Mente, Matheri (Silvanesti, elfi del mare), Nadir il Latore di Sogni (Mithas)
Divinità intermedia
Piano di residenza: Cupola della Creazione
Simbolo: Un ragno di rame, una rosa (Qualinesti, Silvanesti), una mantide (Solamnia)
Colori: Rame e rosso
Simbolo celestiale: La costellazione della Rosa
Allineamento: Legale buono
Area di influenza: Disciplina, lealtà
Seguaci: Monaci, teologi, studiosi
Allineamento dei chierici: LB, LN, NB
Domini: Bene, Legge, Meditazione*
Arma preferita: Colpo senz'armi ("Disciplina Misericordiosa")
Vesti preferite: Vesti rosse o di rame, *medaglione della fede* di rame

Tra tutti gli dei, Majere è forse il più vicino alla mente del Dio Supremo. Majere ha una grande comprensione della natura del mondo e del progredire del progetto del Dio Supremo man mano che Krynn avanza lungo il Fiume del Tempo. Anche se il seguito di Majere è limitato, i suoi chierici sono assai influenti; i più grandi teologi e insegnanti di Krynn provengono dai ranghi di Majere, e i loro insegnamenti hanno influenzato gli altri ordini del Bene.

I chierici di Majere vengono chiamati a seguire una disciplina severa, ma ricca di ricompense. Osservano voti di povertà, obbedienza e castità, si concentrano nel perseguire l'illuminazione e la santità attraverso l'autodisciplina e la contemplazione del bene. Molti studiano le arti marziali per imparare il controllo fisico, oltre quello spirituale, mentre altri ancora praticano l'uso delle arti marziali per ricevere e diffondere illuminazione, concentrarsi e fare luce sulla comprensione delle dottrine degli dei del Bene. Anche se molti dei chierici di Majere viaggiano per le vie del mondo per impartire gli insegnamenti del Bene e contrastare le menzogne e le tentazioni del Male, tutti vengono prima addestrati all'interno di monasteri. I monasteri di una determinata nazione o regione ricadono sotto l'autorità di un Sommo Abate o Badessa, che solitamente siede a capo della più grande o più antica casa di Majere nella zona. Il Sommo Abate, a sua volta, fa capo al Profeta di Majere.

La festività principale dei seguaci di Majere è la Notte della Mantide. I monaci e i sacerdoti di Majere in questa notte osservano il digiuno, cantano o meditano. Le festività iniziano nel primo pomeriggio e durano fino a mezzogiorno del giorno seguente. Questa notte serve ai monaci per rinnovare la loro concentrazione, la loro autodisciplina e per addestrare gli iniziati appena unitisi all'ordine.

Majere è l'amico più fidato di Paladine e il consigliere più saggio degli dei del Bene, e solitamente sa indicare la via giusta per meglio servire il volere del Dio Supremo. Le altre divinità del Bene tengono in gran conto gli insegnamenti e le profezie di Majere. Majere e Zivilyn hanno sviluppato una sorta di rivalità. Majere insegna ai suoi seguaci la via dell'illuminazione conformandosi alla volontà del Dio Supremo, mentre Zivilyn predilige un approccio più neutrale. Majere si oppone strenuamente agli dei del Male, e a Chemosh in modo particolare.

Dogma

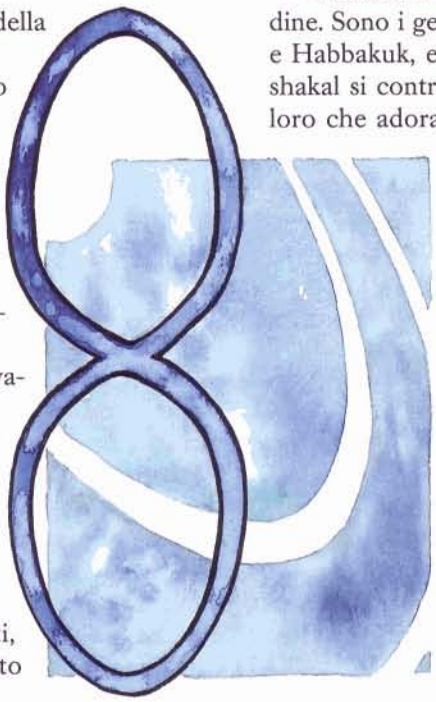
Tutte le anime vengono chiamate alla sacralità e alla purezza della vita. Questa ricerca è lo scopo più alto a cui viene chiamato un mortale. Cerca la santità trionfando sul Male che risiede in te e aprendoti al Bene. Governa le passioni incontrollate del corpo e cerca in te stesso per conoscere i tuoi limiti e le tue forze. Non cercare la gloria o i beni transitori, ma l'eterna gioia della luce. Obbedisci ai tuoi superiori che agiscono rettamente, e sii gentile ma fermo con i tuoi inferiori. Prega sempre e cerca sempre la verità. Osserva il mondo attorno a te; nell'ordine della Creazione troverai le chiavi per raggiungere la santità. Aiuta gli altri a seguire la virtù, ma fallo attraverso l'insegnamento e l'esempio, non attraver-

so la forza e la paura. Opponiti al male con fervore, ma senza odiare. Mostra misericordia quando è possibile, ma sii duro quando necessario. Sopra ogni altra cosa, abbi fede. Esiste uno scopo nella creazione, e fintanto che non volterai le spalle al bene, la tua vita non sarà spesa invano.

Mishakal

Latrice di Luce, la Signora Azzurra (Balifor), l'Imperatrice (Mithas), la Guaritrice della Casa (Kharolis/Tarsis), la Mano Guaritrice, Ka-Mel-Sha, Ke-en (elfi del mare), Portatrice di Luce (Solamnia), Mesalax (Thorbardin), Meshal (Muraglia di Ghiaccio), Mishas (Ergoth), Quenesti Pah (Silvanesti), Quen Illumini (Qualinesti), Dama del Cielo (Goodlund)

Divinità maggiore
Piano di residenza: Cupola della Creazione
Simbolo: Il simbolo azzurro dell'infinito
Colori: Azzurro cielo
Simbolo celestiale: La costellazione dell'Infinito
Allineamento: Neutrale buono
Area di influenza: Guarigione, pietà, fertilità, bellezza
Seguaci: Guaritori, artisti, levatrici, studiosi
Allineamento dei chierici: CB, LB, NB
Domini: Bene, Comunità*, Guarigione, Protezione
Arma preferita: Bastone ferrato ("Colpo Guaritore")
Vesti preferite: Vesti celesti, *medaglione della fede* d'argento



Mishakal è la mano guaritrice, riverita in tutto Ansalon come la "Guaritrice" e la "Portatrice di Luce". Mishakal è gentile e caritatevole. Cerca di guarire ogni forma di malattia e di curare tutte le creature (buone, neutrali o malvagie che siano) attraverso i suoi servitori su Krynn. Le sua gentilezza non va tuttavia confusa con la debolezza, in quanto Mishakal pervade ogni angolo di Krynn col suo potere. Se la sua collera viene provocata, si rivela una nemica formidabile, specialmente quando le altre divinità del bene si schierano al suo fianco.

I chierici di Mishakal devono curare chiunque ne faccia loro richiesta, indipendentemente dall'allineamento. Anche se alcuni chierici potrebbero richiedere una forma di pagamento in cambio della guarigione (che cresce esponenzialmente nel caso in cui il bisognoso sia di allineamento malvagio), Mishakal proibisce ai suoi chierici di rifiutare la guarigione a coloro che non possono permettersela. Hanno il dovere di adoperarsi per il bene della comunità in cui vivono.

Il clericato segue un unico capo, il Profeta Eletto (che viene scelto ogni generazione), che è assistito da un concilio di sacerdoti in rappresentanza delle varie regioni di Ansalon. Quei sacerdoti che servono le comunità più piccole fanno capo al loro superiore regionale. Molti dei chierici di Mishakal viaggiano in lungo e in largo. Ad esempio, un chierico che viva a Darrow Nest, a Solamnia, viaggia in tutta l'area in cui ha scelto di operare, al fine di aiutare coloro che vivono vicino a lui.

Almeno una volta all'anno, i chierici di Mishakal proclamano un Giorno Sacro di Mishakal, solitamente in coincidenza di un evento importante. La data varia a seconda delle regioni. Il Sommo Sacerdote del tempio locale decide quali giorni sono i Giorni Sacri. I chierici di Mishakal presenziano anche alle nascite e ai battesimi, benedicendo i bambini appena nati, e consacrando i nomi scelti dai genitori dei bambini.

Mishakal è la moglie e la consigliera di Paladine. Sono i genitori degli dei gemelli, Kiri-Jolith e Habbakuk, e di Solinari. Gli adoratori di Mishakal si contrappongono diametralmente a coloro che adorano il dio malvagio Morgion. Gli adoratori di Morgion seminano la malattia e la putrefazione, veri e propri anatemi ai precetti delle mani guaritrici di Mishakal.

Dogma

Cura tutti coloro che ne hanno bisogno, anche se sono tuoi nemici. Scaccia le malattie, poni fine alla putrefazione, e porta la luce a coloro che vivono nell'oscurità e nell'ignoranza. Guarisci la terra ferita, promuovi l'armonia e la pace, e presta aiuto dove ce n'è bisogno, specialmente a coloro che non possono aiutare se stessi. Non impugnare le armi in preda alla collera, ma difendi te stesso e le vite che sono in pericolo. Onora coloro che sono passati a miglior vita, ma ricorda che i tuoi doveri verso coloro che ancora vivono hanno la precedenza. Allevia il loro dolore, fascia le loro ferite, mostra loro compassione, e allevia la pena nei loro cuori.

Solinari

Faro (Mithas), Occhio del Dio (Thorbardin), Disco d'Avorio (Hylo), Mano Possente, Solin (Ergoth), Occhio Bianco (Goodlund, Balifor)

Divinità intermedia
Piano di residenza: Cupola della Creazione
Simbolo: Un cerchio o una sfera bianca
Colori: Bianco o argento
Simbolo celestiale: La luna bianca
Allineamento: Legale buono
Area di influenza: Magia, conoscenze arcane
Seguaci: Maghi delle Vesti Bianche
Allineamento dei chierici: LB, LN, NB
Domini: Nessuno (non conferisce incantesimi divini)
Arma preferita: Nessuna
Vesti preferite: Vesti bianche, bastone di legno con l'artiglio di un drago dorato

Solinari è la mano della magia bianca, la divinità patrona di tutti i maghi delle Vesti Bianche dell'Alta Stregoneria. L'ambizione primaria di Solinari è diffondere la magia in tutto il mondo, e di portare il maggior numero possibile di maghi meritevoli nell'Ordine delle Vesti Bianche. Lavora fianco a fianco con i suoi cugini Lunitari e Nuitari per proteggere e alimentare la magia su Krynn.

A differenza degli altri dei, Solinari non dispone di un ordine clericale dedito alla sua adorazione. Funge invece da divinità patrona per i maghi delle Vesti Bianche dell'Alta Stregoneria. Ai seguaci di Solinari viene insegnato che la magia è un dono da condividere con il mondo, e da usare per il beneficio di tutti. I maghi delle Vesti Bianche vengono spesso incontrati all'interno di qualche spedizione, in compagnia di qualche chierico di Mishakal o di Paladine. I maghi delle Vesti Bianche vanno in cerca di biblioteche perdute e oggetti magici, nel tentativo di incrementare le loro conoscenze e di promuovere l'uso della magia nel mondo. Giungono in aiuto degli altri quando la loro magia o la loro esperienza potrebbe essere necessaria.

I seguaci di Solinari non osservano alcun giorno festivo, ma fanno particolare attenzione alle fasi della luna d'argento che porta il nome di Solinari ed è il simbolo della sua premura verso i suoi seguaci. La luna Solinari diventa piena ogni 36 giorni, incrementando il potere dei suoi seguaci in questa fase del ciclo lunare. La Notte dell'Occhio (un raro evento in cui tutte e tre le lune sono allineate) è l'apice del potere magico su Krynn, è un giorno sacro per tutti i maghi, e il loro potere è più forte.

Solinari è il figlio di Mishakal e di Paladine, e il fratello più giovane degli dei gemelli, Kiri-Jolith e Habbakuk. I seguaci di Solinari si oppongono agli obiettivi dei seguaci di Nuitari, ma entrambi sono pronti a collaborare in nome dell'esistenza, della sopravvivenza e della diffusione della magia nel mondo.

Dogma

Dedica tutto te stesso alla magia. Potenzia e diffondi l'uso della magia nel mondo. Lavora per promuovere il bene e le opere di bene. Usa la tua magia per il beneficio di tutti. Cerca attivamente ogni tipo di conoscenza. Usa ciò che apprendi per migliorare il mondo e lo studio della magia. Conduci altri candidati allo studio dell'arte. Proteggi la magia contro coloro che vorrebbero distruggerla.

Dei della Neutralità

Quelli che seguono sono i sette dei dell'Equilibrio.

Chislev

La Bestia, Kisla la Madre delle Creature del Mare (elfi del mare), la Selvaggia (Mithas)
Divinità intermedia
Piano di residenza: Valle Nascosta
Simbolo: Una piuma marrone, gialla e verde
Colori: Marrone, giallo e verde
Simbolo celestiale: Il pianeta Chislev
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Natura, terre selvagge, bestie
Seguaci: Druidi, contadini
Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NM, NB
Domini: Animali, Aria, Terra, Vegetali
Arma preferita: Lancia corta ("Protettore Verde")
Vesti preferite: Vesti marroni, cappuccio e gambali verdi, *medaglione della fede* di legno

Chislev è l'incarnazione della natura. Stando alla leggenda, le stagioni cambiano in base all'umore del suo cuore: il suo dolore provoca la venuta dell'autunno, la sua disperazione l'inverno, la sua speranza la primavera e la sua gioia l'estate. Può essere furiosa e pericolosa come un uragano o calma come un prato di primavera. Quando è adirata, chiama a sé la violenza della natura contro coloro che le hanno arrecato offesa. Ogni animale e ogni vegetale di Krynn riverisce Chislev, come anche i membri di molte razze umanoidi.

La chiesa di Chislev è composta principalmente da druidi eremiti, che vivono nel profondo delle foreste. È possibile trovare alcuni chierici di Chislev nei pressi di alcune comunità contadine. Anche se a volte vengono considerati pagani dai chierici delle altre divinità, i druidi di Chislev proteggono le foreste e le colline contro coloro che vorrebbero distruggerle. I suoi druidi passano i loro giorni a viaggiare attraverso le loro aree protette, che possono essere piccole quanto uno stagno o grandi quanto una foresta, riportando l'equilibrio là dove viene turbato. Normalmente passano la mattinata pregando per i loro incantesimi, curando gli animali e facendo la guardia contro bracconieri o coloro che piazzano trappole e lacci senza autorizzazione. I loro pomeriggi sono dedicati a curare gli alberi e le

piante del dominio di Chislev. La notte viene passata in preghiera e dormendo.

Il giorno della Semina è un giorno importante per i druidi di Chislev, in quanto segna uno dei rari momenti in cui lasciano le loro aree protette e si recano fino agli insediamenti umani, per benedire la semina affinché i raccolti diano frutto. Alla Semina i druidi sono i benvenuti nelle comunità, anche se molti li accolgono con prudenza. I chierici e i druidi di Chislev celebrano tutti i solstizi e i cambi di stagione, dal momento che sono segni della presenza della dea nel mondo.

Chislev e Zivilyn si amano profondamente. Non hanno figli, in quanto per Chislev tutti gli animali e le piante sono suoi figli. Chislev può mutare d'umore improvvisamente, anche se non capricciosamente come Zeboim, che Chislev disprezza. L'inimicizia tra Chislev e Zeboim risale alla Guerra di Tutti i Santi, quando Chislev contribuì alla sconfitta della Dea del Mare. Chislev è alleata di Habbakuk, e i suoi chierici lavorano con lui per ripristinare la natura nelle aree danneggiate dagli incendi o dalla guerra. È avversaria di Shinare in questo, in quanto l'industria tende a distruggere l'ambiente, ma finora i loro scontri si limitano alle parole. Disprezza i cultisti di Morgion per la loro adorazione della pestilenza e della putrefazione.

Dogma
La natura non ha inizio e non ha fine. L'equilibrio della natura deve essere preservato a tutti i costi. La natura va protetta e curata, non asservita o sfruttata. La tecnologia e i nuovi sviluppi devono avere un loro posto, ma deve sempre venire dopo il vero dono, quello della natura.

Gilean

Il Portale delle Anime, il Sapiente, il Vuoto
Divinità maggiore
Piano di residenza: Valle Nascosta
Simbolo: Un libro aperto
Colori: Grigio
Simbolo celestiale: La costellazione del Libro delle Anime
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Equilibrio, conoscenza, apprendimento, libertà, sorveglianza
Seguaci: Scriba, storici, insegnanti
Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NM, NB
Domini: Conoscenza, Liberazione*, Protezione
Arma preferita: Bastone ferrato (il "Bastone del Saggio")
Vesti preferite: Vesti grigie con cappuccio, *medaglione della fede* d'argento

Gilean, il fratello di Paladine e di Takhisis, è il capo degli dei della Neutralità, il custode del Tobril, il libro della conoscenza e dei veri nomi, dove viene registrato il piano della creazione del Dio Supremo. Gilean appare spesso insensibile e incurante: è un osservatore, che sceglie di intervenire nelle vicende dei mortali solo quando l'ordine della Creazione viene messo in pericolo. E anche in quel caso, garantisce ai mortali il diritto di decidere del proprio destino.

I chierici di Gilean solitamente lavorano come scriba, bibliotecari o storici. Possono svolgere questo ruolo come viandanti, recandosi di luogo in luogo in cerca di ulteriori studi, oppure stabilendosi in un luogo, registrando ogni cosa importante che avvenga e condividendo la loro conoscenza con la comunità. Alcuni chierici di Gilean sono insegnanti e istruttori nelle università o presso altre istituzioni di studio, in cui vengono trattati con grande rispetto e vengono costantemente richiesti. I chierici viaggianti spesso si avventurano senza timore nelle terre più pericolose in cerca di conoscenze perdute. Ogni forma di conoscenza è considerata sacra. Nessun chierico di Gilean può distruggere un libro, indipendentemente da quello che contenga. I chierici di Gilean pregano per ottenere i loro incantesimi ogni mattina al sorgere del sole. Il Mese del Libro è il periodo sacro più importante della fede. Tale periodo non viene fissato su un calendario, ma viene scelto dal chierico. I chierici devono passare questo mese prestando servizio come storici o archivisti, dedicandosi a studiare un determinato campo della conoscenza, lavorando presso una biblioteca o insegnando in un luogo di apprendimento. Nel corso di questo periodo, i chierici non possono ricevere ricompense in denaro per i loro servigi (possono però accettare pagamento in forma di cibo, acqua e alloggio).

La costellazione di Gilean è collocata tra il bene e il male, in quanto egli è il mediatore tra queste due forze. Gilean funge da paciere, nella speranza che al mondo venga risparmiata una guerra che lo distruggerebbe e distruggerebbe tutta la conoscenza assieme ad esso. Ha soltanto una figlia, Lunitari, che è nata da lui già pienamente formata. Gli altri dei Neutrali sono coloro che egli ha chiamato a sé dall'Oltre, e che lo aiutano nel portare ordine nella Creazione.

Dogma
Cerca la conoscenza, poiché la conoscenza non cercherà te. Sii calmo e consapevole, e condividi tutta la conoscenza in cui ti imbatti. La conoscenza trascende il bene e il male, quindi non essere schiavo dell'Oscurità e non vincolarti alla Luce. Non giudicare, e non utilizzare la conoscenza per

spingere gli altri verso uno schieramento, in quanto la conoscenza non discerne scelte o dettami. L'emozione offusca l'apprendimento. Lotta per essere equo. Sappi che la verità è elusiva e le convinzioni sono transitorie, ma la conoscenza è eterna, e dura eternamente. Soprattutto, la conoscenza è una ricerca senza fine. Registra le tue conoscenze finché puoi. L'ignoranza è il nemico più grande.

Lunitari

Luin (Ergoth), la Vergine dell'Illusione (Mithas), la Candela della Notte (Thorbardin), l'Occhio Rosso (Goodlund), la Vergine Velata
Divinità intermedia
Piano di residenza: Valle Nascosta
Simbolo: Un cerchio o una sfera rossa
Colori: Rosso o magenta
Simbolo celestiale: La luna rossa
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Magia, conoscenze arcane
Seguaci: Maghi delle Vesti Rosse
Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NM, NB
Domini: Nessuno (non conferisce incantesimi divini)
Arma preferita: Nessuna
Vesti preferite: Vesti rosse

Lunitari è la vergine velata della magia neutrale e la patrona dei maghi delle Vesti Rosse dell'Alta Stregoneria. Come i suoi cugini, le altre divinità della magia, l'ambizione primaria di Lunitari è quella di promuovere la causa della magia nel mondo.

Lunitari non dispone di alcun ordine clericale. Viene onorata e rispettata come la divinità patrona dei maghi delle Vesti Rosse dell'Alta Stregoneria. I suoi seguaci sono più numerosi rispetto a quelli di Solinari e di Nuitari, e si adopera per diffondere la magia nel mondo e per preservare il delicato equilibrio che esiste tra la magia buona e quella malvagia.

I seguaci di Lunitari sanno che i loro poteri calano e crescono assieme alle fasi della piccola luna rossa, che diventa piena ogni 28 giorni, portando la loro magia all'apice. La Notte dell'Occhio è un raro evento in cui tutte e tre le lune sono allineate. Quella notte è la notte in cui il potere magico su Krynn è al suo apice, ed è il giorno più sacro per tutti i Maghi dell'Alta Stregoneria.

Lunitari è la figlia di Gilean, e si dice che sia nata dai suoi pensieri già pienamente formata. Lunitari è una giovane vivace che ama gli inganni e gli scherzi, e che usa la sua magia per creare illusioni allo scopo di divertire. Cerca di mitigare le ambizioni dei suoi cugini, Solinari e Nuitari, e si oppone a qualsiasi divinità che minacci l'esistenza della magia su Krynn.

Dogma

Dedica tutto te stesso alla magia. Amplifica e diffondi l'uso della magia nel mondo. Adoperati per mantenere l'equilibrio tra la magia buona e quella malvagia, e incoraggia l'uso della magia neutrale. Conduci altri candidati meritevoli allo studio dell'arte.

Reorx

L'Incudine (Elian), la Forgia, il Maestro d'Armi (Mithas)
Divinità maggiore
Piano di residenza: Valle Nascosta
Simbolo: Un martello da fabbro
Colori: Grigio scuro e rosso
Simbolo celestiale: Il pianeta Reorx
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Creazione, gioco d'azzardo, artigiani, ingegneria
Seguaci: Nani, gnomi
Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NM, NB
Domini: Forgia*, Fuoco, Terra
Arma preferita: Martello da guerra ("Forza di Reorx")
Vesti preferite: Tabarro grigio scuro, adatto per lavorare alla forgia, o vesti rosse (abito formale)

Stando alle convinzioni dei nani e degli gnomi, Reorx, il dio della forgia, è la più grande divinità dell'intero pantheon. Reorx è il dio supremo dei nani, che si considerano il suo popolo eletto, anche se gli gnomi a loro volta si considerano "i veri eletti di Reorx". In realtà, Reorx ama entrambe le razze in egual modo.

La chiesa di Reorx è nota per la sua stabilità. I nani, grazie alla loro passione per l'organizzazione, hanno fondato una rigida gerarchia per la chiesa di Reorx, con un nano chierico, il Maestro delle Stelle, al suo comando. Tutti gli altri chierici occupano una posizione all'interno della chiesa. In un clan nanico, il chierico del clan è importante quasi quanto il thane. I chierici, conosciuti come i Forgiatori, hanno voce in capitolo in tutti gli eventi più importanti della vita nanica, come ad esempio la scelta del nome dei giovani nani e i riti dell'età adulta. I Forgiatori possiedono inoltre il dono di saper produrre le migliori spade dei reami nanici.

La branca gnomesca della fede non gode della stessa influenza, ma è comunque importante. Gli gnomi chierici di Reorx lavorano fianco a fianco con i sacerdoti di Sirrion per produrre buona parte del metallo necessario per le invenzioni gnomesche.

Un nano Forgiatore è tenuto a lavorare alla forgia dal mattino alla sera, a meno che non sia in viaggio (e anche in quel caso può portare con sé una piccola forgia portatile) o a presiedere alle cerimonie della chiesa. Dopo che il suo lavoro

alla forgia è stato completato, il chierico prega per ottenere i suoi incantesimi.

Gli gnomi chierici lavorano ai loro Compiti della Vita, che solitamente sono correlati alla chiesa. Anche gli gnomi pregano per ottenere i loro incantesimi alla sera.

Un chierico di Reorx deve creare, nell'arco della sua vita, un oggetto (un'arma, un'armatura, o un altro oggetto fatto di metallo) in onore di Reorx. Questo oggetto o questa invenzione deve essere creata dal chierico con le sue mani, e deve essere caratterizzato da una manifattura straordinaria. Questo lavoro può richiedere anni interi per essere portato a termine.

L'Harnkeggerfest è una festività dei nani delle colline in onore dei chierici di Reorx. I chierici di Reorx ascoltano i giuramenti e consegnano le ricompense della popolazione nel corso del festival, un periodo di festeggiamenti e celebrazioni. Il 19 di Mishakal è il più sacro dei giorni dedicati a Reorx. I fabbri, riveriti in questa giornata, sono soliti forgiare oggetti di fattura particolarmente raffinata. L'Harnkeggerfest viene osservato anche nel Monte Nonimporta, dove gli gnomi mettono in mostra le loro nuove invenzioni agli occhi di tutti. Il nome gnomesco della festività è "Giornopermostraretuttelemeraviglioseinvenzioniacuiabbiamolavoratonellultimoannoedipuliziadeidisastrisubitodopo."

Reorx lavora assieme a Shinare, la dea del commercio e dell'industria, per la crescita dell'economia nanica. Funge anche da ispiratore per gli gnomi, affinché possano inventare nuove macchine meravigliose. Non cerca di guidare direttamente i kender, ma li ama e veglia su di loro.

Dogma

C'è bellezza nella creazione. Nulla nella vita è più bello che creare qualcosa di duraturo, e la lavorazione è importante quanto l'oggetto finito. Non rimanere mai nell'ozio quando puoi lavorare. I rituali e le formule collaudate sono un'ottima cosa, ma anche l'innovazione è importante. In tutte le cose, lotta per padroneggiare le tue abilità, per onorare i tuoi pari e per godere i risultati del tuo lavoro.

Shinare

Ago della Bilancia (Mithas), Maestro d'Argento (Thorbardin), Libertà Vagante (Ergoth) la Dea Alata (Territori elfici), Vittoria Alata
Divinità intermedia
Piano di residenza: Valle Nascosta
Simbolo: Ala del grifone
Colori: Oro, argento e marrone
Simbolo celestiale: Il pianeta Shinare
Allineamento: Legale neutrale
Area di influenza: Ricchezza, commercio, viaggi
Seguaci: Commercianti, mercanti, nani
Allineamento dei chierici: LN, N
Domini: Fortuna, Legge, Viaggio
Arma preferita: Mazza leggera ("Delizia Ingioiellata")
Vesti preferite: Vesti eleganti, gioielli e oro

Shinare è la "Vittoria Alata", la dea della ricchezza, dell'industria e del commercio. I nani la adorano con il nome di "Maestro d'Argento", il patrono maschio dell'industria e della ricchezza. I seguaci di Shinare sono i mercanti, i mercenari e i commercianti. Anche i ladri, di tanto in tanto, innalzano una preghiera a Shinare, forse nella speranza che quel giorno si dimostri indulgente con loro.

I chierici di Shinare sono industriosi. Lavorano duramente per ammassare ricchezze e prestigio, ma non devono dimostrarsi avidi, altrimenti rischiano di perdersi lungo il sentiero oscuro di Hiddukel. Devono servire al meglio la comunità in cui vivono, e quindi i chierici di Shinare finiscono per essere i fondatori principali di molte imprese commerciali su Krynn. Dal momento che sanno portare la prosperità in una comunità, i chierici di Shinare sono ammirati e rispettati ovunque.

Ai chierici di Shinare non è mai concesso ritardare nel pagamento di tasse e decime, e non possono mai mentire sulle tasse da pagare: pagano sempre la loro giusta quota.

Alcuni chierici viaggiano per i reami, aiutando gli affaristi in difficoltà con fondi e suggerimenti. Questi preti girovaghi sono i benvenuti in tutte le città e i paesi, in quanto fungono da agenti di cambio e da mediatori nelle dispute tra

mercanti. Tutti i chierici di Shinare sono tenuti a portare avanti le loro carriere come mercanti, oltre che il loro servizio sacerdotale, e quasi tutte le gilde e i sindacati di Ansalon godono dei servizi, del patronato e del supporto di un chierico di Shinare.

I chierici di Shinare pregano per i loro incantesimi alla sera. Il Giorno delle Udienze è il Giorno Sacro della fede. In questa giornata, i chierici ascoltano le proposte della gente per nuove attività commerciali e investono in quelle che sembrano più proficue. La Settimana Dorata è una cerimonia importante per tutto il sacerdozio. Durante questa settimana, dal primo al quinto di Sirrion, i chierici digiunano e compilano un inventario della loro ricchezza. Fanno progetti per l'anno che verrà e rivedono i loro investimenti. Si tratta di una cerimonia privata, ma al quinto giorno il chierico indice una grande festa per tutti i suoi amici e impiegati.

Il compagno di Shinare è Sirrion, il dio del fuoco creativo. Mentre Shinare è animata da uno spirito pratico e pragmatico, Sirrion è un sognatore e un artista. Ogni divinità completa l'altra. Anche se il loro rapporto è tutt'altro che stabile, sanno lavorare assieme per rendere il mondo e le popolazioni prosperose. A Shinare piace Reorx, a causa dei loro comuni interessi, e dei forti legami che legano gli artigiani ai mercanti. Il nemico giurato di Shinare è Hiddukel, la cui avidità e i cui affari poco puliti creano una cattiva nomea agli affaristi.

Dogma

L'operosità e il commercio sono le vie per la ricchezza. Chi lavora sodo sarà ricompensato con il guadagno. L'avidità distruggerà quello che si è guadagnato con il lavoro. La povertà indica mancanza di sforzi. Non tollerare la pigrizia e l'ignoranza. L'uomo astuto e laborioso trova le opportunità e la fortuna nel mondo. Guida gli altri nelle loro imprese e vigila sulle transazioni. Rimani imparziale e onesto nei tuoi affari, perché l'inganno è la strada verso la rovina; tuttavia non fuggire dalla competizione, poiché essa è la fonte perenne di tutte le fortune.

Sirrion

L'Alchimista, il Padrone del Fuoco, la Fiamma Fluente, il Mago (Mithas)
Divinità intermedia
Piano di residenza: Valle Nascosta
Simbolo: Fuoco multicolore
Colori: Giallo e rosso chiaro
Simbolo celestiale: Il pianeta Sirrion
Allineamento: Caotico neutrale
Area di influenza: Fuoco, forza, sole
Seguaci: Alchimisti, amanti, guerrieri
Allineamento dei chierici: CM, CB, CN
Domini: Caos, Fuoco, Passione*
Arma preferita: Mazzafrusto pesante ("Colpo Infuocato")
Vesti preferite: Vesti gialle e rosse fluenti, con simbolo di fiamme d'oro e di rame

Sirrion è il dio della creatività e della passione. Conferisce al fuoco dell'anima delle bellissime forme e controlla ogni fiamma fisica, dal sole infuocato alla misera fiammella di una candela. L'alchimia è il suo dominio, assieme all'arte di trasformare una sostanza in un'altra, spesso attraverso l'uso del fuoco purificatore. Sirrion appicca il fuoco alle foreste per spazzare via i vecchi alberi affinché i nuovi possano crescere. Brucia coloro che giocano col fuoco per insegnare loro a rispettarlo. Soltanto quando il fuoco va fuori controllo e scatena la sua furia diventa il dominio di Sargonnas, la divinità dei vulcani e della distruzione.

Sirrion non è un dio a cui interessano gli adoratori mortali, anche se il potere e la bellezza del fuoco gli procurano molti seguaci. Sirrion allontana coloro che desiderano soltanto il potere, ma accetta coloro che amano il fuoco per la sua bellezza. Va in cerca attivamente di seguaci soltanto quando Shinare, la sua compagna, dea della ricchezza materiale, sembra avere il sopravvento. Proprio come le fiamme, Sirrion cede facilmente alle passioni più intense e i suoi tizzoni ardenti continuano a bruciare molto a lungo. I suoi chierici sono di natura passionale, ma incostanti e mutevoli.

Un chierico di Sirrion deve sempre alimentare una fiamma perenne all'interno della sua dimora o del suo tempio. Prega e acquisisce i suoi incantesimi davanti al fuoco al mattino. Anche il fuoco interiore non va trascurato, e ogni giorno il chierico deve plasmare il suo fuoco interiore in una nuova forma. Nel corso del pomeriggio, il chierico si prende cura dei fuochi pubblici, come ad esempio quelli delle forge, delle taverne e degli altri luoghi pubblici. Alla sera, specialmente nei paesi più piccoli, il chierico può allestire un grande falò, e usare i suoi poteri per cambiare colore alle fiamme e farle danzare, per divertire i bambini e istruirli sui loro fuochi interiori.

I chierici di Sirrion fungono anche da vigili del fuoco. Se si sprigiona un incendio in un edificio o in una foresta, utilizzano i loro incantesimi per controllarlo. Sono esperti nell'utilizzare il fuoco per spazzare via le cose vecchie e fare posto a quelle nuove. Questo a volte può portare i seguaci di Sirrion in conflitto con coloro che considerano i fuochi una forza distruttiva.

Nel Giorno Eterno, i chierici di Sirrion rinnovano gli incantesimi che alimentano il fuoco

eterno. I solstizi e gli equinozi sono giorni sacri per i chierici, e vengono passati esercitando una vigile tolleranza. Questi sono gli unici giorni in cui i chierici lasciano spegnere i loro fuochi, dal momento che l'umore mutevole di Sirrion potrebbe liberare il loro potenziale distruttivo.

Dal momento che Sirrion è il dio della passione, gli amanti spesso portano dei doni ai suoi chierici affinché il fuoco della loro passione continui a bruciare.

La compagna di Sirrion è Shinare, la dea dell'industria e del commercio. La loro è una relazione infuocata: Shinare è uno spirito opportunistico e pragmatico, mentre Sirrion è un artista. Nonostante questo, il loro amore è profondo.

Dogma

Il fuoco è la vita, e la vita è il fuoco. Il fuoco non fa discriminazione. Il fuoco è lo strumento del cambiamento. Il fuoco è uno strumento utile e straordinario. Allontana dalla gente la paura del fuoco, e insegna loro tutto il bene che il fuoco può fare. Evoca le fiamme per portare luce e calore nel mondo. Non permettere mai a un fuoco di andare fuori controllo, in quanto tutte le fiamme che bruciano devono avere uno scopo. Cerca il fuoco negli altri e in te stesso.

Zivilyn

L'Albero della Vita, il Saggio (Mithas), l'Albero del Mondo
Divinità intermedia
Piano di residenza: Valle Nascosta
Simbolo: Un grande albero verde e dorato
Colori: Verde e oro
Simbolo celestiale: Il pianeta Zivilyn
Allineamento: Neutrale
Area di influenza: Saggezza, preveggenza, profezia
Seguaci: Filosofi, mediatori
Allineamento dei chierici: CN, LN, N, NM, NB
Domini: Conoscenza, Intuizione*, Meditazione*
Arma preferita: Bastone ferrato ("Bastone dell'Illuminazione")
Vesti preferite: Semplici vesti color verde muschio, senza cappuccio, *medaglione della fede* d'oro

Zivilyn è la divinità della saggezza, l'"Albero della Vita", il portatore di tutta la conoscenza interiore dell'universo. I suoi rami si allungano in ogni luogo e in ogni tempo, nel passato e nel futuro. Zivilyn esiste simultaneamente in tutti i luoghi e in tutti i tempi. I suoi regni sono la consapevolezza, l'equilibrio e la comprensione.

Zivilyn è calmo, sicuro di sé e controllato. Non cede mai alla collera. È il più saggio di tutti gli dei.

Zivilyn insegna ai suoi seguaci che la saggezza va al di là del bene e del male, ed é una forza a sé stante. Chiede ai suoi chierici di comprendere che la saggezza giunge con l'età: più anziano è il chierico, e più alta sarà la sua posizione nella gerarchia. Il Maestro delle Stelle, il gran sacerdote dell'ordine, viene nominato da Zivilyn in persona, e riceve dal dio enormi conoscenze. I chierici di Zivilyn fungono da consiglieri, mediatori, filosofi e diplomatici nelle loro comunità. Cercano di facilitare le scelte altrui, piuttosto che fornire insegnamenti. In quei luoghi in cui non è presente un chierico di Paladine, i chierici di Zivilyn fungono da ufficiali legali e da consiglieri nei processi.

I chierici di Zivilyn pregano per i loro incantesimi alla sera, dopo aver mangiato e avere meditato sugli eventi della giornata. Il Giorno della Riflessione, il 25 di Mishamont, è il giorno più importante per i chierici di Zivilyn. La giornata ha inizio con un vivace e fervente inno a Zivilyn. A mezzogiorno, i chierici si recano in un'area isolata, dove passano il resto della giornata in meditazione.

Zivilyn lavora assieme al suo compagno, Chislev, per mantenere l'equilibrio nel mondo di Krynn. Funge da fidato consigliere per Gilean, in quanto saggezza e conoscenza procedono di pari passo, e la natura fredda e distaccata di Gilean ha bisogno di essere mitigata dalla temperanza della compassione e della comprensione di Zivilyn. Zivilyn si oppone all'odio bruciante dimostrato da alcune divinità come Sargonnas e Takhisis, e alle ambizioni marziali di Kiri-Jolith, ma Zivilyn non considera nessuna divinità sua nemica.

Dogma

La saggezza è senza tempo. Agisci dopo aver esaminato tutti i corsi d'azione. Ricordati del tuo posto nell'universo. Sii libero da ogni influenza materiale. Cerca la comprensione, non i fatti, in quanto la conoscenza può fallire, ma la saggezza no. Non scegliere nessuno schieramento nelle guerre e nei conflitti. Sii consigliere di coloro che cercano la pace. Tutta la saggezza fluisce dall'interno verso l'esterno. La saggezza non può essere appresa o presa in prestito, e conosce soltanto l'equilibrio. Il tempo e lo spazio sono una cosa sola nell'equilibrio. Sii in pace con la natura, in quanto è la culla della civiltà, e sii in pace con te stesso, in quanto tu sei il vascello della saggezza.

Dei del Male

Quelli che seguono sono i sei dei del Male. Takhisis non è inclusa, in quanto è morta di recente, alla fine della Guerra delle Anime.

Chemosh

Aeleth (Ergoth), Chemos Jotun (Muraglia di Ghiaccio), Dron delle Profondità (Tarsis), Khe-

max (Thorbardin), Anatema della Vita (Mithas), Signore della Morte, Orkrust (Hobgoblin)
Divinità intermedia
Piano di residenza: Abisso
Simbolo: Un teschio giallo
Colori: Nero e giallo malsano
Simbolo celestiale: La costellazione del Teschio Giallo di Capra
Allineamento: Neutrale malvagio
Area di influenza: Morte, non morti, omicidio
Seguaci: Cultisti pazzi, necromanti
Allineamento dei chierici: CM, NM, LM
Domini: Inganno, Male, Morte
Arma preferita: Falcetto ("Mietitore di Anime")
Vesti preferite: Vesti nere, maschera di teschio bianco, *medaglione della fede* d'osso

Chemosh, uno dei primi ad unirsi alla Regina delle Tenebre nella sua ribellione contro il Dio Supremo e l'ordine della Creazione, è il creatore e il sovrano dei non morti. Chemosh anima i cadaveri e imprigiona le anime tentando i mortali con promesse di "vita" eterna, condannandoli a un'orribile esistenza come schiavi non morti.

Gli insegnamenti di Chemosh ai mortali sono un elaborato intreccio di menzogne mirato a fuorviarli, a condurli al suo fianco e a dipingersi come un dio benevolo nel bel mezzo di un mondo crudele. I dogmi seguiti dai suoi adoratori (e a volte perfino dai suoi chierici) non riflettono necessariamente la vera visione della divinità, in quanto le convinzioni che proclama hanno il solo scopo di raggirare i mortali per farli cadere sotto il suo controllo.

I chierici di Chemosh cercano di ostacolare le opere degli ordini del bene, allontanando i mortali dalla vita e attirandoli nella perversa beffa della vita offerta dal Signore della Morte. Molti dei seguaci di Chemosh lavorano in segreto, ingrossando le loro fila attraverso false promesse di immortalità. Una tale segretezza significa che la gerarchia della chiesa di Chemosh non fa capo a nessuna autorità centrale. Molti chierici mantengono la loro posizione per generazioni, usando i loro poteri per rimanere al comando anche dopo la morte, trasformandosi in lich o altri esseri terribili.

I chierici di Chemosh celebrano un rituale segreto al solstizio d'autunno, in cui chiedono al loro padrone di preservarli dall'inverno eterno della morte. I nuovi adoratori di Chemosh solitamente vengono consacrati al loro oscuro signore in questa notte, giurando fedeltà a Chemosh in cambio di ciò che gli viene presentato come un metodo di fuga dall'oblio. I rituali di "rinascita" hanno luogo nel corso di tutto l'anno, man mano che i chierici rianimano altri cadaveri per accrescere il potere di Chemosh.

Chemosh è subordinato alla Regina delle Tenebre, e i suoi servitori spesso collaborano con i chierici e con i seguaci della Regina. Chemosh prova un odio particolare nei confronti di Majere, che incarna la fede nella via del Dio Supremo e la disciplina della ricerca della virtù.

Dogma

Il mondo è nato dal Caos, che non ha nessuno scopo o nessun grande progetto per il mondo. I mortali non hanno anime. La carne è tutto ciò che conta. La morte è la soglia dell'oblio. Gli dei del Bene ingannano i loro adoratori con promesse di vita dopo la morte per assoggettarli. Servendo Chemosh si ottiene la ricompensa della vera vita eterna.

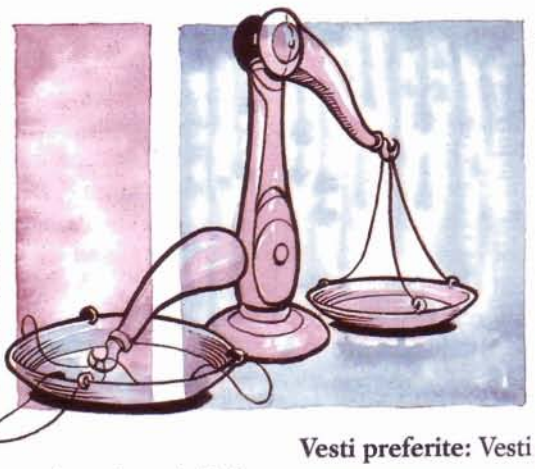
Hiddukel

Traditore (Mithas), Hitax lo Storpio (Thorbardin), M'Fistos (Istar), il Principe delle Menzogne, Usk-Do (Hobgoblin)
Divinità intermedia
Piano di residenza: Abisso
Simbolo: Una bilancia da mercante infranta
Colori: Rosso e avorio
Simbolo celestiale: La costellazione della Bilancia Infranta
Allineamento: Caotico malvagio
Area di influenza: Ricchezza, furto, bugie
Seguaci: Mercanti disonesti, ladri
Allineamento dei chierici: CM, NM, LM
Domini: Inganno, Male, Tradimento*
Arma preferita: Pugnale ("Pungiglione della Vendetta")
Vesti preferite: Vesti fatte di fine seta rossa con risvolti d'avorio nelle maniche

Hiddukel, il dio delle ricchezze e degli affari disonesti, è la divinità patrona dei mercanti, dei ladri e degli affaristi disonesti. Hiddukel è un astuto contrattatore, che fa leva sull'avidità. È l'unico dio che potrebbe contrattare con Takhisis e uscirne vincitore. Hiddukel è perennemente impegnato a fare affari imperniati sulla cessione di ricchezze in cambio dell'anima. Anche se è avido e calcolatore, Hiddukel spesso assume le sembianze di un mercante distratto e pasticcione. Coloro che vengono convinti con l'imbroglio a stringere un patto con lui potrebbero vedere esaudito ciò che credono sia il loro più grande desiderio, ma soltanto per scoprire che alla fine è ciò li porta alla rovina.

Sono ben pochi coloro che scelgono spontaneamente di diventare chierici di Hiddukel. Normalmente la divinità ricorre all'imbroglio per far diventare un individuo suo chierico. Hiddukel apprezza il tradimento nei suoi chierici, persino quando tale tradimento è mirato contro di lui. I suoi chierici hanno l'ordine di perseguire e ottene-

re la ricchezza con ogni mezzo necessario, e cercano di ottenere il massimo da ogni trattativa. I suoi chierici agiscono in segreto, facendosi scudo di preoccupazioni legittime. Le città più grandi spesso ospitano nuclei nascosti di adoratori di Hiddukel. I chierici di Hiddukel spesso conducono una doppia vita, presentandosi come rispettabili membri della comunità di giorno, e conducendo attività illecite di notte. La chiesa di Hiddukel si appoggia a un'organizzazione che è tale solo di nome. Fatta eccezione per il Maestro della Notte, ogni chierico lavora solo per sé, perennemente impegnato a tramare e a pugnalare alle spalle per impadronirsi della posizione del Maestro della Notte.



I chierici di Hiddukel pregano per i loro incantesimi all'alba. La cerimonia più importante del clericato è il Giorno della Tratta delle Anime. Ogni anno, un chierico di Hiddukel deve presentare al suo cospetto la lista di coloro che ha corrotto o che ha condotto in rovina. Coloro che falliscono devono affrontare la collera del dio.

Hiddukel è nemico giurato di Shinare, e il loro odio reciproco si estende anche ai rispettivi seguaci. Hiddukel offre varie ricompense, come ad esempio schiavi e ricchezze, a quei suoi seguaci che riescano a uccidere i chierici e a distruggere i templi di Shinare. Hiddukel si contrappone anche a Reorx, ma il dio dell'avidità è in fondo al cuore un codardo, e non osa fare nulla che potrebbe procurargli la collera dell'irascibile dio dei nani.

Dogma

L'avidità è la forza che fa girare il mondo. Coloro che affermano di non amare il denaro mentono. Nulla al mondo è importante quanto la ricchezza. Accumula ricchezze, non importa chi o cosa si metta sulla tua strada. Le menzogne conferiscono significato alla verità. Scopri il più profondo desiderio di qualcuno e avrai trovato la chiave della sua anima.

Morgion

Anthrax, Signore delle Capre (Hobgoblin), Vento Nero, Gormion (Tarsis), H'rar (Ergoth, Istar), Morgax il Signore della Ruggine (Thorbardin), Morgi (Muraglia di Ghiaccio), Pestilenza (Mithas)

Divinità intermedia
Piano di residenza: Abisso
Simbolo: Un cappuccio con due occhi rossi
Colori: Marrone scuro e nero
Simbolo celestiale: La costellazione del Cappuccio Appestato
Allineamento: Neutrale malvagio
Area di influenza: Malattia, pianificazione, sofferenza
Seguaci: Cultisti pazzi
Allineamento dei chierici: CM, NM, LM
Domini: Distruzione, Male, Pestilenza*
Arma preferita: Mazzafrusto pesante ("Nuvola di Malattia")
Vesti preferite: Vesti grigie ampie con cappuccio

Morgion, il dio della pestilenza, della malattia e della putrefazione, è temuto da quasi tutte le razze umane. Quei pochi che lo adorano sono disprezzati, e quasi sempre svolgono le loro pratiche religiose in segreto. Perfino le altre divinità malvagie rifiutano di avere a che fare con lui. Morgion trae potere dalla paura, e usa la devastazione provocata dalle sue malattie per diffondere la paura tra gli umani. È raro che Morgion si degni di parlare con i suoi chierici. Preferisce fare il suo sporco lavoro anche di nascosto ai loro occhi.

Morgion vive in una torre di bronzo ai margini dell'Abisso. Non esce mai dalla sua torre e non rivela mai a nessuno i suoi piani, nemmeno a coloro che devono metterli in atto. È circondato da una schiera di spiriti appestati. Ha l'aspetto di una figura umanoide marcescente, né maschio né femmina, con la testa di una capra.

La chiesa di Morgion è composta da schiavi. Morgion attende finché una malattia non colpisce un individuo, poi offre a quell'individuo un patto: essere risparmiato da quella malattia in cambio di una vita di servigi. Coloro che accettano vengono "curati" dal potere di Morgion, ma scoprono che il prezzo che sono costretti a pagare è spesso superiore a quanto avessero immaginato. Vengono inviati a diffondere le malattie tra i popoli, per procurare a Morgion ulteriori seguaci.

I cultisti di Morgion si radunano in piccoli gruppi (di solito non più di tre chierici) la cui missione è quella di diffondere le malattie e le sofferenze presso tutti coloro che incontrano. È possibile incontrare i cultisti di Morgion nelle grandi città o nei villaggi più piccoli, nelle terre degli elfi o sulle isole dei minotauri. Devono agire in segreto, poiché se vengono scoperti, rischiano la vita. Più di chiunque altro, i chierici di Mishakal sono i loro nemici giurati.

Ai cultisti di Morgion viene anche ordinato di studiare e creare vari veleni. Un cultista di Morgion solitamente dispone di un piccolo laboratorio alchemico in casa, dedicato alla creazione di nuovi e potenti veleni. Sono particolarmente abili nel creare quei

veleni che riproducono gli effetti delle malattie. Il Maestro della Notte, il capo del culto, può creare veleni ancora più letali, come ad esempio la Piaga Scarlatta. Ogni chierico porta con sé almeno 3 dosi di polvere velenosa da usare contro i suoi nemici. I chierici di Morgion pregano per i loro incantesimi nel cuore della notte.

A causa della necessità di segretezza, la chiesa non osserva giorni sacri o celebrazioni religiose. La distruzione di un nemico di particolare valore potrebbe essere considerata importante, ma non al punto da richiedere una cerimonia speciale.

Dogma

La malattia semina la paura. La paura è potere. Semina la malattia e raccogli le sue terribili ricompense.

Nuitari

La Mano Nera (Balifor), Oscurità (Elian), Oscuro Divoratore, il Predone della Notte (Mithas), il Non Dio (Thorbardin)
Divinità intermedia
Piano di residenza: Abisso
Simbolo: Un cerchio o una sfera nera
Colori: Nero
Simbolo celestiale: La luna nera
Allineamento: Legale malvagio
Area di influenza: Magia, conoscenze arcane
Seguaci: Maghi delle Vesti Nere
Allineamento dei chierici: LM, LN, NM
Domini: Nessuno (non conferisce incantesimi divini)
Arma preferita: Nessuna
Vesti preferite: Vesti nere di raso, cappuccio di velluto nero

Nuitari, il cugino di Lunitari e Solinari, è l'oscurità famelica, il patrono dei maghi delle Vesti Nere dell'Alta Stregoneria. L'ambizione primaria di Nuitari, come quella dei suoi cugini, è quella di diffondere la magia (possibilmente la magia nera) in tutto il mondo. Nuitari si adopera anche per condurre nuovi maghi nell'Ordine delle Vesti Nere.

Non esiste alcun ordine clericale dedito all'adorazione di Nuitari. Nuitari è invece il patrono dell'Ordine delle Vesti Nere, e le guida lungo la via della magia. Alle Vesti Nere seguaci di Nuitari viene insegnato che la magia è segreta, e che il potere va custodito gelosamente. Coloro che fanno uso della magia per acquisire potere vengono spesso sedotti dalle promesse di Nuitari, che offre la possibilità di ottenere magie potenti molto più velocemente, se scelgono di adorarlo, rispetto al meticoloso Solinari o alla prudente Lunitari.

Le vesti nere non osservano alcuna festività per Nuitari, anche se attendono la fase di luna piena della luna nera, ogni 8 giorni. In quel periodo, il loro potere è all'apice. Come tutti i maghi, i seguaci di Nuitari attendono con impazienza la Notte dell'Occhio, in quanto il potere magico di Krynn è al suo apice in quella notte, e le Vesti Nere sono in grado di lanciare i loro incantesimi alla loro massima potenza oscura. La luna nera di Nuitari è soltanto un buco nero tra le stelle per coloro che non lo adorano. Per i suoi seguaci, invece, la luna nera brilla di una luce più forte di quella della luna rossa o d'argento.

Nuitari è il figlio di Sargonnas e di Takhisis, e il fratello gemello della dea del mare, Zeboim. Nuitari detesta Sargonnas, che non ama la magia e coloro che la praticano. Nuitari non si fida di sua madre, Takhisis, in quanto sospetta che la dea tenti di sovvertire i suoi seguaci spingendoli ad adorare lei. I maghi di Nuitari sono opposti nei loro obiettivi ai seguaci di Solinari, ma sono pronti a mettere da parte le loro differenze e a lavorare assieme, in caso l'esistenza della magia fosse minacciata.

Dogma

Servi la magia e servirai me. La magia è potere; tienila nascosta e tienila al sicuro.

Sargonnas

Argon (Istar, Ergoth), il Portatore del Fuoco (Hylo), Gonnas il Volitivo (Muraglia di Ghiaccio), Kinis (Qualinesti), Kinthalas (Silvanesti), Misal-Lasim (Tarsis), Sargas (Mithas), Sargonx il Volitivo (Thorbardin)
Divinità maggiore
Piano di residenza: Abisso
Simbolo: La sagoma di un condor rosso
Colori: Rosso e nero
Simbolo celestiale: La costellazione del Condor
Allineamento: Legale malvagio
Area di influenza: Vendetta, conquista, forza, ira
Seguaci: Minotauri, cacciatori di taglie, guerrieri
Allineamento dei chierici: LM, LN, NM
Domini: Fuoco, Guerra, Legge, Male
Arma preferita: Ascia grande ("Corna della Furia")
Vesti preferite: Vesti e cappuccio di colore nero e rosso

Sargonnas è un mistero per i popoli di Ansalon, e il dio incoraggia questo alone di mistero che lo avvolge. È una divinità pianificatrice che ama lavorare da sola e in isolamento. Anche se a volte è costretto a lavorare assieme a loro, non è vincolata da nessuna lealtà agli altri dei oscuri. Disprezza le divinità del Bene, con l'eccezione di Kiri-Jolith, per il quale nutre un riluttante rispetto. Sargonnas è un dio permaloso, combattivo e

infido, che richiede stretta obbedienza da coloro che lo servono.

I minotauri sono i suoi più devoti servitori. Lo chiamano Sargas e credono che il dio abbia l'aspetto di un minotauro. Ai loro occhi, Sargas rappresenta il potere conquistato attraverso la forza bruta e conservato attraverso l'onore. I minotauri guardano con disprezzo gli umani o i membri delle altre razze che affermano di adorare Sargonnas, spesso rifiutandosi di ammettere che la loro divinità sia lo stesso Sargonnas degli altri popoli.

Molti degli adoratori di Sargonnas al di fuori dei minotauri lo considerano il dio della vendetta. I suoi chierici vengono spesso contattati da quegli individui a cui è stato fatto un torto, che desiderano ottenere vendetta al di fuori della legge su coloro che li hanno offesi. I cacciatori di taglie spesso adorano Sargonnas.

Il pugno di Argon è il giorno sacro più importante del clericato. Fu in questo giorno che i minotauri divennero il popolo eletto e si ribellarono ai nani di Kal-Thax (che li avevano asserviti), massacrando tutti i nani di quella comunità. Anche se inizialmente era una festività celebrata dai minotauri, è stata in seguito adottata anche dagli altri seguaci di Sargonnas, che celebrano la convinzione secondo la quale il potere autorizza ogni azione.

Sargonnas era il consorte di Takhisis, anche se il suo rapporto con la dea era conflittuale, prima della dipartita di quest'ultima. I loro figli sono Zeboim e Nuitari.

Dogma

Porta la vendetta su coloro che ti hanno offeso. Non c'è posto per i deboli nella società. La forza è potere. Il potere è conseguito attraverso la forza e conservato attraverso l'onore. Sii fedele a coloro che si sono dimostrati fedeli con te. Distruggi coloro che ti tradiscono. Non mostrare mai pietà, in quanto la pietà disonora sia te che il nemico.

Zeboim

Mare Oscuro, Maelstrom (Mithas), Rann (Ergoth), Zebir Jotun (Muraglia di Ghiaccio), Zura il Maelstrom (elfi del mare), Zyr (Tarsis)

Divinità intermedia
Piano di residenza: Abisso
Simbolo: Il motivo di un guscio di tartaruga
Colori: Verde e rosso
Simbolo celestiale: La costellazione della Testuggine Dragona
Allineamento: Caotico malvagio
Area di influenza: Mare, tempeste, invidia
Seguaci: Marinai, pirati, druidi malvagi
Allineamento dei chierici: CM, CN, NM
Domini: Acqua, Caos, Male, Tempeste*
Arma preferita: Tridente ("Triade")
Vesti preferite: Vesti di scarso valore, con motivi marini ricamati su di esse

Zeboim, la dea del mare e delle tempeste, è poco conosciuta da coloro che vivono sulla terra, ma fortemente temuta da coloro che navigano i mari di Krynn. È capricciosa e volubile, e cede spesso a impeti di collera che scatenano la furia del mare e scaraventano le navi sul fondo dell'oceano. Ma è anche vanitosa, e può essere facilmente placata, se i marinai le fanno un'offerta adeguata. Zeboim rappresenta la natura cinica e tempestosa del mare, anche se di tanto in tanto si concede dei fugaci momenti di tranquillità.

I chierici di Zeboim condividono la duplice natura della dea. Non si fanno scrupoli a ricorrere all'estorsione, minacciando i marinai e i proprietari delle navi a pagare una decima in cambio di un tempo tranquillo. Quando si trovano sulla terraferma, i sacerdoti di Zeboim si concedono una nuotata di primo mattino, in qualsiasi condizione atmosferica, per pregare per i loro incantesimi. A bordo di una nave, un sacerdote di Zeboim è un'aggiunta preziosa ad ogni equipaggio, per guidare i marinai nelle preghiere e nel fare offerte alla Regina del Mare. A bordo delle navi, i sacerdoti pregano per i loro incantesimi al tramonto.

La Parte della Regina del Mare è una cerimonia straordinaria che si tiene ogni otto mesi, quando la luna Solinari è piena. In questa cerimonia, il chierico sacrifica buona parte della ricchezza che ha accumulato alla Regina del Mare. I sacerdoti di Zeboim si radunano sulla riva del mare per immolare sacrifici alla Regina del Mare, per proteggere tutti coloro che vivono nel mare o sulle sue rive.

Zeboim ha scarso interesse per le altre divinità, con l'unica eccezione di Habbakuk, che ha il dominio su tutte le creature degli abissi... un dominio che Zeboim vorrebbe avere per sé. I due si detestano profondamente e si fanno guerra tra loro in continuazione, e si dice che dalla loro lotta nascano le onde del mare che si infrangono in eterno contro le rive.

Zeboim ha un comportamento ambivalente, a volte ingraziandosi i suoi favori e quelli dei marinai minotauri, e altre volte disprezzandolo e condannando i suoi seguaci alla morte in mare. Zeboim si è sempre premurata di non mettersi sulla strada di sua madre, Takhisis, almeno fino al momento della morte di Ariakan, in cui Zeboim ha iniziato a dubitare dell'impegno di sua madre nella guerra contro il Caos.

Dogma

I popoli temono e rispettano la furia. Nessun marinaio è al sicuro, a meno che la Regina del Mare così non voglia, quindi adorala e falle molte offerte. Prima o poi il mare consumerà tutto, e tutte le terre verranno sommerse dalla potenza di Zeboim. Adorala, o sii spazzato via dalla tempesta.

L'Unico Dio e la Guerra delle Anime

Nella Quinta Era comparve una nuova religione, che si diffuse rapidamente come un incendio in tutto Ansalon. Agendo in nome dell'Unico Dio, una ragazza di nome Mina compì dei miracoli, infondendo guarigioni miracolose e distruggendo alcuni dei signori supremi dei draghi.

I popoli di Ansalon, da troppo tempo sotto il dominio dei signori supremi dei draghi, erano pronti a credere a tutto, in maniera assai simile agli anni bui che seguirono il Cataclisma. Stavolta, tuttavia, la profeta della nuova divinità era davvero in grado di compiere miracoli, e Mina radunò attorno a sé molti seguaci, tra cui gli elfi di Silvanesti. Usando il suo potere per sollevare lo Scudo magico che stava lentamente uccidendo gli elfi, e provocando la distruzione del drago Cyan Bloodbane, Mina ingannò gli elfi e li convinse ad accettarla come loro salvatrice.

In realtà, era la loro rovina. All'insaputa di tutti, l'Unico Dio era in realtà Takhisis, la Regina delle Tenebre.

Aiutata dal potere degli spiriti dei morti che aveva intrappolato su Krynn, Takhisis aveva organizzato in segreto il suo ritorno. Era l'unica divinità rimasta su Krynn. L'unica cosa che ancora temeva era la potenza dei signori supremi dei draghi. La Guerra delle Anime l'avrebbe vista trionfare, in quanto nessuno poteva opporsi a lei... o almeno, così pensava.

Una creatura si fece avanti, dotata del potere di sbaragliare i piani della Regina delle Tenebre. Il kender Tasslehoff Burrfoot attivò il *congegno per viaggiare nel tempo* all'ultimo momento, prima di essere ucciso dal Caos, con l'intenzione di viaggiare avanti nel tempo e di parlare al funerale del suo amico, Caramon Majere. Tasslehoff sbagliò a raggiungere il tempo in questione, e giunse nel futuro alternativo creato dal furto del mondo. Il suo arrivo mise in moto una serie di forze che alla fine si ersero per fermare Takhisis e rivelare la verità al mondo.

Nel frattempo gli dei, con l'aiuto di Raistlin Majere, riuscirono ad individuare il mondo. Si radunarono in consiglio per decidere cosa andava fatto di Takhisis. Alla fine decisero di punire la Regina per il suo tentativo di asservire ogni creatura, spirito o mortale che fosse. Dal momento che aveva infranto la legge e sconvolto l'equilibrio, le divinità applicarono il Giudizio del Libro. Venne resa mortale, e venne uccisa quasi immediatamente. Per preservare l'equilibrio, Paladine, rinunciò alla sua stessa natura divina.

Resta da vedere come verrà plasmato il futuro di Krynn nell'Era dei Mortali, così chiamata dal sacrificio di un dio e dalla morte di un altro.

Adorazione dei Falsi Dei

Si dice che la natura detesti il vuoto, e non esiste esempio migliore di questo detto che l'adorazione della miriade di falsi dei che si diffuse dopo il Primo Cataclisma. Quando sembrava che gli dei se ne fossero andati, tutte le preghiere caddero senza risposta. Per colmare questo vuoto, i popoli si misero in cerca di nuovi dei (o di qualcosa di correlato agli dei) da adorare.

Una delle più diffuse tra le false religioni era il movimento dei Cercatori. Il movimento, fondato da un gruppo di ex-chierici, aveva inizialmente il solo obiettivo di aiutare la gente negli anni bui che seguirono il Primo Cataclisma. Nel corso di quel periodo i Cercatori viaggiavano di terra in terra, "cercando" eventuali segni della potenza divina. Quando non ne trovarono, i capi del movimento decisero che una falsa speranza era comunque meglio di nessuna speranza. A tale fine crearono un pantheon di false divinità e usarono la magia arcana per simulare i miracoli.

Il movimento dei Cercatori prese piede soprattutto in Abanasinia, ma non ebbe altrettanto successo nel resto di Ansalon. A Solamnia, i cavalieri si rifiutavano di credere in qualsiasi dio, vecchio o nuovo che fosse. Gli elfi si sentivano strumentalizzati dalle divinità, e decisero di aspettare che gli dei tornassero da loro chiedendo perdono. I Que-Shu si rivolsero agli spiriti dei loro antenati o all'adorazione delle forze viventi. E in tutta la terra, il ritorno di Takhisis e delle divinità del male venne presto percepito.

Col tempo, i Cercatori di Abanasinia divennero corrotti, utilizzando il loro potere per soddisfare le loro ambizioni personali. Fu questo, ancor più del ritorno degli dei, a condurre alla loro caduta.

Capitolo Cinque

Prima, la primavera sempre tornava.
Il mondo splendente nel suo ciclo ruotava
Con aria, fiori, erba e felci,
Rassicurato e cullato dal sole.

Prima, potevate sempre spiegare
L'oscurità alternante della terra,
E come quell'oscurità abbracciasse la pioggia
E desse la nascita alle felci e ai fiori.

Già dimentico queste cose
E, come una vena d'oro sopravvive
Di mille primavere all'escavo nella roccia,
Così le stagioni sopravvivono a un migliaio di vite.

Adesso l'inverno è il mio ricordo,
Adesso l'autunno, adesso la luce dell'estate -
Così, da adesso, ogni primavera sarà
Un'altra stagione nella notte.

- Canto di lutto di un kender

Dalle gelide distese della Muraglia di Ghiaccio alle sabbie mutevoli delle Pianure della Polvere fino alle cime infuocate dei vulcani noti come i Signori del Fato, il continente di Ansalon è un mondo di grandi contrasti e differenze. Un avventuriero può contemplare le meraviglie della città signorile di Palanthas o salire la lunga scalinata che porta alla Locanda dell'Ultima Casa, sospesa tra i rami degli alberi, o camminare su un ponte sospeso al di sopra dei fiumi di lava di Sanction. Le meraviglie di Ansalon attendono tutti coloro che hanno il coraggio di scoprire cosa li attende dietro alla prossima curva del loro cammino.

Esplorare Ansalon

Anche se il continente di Ansalon è particolarmente piccolo rispetto alle altre masse di terra, molti popolani passano tutta la loro vita entro cinquanta chilometri dal loro luogo di nascita. Coloro che dispongono di ricchezza e potere, o che semplicemente desiderano vedere il mondo, possono trovare molti modi per viaggiare da Sancrist alle Isole del Mare di Sangue e viceversa, a piedi, per mare o sul dorso di un drago.

Il continente di Ansalon è caratterizzato da una lunga storia passata, anche se segnata da numerosi conflitti e catastrofi. I viaggiatori toccano con mano i segni della storia nelle loro esplorazioni, e possono contemplare in prima persona la gloria delle ere passate. Molti abitanti del continente vivono le loro vite di tutti i giorni in tranquillità, anche se quei pochi che agiscono in nome del bene, del male o per proprio tornaconto a volte cercano di imporre la loro volontà sugli altri.

Come leggere la sezione di una regione

Ogni regione o nazione elencata in questo capitolo riporta le seguenti informazioni.

Capitale: La città che funge da capitale della nazione, se ne esiste una. In alcuni casi, una città non viene riconosciuta come residenza ufficiale del potere, ma è a tutti gli effetti il centro politico del reame. Anche queste città vengono indicate come capitali.

Popolazione: Questa voce descrive le razze che vivono comunemente nella nazione o nella regione. Alcune di queste voci vengono ulteriormente ripartite in tribù, clan o altre strutture.

Governo: La forma di governo esercitata sulla terra in questione. Per ulteriori informazioni si suggerisce di consultare il paragrafo "Politica" nel Capitolo 5: "Campagne" della *Guida del Dungeon Master*. Alcuni piccoli reami retti da nobili ereditari non sono abbastanza grandi da poter essere considerati monarchie, e quindi vengono chiamati signorie.

Linguaggi: I linguaggi comunemente parlati nella regione o nella nazione.

Commercio: I beni comunemente importati o esportati dalla regione.

Allineamento: L'allineamento generico della popolazione che vive in quella terra, o almeno il più diffuso. Almeno uno dei paesi e delle città dell'area solitamente seguono l'allineamento più comune.

Ansalon dopo la Guerra delle Anime

La Guerra del Caos ha devastato il continente e ha provocato innumerevoli migliaia di morti. Ma soprattutto, all'insaputa di tutti, ha consentito alla Regina delle Tenebre di trafugare il mondo dal suo posto nei cieli e di spostarlo in un altro luogo dell'universo, nascondendolo ai suoi fratelli e alle sue sorelle. È riuscita così ad ottenere ciò che ha sempre desiderato e a diventare l'Unico Dio di Krynn. Gli altri dei di Krynn alla fine hanno rintracciato il mondo scomparso e alla fine dell'ultima guerra che la Regina delle Tenebre aveva scatenato per reclamare il suo dominio, hanno ripristinato parte di ciò che era andato perduto su Ansalon. Ma non hanno potuto disfare ciò che ormai era stato fatto, e parte del mondo è cambiata per sempre.

Abanasinia

Capitale: Nessuna (Haven è la città più grande)
Popolazione: Umani (civilizzati e nomadi), Nani (Neidar), centauri, goblin
Governo: Confederazione di varie città-stato; struttura tribale
Linguaggi: Abanasiniano, Comune, Nanico, Goblin
Commercio: Armi e armature d'acciaio, grano, birra (città-stato); coperte intessute, vasi, pelli conciate, gioielli fatti a mano (tribù)
Allineamento: NB, N, CB

Vita e società

Le tribù dei Nomadi delle Pianure si sono unite sotto un unico capitano (anche se ogni tribù, in-

clusi i Que-Teh, i Que-Kiri e i Que-Shu, conserva ancora il proprio antico nome tribale). Seguono Moonsong (Brb2/Rgr4 umana NB), la figlia del grande capo Riverwind, che ha riunito le tribù delle pianure ed è morto per mano del grande drago rosso Malystryx.

La maggior parte delle città è retta da un principe mercante locale. Dei semplici sindaci stanno a capo dei paesi più piccoli, come ad esempio Solace e Long Ridge. In alcuni paesi il sindaco viene eletto, mentre in altri viene scelto attraverso una serie di elaborate prove fisiche e mentali. Ad Haven le cose sono diverse; i sindaci di Haven sono i discendenti dei suoi fondatori.

Anche se le tribù dei Nomadi delle Pianure non sono particolarmente accoglienti nei confronti degli stranieri, le altre comunità della regione accettano con tranquillità coloro che provengono da altre zone di Ansalon. La regione è sufficientemente isolata da essere diventata un rifugio per coloro che vogliono ricominciare una nuova vita. Molti mezzelfi indesiderati, esuli Ergothiani e Solamnici esiliati hanno trovato rifugio in Abanasinia.

Caratteristiche geografiche principali

I settentrionali considerano Abanasinia soltanto un'infinita distesa di pascoli e di campi coltivati, quando in realtà la regione racchiude una vasta varietà di praterie, colline e foreste all'interno di un'area relativamente piccola. Vari affluenti provenienti da Qualinesti e dal Bosco di Darken confluiscono nel Fiume Irabianca. Portano acqua a sufficienza da sostenere grandi città come Haven e comunità più piccole come Gateway ed Esker.

Le propaggini settentrionali delle Montagne Kharolis vengono chiamate collettivamente i Picchi Sentinella, e sono in realtà una serie di crinali molto più bassi dei giganteschi picchi del sud. Sono comunque difficoltosi a sufficienza da attraversare, e tracciare percorsi agevoli che attraversino la catena rimane un'impresa importante.

Lago Crystalmir: Il lago è l'unico specchio d'acqua significativo a nord del Fiume Irabianca, ed è situato in un'area racchiusa tra due delle sentinelle montane. Il Lago Crystalmir è famoso per le sue acque limpide e fredde e per la pesca eccellente, ed è una preziosa risorsa per la gente di Solace e per i contadini del nord.

Bosco di Darken: Il Bosco di Darken, intervallato da una serie di rilievi montuosi e delimitato a sud dal Fiume Irabianca, viene evitato dalla gente di Abanasinia per la sua reputazione di bosco maledetto e infestato. Coloro che osano sfidare le sue radure ombrose potrebbero incontrare la Guardiana della Foresta (unicorno femmina CB), il guardiano del bosco. Satiri, ninfe e altre creature magiche di vario tipo popolano questa foresta, oltre a due fazioni di centauri in guerra tra loro. Alcune tribù continuano a seguire la Guardiana della Foresta e gli insegnamenti di Chislev. Un'altra fazione, gli Skorenoi, alterati dal Caos, si sono ribellati contro la Guardiana della Foresta.

Luoghi importanti

Anche se isolata dal resto del mondo, Abanasinia ospita comunque vari luoghi conosciuti ovunque, dalla Muraglia di Ghiaccio a Palanthas.

Cittadella di Gader: Esiste una cittadella nascosta tra i boschi e i rilievi montuosi ad ovest del Lago Crystalmir. Si dice che la cittadella sia di proprietà di una misteriosa figura. Anche se le dicerie del luogo parlano di "Gader" come una Veste Nera o un mago rinnegato, nessuno ha visitato la cittadella per scoprire la verità ormai da molte generazioni.

Picco della Preghiera: Il picco più vicino a Solace, il Picco della Preghiera, è una vecchia montagna ricoperta da un ghiacciaio che ha composto una struttura che, a distanza, assomiglia a due mani congiunte in preghiera. I pendii orientali sono percorsi da molte piste utilizzate dai locali, anche se nessuna conduce al picco vero e proprio. Si narra che fu da questo picco che Paladine guidò Huma sotto forma di un magnifico cervo bianco.

Borgotriste (popolazione variabile): Questo è il nome ufficioso dato alla tendopoli che è sorta alle propaggini di Solace. Vi abitano innumerevoli profughi in fuga dalla signora suprema dei draghi Beryllinthranox e dai Cavalieri Scuri, ed è composta da tende, tettoie, capanne e altri ripari improvvisati. La popolazione cambia in continuazione, man mano che altri disperati giungono in cerca di un posto da chiamare casa. Alcuni sono persone oneste con cui la sorte è stata crudele. Altri sono criminali. Ma sono tutti disperati. La popolazione di Solace fa quello che può per aiutarli, ma il numero dei profughi cresce di giorno in giorno.

Solace (Villaggio, 500+): Solace è da lungo tempo un crocevia per i viaggiatori provenienti dalla signoria di Haven, dal regno elfico di Qualinesti e dalle pianure delle tribù dei nomadi. La stagione del commercio porta sempre un flusso costante di visitatori, che si fermano semplicemente per un pasto e un po' di riposo, o per ammirare le fresche acque del Lago Crystalmir.

Una caratteristica particolare di Solace è la sua collocazione tra i rami degli alberi. La maggior parte delle case e degli edifici è costruita tra i solidi rami degli alberi di vallenwood, che crescono soltanto nella vallata attorno al Crystalmir. Molti alberi sono collegati tra loro con una serie di passerelle e permettono agli abitanti di andare da un capo all'altro del villaggio senza dover mai toccare terra. Alcuni abitanti sono talmente abituati ad usare le passerelle che dimostrano difficoltà ad orientarsi per il villaggio quando camminano a terra.

Solace è governata da un sindaco e da un consiglio cittadino, e protetta da un manipolo di guardie cittadine, comandate da un gran sceriffo.

Stretto di Schallsea
Crossing
Zaradene
Que-shu
Schallsea
Ankatavaka
Solace
Xak-Tsaroth
Mare Nuovo
Stretto di Algoni
Porliost
Qualinesti
Lago della Morte
Pax Tharkas
Foresta di Wayreth
Montagne Kharolis
Skullcap
Torre dell'Alta Stregoneria
Windkeep
Thorbardin
Alsip
Fiume Torath
Barter
Hopeful
Swiftwater
Banfaire
Tarsis
Strada Est
Valens
Than-kha
Wayend
Rigitt
Baia della Montagna di Ghiaccio
N
Zeriak
0
225
Chilometri
Accampamen
Castello della Muraglia

Blöten
Blöde
Takar
Baia di Balifor
Pashin
Miniere di Trueheart
Shrentak
Tarithnesti
Kurmosti
Alinosti
Sithelnost
Stagno di Sable
Fiume Thon-Thalas
Città della Rugiada del Mattino
Shalost
Silvanesti
Silvanost
Balinost
Mem-Ban
Ravinost
Strada del Re
Torri di Eli
Baia delle Stelle
Delta Celestiale
Mem-Thon
Pianure della Polvere
Città Scomparsa
Legenda
Foreste
Paludi/Stagni
Zone rocciose
Deserti
Pianure
Confine
Città o fortezza
Paese o villaggio
Torre
Rovine
Strade
Fiume
Ghiaccio (Distesa Ghiacciata)
olo dei Ghiacci

Locanda dell'Ultima Casa

Le guardie sono assistite da alcuni Cavalieri di Solamnia, che fungono da guardia d'onore alla Tomba degli Ultimi Eroi.

1. Locanda dell'Ultima Casa: La più famosa struttura di Solace è universalmente considerata uno dei punti di sosta preferiti dei viaggiatori di tutto Ansalon. Questa grande locanda è situata a 12 metri dal terreno, tra i rami di uno dei vallenwood più grandi di tutto il paese, a fianco della strada est. Le stalle della locanda sono al livello del terreno, accanto alla scala a chiocciola che sale attorno al tronco dell'albero fino all'ingresso principale della locanda. Oltre alle comode camere per la notte e alla cortesia della proprietaria, Laura Majere (Esp2 umana NB), la locanda è famosa per la sua ottima birra scura e le sue patate fritte speziate.

2. Tomba degli Ultimi Eroi: Questa tomba, situata a Solace, è un famoso luogo di pellegrinaggio (specialmente per i kender, che vi si recano per onorare il loro grande eroe, Zio Tasslehoff). Nella tomba riposano Tanis Mezzelfo, Riverwind, Goldmoon, Silvanoshei e tutti i cavalieri (sia di Neraka che di Solamnia) che hanno combattuto e sono morti nella battaglia finale, nell'Abisso, contro il Caos, compreso Steel Brightblade. Fu qui che Sara Dunstan ebbe la visione che ispirò la fondazione della Legione d'Acciaio. La tomba è protetta da una guardia d'onore di cavalieri di Solamnia, comandata da Clive Ocre, un Cavaliere della Rosa (Grr4/Corona 1/Chr2/Spada3/Rosa2 umano LB).

3. Fabbro: Questa è una delle poche attività di Solace costruita sul terreno (affinché le fiamme della forgia non mettano in pericolo gli alberi). Ros Balenson (Esp3/Grr2 umano N; Artigianato (metallurgia) +7, Artigianato (fabbricare armi) +6) ha gestito questa fucina a Solace soltanto per pochi anni, ma quest'uomo di mezza età proveniente da Haven si è guadagnato in fretta una reputazione come uno dei fabbri più abili della regione. I suoi prezzi sono onesti e lavora in fretta, anche se è una persona estremamente riservata.

4. Il Trogolo: Il Trogolo è una bettola di pessima fama dove si recano quelli a cui piace bere e cercare guai, in opposizione alla Locanda dell'Ultima Casa, più rispettabile. È uno dei pochi locali della regione che serve spirito dei nani.

5. Piazza cittadina: Appena a nord della fucina del fabbro si apre la piazza cittadina. Nel corso della stagione del commercio, i venditori e i mercanti ambulanti allestiscono le loro bancarelle quaggiù. Nel corso delle giornate più fredde d'autunno e in quelle nevose d'inverno, la piazza è uno dei luoghi preferiti usati dai bambini per giocare.

6. Emporio di Stephen: Questo negozio, situato circa 180 metri a sud della Locanda dell'Ultima Casa, è gestito da Stephen di Heweton (Esp2 umano LN), un uomo dai capelli corvini che passa buona parte del suo tempo a leggere. Sarà ben lieto di fare degli sconti o di scambiare merce per un libro o una storia interessante.

7. Rovine dell'Accademia: Questo luogo sulle colline che dominano Solace era un tempo una cittadella dedita allo studio della stregoneria naturale. L'Accademia venne distrutta quando i servi del grande drago verde Beryllinthranox giunsero in cerca degli artefatti dell'Accademia. Ulin Majere, il figlio del fondatore dell'Accademia, distrusse l'edificio piuttosto di lasciare che il drago si impossessasse dei potenti artefatti. Ora è uno strano cumulo di macerie e di cenere, spesso esplorato dai giovani del luogo, convinti che esistano ancora dei potenti tesori magici nascosti tra le macerie.

Storia regionale

Abanasinia, per lungo tempo un luogo di paesi indipendenti, città-stato e tribù nomadi, ha svolto un ruolo importante nella storia più recente di Ansalon.

Abanasinia non è mai stata retta da un governo in particolare, nemmeno all'epoca dei Gran Sacerdoti di Istar. Nel periodo immediatamente precedente alla Guerra delle Lance, vari paesi e città si unirono per formare una teocrazia sotto la guida del movimento dei Cercatori. Il movimento ebbe però breve durata, dal momento che la Guerra delle Lance portò al ritorno della vecchia religione e alla distruzione di molti vecchi governi.

All'inizio dell'Era dei Mortali, in questa regione venne fondata la Legione d'Acciaio. La Legione ha fatto di Solace la sua base fino a poco tempo fa. Un nomade delle pianure chiamato Silver Claw (Rgr5/Ldr5/Legionario d'Acciaio3 umano N), chiamato il sommo anziano, guida la Legione. Col tempo, quando i Cavalieri Scuri e Beryllinthranox iniziarono a conquistare buona parte di Abanasinia, Silver Claw concluse che la presenza della Legione a Solace avrebbe potuto attirare la collera di Beryllinthranox sul villaggio. Abbandonò Solace assieme a tutta la Legione e si trasferì a un'altra base segreta.

Balifor (La Desolazione)

Capitale: Nessuna
Popolazione: Nomadi umani, umani, kender, mezzelfi, mezzogre, goblin
Governo: Tribale
Linguaggi: Comune, Nanico, Goblin, Khur, Ogre, Nerakese
Commercio: Diamanti, vetro
Allineamento: CM, NM, N, CB

Le pianure del deserto e le fattorie di Balifor sono state trasformate dalla signora suprema dei draghi Malystryx in quella che oggi viene chiamata La Desolazione. Questo reame comprende la grande penisola orientale di Ansalon un tempo conosciuta come Goodlund. Sembra una terra desolata, ma varie tribù di goblin, di ogre e di draconici vivono nelle sue regioni più interne, e lungo la costa sorgono alcuni villaggi umani o kender.

Vita e società

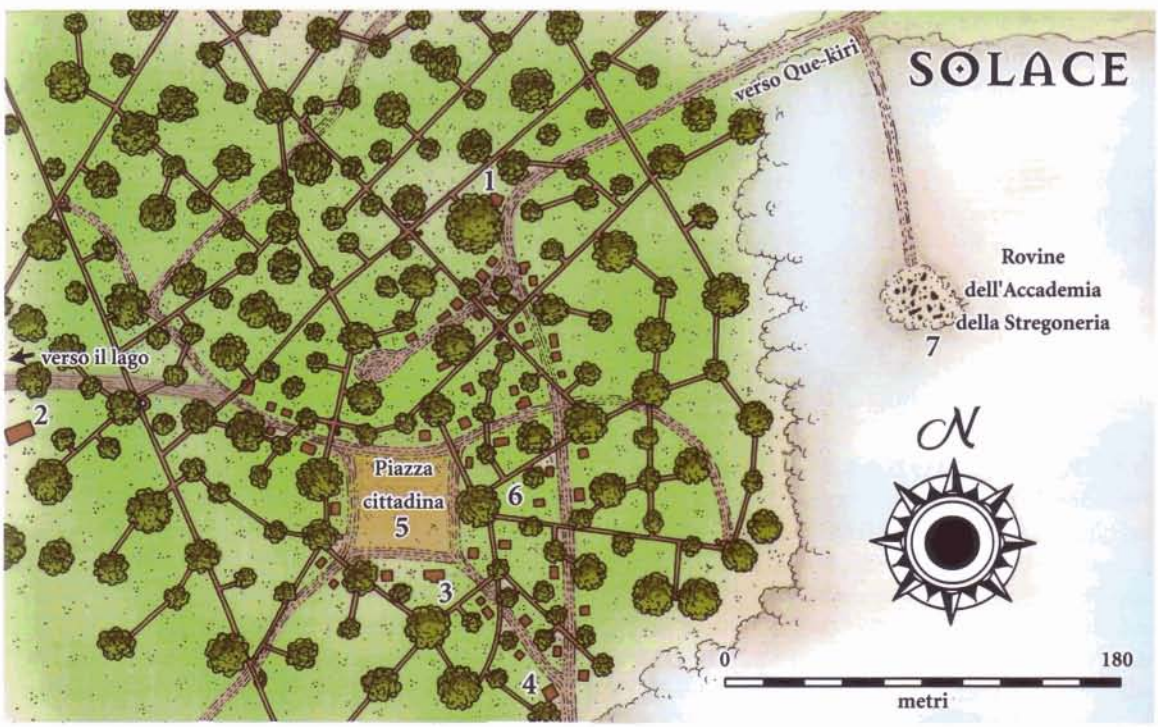
Con la nascita della Desolazione, i mercanti e i contadini che un tempo vivevano nella regione sono stati costretti ad abbandonare le loro case, e l'economia del luogo è crollata. Balifor ospita alcuni Nomadi delle Pianure, fuorilegge, goblin e mezzogre, oltre ad alcuni abitanti che non hanno voluto o non hanno potuto lasciare le loro dimore.

Caratteristiche geografiche principali

Balifor è una terra che è stata trasformata due volte. Un tempo era una terra boschiva che fungeva da dimora per i kender, che divenne una distesa arida e sabbiosa come il Khur dopo il primo Cataclisma. Dopo la Guerra del Caos, il grande drago rosso Malystryx trasformò questa regione (e altre) nella Desolazione, una distesa vulcanica devastata e spoglia.

Baia di Balifor: La Baia di Balifor, un tempo un centro di scambi e di commerci, è stata ora traviata dalla stregoneria corrosiva di Malystryx. La sua magia ha fatto sorgere vulcani sotterranei al di sotto della baia, ha tinto le sue acque di rosso e le ha rese più calde. I gas tossici hanno praticamente ucciso tutta la fauna ittica della baia, il che ha piegato le città, la cui economia e la cui sopravvivenza dipendevano dalla pesca.

Finestra delle Stelle: Quella che un tempo era la superficie liscia dell'altopiano ai confini settentrionali di Balifor è stata frantumata dalla magia di Malystryx, e ora gigantesche lastre di roc-



cia cristallina si slanciano verso il cielo. Le pareti verticali dell'altopiano sono percorse da numerose crepe, molte delle quali formano dei passaggi che conducono alla superficie dell'altopiano.

Luoghi importanti

I grandi cambiamenti provocati da Malystryx hanno eliminato molti dei luoghi conosciuti nelle ere precedenti. Soltanto due comunità importanti sono sopravvissute, ed entrambe sono state devastate dal drago malvagio, prima della sua morte.

Flotsam (Grande paese, 3.785): Flotsam è un paese grande e sporco che si affaccia su una baia, riparata da un cerchio di colline coltivate. Il porto della città sorge in fondo a una vallata, ed è composto da piattaforme sgangherate che conducono ai moli esterni, affacciati sulle acque più profonde. La parte orientale di Flotsam è delimitata da una parete rocciosa, contro la quale si appoggiano i pochi edifici rispettabili della città. Flotsam se la cava a malapena meglio di Port Balifor. Circa metà del paese è stato distrutto da Malystryx. Con la morte del grande drago rosso, la gente di Flotsam ha lentamente ricominciato a costruire la città.

Port Balifor (Piccolo paese, 1.870): Port Balifor è una città sopraelevata, costruita su palafitte (per impedire che le maree la spazzino via). Al di sotto del labirinto di palafitte si snoda un intreccio pericoloso di fognature, popolato da ladri e creature spietate. Port Balifor era un tempo conosciuto per le sue taverne turbolente e per i suoi mercati clandestini, ma ora la situazione è peggiorata. Sulle rive della Baia di Balifor si affacciano locali, negozi ed edifici abbandonati e in disuso. Dopo l'attacco del grande drago rosso, meno di un quarto della città rimane abitabile. Kronn Thistleknot (Grr4/Ldr5 kender NB) intende guidare un gruppo di kender afflitti fuori da Balifor e spera di poter tracciare una mappa della Desolazione per individuare le tane dei draghi.

Storia regionale

Alhana Starbreeze

I kender di Balifor colonizzarono queste terre con la benedizione degli elfi di Silvanesti nel corso dell'Era dei Sogni. Molti se ne andarono dopo i drastici cambiamenti provocati dal primo Cataclisma, quando la regione divenne arida e sabbiosa. Dopo la venuta di Malystryx, l'area subì cambiamenti ancora più devastanti, rendendo la zona ostile verso buona parte delle forme di vita. Alcuni si chiedono se, con la morte del drago nel corso della Guerra delle Anime, la terra guarirà, ma finora la Desolazione non sembra essersi minimamente ritirata.

Distesa Ghiacciata

Capitale: Nessuna
Popolazione: Umani (Popolo dei Ghiacchi), thanoi, draconici, draghi bianchi
Governo: Città-stato (Tarsis); tribale (pianure); totalitario (ghiacciai)
Linguaggi: Comune (barbari dei ghiacci), Kharoliano, Thanoi
Commercio: Pellicce, carne, grasso, ghiaccio (barbari dei ghiacci); ami, teste d'arpione, rompighiaccio (Tarsis)
Allineamento: LB (Popolo dei Ghiacci); N (Tarsis); LM (thanoi)

Le gelide terre della Distesa Ghiacciata sono per la maggior parte terre ignote e inesplorate. Il clima gelido e l'abbondanza di predatori, oltre alla presenza dei selvaggi thanoi, ne impediscono l'esplorazione. La Distesa Ghiacciata, situata a sud di Zeriak nelle Pianure della Polvere, si stende ancora più a sud, oltre le conoscenze dei cartografi di Ansalon, e a ovest, nel Mare di Sirrion.

Vita e società

Due draghi bianchi gemelli governano assieme sulla regione, e si sono proclamati i signori supremi della Distesa Ghiacciata. Cryonisis (conosciuta anche con il nome di Ice, dragone bianco femmina CM) ha scelto il dominio del ghiacciaio occidentale, mentre Frisindia (conosciuta anche con il nome di Freeze, dragone bianco femmina CM) ha reclamato per sé la metà orientale del reame. I draconici al servizio dei draghi bianchi controllano buona parte delle magre risorse del reame, e i thanoi e il Popolo dei Ghiacci si contendono quel poco che rimane.

Il Popolo dei Ghiacci (o barbari dei ghiacci) commerciano con i loro vicini settentrionali. I thanoi, o uomini-tricheco, sono invece autosufficienti e non hanno alcun bisogno o desiderio di commerciare con i loro vicini umani.

Caratteristiche geografiche principali

La Distesa Ghiacciata è diventata più fredda e più pericolosa di prima, dopo il secondo Cataclisma. Wight del gelo ora infestano le pianure ghiaccia-

Alhana Starbreeze

Silvanesti Nbl 4/Grr 7: GS 11; umanoide Media (elfa); DV 4d8+8 (Nbl) più 7d10+14 (Grr); pf 82; Iniz +1; Vel 9 m; CA 22 (contatto 11, colta alla sprovvista 21); Att base +10; Lotta +10; Att +13 mischia (1d8+4/17-20, *spada lunga+2*) o +12 a distanza (1d6+1/x3, *arco corto+1*); Att comp +13/+8 mischia (1d8+4/17-20, *spada lunga+2*) o +12/+7 a distanza (1d6+1/x3, *arco corto+1*); QS abilità di classe bonus (Addestrare Animali), coordinare +1, vista elfica, favore +2, ispirare fiducia 1 volta al giorno, tratti dei Silvanesti; AL NB; TS Temp +8, Rifl +7, Vol +6; For 10, Des 13, Cos 15, Int 16, Sag 11, Car 16. Altezza 152,5 cm.

Abilità e talenti: Acrobazia +3, Addestrare Animali +11, Ascoltare +6, Cavalcare +11, Cercare +7, Conoscenze (arcane) +4, Conoscenze (nobiltà) +7, Diplomazia +15, Intimidire +9, Nuotare +6, Osservare +4, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +7, Raggirare +8, Rapidità di Mano +3, Saltare +7, Sapienza Magica +4, Scalare +7, Sopravvivenza +2, Valutare +7; Abilità Focalizzata (Diplomazia), Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Specializzata (spada lunga), Autorità, Critico Migliorato (spada lunga), Maestria in Combattimento, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Coordinare: Un nobile è naturalmente portato a far lavorare la gente assieme. Quando il nobile è in grado di coordinare e di impartire ordini, conferisce un bonus totale di +3 all'impresa da svolgere effettuando una prova di collaborare, invece del normale bonus di collaborare di +2. Questa capacità non può essere usata per prestare aiuto in combattimento.

Favore: Il nobile è dotato della capacità di chiedere un favore a coloro che conosce. Per chiedere un favore, il nobile effettua una prova di favore (1d20+2). Può utilizzare questa capacità tre volte alla settimana, chiedendo favori a contatti diversi. Il DM definisce la CD in base all'entità del favore richiesto. La CD può variare da 10 per un piccolo favore a 25 per un favore estremamente pericoloso, costoso o illegale. Il nobile non può prendere 10 o 20 a questa prova, né può effettuare una seconda prova per lo stesso favore (o uno molto simile).

Ispirare fiducia: Il nobile può usare le sue arti oratorie per ispirare fiducia nei suoi alleati (non su se stesso), spronandoli a migliorare le loro possibilità di successo. Un alleato deve ascoltare e osservare un nobile per un round completo affinché l'ispirazione abbia effetto. L'effetto dura per 5 round. Il nobile può ispirare 2 alleati alla volta. Un alleato in cui sia stata ispirata fiducia ottiene un bonus morale di +2 ai tiri salvezza e un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni delle armi.

Tratti dei Silvanesti (Str): Immune agli incantesimi e agli effetti di *sonno*, +2 ai tiri salvezza o contro gli effetti di ammaliamento, bonus +1 alle prove di Conoscenze (arcane) e di Sapienza Magica, bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Proprietà: Cotta di maglia elfica+3, scudo d'acciaio leggero+2, spada lunga+2, arco corto+1

Prima della Guerra delle Lance, Alhana Starbreeze, figlia del Portavoce delle Stelle di Silvanesti, era lo stereotipo perfetto degli elfi Silvanesti. Alhana era orgogliosa, freddamente cortese e, come molti altri elfi, riteneva tutti gli stranieri responsabili del Cataclisma. La Guerra delle Lance la cambiò per sempre. Le forze del male attaccarono la sua terra nativa, e Alhana vide suo padre perdere progressivamente la speranza. Alhana, ligia al dovere nei confronti della sua patria, obbedì all'ordine di suo padre di guidare l'evacuazione degli elfi di Silvanesti e condusse i profughi lungo un pericoloso cammino attraverso il continente fino all'Ergoth del Sud.

Mentre era impegnata nei negoziati con i Cavalieri di Solamnia sull'Isola di Sancrist, ad Alhana giunse voce di Silvanesti e dell'incubo corrotto di Lorac. Passando ad altri i suoi doveri, tentò di fare ritorno a Silvanesti soltanto per vedere la sua foresta completamente corrotta. Recatasi a Tarsis in cerca di aiuto, incontrò Tanis e gli altri Eroi delle Lance proprio quando Tarsis venne attaccata dagli eserciti dei draghi. Nel caos che ne seguì, Alhana si innamorò di Sturm Brightblade, e gli fece dono di un *gioiello stellare.*

Con l'aiuto di Tanis e di metà degli Eroi delle Lance, attraversò la foresta corrotta di Silvanost e salvò suo padre dal *globo dei draghi* che aveva cercato di utilizzare. Rimase nella foresta dell'incubo per seppellire Lorac e per riflettere sul suo amore. Percepì dolorosamente la morte di Sturm Brightblade a Solamnia attraverso la magia del *gioiello stellare.*

Dopo la guerra, la regina di Silvanesti, ora una persona completamente diversa, si dimostrò assai più aperta. Si unì in matrimonio per ragioni politiche con il Principe Porthios dei Qualinesti, nella speranza di agevolare l'unificazione e la pace tra gli elfi. Porthios la aiutò a riconquistare la foresta di Silvanesti, e i due, gradualmente, impararono ad amarsi. Subito prima dell'inizio della Guerra del Caos, Alhana scoprì di attendere un bambino. Gli elementi più conservatori dei governi di Qualinesti e Silvanesti, nel tentativo di impedire l'unificazione delle due nazioni, imprigionarono e in seguito esiliarono i due, bollandoli come elfi scuri.

Alhana diede Silvanoshei alla luce nella Locanda dell'Ultima Casa a Solace. Suo marito aveva giurato vendetta verso gli elfi, e i due erano costretti a viaggiare continuamente. Condussero una vita semplice ma pacifica da fuorilegge, mentre Porthios tentava di riconquistare il suo regno, retto dal nipote Gilthas, il "Re Burattino", manovrato dal Senato.

Dopo la Guerra del Caos, Alhana diede suo marito per morto. Mentre Gilthas rimaneva a capo di Qualinesti, Alhana iniziò a riconquistare Silvanesti dal Generale Konnal, e nel frattempo di crescere Silvanoshei come un elfo dabbene. Passò anche molto tempo a cercare un modo per attraversare lo Scudo di Silvanesti, che impediva a qualsiasi forma di vita di entrare nella foresta.

LEGENDA
Foreste
Distese artiche
Montagne
Zone rocciose
Pianure
Capitale
Città o fortezza
Paese o villaggio
Torre
Rovine
Strada
Fiume
Vulcano
Faro
Ker-Than
Isola del Serpente
Ker-Brindal
Verità
Forte Ogaral
Ker-Karthan
Ker-Vakt
Baia dei Limoni
Hillfal
Danzatore del Vento
Kenderhome
Gulfport
Ergoth del Nord
Tantyvil
Lancton
Legup
Hylo
Baia dei Mostri
Ker-Li
Torre
Castello Scarlatto
Werim
Lookit
Gobwatch
Gwynned
Ker-Manth
Thisway
Hillfort
Fav
Thonvil
Castello DiThon
Lusid
Manic
Hie
Monte Nonimporta
Baia di Thalin
Garret
Pax
Gunthar
Radura di Whitestone
Illon
Cittadella Fantasma
Fiume Ergot
La Tempesta
Errow
Brandal
Logan
Serval
Caergoth
Eastport
Cristyne
Ismel
Heit
Voclion
Ergoth del Sud
Capo Caergoth
Merwick
Castello Eastwatch
Porto di Thea
Dalevil
Daring
Valle delle Nebbie
Lago di Morgash
Varvil
La Lama
Beit
La Radura
Montagne Last Gaard
Daltigoth
Pontigoth
Pianure di Tothen
Silvamori
Qualimori
Baia di Markan
Pianure di Kri
Hovost
Shrengal
Rantil
Lerek
Stretto di Algoni
Enstar
Nostar
Markennan
Castello Uth Wistan
Gavin
Mare di Sirrion
N
0
225
Chilometri

te, e il terreno stesso è si è allargato o trasformato, distruggendo o nascondendo i vecchi punti di riferimento.

Ghiaccio Bruciante: Questo banco di ghiaccio scintillante e mortale si spinge fino alle Pianure della Polvere, ed emana un freddo innaturale che brucia la carne di chiunque lo tocchi. (Le creature viventi che entrano in contatto diretto con il ghiaccio bruciante subiscono 1 danno da freddo per ogni round di contatto). Il ghiaccio bruciante è la dimora di un'orda di wight del gelo, che ne fanno una delle zone più pericolose della Distesa Ghiacciata.

Baia della Montagna di Ghiaccio: La baia è ora quasi sempre ghiacciata, a causa dei cambiamenti verificatisi nel corso dell'Era dei Mortali.

Luoghi importanti

La Muraglia di Ghiaccio è avvolta tutto l'anno da aria gelida e da violente tempeste. D'inverno il sole si intravede a malapena, passando come un carbone quasi spento lungo l'orizzonte settentrionale. E anche allora, le tempeste e le tormente di neve lo oscurano spesso. Gli abitanti del luogo si sono abituati al freddo e all'oscurità, ma i visitatori parlano di una melanconia serpeggiante che li spinge ad uscire nelle distese ghiacciate "in cerca di una boccata d'aria". Spesso il ghiaccio reclama le loro vita.

Frozen Past: Questa antica città huldre è rimasta perfettamente preservata dal ghiaccio e viene ritenuta maledetta. Si dice che un gigantesco portale chiamato l'Arco del Passato Congelato conduca a un'altra città huldre (o fino a un grande tesoro, in base a chi racconta la storia), ma nessuno, nei tempi recenti, è mai riuscito ad aprirlo.

Castello della Muraglia di Ghiaccio: Il Castello della Muraglia di Ghiaccio, un tempo governato da un elfo scuro e Signore dei Draghi nel corso della Guerra delle Lance, è ora completamente avvolto dal ghiaccio, come risultato dell'arma a soffio dei draghi. Sia Cryonisis e Frisindia conservano i loro pochi tesori quaggiù, compresi i teschi dei draghi necessari per i loro *totem dei teschi* incompleti. Una guarnigione di oltre cento draconici sivak veterani, oltre ad alcune dozzine di thanoi che fungono da fanteria sacrificabile, sorvegliano il castello. Un enorme sivak chiamato Franatik (Rgr11 draconico sivak LM) è il loro comandante.

Storia regionale

Prima dell'Estate del Caos, tre razze si contendevano il controllo della magra esistenza concessa dalle pianure della Distesa Ghiacciata. Gli umani di allineamento buono, ciò che restava degli insediamenti precedenti al Cataclisma che occupavano la regione prima della formazione del ghiacciaio, si sono raggruppati nella tribù chiamata il Popolo dei Ghiacci. Sono in perenne conflitto con i selvaggi thanoi. Questa guerra senza fine è stata sconvolta dall'arrivo di Cryonisis e Frisindia dopo l'epurazione dei draghi. I draghi bianchi gemelli hanno ucciso Sleet (il drago bianco che un tempo dominava la regione) e si sono impadroniti della Muraglia di Ghiaccio.

Ergoth del Nord

Capitale: Gwynned
Popolazione: Umani civilizzati, umani barbarici, goblin, ogre, nani, nani di fosso, kender
Governo: Feudale con un Senato eletto (aree civilizzate); tribale (barbari e goblin)
Linguaggi: Comune, Ergot, Goblin, Solamnico
Commercio: Strumenti in rame, acciaio e ottone, manufatti pregiati, pietra lavorata
Allineamento: LN, LB, LM, N

L'Era dei Mortali si è rivelata un tempo di speranza e di rinascita per l'Impero dell'Ergoth, che non ha visto simili giorni di gloria fin dall'Era della Potenza. Con Solamnia e le altre regioni chiave del nord di Ansalon sotto la minaccia dei grandi draghi o sotto il loro dominio, l'Ergoth del Nord ha beneficiato di un forte afflusso di popolazione e di una riaffermazione della sua posizione dominante come centro culturale del continente. Ironicamente, buona parte della forza dell'Ergoth del Nord nell'Era dei Mortali è costituita dai Solamnici, che hanno fatto ritorno all'impero che avevano abbandonato molti secoli fa.

Vita e società

Gli Ergothiani, patriottici e conservatori, ma pronti ad adattare nuove idee per inserirle nelle loro vite, occupano una posizione dominante nel mondo, alla conclusione della Guerra delle Anime. La crociata di Mina in nome dell'Unico Dio non è mai giunta fino alle rive dell'Ergoth, e non ha toccato la sua popolazione. Il tradizionalismo dell'Ergoth ha anche permesso a molti di conservare le vecchie forme di adorazione, anche dopo la Guerra del Caos, e la popolazione ha riabbracciato in fretta il ritorno degli dei.

Gli abitanti dell'Ergoth hanno accolto bene anche il misticismo, e la Cittadella della Luce ha riscosso un nutrito seguito in questa regione, nel corso del regno dei signori supremi dei draghi.

Nonostante alcune tensioni, i due gruppi hanno imparato a collaborare per sostenere l'impero e i suoi abitanti, e molti cittadini vedono nell'unificazione delle nuove usanze e di quelle vecchie al servizio dell'Ergoth la strada giusta per il futuro di Ansalon. Il predominio navale fa anche dell'Ergoth del Nord una prima linea di difesa contro la minaccia crescente dei minotauri.

L'Ergoth del Nord è retto dall'Imperatore Mercadior Redic VI.

Caratteristiche geografiche principali

I Monti Sentinella fungono da confine tra l'Ergoth del Nord e la nazione kender di Hylo, mentre i mari circondano il resto dell'isola. La provincia meridionale di Sikk'et Hul, infestata dai goblin e dai nani di fosso, è una distesa desertica di colline e macchie di vegetazione. Il resto dell'isola è coperto da praterie e pianure costiere. I ghiacciai dell'Ergoth del Sud hanno raffreddato le acque tra le due isole, ma le modifiche magiche apportate dai signori supremi non hanno avuto effetto sull'isola vera e propria.

Luoghi importanti

In qualità di uno dei più potenti imperi del passato, l'Ergoth del Nord ospita molte rovine interessanti, sia sull'isola che sotto la superficie del mare. Per intere generazioni gli imperatori hanno desiderato esplorare queste rovine con la speranza di recuperare le ricchezze perdute che forse contengono. L'Imperatore Mercadior sovvenziona le incursioni degli avventurieri nelle aree in rovina, ma esercita uno stretto controllo sugli oggetti rinvenuti che il gruppo può tenere per sé.

Gwynned (Metropoli, 32.304): La capitale dell'Ergoth trae beneficio dall'influsso degli studiosi e degli artisti di Solamnia. Dispone di un palazzo, di una sistemazione per il Senato, di teatri dell'opera, di arene per i gladiatori, dell'Università Imperiale e di altri elementi essenziali della vita Ergothiana, sia quella più colta che quella più d'azione. L'Università Imperiale e la Biblioteca prosperano, come anche il Santuario del Cuore e i templi degli dei ritornati, specialmente quelli di Manthus (Majere), di Corij (Kiri-Jolith) e della Fenice Azzurra (Habbakuk). La capitale, tuttavia, conserva anche un suo lato oscuro, e si dice che i culti di Aeleth (Chemosh) e di Argon (Sargonnas) stiano di nuovo prendendo piede.

Lancton (Grande città, 14.658): Lancton è una città fortificata fondata circa duemila anni prima del Cataclisma. La città rimane un importante nodo commerciale per l'impero e un centro per il traffico sia terrestre che fluviale. Funge anche da dimora del famoso Collegio Bardico Ergothiano, che ha formato i più famosi bardi della storia di Ansalon, compreso Quivalen Soth in persona. Oltre alla sua importanza come centro culturale e commerciale, si vocifera che Lancton sia anche il quartier generale delle gilde di ladri Ergothiane.

Fossa di Raekel: Questa fossa, situata alle pendici meridionali dei Monti Sentinella, è una piaga purulenta che squarcia la superficie di Ansalon. È ampia oltre 60 metri, ribolle di nebbia e di ombre, ed è ciò che rimane del tentativo del chierico scuro Raekel di aprire un portale sull'Abisso. Sperava di consentire a Takhisis l'accesso al mondo, e di offrirle il dominio su Ansalon in cambio della sovranità sull'Ergoth. Anche se il rituale è fallito, la fossa è rimasta, e si dice che sia il nascondiglio di ogni genere di creature malvagie e manifestazione, oltre a contenere alcuni degli empi artefatti di Raekel.

Storia regionale

L'Ergoth fu il primo grande impero degli umani, e nel corso dell'Era della Potenza conobbe un'età dell'oro che in seguito fu superata solo dal potere di Istar. La sua gloria apparteneva già al passato al momento del Cataclisma, quando le sue terre furono separate dal resto del continente e divise in due isole, a nord e a sud. Gli Ergothiani, anche se devastati dalla separazione delle loro terre, non hanno mai conosciuto grandi sofferenze. L'Ergoth del Nord ha sofferto molto meno delle altre terre nel corso della Guerra del Caos, e non è mai caduto sotto il dominio di un signore supremo dei draghi nel corso dell'Era dei Mortali. Molti Ergothiani vanno orgogliosi di questo, e anche se non lo affermano apertamente, pensano che il momento della supremazia Ergothiana stia per tornare.

Ergoth del Sud

Capitale: Daltigoth (ogre)
Popolazione: Ogre, elfi, umani, thanoi, draconici, draghi bianchi
Governo: Signoria suprema draconica (Gellidus); feudale (avamposto Solamnico)
Linguaggi: Comune, Elfico, Ergot, Ogre, Solamnico
Commercio: Grano, pelli (elfi); pesce, pellicce (ogre)
Allineamento: CM (draghi); LB, NB, CB (elfi); CM, NM, CN (ogre); LB, LN, NB (Solamnici)

L'Ergoth del Sud, un tempo una terra mite e temperata, è stato riplasmato dalla terribile magia del signore supremo dei draghi Gellidus (Frost). Buona parte della regione è ora un deserto ghiacciato, e il drago fa pattugliare la terra dai suoi servi ogre e thanoi, mentre osserva tutto dalla sua tana.

Vita e società

Molti abitanti dell'Ergoth del Sud sono fuggiti dalla regione alla venuta del drago bianco, compresi i goblin e gli elfi Kagonesti. Alcuni elfi selvaggi, assieme a quei Qualinesti e a quei Silvanesti che erano rimasti sull'isola dopo la Guerra delle Lance, cercano di continuare a guadagnarsi da vivere nelle gelide terre occidentali. I Cavalieri di Solamnia continuano a fare la guardia alla Tomba di Huma e a tenere d'occhio il drago.

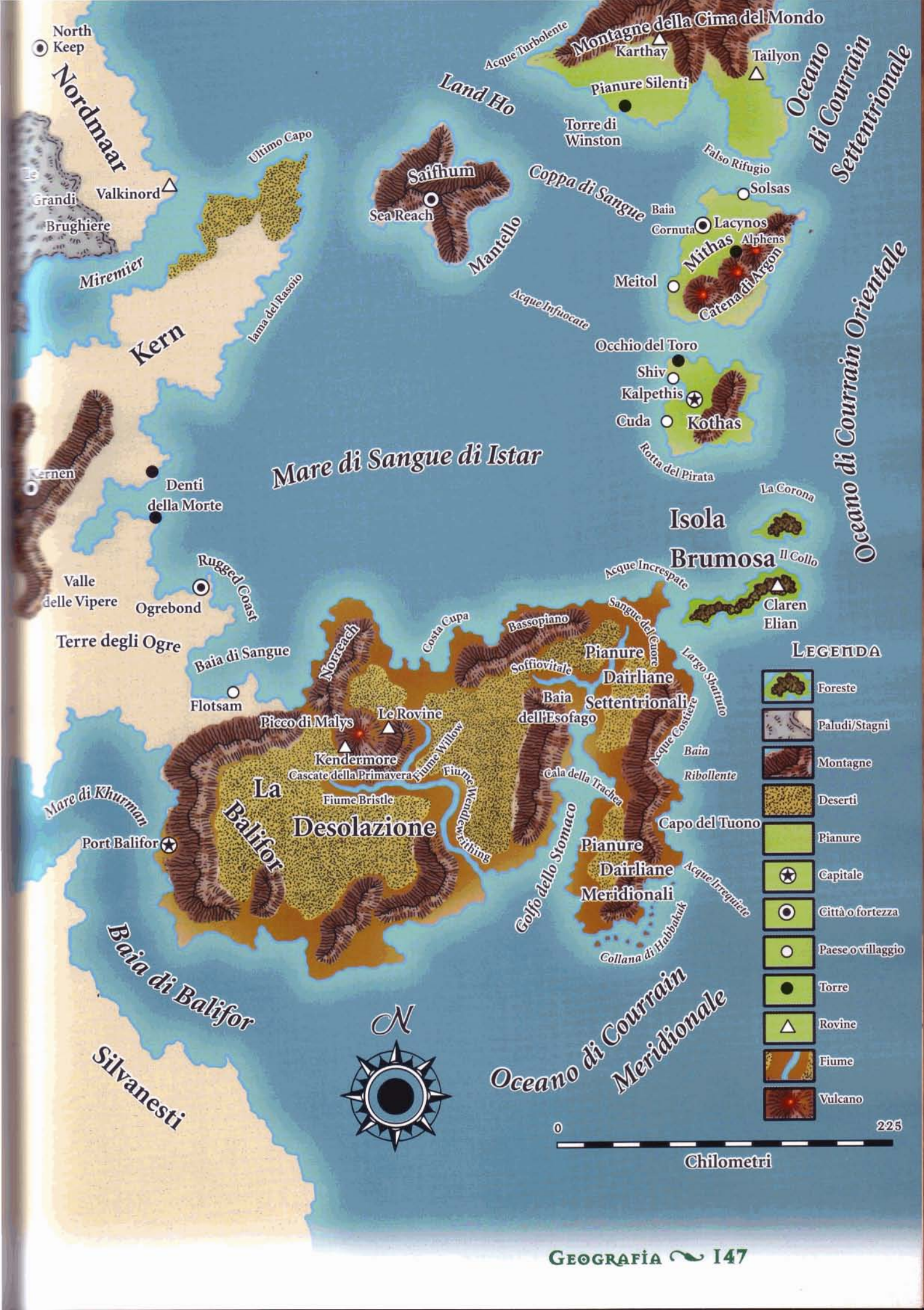
Gli ogre prosperano sotto il dominio di Gellidus. Il drago bianco ha consegnato loro Daltigoth, e alcuni ogre vi hanno fondato una città. Fanno uso delle vecchie arene dei gladiatori per punire coloro che "violano la pace", compresi i loro confratelli nomadi e i thanoi provenienti dal sud di Ansalon, che fungono da soldati.

Caratteristiche geografiche principali

Quasi tutto l'Ergoth del Sud, un tempo una terra di colline, pianure, boschi e distese, è ora occupato dai ghiacciai o ricoperto di neve e di ghiaccio. Le terre di Eastwatch, sulle rive occidentali, sono diventate pianure fredde, ma ancora abitabili.

La Tempesta: Il mescolarsi dell'aria fredda dell'Ergoth del Sud con l'aria calda proveniente dallo Stretto di Algoni ha generato una tratto di mare perennemente in burrasca chiamato "la Tempesta". La Tempesta imperversa sulle coste occidentali di Solamnia, e rende la traversata delle acque a est e a nord dell'isola quanto mai pericolosa. Nelle acque sono stati avvistati degli enormi iceberg.

Baia di Morgash: La "Baia dell'Oscurità" è


North Keep
Nordmaar
Grandi
Valkinord
Brughiere
Ultimo Capo
Miremier
Kern
lama del Rasoio
Land Ho
Acque Turbolente
Montagne della Cima del Mondo
Karthay
Tailyon
Pianure Silenti
Torre di Winston
Oceano di Courrain Settentrionale
Falso Rifugio
Saifhum
Sea Reach
Coppa di Sangue
Mantello
Solsas
Baia Cornuta
Lacynos
Mithas
Alphens
Catena di Argon
Meitol
Acque Infuocate
Occhio del Toro
Shiv
Kalpethis
Cuda
Kothas
Oceano di Courrain Orientale
Rotta del Pirata
Mare di Sangue di Istar
Kernen
Denti della Morte
La Corona
Isola Brumosa
Il Collo
Claren Elian
Acque Increspate
Valle delle Vipere
Ogrebond
Rugged Coast
Terre degli Ogre
Baia di Sangue
Flotsam
Norreach
Costa Cupa
Bassopiano
Sangue del Cuore
Soffiovitale
Pianure Dairliane Settentrionali
Largo Sbattuto
Baia dell'Esofago
Acque Costiere
Baia Ribollente
Picco di Malys
Le Rovine
Kendermore
Cascate della Primavera
Fiume Willow
Fiume Wyrmwraithing
Cala della Trachea
Capo del Tuono
Mare di Khurman
La Desolazione
Fiume Bristle
Balifor
Port Balifor
Pianure Dairliane Meridionali
Golfo dello Stomaco
Acque Irrequiete
Collana di Habbakuk
Baia di Balifor
Silvanesti
Oceano di Courrain Meridionale
N
Legenda
Foreste
Paludi/Stagni
Montagne
Deserti
Pianure
Capitale
Città o fortezza
Paese o villaggio
Torre
Rovine
Fiume
Vulcano
0
225
Chilometri

N
Largo di Zeboim
Baia di Branchala
Città dei Nomi Perduti
Distese Settentrionali
Le Brughiere
Baia di Thoradin
Cancelli di Paladine
Kalaman
Fiume Vingaard
Palanthas
Godnest
Coastlund
Hargoth
Torre del Sommo Chierico
Montagne Vingaard
Vingaard Keep
Dargaard Keep
Montagne Dargaard
Estwilde
Nightlund
Pianure di Solamnia
Throtl
Firstwell
Breccia di Throtl
Busuk
Gander
Witdel
Ironrock
Solamnia
Throtl
Godshome
Portsmith
Thelgaard Keep
Solanthus
Elmwood
Boschi Scuri Meridionali
Deepdel
Luinstat
Lytburg
Gwyntarr
Kyre
Fangoth
Lemish
Garnet
Montagne Garnet
Montagne Dargaard Meridionali
Starport
Chisel
Haligoth
Due Sorgenti
Scudo della Regina
Caergoth
Restglen
Edgerton
Hamilton
Port o' Call
Mare Nuovo
Montagne Khalkist

Legenda
Foreste
Paludi/Stagni
Montagne
Vulcano
Deserti
Montagne rocciose
Pianure
Confine
Capitale
Città o fortezza
Paese o villaggio
Torre
Rovine
Strada
Fiume
North Keep
Ultima Costa
Nordmaar
Wulfgar
Ultimo Capo
Jennison
Mem
Valkinord
Le Grandi Brughiere
Miremier
Montagne Asgan
Teyr
Punta del Drago
Robann
Torre dell'Orologio
Samekh
Pugnale della Strega
Lama del Rasoio
Nol
Porto dell'Impiccato
Taman
Styx
Kern
Bloodspring
Rifugio di Ariakan
Strath
Kernen
Denti della Morte
Gutrip
Ogerbond
Valle delle Vipere
Neraka
Kortal
Delphon
Alek-Khan
Khur
Kuri-Khan
Thoradin
Blöde
0
225
Chilometri

una baia d'acqua salata nera talmente profonda che nemmeno venticinque anni di freddo inverno sono riusciti a congelare le sue acque. Tuttavia il tempo gelido ha ghiacciato l'ingresso della baia, andando a formare un lago di acqua gelida e nera al centro dell'isola.

Luoghi importanti

L'Ergoth del Sud è ora una terra controllata dalle forze del male, e soltanto una minima parte dei suoi abitanti può sopravvivere nelle aree in cui il clima è ancora tollerabile.

Castello Eastwatch: Eastwatch è un avamposto Solamnico dell'Ergoth del Sud che occupa una posizione chiave nella lotta contro i signori supremi dei draghi. Il castello è comandato da Riva Silverblade (Chr4/Corona3/Spada7 umana LB), che mantiene la guarnigione in stato d'allerta e pronta a combattere le orde di ogre e di thanoi del drago. I cavalieri sono pronti ad intervenire in aiuto degli insediamenti elfici, se dovesse presentarsene il bisogno.

Daltigoth (Grande paese, 4.352): Questo paese, distrutto nel corso dell'Era della Potenza e ricostruito secoli dopo, è ora occupato dagli ogre dell'Ergoth del Sud al servizio di Gellidus. Gli ogre, guidati dal dittatore Tdarnk (Brb8/Grr5 ogre LM), versano tributi al grande drago bianco.

Qualimori (Grande paese, 2.973): Come i loro congiunti Silvanesti, anche i Qualinesti hanno stabilito un rifugio sull'Ergoth del Sud nel corso della Guerra delle Lance. Le condizioni di vita sono difficili, anche se alcuni considerano la loro sorte migliore di coloro che sono rimasti sul continente, e che non hanno più una patria.

Gerard uth Mondar

Silvamori (Grande paese, 4.549): I Silvanesti, in fuga dopo la caduta di Silvanost all'inizio della Guerra delle Lance, costruirono la nuova città di Silvamori ad ovest della Baia di Harkun con l'aiuto forzato dei Kagonesti. Ora lavorano fianco a fianco dei loro cugini Qualinesti per sopravvivere all'oppressione del signore supremo dei draghi Gellidus.

Tomba di Huma: La tomba, circondata da distese ghiacciate, è protetta da un gruppo di Solamnici che hanno sfidato l'ira del drago e hanno respinto gli attacchi degli ogre e dei thanoi. Anche se le loro fila si sono assottigliate nel corso della Guerra delle Anime, le conoscenze e le dragonlance conservate all'interno del mausoleo montano, assieme all'energia magica che permea la vallata, hanno fornito ai fedeli cavalieri il vantaggio di cui hanno bisogno per perseverare.

Storia regionale

L'Ergoth del Sud, un tempo parte del potente Impero dell'Ergoth, divenne un'isola, proprio come la sua controparte settentrionale, nel corso del Cataclisma. Rimase abbandonato dai suoi padroni umani per lungo tempo, e divenne quasi nella sua interezza la dimora dei Kagonesti, gli elfi selvaggi. La Guerra delle Lance portò gli elfi "civilizzati" nella regione, che ridussero i Kagonesti in schiavitù per far loro costruire le loro città in tempo di esilio.

L'Era dei Mortali ha portato altre sofferenze nelle terre dell'Ergoth del Sud. Gli elfi, i Solamnici e gli ogre sono stati tutti colti di sorpresa quando Gellidus ha reclamato il reame per sé. Nel giro di pochi mesi, l'Ergoth del Sud è stato trasformato da una terra di boschi e ricche pianure in un reame di inverno perennemente sepolto sotto una coltre di ghiaccio e di neve. Soltanto le terre ad ovest delle Montagne Last Gaard rimangono al di fuori dell'area di influenza del signore supremo, anche se il freddo rende comunque quelle regioni gelide e tempestose.

Dopo la conclusione della Guerra delle Anime, l'Ergoth del Sud rimane uno degli ultimi reami occupati e alterati da un signore supremo dei draghi. Gellidus si è fatto ancora più paranoico e solitario di prima, e lascia la sorveglianza dell'isola ai suoi servi ogre e thanoi mentre si nasconde all'interno delle sue caverne di ghiaccio.

Estwilde

Capitale: Nessuna
Popolazione: Umani (indigeni Lor-Tai, cannibali Lahutiani, barbari delle montagne), goblin, ogre, giganti, centauri, nani delle colline
Governo: Tribale
Linguaggi: Comune, Estwilde (barbari delle montagne), Goblin, Ogre
Commercio: Provviste alimentari, derivati degli ovini
Allineamento: NM (barbari delle montagne); NB (indigeni Lo-Tai)

L'Estwilde un tempo occupava la vasta area collinosa tra le Montagne Dargaard e le Montagne Khalkist a nord-est. All'inizio dell'Era dei Mortali, tre draghi si impadronirono di buona parte dei ter-

ritori dell'Estwilde: un drago rosso chiamato Fenalysten (conosciuto anche come Cinder, grande dragone rosso CM) si impadronì dell'Estwilde e della Breccia di Throtl; un drago verde di nome Lorrinar (conosciuto anche come Fume, grande dragone verde LM) si impossessò della foresta a nord-est; e un drago nero chiamato Mohrlex (conosciuto anche come Pitch, dragone nero CM) si impadronì delle paludi meridionali del Nordmaar. L'Estwilde è composto da praterie aride, zone collinari aspre, foreste di conifere e alti picchi. A nord si estendono i Boschi di Lahue e le Montagne Astivar, mentre il Mare Nuovo è situato a sud.

Vita e società

La popolazione dell'Estwilde è una razza robusta e tarchiata. Difende fieramente la sua indipendenza e il suo territorio, ed è estremamente diffidente nei confronti degli stranieri, specialmente se provengono da Solamnia. È soltanto il timore di coloro che vedono come dei nemici ad unire le varie tribù, e non un obiettivo o una cultura comune.

Gli indigeni Lor-Tai sono la popolazione meno sospettosa tra quelle del luogo, ma sono limitati da troppi tabù per poter trattare con gli stranieri in tranquillità. Molti membri di questa tribù parlano soltanto nel loro linguaggio, o non parlano affatto quando degli stranieri sono presenti; conducono una stile di vita nomade, nutrendosi attraverso la caccia e la raccolta dei frutti nei boschi. Quando trovano un posto che va loro a genio, piantano le tende e accendono un fuoco rituale. A volte si trattengono anche per un mese, altre volte un giorno soltanto, ma sono comunque sempre in movimento.

I Lahutiani sono una razza bassa e tarchiata di umani nomadi dalla pelle rosea coperta di sottili peli biondi. Indossano collane fatte d'erba e d'argento decorate con ossa di dita umane. I Lahutiani sono ben lieti di accogliere gli stranieri... sulla loro tavola. Usano un veleno derivato dalla corteccia di rosolida (CD 14, ferimento, danno iniziale 1d4 temporanei alla For, danni secondari 1d6 temporanei alla For) per indebolire la loro preda prima di sferrare il colpo di grazia.

I cosiddetti "barbari delle montagne" sono degli umani rozzi e infidi che solitamente trafficano con le razze dei goblin, degli ogre e con altri visitatori (di solito di natura torbida) che scendono dalle pendici dei Khalkist. Questo popolo eterogeneo ed egoistico teme e disprezza i Solamnici dall'animo coraggioso che vivono ad ovest. Diffidano degli stranieri e commerciano assai poco. Il loro formaggio, la loro carne di capra e di bue, il loro grano e le loro spezie sono di qualità inferiore e vengono consumati dai locali. Molti sono privi dell'immaginazione necessaria per capire che hanno bisogno di più di quanto la loro squallida vita può offrire.

I briganti e i banditi sono quelli che hanno più contatti col mondo esterno, assalendo le vie carovaniere (quando osano farlo, sotto gli occhi dei tre grandi draghi che governano la regione) tra il Nordmaar e Solamnia.

Gerard uth Mondar

Umano Grr4/Cavaliere della Corona3: GS 7; umanoide Medio (umano); DV 4d10+8 (Grr) più 3d10+6 (Corona); pf 62; Iniz +5; Vel 6 m; CA 23 (contatto 11, colto alla sprovvista 22); Att base +7; Lotta +10; Att +12 mischia (1d8+4, *spada lunga+1*); Att comp +12/+7 mischia (1d8+4, *spada lunga+1*); AL LB; TS Temp +9, Rifl +3, Vol +4; For 16, Des 12, Cos 14, Int 14, Sag 11, Car 6. Altezza 1,77 m.

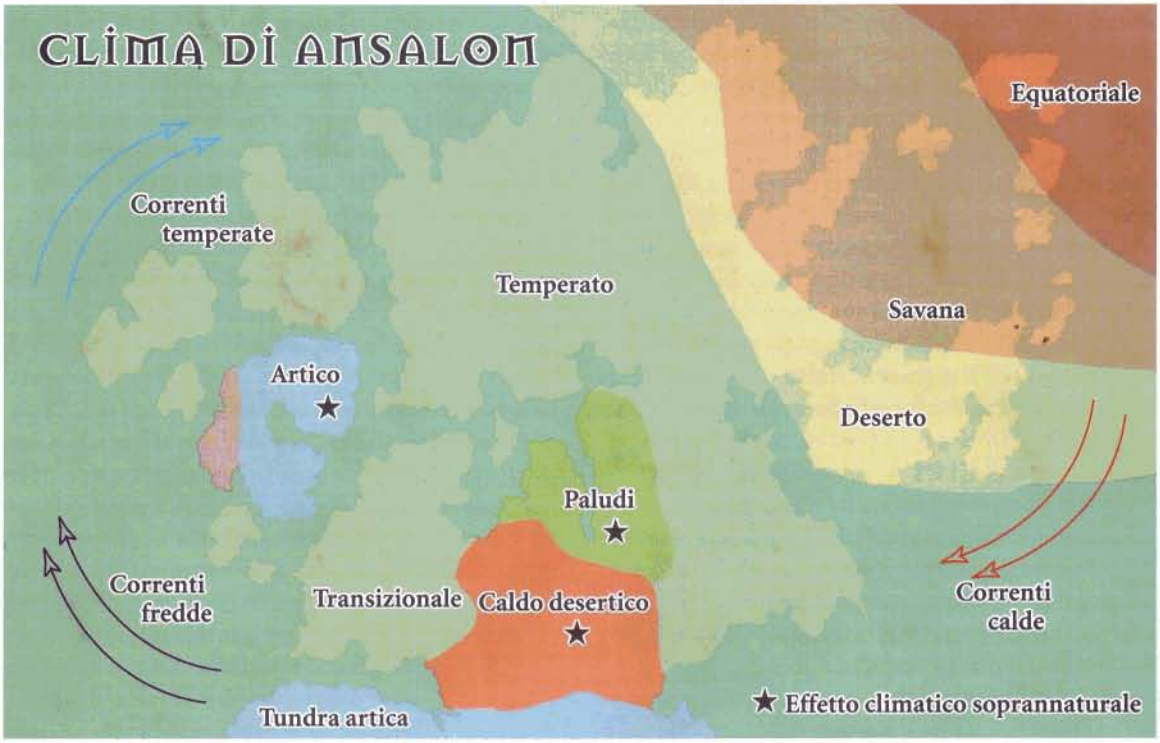
Abilità e talenti: Acrobazia -3, Addestrare Animali +2, Cavalcare +4, Conoscenze (religioni) +6, Diplomazia +3, Intimidire +0, Raggirare +2, Saltare +7, Scalare +7; Arma Focalizzata (spada lunga), Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento, Vincolo d'Onore, Volontà di Ferro.

Proprietà: Armatura completa+1, scudo pesante di acciaio+1, spada lunga+1.

Gerard nacque nell'Ergoth del Sud, tra il lusso e i privilegi. Era il figlio di Sir Mondar uth Alfric, un Cavaliere di Solamnia e un armatore di successo, e in giovinezza soffrì a causa della sua bruttezza (una malattia contratta a quattordici anni lo aveva sfigurato) e dei suoi continui insuccessi con le donne. Seguendo il volere di suo padre, si unì al cavalierato all'età di ventuno anni, ma venne assegnato sempre a posizioni sicure e poco interessanti a causa dell'influenza monetaria del padre. Sette anni dopo venne assegnato a Solace come guardia della Tomba degli Eroi, quando Caramon Majere morì e Tasslehoff Burrfoot giunse dal passato.

Le ultime parole di Caramon a Gerard furono la richiesta di portare Tasslehoff e il *congegno per viaggiare nel tempo* a Dalamar lo Scuro, e così il giovane cavaliere si recò fino a Qualinost, dove incontrò lo stregone Palin Majere e il governatore di Qualinost, il Maresciallo Medan dei Cavalieri di Neraka. Gerard passò del tempo a Qualinost per aiutare la Regina Madre Laurana, suo figlio Gilthas e gli altri ribelli facendosi passare per un Cavaliere Scuro, ma poi partì da Qualinost per compiere una missione a Solanthus e chiamare dei rinforzi poco prima che il drago verde Beryllinthranox attaccasse la città.

A Solanthus incontrò Odila Windlass, un'altra appartenente ai Cavalieri di Solamnia, che mise in moto una serie di eventi che condussero Gerard nel mezzo dell'invasione di Solanthus da parte di Mina e di Sanction, e che finì per rivelare Takhisis come il cosiddetto "Unico Dio" della Guerra delle Anime. Fu allora che rincontrò Tasslehoff, e con l'aiuto del kender liberò i draghi buoni dalla loro prigionia sull'unica luna della Quinta Era. Dopo la sconfitta di Takhisis, la sua strada si separò da quella di Odila e Gerard partì per tornare a tenere fede ai suoi doveri e per esplorare un mondo di nuovo sotto l'occhio vigile delle divinità.



Caratteristiche geografiche principali

L'Estwilde è una terra dura per un popolo duro, ed è composta per lo più da aspre colline e pianure. Il terreno è variegato, e comprende anche le Paludi di Darken.

L'Estwilde era diviso in tre parti prima della Guerra del Caos, ma ora soltanto il Qualmish (la Riva Settentrionale) è considerato parte del Lemish, dal momento che il drago Fenalysten si è impadronito delle colline meridionali e Lorrinar si è impadronito dei Boschi di Lahue e delle Montagne Astivar.

Montagne Astivar: Questa piccola catena montuosa è territorio degli ogre. Molti degli ogre e dei giganti che vivono quaggiù pagano tributo a Lorrinar per questo privilegio. Le montagne sono spoglie, alte e impervie, fatta eccezione per pochi stretti passi tortuosi. Formano il confine esterno del reame di Lorrinar.

Boschi di Lauhe: I "boschi" in realtà sono una fitta foresta composta da vari tipi di alberi e di vegetazione. Felci e arbusti ricoprono il fondo della foresta, mentre alberi alti oltre 60 metri torreggiano nel cielo. La luce non filtra mai sotto la foresta. Il drago Lorrinar ha cacciato buona parte degli animali più grossi fuori dalla foresta.

Luoghi importanti

L'Estwilde settentrionale è arido e spoglio, e ospita soltanto pochi pascoli adatti a piccoli branchi di capre e mucche. Esistono anche alcune zone collinose più miti, e alcuni boschi di pino e di betulla, oltre a due correnti, il Torrente Pietrablu e il Torrente del Calzolaio. Le poche comunità organizzate del posto sono troppo piccole per avere un nome formale.

Cimitero dei Draghi: Si narra che questo luogo leggendario sia il luogo del riposo finale di tutti i draghi. Le leggende parlano di montagne di tesori, compresi artefatti incredibilmente potenti, sorvegliati da difensori magici potenti e ignoti. Gli abitanti dell'Estwilde narrano molte leggende riguardo al Cimitero, ma nessuno in tempi recenti è riuscito a trovarlo o ad aprire il portale magico per raggiungerlo. Le voci collocano la sua ubicazione nei pressi di Qualmish.

Il Terriccio: Lo strano terriccio della regione sembra dotato di capacità curative benefiche (qualsiasi creatura vivente che passi più di 24 ore a contatto con il terriccio raddoppierà il ritmo della sua guarigione naturale per quel periodo). Una settimana dopo essere stato rimosso dal suolo, il terriccio perde tutti i suoi poteri curativi benefici. I seguaci di Mishakal credono che la dea pianse all'epoca del primo Cataclisma, e che le sue lacrime formarono l'area nota come il Terriccio.

Goodlund (La Desolazione)

Capitale: Nessuna
Popolazione: Umani barbarici, kender, ogre, goblin, draconici, slig
Governo: Tribale
Linguaggi: Comune, Goblin, Linguaggio Kender, Ogre, Slig
Commercio: Minerali grezzi, gioielli, artefatti
Allineamento: CB, NB, N, NM, CM

La regione di Goodlund, un tempo una mite regione, è stata gravemente devastata dall'attacco della signora suprema dei draghi Malystryx. Il drago ha distrutto i villaggi dei Nomadi delle Pianure che vivevano nelle Pianure Dairliane, utilizzando magie ancora più potenti di quelle degli altri signori supremi dei draghi per corrompere le terre circostanti. La sua magia ha devastato la foresta dei kender e ha seminato la distruzione fino alla Baia di Balifor e a Kern. L'intera regione è ora una terra senza vita chiamata La Desolazione.

Vita e società

Le uniche civiltà rimaste sono i Nomadi delle Pianure che sono riusciti ad adattarsi alla dura vita della Desolazione, e un piccolo gruppo di kender afflitti, che hanno deciso i combattere per riconquistare la loro terra dalle creature feroci che ora popolano la zona.

Dopo la morte di Malystryx, alcuni abitanti stanno lentamente tornando alla loro vecchia terra natale, specialmente man mano che iniziano a circolare le voci riguardo a una regressione della distruzione magica dei territori devastati dai signori supremi dei draghi, dopo la loro morte. Questo non sembra però accadere nella Desolazione, e i saggi si chiedono perché la sorte di questa terra debba essere diversa.

Caratteristiche geografiche principali

L'aspra catena montuosa chiamata i Picchi di Goodlund parte dal centro della Desolazione e annovera alcune tra le cime più alte di tutto Ansalon. Terremoti ed eruzioni vulcaniche provocano continui piccoli cambiamenti al paesaggio locale. Alcuni speravano che i sommovimenti si sarebbero placati dopo la morte del grande drago, ma finora il fenomeno non accenna ad esaurirsi.

Sabbie Brucianti: A nord delle Pianure Dairliane, la regione delle Sabbie Brucianti è un vasto deserto disseminato di fosse di lava e di pece. Sbuffi di vapore si innalzano in continuazione dalle crepe del terreno, e l'aria è densa di cenere. Dal terreno fuoriescono esalazioni di gas tossico che possono rivelarsi mortali. La lava eruttata da alcuni crateri minori può reclamare i viaggiatori più incauti all'improvviso.

Catacombe dei Goblin: Al di sotto della Desolazione giacciono le rovine delle catacombe dei goblin. Alcune sezioni delle catacombe sono crollate e sono ora infestate dalle creature della Desolazione. Vari gruppi di kender afflitti usano i tunnel per spostarsi attraverso le terre desolate.

Picco di Malystryx: Nel cuore dei Picchi di Goodlund si innalza un'immensa montagna circondata da vulcani attivi. Il magma incandescente e le numerose frane rendono assai difficoltoso il viaggio fino alla montagna. In cima al picco si ergono le rovine di una vecchia Torre dell'Alta Stregoneria (un tempo chiamate "le Rovine" dai kender che vivevano in questa regione prima che Malystryx li scacciasse). Alcuni credono che Malystryx abbia usato la magia residua racchiusa in queste rovine per seminare la distruzione, e che questo sia il motivo per cui la terra non è tornata normale dopo la sua morte.

Mare delle Ceneri: Le sabbie delle Terre Ridenti sono diventate roventi e sono state trasformate in una finissima cenere nera. Attraversare questa terra è particolarmente pericoloso, in quanto la sabbia nera occlude il naso e la gola dei viaggiatori, e li acceca. I turbini di polvere e le tempeste di pioggia nera tormentano ulteriormente la regione. Le ossa annerite di centinaia di scheletri di draghi senza testa (vittime della magia di Malystryx) affiorano dalle sabbie nere.

Luoghi importanti

Molti dei luoghi che divennero famosi durante l'Era della Disperazione sono stati completamente distrutti o resi irriconoscibili dalla desolazione di Malystryx. Ora sono ben pochi coloro che osano addentrarsi nella regione per identificare i luoghi più importanti.

Charred (Borgo, 357): A sud del Picco di Malystryx, tra le rovine della città un tempo conosciuta come Talin, vive un clan di kender afflitti. La città è stata bruciata da Malystryx, ed è per questo motivo che ora porta questo nome. Al di sotto della città si estende una rete di dungeon, passaggi segreti e sentieri che conducono alle catacombe dei goblin. I kender afflitti la usano come base operativa per le incursioni contro le forze della desolazione.

Khotaa (Piccolo paese, 1.918): I Khotai sono gli unici umani che vivono nella Desolazione; sono ciò che rimane dei Nomadi delle Pianure che hanno scelto di restare dopo che Malystryx ha distrutto le loro case e le loro famiglie. Khotaa è il più grande degli insediamenti barbarici della regione.

Storia regionale

Goodlund era un tempo la terra più piacevole dell'est, almeno stando a coloro che la ricordano con affetto. Venne praticamente risparmiata dal secondo Cataclisma, ma soltanto poco tempo dopo fu il luogo della comparsa del drago Malystryx. Cacciò i kender da Bosco Kender e attaccò i Nomadi delle Pianure che vivevano lungo le Pianure Dairliane. La sua magia trasformò la terra in una regione desolata in cui pochi osano entrare.

Malystryx è morta, ma i draghi rossi suoi servitori popolano ancora l'area, e la zona è rimasta comunque un luogo mortale.

Hylo

Capitale: Hylo
Popolazione: Kender, umani, goblin, ogre
Governo: Oligarchia (estremamente democratica)
Linguaggi: Comune, Goblin, Linguaggio Kender, Ogre
Commercio: Legno, sculture in legno, cercatori professionisti, ebano, pietra focaia, gemme grezze, spezie, erbe medicinali
Allineamento: NB, N, CB, CN

Hylo, conosciuto anche con il nome di "Kenderhome", è situata nella regione boscosa a nordest dell'isola dell'Ergoth del Nord. Le terre dei kender sono ben protette, delimitate da una vasta catena montuosa ad ovest, dallo stretto di Algoni ad est, dalle distese desertiche a nord e dai deserti inospitali di Ker-Manth al sud.

Vita e società

Per quattrocento anni, i kender di Hylo hanno condotto un'esistenza relativamente spensierata. Da quando il Cataclisma li separò dal resto del continente, poterono reclamare la foresta dell'Ergoth del Nord tutta per loro. L'Era dei Mortali ha cambiato tutto questo con la distruzione di Kendermore ad est, che ha provocato una considerevole migrazione di kender afflitti nella regione. Da allora, le differenze tra i kender afflitti e quelli nativi di Hylo hanno provocato varie tensioni e lotte interne.

Caratteristiche geografiche principali

Kenderhome è ben protetta. Lo Stretto di Algoni si erge ad est, mentre la nazione di Solamnia, amica dei kender, e un'ampia catena montuosa, riparano la nazione ad ovest. Le terre a sud di Kenderhome sono un deserto inospitale, e le terre del nord sono spoglie e deserte.

Catena dei Monti Sentinella: Questa catena montuosa ha sempre protetto i confini occidentali di Hylo; protegge anche gli abitanti dell'Ergoth da un flusso costante di viaggiatori kender.

Luoghi importanti

La nazione dei kender un tempo era molto più grande, ma il Cataclisma distrusse le altre città della zona e trasformò il villaggio boschivo di Hylo in una città portuale.

Gobwatch (Piccolo insediamento, 75): Gobwatch è l'unico insediamento costruito esclusivamente per i kender afflitti. È una fortezza bassa e squadrata ma comunque imponente, costruita sul confine tra Kenderhome e Sikk'et Hul per difendere Kenderhome dalle incursioni dei goblin. Nell'ultimo decennio i kender di Gobwatch hanno adottato una strategia aggressiva, conducendo delle incursioni preventive contro i goblin.

Hidal (Villaggio, 437): Il villaggio di Hidal è situato nei pressi di un vasto complesso di caverne, che si dice sia la dimora ancestrale degli huldre. Ai kender nativi di Hylo è sempre piaciuto esplorare le caverne, ma dopo la Fuga dei Kender, la città di Hidal ha attirato un gran numero di kender afflitti che considerano il complesso di caverne facile da difendere e al sicuro dagli attacchi aerei. I kender afflitti superano in numero quelli nativi di tre a uno.

Hylo (Grande città, 19.563): Hylo è la capitale di Kenderhome, e la più grande città dei kender esistente. L'arrivo dei kender afflitti in seguito alla Fuga dei Kender ha ingrossato la popolazione della città e ha creato vari disordini generati dalla convivenza dei kender puri e dei kender afflitti. I kender nativi di Hylo sono guidati da una kender afflitta di nome Belladonna (Grr3/Ldr8 kender femmina afflitta N), che si sforza di convincere i kender di Hylo dell'importanza delle esercitazioni militari, delle difese fortificate e delle altre attività in preparazione di una possibile invasione.

Legup (villaggio, 745): L'insediamento di Legup, situato sull'unico passo che collega Kenderhome all'Impero dell'Ergoth, occupa una posizione strategica ottimale. A causa della sua posizione, i kender afflitti che sono giunti nella regione hanno provato a prendere il controllo del passo. I kender del luogo si sono opposti e hanno scoraggiato i loro tentativi. Alla fine entrambi i contendenti sono giunti a un accordo, e Legup è attualmente l'unico insediamento in cui i kender afflitti e quelli nativi convivono pacificamente.

Lemon (Grande paese, 4.748): Con l'arrivo dei kender afflitti, la città portuale di Lemon è

Gobwatch

stata sottoposta a drastici cambiamenti. I kender hanno iniziato ad applicare tasse d'importazione ed esportazione che hanno generato dei problemi con i mercanti che commerciano legname al nord. Una kender afflitta chiamata Nikki Firestopper (Ldr4 kender afflitta femmina N) ha ingaggiato una banda di gnomi per costruire una nuova nave da guerra nel porto di Lemon; intende usare questa nave per aiutare la nazione di Hylo sul fronte marino.

Lookit (Piccola città, 11.076): Lookit, la seconda città più grande della regione, è una splendida città sugli alberi costruita ai piedi di una triplice cascata. Non sembra che nessun kender afflitto viva quaggiù, dal momento che l'area viene considerata troppo vulnerabile agli attacchi. I kender afflitti costituiscono tuttavia la maggioranza dei visitatori delle maestose cascate, che ricordano loro la bellezza della terra natia che hanno perduto.

Ocean Town (Villaggio, 533): Ocean Town è un villaggio composto da una lunga serie di moli inutilizzati che si protendono dalla base della catena dei Monti Sentinella e che si estendono sul terreno ormai asciutto. I kender afflitti hanno iniziato a costruire delle dimore sotto i moli e a ricoprirli con arbusti per nasconderli dalla vista. Ocean Town è conosciuta per la strana struttura dei suoi moli e per le barche da pesca visibili, arenate, sul fianco della montagna.

Thisway (Villaggio, 649): Thisway è situato ad ovest di Gobwatch, ai confini delle terre dei goblin. I veri kender che vivono qui sono costantemente in lite con i kender afflitti di Gobwatch.

La Torre (Borgo, 300): La Torre è una misteriosa struttura d'ossidiana situata dall'altro lato della Baia dei Mostri rispetto ad Hylo e a nord-ovest delle fortezza di Gobwatch. La sua popolazione è composta per lo più da kender nativi. Esistono molte storie riguardo alle origini della torre, ma tutte sembrano essere d'accordo sul fatto che racchiuda lo spirito di un potente incantatore che viene considerato il migliore amico che i kender di Hylo abbiano mai avuto. (Alcuni affermano che si tratti del mago Magius, imprigionato laggiù da una maledizione che potrà essere annullata solo se qualcuno gli porterà il suo famoso bastone). Lo spirito è diventato un oracolo per i kender, e li avverte di eventuali disastri in arrivo. I kender che vivono nella torre o nelle vicinanze la proteggono da eventuali saccheggiatori (esplorando e ammirando gli oggetti al suo interno come meglio preferiscono).
Tutti i kender credono che lo spirito all'interno della torre sia sempre pronto ad avvertirli di un pericolo in arrivo.

Storia regionale

Narrano le leggende che questa regione venne fondata da un gruppo di kender che avevano "preso in prestito" una cittadella volante in un'epoca imprecisata dell'Era dei Sogni. Indipendentemente dall'origine, questa terra ha consentito ai kender di prosperare. Il Cataclisma ha provocato molti danni e perdite ai kender di Hylo, ma in ultima analisi creò delle barriere naturali che protessero la nazione dai pericoli esterni.

La Fuga dei Kender ha posto fine a tutto questo. I kender di Hylo hanno il cuore troppo tenero per scacciare i loro fratelli afflitti, ma non potevano immaginare che i kender di Goodlund avrebbero creato dei conflitti sociali e avrebbero sconvolto gli ideali tradizionali dello stile di vita dei kender. A tutt'oggi, i kender del luogo non riescono a capire i kender afflitti, e molti sospettano apertamente che si tratti di una razza maledetta.

Isole del Mare di Sangue

Capitale: Sea Reach (Saifhum); Lacynos (Mithas); Kalpethis (Kothas)
Popolazione: Umani (Saifhum), minotauri, umani, kyrie (Mithas e Kothas)
Governo: Repubblica (Saifhum); feudale (Kothas); impero (Mithas)
Linguaggi: Comune, Dargoi (Saifhum), Elfico,

Sgozzaconigli

Sgozzaconigli è il nome con cui viene chiamato il pugnale usato dal famoso (o famigerato?) kender Tasslehoff Burrfoot. Tasslehoff affermava di aver trovato il pugnale tra le rovine di Xak Tsaroth. Prese il nome di *Sgozzaconigli* quando a Tasslehoff venne detto che quel pugnale si sarebbe rivelato utile soltanto in caso di un attacco di conigli feroci. Il coltello si rivelò invece assai utile in più di un'occasione, specialmente quando Tasslehoff lo usò contro il Caos in persona.

Sgozzaconigli è un *pugnale+4* che torna sempre a colui che lo impugna entro 1d20 ore dal momento in cui è stato smarrito o rubato. Se viene dato a un'altra persona, tuttavia, il pugnale si lega al nuovo proprietario e rimarrà con lui finché non verrà nuovamente ceduto.

Evocazione e divinazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *porta dimensionale, localizza creature*, il creatore deve essere di 12° livello; Prezzo 37.302 acc; Costo di creazione 18.802 acc + 1.480 PE.

Occhiali dell'arcanista

Queste rare lenti magiche sono sorrette da una solida montatura in alluminio e sono normalmente pensate per essere indossate dalle razze più esili, come ad esempio i kender e gli elfi. Consentono al portatore di leggere qualsiasi parola scritta e di tradurre alla perfezione il linguaggio in un altro linguaggio comprensibile. È possibile usarle anche per leggere gli scritti magici, anche se la comprensione di ciò che è scritto non rende necessariamente l'incantesimo utilizzabile. Gli occhiali traducono solo i linguaggi scritti; non conferiscono la capacità di parlare o di capire i linguaggi parlati.

Divinazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *comprensione dei linguaggi, lettura del magico*; Prezzo 8.300 acc.

Ergot, Kalinese, Linguaggio Kender, Kothiano, Nordmaariano, Saifhum, Solamnico; Kothiano (isole dei minotauri)
Commercio: Pesca, colture di alghe, produzione del sale, navigazione (Saifhum); pesce esotico tropicale, derivati delle alghe, sale (Sea Reach); navi, strumenti e armi di bronzo, operazioni di recupero relitti, marinai mercenari (Mithas e Kothas)
Allineamento: N (Saifhum); LM (Mithas e Kothas)

Le Isole del Mare di Sangue si trovano a nord-est del continente di Ansalon. La regione era un tempo parte del continente, ma la sua popolazione si ritrovò a vivere sulle isole quando la montagna di fuoco venne scagliata su Ansalon. Vennero all'improvviso tagliati fuori dagli altri reami da una continua tempesta chiamata il Maelstrom, ma da alcuni decenni le acque si sono calmate e possono ora essere navigate tranquillamente.

Vita e società

Le Isole del Mare di Sangue sono abitate per lo più da marinai. La popolazione si guadagna da vivere trasportando carichi e merci di vario tipo, o attraverso la pesca. Molti marinai risiedono sull'isola di Saifhum. È possibile imbattersi nei pirati in queste zone, anche se i punti più pericolosi sono attorno a Saifhum e all'isola di Kothas.

Le isole di Mithas e Kothas sono il dominio dei minotauri. Si tratta di una razza brutale e combattiva dotata di un grande senso dell'onore. Ogni cosa all'interno della società dei minotauri viene decisa attraverso combattimenti d'onore, dai rituali d'accoppiamento all'elezione del nuovo imperatore.

I minotauri abbattono gli alberi delle lussureggianti foreste di Elian per costruire le loro navi. Effettuano delle rapide sortite fino a Flotsam quando hanno bisogno di rifornimenti, ma mai in grosse quantità, in quanto preferiscono razziare le navi di Saifhum.

Caratteristiche geografiche principali

Le Isole del Mare di Sangue sorgono ad est del Maelstrom di un tempo, un vortice scarlatto che si apriva al centro del Mare di Sangue. L'Oceano di Courrain si estende ad est delle isole, ed è considerato l'estremo oriente di Ansalon. Cosa si trovi oltre quel punto è un mistero.

Le Isole del Mare di Sangue sono quattro. Ad ovest si trova Saifhum, l'isola dei pirati. A nord sorge Karthay, un'isola dai molti misteri. A sud sono situate Mithas e Kothas, le isole dei minotauri.

Karthay: Karthay è la più grande delle isole e quella più a nord. È una terra calda fatta di pianure spoglie e alte montagne ricoperte di foreste pluviali. Le Montagne della Cima del Mondo (le più alte di tutto Ansalon), al nord, sono relativamente inesplorate, anche se si vocifera che racchiudano altre foreste lussureggianti e impenetrabili.

Kothas: Appena a sud di Mithas si trova l'isola di Kothas. Questa terra è dominata dai minotauri e dai pirati. Su Kothas c'è poca vegetazione e nessun vulcano. Buona parte della popolazione dell'isola risiede nella capitale, Kalpethis (grande città, 17.095), lungo la costa.

Mithas: Mithas sorge a sud di Karthay, ed è popolata dai minotauri. Mithas è un'isola vulcanica con quattro vulcani attivi che sovrastano una pianura ricoperta di vegetazione. La capitale è Lacynos (grande città, 20.457), chiamata anche "Nethosak" in Kothiano, che è riparata dal Mare di Sangue aperto dalla Baia Cornuta.

Saifhum: Saifhum è una terra aspra, ma fertile. È punteggiata da piccoli boschetti e percorsa da alcuni corsi d'acqua. I marinai che hanno colonizzato quelle terre hanno costruito mulini ad acqua e mulini a vento, oltre a carri a vela che camminano su rotaie di legno lungo le vie lastricate della città. L'isola è composta da varie colline rocciose sulle quali crescono, a chiazze, vari tipi di vegetazione, ma è quasi del tutto priva di creature native. Il luogo principale dell'isola è l'insediamento marino di Sea Reach (grande città, 18.500).

Luoghi importanti

Il Mare di Sangue è il luogo più importante di questa regione. L'acqua color rosso sangue è tutto ciò che rimane della potente nazione di Istar. Un tempo al centro del Mare di Sangue infuriava il Maelstrom, ma dopo la Guerra del Caos, le sue acque sono libere dalla sua influenza.

Occhio del Toro: L'Occhio del Toro è lo stretto che passa tra Kothas e Mithas. Le scogliere sul lato di Mithas respingono le onde marine, rendendo le acque particolarmente difficili. Sul lato di Kothas, le acque sembrano più calme, ma nascondono correnti insidiose e covi di streghe marine.

Torre di Winston: Le rovine più importanti di Karthay sono quelle di un monolito alto circa 40 metri che un tempo fungeva da faro per i viaggiatori diretti o provenienti da Istar. Ora è abbandonato, e si dice che sia maledetto.

Storia regionale

Prima del primo Cataclisma, la regione delle Isole del Mare di Sangue era il cuore dell'Impero di Istar. Dopo il Cataclisma, vari ex-schiavi e criminali in fuga si ritrovarono liberi di vivere sulle isole dell'appena formatosi Mare di Sangue. Il terribile Maelstrom tenne le isole relativamente separate per secoli, ma negli ultimi decenni le acque si sono calmate e l'attraversamento del Mare di Sangue non è più pericoloso.

Recentemente, una vasta flotta dei minotauri è partita da Mithas alla volta della nazione elica di Silvanesti. Grazie a un patto con i Cavalieri Scuri, l'invasione ha avuto successo. I minotauri si sono lasciati entrambe le isole alle spalle e hanno sete di conquista.

Kharolis

Capitale: Alsip
Popolazione: Umani, nani Neidar, ogre
Governo: Dittatura (Cavalieri di Neraka); comunità tribali semi-indipendenti (ogre)
Linguaggi: Comune, Nanico, Kharoliano, Nerakese, Ogre
Commercio: Grano, legname (principalmente cedro e quercia), tabacco, armi (Kharolis); monete, cavalli, bestie da soma (Jelek)
Allineamento: LM, CM, CB

Kharolis, una terra trasformata dalla defunta signora suprema dei draghi Beryllinthranox, è ora di nuovo in trasformazione, dopo la morte del drago verde. I Cavalieri Scuri, gli ogre e i goblin rendono questa regione particolarmente pericolosa per i viaggiatori.

Vita e società

Le schermaglie con i thanoi al sud si verificano più raramente di prima, grazie all'occupazione dei Cavalieri Scuri. La produzione agricola è stata ridotta da quando le foreste magiche hanno invaso le pianure coltivate e hanno costretto molti contadini e coloni a trasferirsi al sud. Molti dei beni prodotti vengono inviati al quartier generale dei cavalieri a Jelek, in cambio di monete.

Dopo la morte di Beryllinthranox, i Cavalieri Scuri che avevano il comando di Kharolis hanno continuato a governare la terra. La situazione potrebbe ora cambiare, con la caduta di Mina e il ritorno delle divinità.

I cavalieri consentono ad alcuni gruppuscoli di ogre di rimanere nelle regioni meridionali, dal momento che sono abituati al freddo e possono respingere in fretta le incursioni dei thanoi. Ciò che i cavalieri non sanno è che gli ogre hanno stretto un'alleanza con gli uomini-tricheco. Le due razze hanno siglato un patto di sangue per spodestare i Cavalieri Scuri e impadronirsi di Kharolis. Alcuni rivoluzionari umani sembrano essere segretamente schierati con queste forze del male. Si crede che i rivoluzionari useranno gli ogre e i thanoi per sconfiggere i cavalieri, e poi si rivolteranno contro i loro alleati.

Caratteristiche geografiche principali

Un tempo questa regione era ricoperta di foreste, che si estendevano molto più a sud di quanto non si creda oggi. Anche se gli alberi vivono ancora, le forze magiche che li sostenevano e li moltiplicavano si sono esaurite.

Colline del Granchio di Fuoco: Nonostante la loro storia spettrale, questa catena montuosa è rimasta una zona pacifica fin dalla Guerra del Caos. Gli abitanti della regione si rifiutano di visitare questi luoghi, ma i cavalieri che hanno fondato un piccolo avamposto in questa zona traggono vantaggio dalla posizione rialzata.

Colline Ghiacciate: Nelle ere precedenti il nome di questo luogo traeva in inganno, in quanto il terreno era ricoperto da una fitta steppa. Le fortezze di Wav e di Vash un tempo segnavano l'inizio del reame del Popolo dei Ghiacci, ma oggi sono deserte.

Luoghi importanti

Molti dei vecchi punti di riferimento, edifici e rovine sono ora completamente ricoperti di vegetazione o inghiottiti dalle foreste, in attesa di essere riscoperti.

Alsip (Grande paese, 3.869): Alsip è famoso per essere la città portuale più vicina alla Foresta di Wayreth. La maggior parte delle case e dei negozi è costruita principalmente in canne e intonaco ed è sorretta da travi ricoperte di pece. Vasi di fiori adornano praticamente ogni finestra. Quando i Cavalieri Scuri hanno invaso Kharolis, hanno posizionato quaggiù il grosso delle loro forze. All'inizio incontrarono resistenza, ma dopo alcune esecuzioni pubbliche, l'ordine è stato ristabilito in fretta. I Cavalieri Scuri continuano a consentire alle navi delle altre nazioni la compravendita e lo scambio della merce quaggiù, anche se i cavalieri impongono un'ingente tassa su tutte le transazioni e confiscano la merce di qualunque mercante che cerchi di tirare sul prezzo. Come risultato, molti mercanti sono passati allo scambio invece che all'uso di monete, per ingannare i sorveglianti del porto.

Windkeep (Villaggio, 481): Windkeep è un piccolo villaggio che sorge da lungo tempo sulle rive del Fiume Windsrun. Ora è uno dei molti avamposti usati dai Cavalieri della Spina nella loro ricerca della Torre di Wayreth. Dopo la morte della signora suprema dei draghi, Beryllinthranox, la fortezza è diventata la prima linea di difesa dei cavalieri contro la minaccia crescente dei goblin nel Qualinesti meridionale. Questi goblin non dimostrano simpatia per nessun'altra razza, nemmeno quelle che un tempo combattevano al loro fianco.

Storia regionale

L'Era dei Mortali ha provocato grandi cambiamenti a Kharolis. La magia della signora suprema dei draghi, Beryllinthranox la verde, ha trasformato la terra a sud del Fiume Windsrun da steppa a foresta temperata. Gli uomini-tricheco e gli orsi polari sono fuggiti più a sud, nella loro vecchia terra nativa, lasciando l'area in balia degli umani sostenuti dalle bande di ogre sotto la bandiera dei Cavalieri di Takhisis. Gli abitanti di Kharolis hanno acclamato la venuta di questo esercito all'inizio, ma poi hanno imparato disprezzare e a ostacolare il loro regime oppressivo.

Gli elfi che un tempo controllavano il confine meridionale di Qualinesti hanno abbandonato la regione. Sono stati messi in fuga o uccisi da una vasta e ben addestrata armata di goblin che sembra spuntata dal nulla. I Kharoliani che pensavano di sfuggire alla tirannia dei Cavalieri Scuri passando per quella terra stanno rapidamente cambiando idea.

Khur

Capitale: Khuri-Khan
Popolazione: Nomadi (deserto), goblin, ogre
Governo: Khanati indipendenti
Linguaggi: Nanico, Goblin, Khur, Nerakese, Ogre
Commercio: Cavalli, manufatti in cuoio, diamanti, manufatti in vetro, spezie, olio, oggetti d'arte
Allineamento: LM, LN

L'Era dei Mortali è stata un'epoca di lotte, sacrifici e conflitti per Khur. La regione si è liberata della Desolazione di Malystryx con un'energica volontà di rinnovamento e un orgoglio indomabile. I guerrieri del deserto di Khur, conosciuti sia per il loro rispetto per la bellezza e per la loro natura guerriera, fanno ritorno dall'esilio e si radunano nuovamente, dopo decenni passati sotto l'occhio scrutatore della Massacratrice Rossa. Le tribù rinnovano i vecchi patti, e si torna a parlare della stella vagante, il capo che riunirà i sette clan sotto un'unica guida.

Vita e società

Le sette tribù di Khur, i Fin-Maskar, gli Hachakee, i Khur, i Mayakhur, i Mikku, i Tondoon e i Weya-Lu, sono guidati da un khan ciascuno. La maggior parte delle tribù del deserto conduce una vita nomade nelle carovane, nelle tende e negli accampamenti. Alcuni vivono all'interno di città costruite sui fianchi delle colline e delle vallate, o tra i resti delle fortezze dell'esercito dei draghi verdi. Sono un popolo stoico e diffidente, ma con un grande senso dell'onore.

Caratteristiche geografiche principali

Khur circonda il Mare di Khurman su tre lati e confina con Balifor, Neraka, Thoradin e i Khalkist, oltre che con i territori settentrionali di Silvanesti. A nord, una distesa di brughiere e aspre steppe montane digrada lentamente verso il Mare di Khurman, fino a diventare una ripida scogliera. La regioni meridionali e occidentali di Khur sono composte da distese desertiche interrotte da rilievi montuosi e da qualche sporadica oasi. Anche nel periodo più freddo dell'anno, Khur è secco e asciutto. D'estate, Khur diventa una deserto rovente e infuocato.

Terre Brucianti: Nel bel mezzo del khanato di Mikku, nelle propaggini meridionali di Khur, si stendono le Terre Brucianti, un vasto deserto di sale privo di acqua e di vita vegetale. Il sole rifulge su enormi lastre cristalline di sale. Di notte l'aria è fredda e immota. La zona è abitata da strane creature che prosperano in queste condizioni estreme, e corre voce dell'esistenza di alcune rovine sotterranee risalenti al regno del Gran Sacerdote.

Luoghi importanti

Khur è una terra di vasti deserti e distese senza vita, specialmente dopo che Malystryx ha sconvolto il fragile ecosistema attorno al Mare di Khurman e ha avvelenato le acque della Baia di Balifor. Un effetto collaterale di questi cambiamenti del clima è stato la scoperta di centinaia di antichi oggetti Istariani sulle rive di Khur.

Delphon (Grande città, 18.751): Delphon, una città nel territorio dei Weya-Lu, è un'interessante mescolanza di indigeni del luogo e discendenti di seconda o terza generazione dei mercenari o dei soldati dell'esercito dei draghi verdi. Un Weya-Lu chiamato Kasimir di Kire (Rgr9, umano NB), il nipote di un eroe della Guerra delle Lance, di recente ha assunto il potere nella città di Delphon con il consenso popolare sia degli indigeni che dei discendenti degli occidentali.

Khuri-Khan (Grande città, 22.424): Khuri-Khan, la capitale della regione, era un tempo una delle più belle città dell'est di Ansalon. Nel corso della Guerra delle Lance, Khuri-Khan venne conquistata dalle forze dell'esercito dei draghi verdi. La città venne saccheggiata più volte, e oggi rimane ben poco della sua grandezza di un tempo. Continua tuttavia ad ospitare mercati affollati, bazar, santuari esotici e templi dedicati alle versioni di Khur delle divinità.

Kortal (Villaggio, 868): Il villaggio era un tempo un punto di occupazione vitale per l'esercito dei draghi verdi nel corso della Guerra delle Lance. I Cavalieri di Neraka hanno occupato Kortal di recente. Il villaggio attualmente è comandato dal khan dei Khur, che ha davanti a sé la difficile impresa di preservare le fragili alleanze tra le varie tribù che in passato si combattevano tra loro.

Storia regionale

Gli indigeni di Khur spesso chiamano il Cataclisma "il Diluvio", in quanto una gigantesca inondazione spazzò via molte tribù e buona parte della terra dei loro avi. Mentre i sopravvissuti si diedero da fare per ricostruirsi una vita, un grande condottiero chiamato Keja prese il potere e unificò tutte le tribù rimanenti. L'unificazione però non sopravvisse a Keja, e ognuno dei suoi figli assunse il comando di una delle attuali tribù della regione del Khur, che porta il nome della più grande tribù attuale.

Il Signore dei Draghi Ariakas intendeva portare le fiere e selvagge popolazioni di Khur dalla parte degli eserciti dei draghi nel corso della Guerra delle Lance. Alcune tribù si allearono con le forze del Male, mentre altre rimasero indipendenti, ma tutte soffrirono indistintamente, finché un giovane Cavaliere di Solamnia chiamato Morgan di Kyre non giunse e non aiutò le tribù a organizzare la resistenza contro il nemico. L'eroe delle sette tribù venne proclamato "il Liberatore", e sia il figlio che il nipote del cavaliere si sono distinti nel portare questo nome.

Neraka

Capitale: Jelek
Popolazione: Umani (civilizzati e nomadi), ogre, hobgoblin, draconici
Governo: Dittatura (cavalieri); tribale
Linguaggi: Nanico, Goblin, Khur, Lemish, Nerakese, Nordmaariano, Ogre, Solamnico
Commercio: Schiavi, ossidiana, pietra calcare, mercenari, beni di contrabbando, lama, lana
Allineamento: LM, LN

La regione conosciuta come Neraka era un tempo il centro di tutto ciò che esisteva di oscuro e malvagio su Krynn, e divenne ancora più importante e prominente negli anni che seguirono la Guerra del Caos e il Consiglio degli Ultimi Eroi. In quanto quartier generale dei Cavalieri di Neraka, la regione si arricchì con le truppe e il denaro che confluiva nell'area. Dopo gli eventi della Guerra delle Anime e la caduta di Mina, i Cavalieri di Neraka si sono indeboliti, e la regione da cui i cavalieri traggono il nome deve affrontare un futuro incerto.

Vita e società

Un tempo erano i Cavalieri di Takhisis a governare la popolazione di questa regione. Le tribù di umani, di hobgoblin e di ogre di Neraka si sono abituate a vivere sotto qualunque fazione che reclami il comando. La regione è gremita di insediamenti, e la più alta concentrazione della popolazione è situata nella città di Neraka e nelle città di Jelek e Telvan. La regione, circondata da ogni lato da forze potenzialmente ostili come la nazione dei draconici di Teyr e i guerrieri del deserto di Khur, è tagliata fuori dalle principali vie commerciali e sopravvive esclusivamente attraverso il contrabbando, i traffici illeciti e le compravendite clandestine. Molti degli abitanti di Neraka iniziano a guardare verso sud, a Sanction, come punto di riferimento nel futuro della regione.

Caratteristiche geografiche principali

A nord, Neraka è rocciosa e caratterizzata da pendii pietrosi basaltici ricoperti di arbusti o di pini. Le pianure erbose sono comuni, anche se il terreno è povero. A sud, i vulcani riempiono l'aria della regione di cenere e fumo, a volte oscurando anche la luce del sole. Le pianure di Neraka sembrano piatte e deserte a prima vista, ma in realtà sono percorse da crepacci e fenditure dalle quali salgono getti di fumo e di vapore. La regione confina con le terre dei nani di Thoradin e la nazione degli ogre di Blöde a sud, con i deserti di Khur ad est e con le regioni dell'Estwilde e di Nordmaar all'estremo nord.

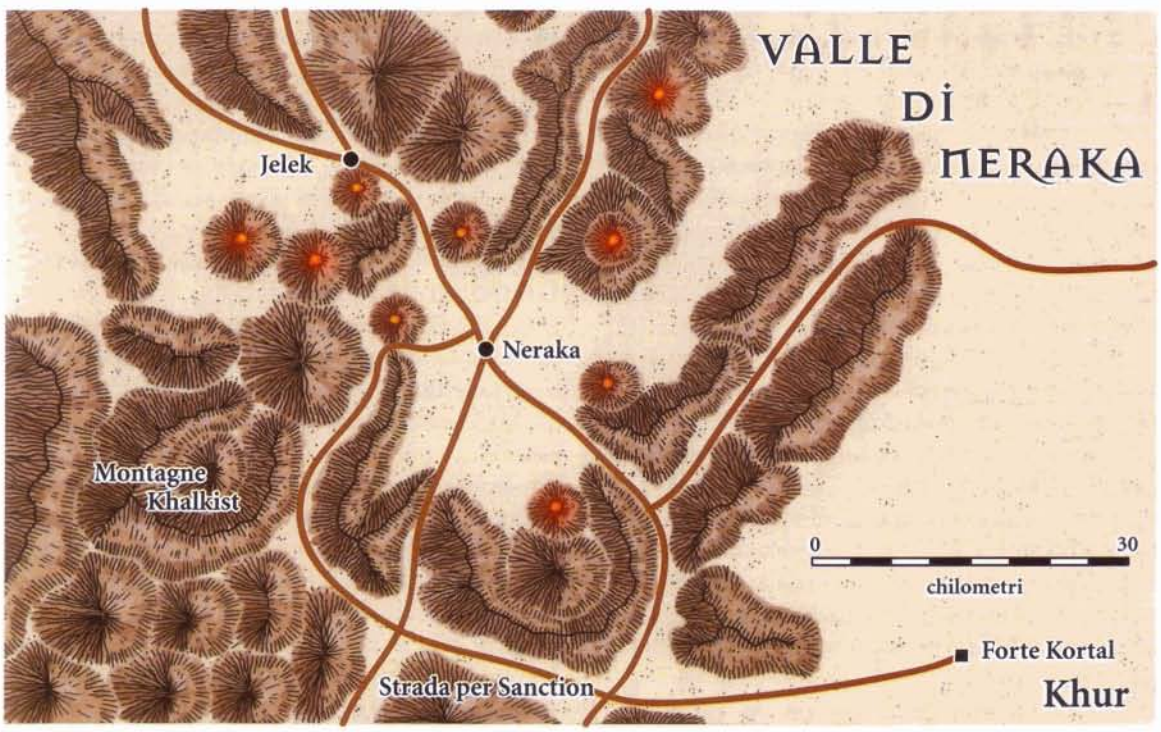
Valle di Neraka: La valle, chiamata dai nani Gamashinock, "Canto di Morte" dalla fine della Guerra delle Lance, è un luogo infestato. Qua e là spuntano frammenti anneriti del vecchio Tempio della Regina delle Tenebre, simili a immense schegge di cristallo nero che spuntano dalla sabbia. Stando a ciò che raccontano i cantastorie, è in questa vallata che Mina emerse dalla tempesta per guidare i Cavalieri Scuri nel corso della Guerra delle Anime.

Luoghi importanti

I Cavalieri di Takhisis presero possesso di questa regione dopo la loro invasione di Ansalon nel corso della Guerra del Caos. Espansero i loro confini e quelli di Neraka stessa, scegliendo poi di chiamarsi Cavalieri di Neraka, rinunciando al nome della dea che li aveva abbandonati.

Città di Neraka (Piccola città, 5.808): La città originale di Neraka sorgeva attorno ai resti corrotti del Tempio di Istar sul lato settentrionale della Valle di Neraka. Dopo che il tempio esplose, alla fine della Guerra delle Lance, le rovine rimasero abbandonate per anni, finché i Cavalieri Scuri non le reclamarono. Gli echi agghiaccianti di male e di morte che straziavano la vallata erano troppo angoscianti anche per i cavalieri, i quali furono costretti a spostare la città sul lato meridionale della vallata. La città è soltanto l'ombra di quella precedente e, dopo essere stata privata della sua importanza e della sua ricchezza da Targonne, è diventata un rifugio di contrabbandieri, mercenari e ufficiali corrotti.

Godshome: Godshome è una depressione circolare in cima a una montagna dei Khalkist



centrali, e un luogo mistico di origine palesemente celestiale. Al suo centro è collocata una lastra circolare di roccia nera che riflette il cielo notturno, anche in pieno giorno.

Godshome è rimasto un luogo misterioso e mistico, anche dopo l'Estate del Caos. Quei pochi che l'hanno visitata dopo l'Estate del Caos (e che sono sopravvissuti per raccontarlo), hanno affermato di essere stati messi in fuga da una sensazione insostenibile di malvagità e di potere oscuro che nemmeno l'ogre più selvaggio riusciva a sostenere. Molti credono che fu a Godshome che Takhisis si rifugiò mentre recuperava le sue forze.

Con il ritorno delle divinità, Godshome riflette di nuovo le costellazioni nella sua lastra di pietra, mostrando la nuova disposizione degli astri nel cielo. Le costellazioni di Paladine e Takhisis sono scomparse.

Jelek (Grande paese, 4.690): Jelek è un paese squallido e grigio che spunta dalle pianure polverose di Neraka. Le strade della città sono particolarmente fangose. Jelek, un tempo un avamposto degli eserciti dei draghi, vide le sue sorti prosperare assieme a quelle dei Cavalieri Scuri e altri condottieri senza scrupoli. Come luogo di nascita di Morham Targonne, il Signore della Notte che fece assassinare Mirielle Abrena, Jelek venne ovviamente scelto come nuovo centro politico del potere dei cavalieri. Ora è cresciuto considerevolmente e ha tratto beneficio dai favori di Targonne, anche se con la morte di Targonne e il declino del cavalierato, i giorni fortunati di Jelek sono contati.

Torre di Gargath: La torre è il luogo dove sorgeva il famoso castello del mago Gargath. Fu anche il temporaneo nascondiglio delle Gemma Grigia, e il presunto luogo di nascita delle razze dei kender e dei nani. Si dice che l'antica torre, circondata da un piccolo insediamento di razze miste, si sposti da un punto delle Montagne Khalkist all'altro, come effetto collaterale del caos della Gemma Grigia. Anche se queste leggende sono false, la torre è ben nascosta e viene visitata raramente.

Storia regionale

La città di Neraka sorse circa un secolo dopo il Cataclisma, quando Takhisis collocò la Pietra della Fondazione del tempio del Gran Sacerdote in una radura isolata. Attraverso l'uso paziente della magia, la pietra angolare crebbe fino a diventare un nuovo tempio, il Tempio dell'Oscurità, corrotto, in cui Takhisis chiamò a raduno tutti i suoi servitori. La città attorno al tempio nacque soltanto per servire la Regine delle Tenebre e i suoi servitori. Quando i viaggiatori scoprirono la città, la scambiarono per la Città Perduta di Neraka, una città di montagna che venne distrutta dal Cataclisma. Coloro che sfuggirono ai servitori di Takhisis sparsero la notizia della città di "Neraka". La Regina delle Tenebre non ebbe obiezioni all'uso di questo nome, e così la voce prese a circolare.

Neraka venne quasi completamente abbandonata dopo la sconfitta finale dell'esercito dei draghi, soltanto per essere reclamata, una generazione dopo, nel corso dell'Estate del Caos. I Cavalieri di Takhisis reclamarono la regione come loro di diritto e ne fecero la loro base di potere su Ansalon. Alla fine, assunsero il nome della regione anche per il loro ordine.

Nightlund

Capitale: Nessuna
Popolazione: Umani civlizzati, draconici, non morti
Governo: Repubblica (Kalaman)
Linguaggi: Comune, Solamnico
Commercio: Navi
Allineamento: NB, CB, LM

Nightlund, un tempo soltanto un'area semidesertica perennemente immersa in un grigiore crepuscolare, si è espanso dopo la Guerra del Caos, e i suoi confini ora vanno da Kalaman al nord a Gaardlund al sud. Questa espansione ha però avuto un effetto negativo sul commercio, e oggi sono pochi coloro che osano viaggiare fino a Kalaman, nemmeno per acquistare le loro famose navi.

Vita e società

La vita è stata dura a Nightlund nel corso dell'Era dei Mortali, anche se le cose potrebbero cambiare ora che la Guerra delle Anime si è conclusa. Il crepuscolo eterno che Takhisis usava per nascondere l'esistenza di Lord Soth è scomparso, e il sole è tornato a risplendere su questa terra tetra.

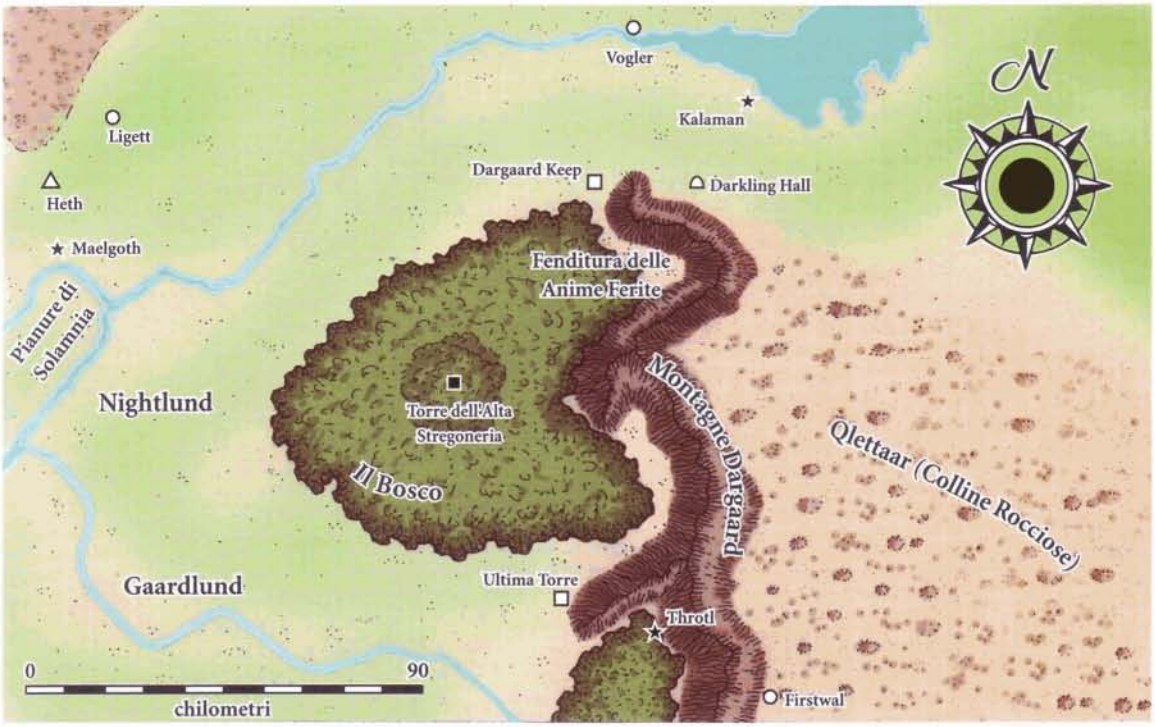
Caratteristiche geografiche principali

La terra di Nightlund è fertile come in tutto il resto di Solamnia, ma i tentativi di avviare delle coltivazioni hanno riscosso poco successo nel corso del crepuscolo incantato. Ora che il sole è tornato a splendere, le opportunità agricole abbondano, e in molti accorrono nell'area con la speranza di reclamare un pezzo di terra che non apparteneva a nessuno. I coraggiosi e gli sciocchi si precipitano senza farsi domande, mentre i prudenti e i superstiziosi non sono del tutto convinti che il cavaliere della morte sia stato distrutto completamente.

Luoghi importanti

Prima del Cataclisma e della caduta di Lord Soth, l'area era fertile e prosperosa. Anche dopo la sua liberazione dal Male, i luoghi più conosciuti sono quelli di cui la gente parla a voce bassa e con timore.

Rovine di Dargaard: La fortezza, un tempo la dimora del cavaliere della morte Lord Soth, venne distrutta nel corso della Guerra delle Anime. Corre voce che le rovine contengano molti oggetti preziosi e magici, accumulati dal cavaliere della morte nel corso della sua lunga vita innaturale. Sono però in pochi quelli che hanno il coraggio di recarsi laggiù in caccia di tesori.



Torre dell'Alta Stregoneria: Poco dopo la Guerra del Caos, Dalamar lo Scuro trasferì la Torre di Palanthas a Nightlund per proteggerla dalla collera del drago blu Khellendros. Un fitto bosco di cipressi, quasi impenetrabile, crebbe intorno alla torre per nasconderla agli occhi dei signori supremi dei draghi. Gli dei della magia proibirono a Dalamar di fare ritorno alla torre, e Dalamar si è rifiutato di rivelarne l'ubicazione, promettendo di farlo quando gli Ordini dell'Alta Stregoneria saranno completamente ripristinati.

Storia regionale

Nell'Era della Potenza, alcuni anni prima del Cataclisma, Lord Soth apparteneva a uno dei casati regnanti della nazione di Solamnia. La sua famiglia aveva portato avanti per anni l'orgogliosa tradizione del cavalierato. In virtù di tale servigio, le era stata conferita una provincia chiamata Knightlund, e le era stata affidata la responsabilità di quel reame. Le epidemie che dilagarono per la regione negli anni successivi dell'Era della Potenza uccisero molti dei congiunti di Lord Soth.

Quando Lord Soth venne maledetto per i suoi crimini alla venuta del Cataclisma, divenne un cavaliere della morte. La regione che gli apparteneva di diritto divenne a sua volta maledetta, e venne avvolta perennemente nella nebbia e nel crepuscolo, e divenne nota con il nome di "Nightlund". Nei primi anni dell'Era dei Mortali, la fortezza di Nightlund si espanse, mentre la Regina delle Tenebre, sotto mentite spoglie, si adoperava per tenere segreta la presenza di Lord Soth finché non avesse potuto utilizzarlo per i suoi piani. Alla fine Soth rinnegò la Regina delle Tenebre e si guadagnò quel poco di pace che poté trovare nella morte.

In seguito alla distruzione di Soth e alla caduta della Regina delle Tenebre, la terra è tornata com'era un tempo. Ora è di nuovo luminosa e fertile. I più disperati, disposti a tentare la fortuna, ora giungono a Nightlund in cerca di un'opportunità.

Nordmaar

Capitale: North Keep
Popolazione: Nomadi (pianura e giungle)
Governo: Feudale (nomadi); tribale (lucertoloidi)
Linguaggi: Estwilde, Kalinese, Nordmaariano, Ogre, Solamnico
Commercio: Spezie, piante e animali esotici, liquori, ferro, marmo; carretti, carri, cavalli (nomadi occidentali)
Allineamento: NB, N, CN, CB

Il Nordmaar è una vasta nazione situata sulle rive tropicali settentrionali di Ansalon. Il Nordmaar è stata soggetto alle invasioni sin dai primi giorni della Guerra delle Lance. Per lungo tempo è stata una roccaforte dell'esercito dei draghi rossi e dei Cavalieri di Takhisis. È stata assalita dai wight delle ombre della guerra contro il Caos e parzialmente conquistata dal drago nero Mohrlex (dragone nero CM). Il Nordmaar rimane un regno feudale, il dominio dei signori dei cavalli, e di fieri guerrieri della giungla. Sono esperti nel combattere contro i tiranni e gli oppressori.

Vita e società

La popolazione del Nordmaar è divisa in molte piccole tribù che condividono lo stesso re. Gli Uomini del Nord hanno emulato per lungo tempo le culture più evolute di Ansalon, specialmente Solamnia, dando vita a una particolare società seminomade di signori feudali e di capitribù. I Cavalieri di Solamnia un tempo mantenevano un piccolo contingente a North Keep e a Jennison per aiutare la regione a difendersi da possibili attacchi futuri. Il commercio un tempo era cosa comune, ma dopo le numerose invasioni e il regime

MAPPA POLITICA

politico in perenne mutamento, si è fortemente ridotto, sia per terra che per mare.

Caratteristiche geografiche principali

Il Nordmaar occupa la parte più settentrionale di Ansalon. La nazione è circondata per tre lati dall'Oceano di Courrain Settentrionale e confina con l'Estwilde, con Neraka e con il Teyr. Il clima del Nordmaar è un clima tropicale, le sue terre sono ricoperte da foreste pluviali e giungle al nord e da paludi stagnanti al sud. Lungo i confini con l'Estwilde, le aspre colline che digradano dalle Montagne Astivar sono ricoperte da fitte distese erbose. La terra si fa più arida a sud, lungo i confini con Neraka e i margini nord-occidentali del Teyr. Le piogge monsoniche, spinte dai venti del nord, segnano i cambi di stagione. La temperatura rimane più o meno agli stessi livelli per tutto l'anno.

Grandi Brughiere: Il dragone nero Mohrlex, conosciuto dagli Uomini del Nord come Pitch, ha reclamato per sé questa vasta e pericolosa regione. Stagni profondi e chiazze di giungla si alternano a vasti laghi di acque torbide e profonde. Quella che può sembrare terraferma può rivelarsi semplice vegetazione o un cumulo di sedimenti. Mohrlex consente a varie tribù di lucertoloidi di vivere nell'area, assieme ad alligatori, insetti giganti e serpenti.

Luoghi importanti

Nel corso della Guerra del Caos, i wight delle ombre hanno spazzato via molti villaggi e insediamenti lungo i confini orientali della regione e hanno cancellato ogni traccia di quei luoghi dalla faccia di Krynn, consegnandoli all'oblio. Rimangono soltanto alcune città fantasma.

North Keep (Grande città, 22.326): North Keep è la capitale di Nordmaar, dove risiede il trono del re di Nordmaar, Shredler Kerian (Nbl8 umano LN). La città è dominata dalla fortezza di pietra, ricoperta di rampicanti, che dà il nome alla città stessa e che funge anche da base operativa nella regione per i Cavalieri di Solamnia. La potenziale minaccia delle Grandi Brughiere ha portato alla costruzione di ulteriori mura difensive.

Fonte del Rinnovamento: Da qualche parte, nelle propaggini occidentali più lontane delle Grandi Brughiere, sorgeva un leggendario santuario in onore di Habbakuk, che si riteneva perduto per sempre come conseguenza della Guerra del Caos. Corre voce tra gli Uomini del Nord che la sua sorgente curativa e i fiori esotici da essa nati si siano rigenerati. Anche al drago nero Mohrlex sono giunte queste voci, e si dice che intenda avviare le ricerche di questa leggendaria fonte per reclamarla per sé.

Il Cavaliere: Nella zona nord-orientale di Nordmaar, circondato dalla giungla e da spunzoni di roccia, sorge un imponente monumento che assomiglia a un cavaliere in sella a un grande cavallo. Impossibile dire se si tratti di una reliquia dell'antica Istar o di una semplice roccia dalla strana forma. Nel corso dei primi anni dell'Era dei Mortali, vari stregoni e mistici si sono recati in questo luogo per portare alla luce gli eventuali segreti magici ivi racchiusi, ma finora nulla è stato rivelato.

Valkinord: Questa grande distesa di rovine è situata lungo la costa orientale di Nordmaar, nel punto in cui lo Stretto di Miremier si congiunge all'Oceano di Courrain. Vennero razziate dai predoni dell'esercito dei draghi rossi nei primi giorni della Guerra delle Lance, e da allora sono state ricoperte dalla giungla e dalla vegetazione.

Storia regionale

Questo regno barbarico ha sofferto a lungo sotto il tallone dell'esercito dei draghi rossi nel corso della Guerra delle Lance. A differenza di altre nazioni, che hanno accettato con riluttanza la presenza degli oppressori, il popolo di Nordmaar ha combattuto strenuamente contro i draghi nella sua terra. Questa dimostrazione di forza e questo spirito di sfida è rimasto intatto anche nel presente. Il solo dubbio che affligge gli Uomini del Nord è se fidarsi dei loro alleati Solamnici o se combattere da soli contro la minaccia dei signori supremi dei draghi.

Si sono verificate delle tensioni recenti con i draconici di Teyr. Lord Kang ha chiesto aiuto contro i Cavalieri di Solamnia ma Re Shredler, sospettoso della doppiezza dei draconici, ha respinto la richiesta del draconico. Corre voce che alcune spie draconiche vivano nella stessa capitale di North Keep.

Pianure della Polvere

Capitale: Nessuna
Popolazione: Umani, centauri, thanoi, goblin
Governo: Repubblica (Duntollik)
Linguaggi: Comune, Nanico, Elfico, Goblin, Lingua dei Ghiacci, Kharoliano, Minotauro, Ogre, Thanoi
Commercio: Prodotti in cuoio, pellicce
Allineamento: NB

Le Pianure della Polvere, un tempo un luogo dal clima freddo per tutto l'anno, è stato sottoposto a un cambiamento radicale all'alba dell'Era dei Mortali. Dopo il furto del mondo da parte di Takhisis e il conseguente assestamento del Maelstrom, i venti freddi che un tempo spazzavano la tundra si sono esauriti. Questo ha fatto sì che le pianure diventassero più calde nei mesi estivi, uccidendo buona parte della vegetazione e creando un deserto. Le pianure tornano alle loro normali condizioni di tundra soltanto nei mesi invernali.

Vita e società

La calata degli elfi profughi attualmente ha sollevato varie tensioni nell'area. Gli elfi, da parte loro, sono del tutto disorganizzati, sparsi in vari gruppetti di esuli in fuga dalle loro terre native. Sono amareggiati, incolleriti, feriti e disperati, e

Il Crinale

devono ancora decidere chi li guiderà o quale sarà il loro corso d'azione. Alcuni seguono Gilthas, mentre altri (principalmente i Silvanesti) non vogliono sentir parlare di un capo per metà umano. Alcuni vogliono combattere contro i minotauri e riconquistare la loro terra natale, mentre altri affermano che i minotauri sono troppo forti, e che prima sarebbe opportuno recuperare le forze e attendere. Alcuni elfi premono per dirigersi verso le città umane più grandi, come ad esempio Palanthas, in cui le abilità e i talenti degli elfi siano apprezzate, mentre altri vogliono erigere delle dimore temporanee nelle pianure e attendere il momento in cui potranno ritornare nelle loro terre perdute, che presumono sia ormai imminente.

Nel frattempo, gli umani e i centauri che vivono nella regione, e che devono già farsi bastare le poche risorse disponibili, vedono di cattivo occhio l'arrivo degli elfi, che assottiglierà ancora di più le risorse locali.

Un tempo esisteva un commercio fiorente tra Tarsis e gli elfi Qualinesti. Ora l'unico commercio avviene tra Duntollik e i predoni umani che occupano quella terra, e perfino quegli scambi si fanno instabili a causa della recente minaccia dei goblin nella zona.

Caratteristiche geografiche principali

I cambiamenti nel mondo in seguito all'Estate del Caos hanno provocato una drastica alterazione delle Pianure della Polvere. Un tempo erano fredde per tutto il corso dell'anno, mentre ora sono diventate aride e terribilmente calde. Buona parte della zona si è ora trasformata in un deserto sabbioso vero e proprio, mentre altre aree conservano deboli chiazze di erba inaridita. L'argilla rosso sangue, che un tempo era terreno fertile per la vegetazione della regione, è stata indurita e asciugata dal calore, ed è diventata ora un mare di roccia rossastra-arancione inaridita.

Il Crinale: Dopo i primi anni dell'Era dei Mortali, un piccolo terremoto percorse il terreno delle Pianure. I Nomadi del Deserto hanno in seguito scoperto che il terremoto aveva provocato l'innalzamento di una gigantesca lastra di pietra appiattita al di sopra delle sabbie del deserto, leggermente inclinata. Offriva un'ottima visuale (e un'ottima posizione difensiva) dall'ovest e una facile ritirata dall'est. Le tribù del deserto, guidate dal Viandante (Rgr12 umano NB) spesso si accampano quaggiù per la posizione sopraelevata e vantaggiosa di cui possono beneficiare.

Luoghi importanti

I popoli civilizzati hanno sempre considerato le Pianure della Polvere come una semplice regione di transito. Per questo motivo, nasconde molte rovine dimenticate e molti segreti preziosi.

Il nuovo reame di Duntollik, nato da un'alleanza tra centauri e umani, teoricamente domina su buona parte delle pianure, ma in realtà ciascuna comunità ha ben poca influenza oltre le proprie mura.

Duntol (Villaggio, 853): Duntol è un insediamento piuttosto rozzo, ma ricco di traffici e di vita. Il commercio va talmente bene che il villaggio è assai più grosso di quanto non debba essere per ospitare tutta la sua popolazione. Normalmente le sue mura ospitano circa un migliaio di persone, ma spesso la sua popolazione raddoppia. Molti abitanti del luogo sono umani, ma sono presenti anche mezzelfi, kender e centauri all'interno del villaggio.

La Città Scomparsa (Piccolo paese, 5.100): La Città Scomparsa, un tempo una città di miraggi spettrali e di strane illusioni, è diventata un

rifugio per coloro che volevano sfuggire alla collera dei signori supremi dei draghi. Sia la Legione d'Acciaio che i Cavalieri di Solamnia mantengono una presenza in città. La Tempesta dell'Unico Dio ha distrutto la sua facciata, tuttavia, spazzando via non solo gli abitanti spettrali ma anche la città illusoria, rivelando i veri edifici al di sotto di essa. Con la morte sia del drago d'ottone Iyesta (chiamato Splendor) che del drago blu alieno Stenndunuus (chiamato Thunder), il caos che regna tra i cavalieri e la Legione d'Acciaio e la minaccia della popolazione locale, composta da ex-mercenari con pochi scrupoli, il futuro della città sembra alquanto incerto.

Stone Rose (Villaggio, 458): Stone Rose, un'altra comunità mista di umani, centauri, mezzosangue e rinnegati, è un villaggio specializzato nella preparazione e nella mescita della birra del luogo, apprezzata nel raggio di centinaia di chilometri. I mercanti più intraprendenti possono guadagnare una fortuna smerciando la birra di Stone Rose. Willik, il villaggio più vicino, è il miglior cliente dei birrai.

Willik (Villaggio, 511): Willik, un tempo una città dei centauri, ospita oggi una popolazione mista. Il paese è famoso per il suo stile di vita selvatico, e coloro che amano gli eccessi si sentiranno a casa loro, in quanto gli abitanti di Willik amano vivere in modo libero e passionale.

Linsha Majere

Storia regionale

Fu il Cataclisma a creare le Pianure della Polvere, che divennero una regione fredda e inospitale per chiunque, eccetto per i thanoi che vivevano nella zona.

L'Era dei Mortali ha cambiato le condizioni delle pianure, ma non la loro desolazione. Fino al passaggio della Tempesta dell'Unico Dio, due signori supremi dei draghi occupavano i suoi confini orientali: il drago blu Stenndunuus e il drago d'ottone Iyesta. Per contrastare il loro potere, i centauri e gli umani si allearono e formarono la nazione di Duntollik. Anche se si tratta più di un'unione informale di tribù di umani e di centauri più che di una nazione vera e propria, la gente di Duntollik si è dimostrata in grado di agire rapidamente quando i loro vicini si sono trovati in pericolo.

L'arrivo della tempesta ha segnato anche la messa in atto dei piani di Stenndunuus per reclamare il dominio sulle Pianure della Polvere. Ha fatto giungere dei mercenari armati di dragonlance malvagie (create in origine da Ariakas per essere usate come armi da guerra poco prima della Guerra del Caos) per uccidere la signora suprema dei draghi d'ottone e coloro che la servivano. Stenndunuus venne ucciso solo pochi giorni dopo dal drago di bronzo Crucible e dal Cavaliere della Rosa Linsha. I mercenari, tuttavia, riuscirono a dileguarsi con un trofeo prezioso: una nidiata di uova di drago trafugate dal covo di Iyesta.

Il cambiamento più recente nelle Pianure della Polvere è costituito dall'arrivo degli elfi profughi, i Qualinesti in fuga dall'invasione della loro patria da parte dei Cavalieri di Neraka e i Silvanesti in fuga dagli eserciti dei minotauri. La loro presenza ha creato degli attriti tra i Nomadi delle Pianure che da tempo consideravano loro questa regione.

Linsha Majere

Umana Mistica1/Grr2/Ldr3/Corona1/Spada3/Rosa2: GS 12; umanoide Media (umana); DV 1d6+1 (Mis) più 2d10+2 (Grr) più 3d6+3 (Ldr) più 1d10+1 (Corona) più 3d8+3 (Spada) più 2d10+2 (Rosa); pf 69; Iniz +3; Vel 9 m; CA 27 (contatto 11, colta alla sprovvista 26); Att base +9; Lotta +11; Attacco +15 mischia (1d10+6/19-20, *spada bastarda+4*) o +13 a distanza (1d10+1, *balestra pesante+1*) Att comp +15/+10/+5 mischia (1d10+6/19-20, *spada bastarda+4*) o +13 a distanza (1d10+1, *balestra pesante+1*); AS attacco furtivo +2d6, punire il male, incantesimi, scacciare non morti; QS aura di coraggio, aura di bene, individuazione del male, eludere, ispirare coraggio, coraggio cavalleresco, scoprire trappole, percepire trappole (+1), grido di adunata, forza dell'onore; AL LB; TS Temp +15, Rifl +7, Vol +10; For 14, Des 16, Cos 12, Int 10, Sag 13, Car 14. Altezza 1,70 m. Capelli rossi, occhi verdi, lentiggini, neo sul fianco sinistro.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Cavalcare +13, Concentrazione +3, Conoscenze (nobiltà) +10, Conoscenze (religioni) +4, Diplomazia +17, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +0, Nascondersi +0, Nuotare -2, Raccogliere Informazioni +5, Raggirare +9, Rapidità di Mano -1, Saltare -2, Scalare -1; Autorità, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Duro a Morire, Estrazione Rapida, Resistenza Fisica, Tirare in Sella, Vincolo d'Onore.

Attacco furtivo (Str): Se un ladro riesce a colpire un avversario quando questi non gode del suo bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), o quando effettua un attacco sui fianchi, il colpo del ladro infligge +2d6 danni extra. Se il ladro riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati. Gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Utilizzando un manganello o

un colpo senz'armi, il ladro può effettuare un attacco furtivo che infligga danni non letali al posto dei danni normali. Non può utilizzare un'arma che infligge danni normali per infliggere danni non letali nel corso di un attacco furtivo. Un ladro può compiere un attacco furtivo solo sulle creature viventi con un'anatomia distinguibile. Qualsiasi creatura immune ai colpi critici non è vulnerabile agli attacchi furtivi. Il ladro deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da capire quale sia un punto vitale ed essere in grado di raggiungerlo. Il ladro non può compiere un attacco furtivo mentre colpisce una creatura con occultamento o mentre colpisce gli arti di una creatura le cui parti vitali sono fuori portata.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, un Cavaliere della Spada può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +2 al suo tiro per colpire e infligge 3 danni extra. Se il Cavaliere colpisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, la punizione non ha effetto, ma il suo uso viene comunque consumato per quel giorno.

Scacciare non morti (Sop): Linsha può scacciare non morti come un chierico di 2° livello. Può utilizzare questa capacità 5 volte al giorno.

Aura di coraggio (Sop): Un Cavaliere della Spada ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura. Gli alleati entro un raggio di 3 metri da lui acquisiscono a loro volta un bonus morale di +4 ai loro tiri salvezza.

Aura di bene (Str): Il potere dell'aura di bene di Linsha (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è 5.

***Individuazione del male* (Mag):** A volontà, il Cavaliere della Rosa può individuare il male come se facesse uso dell'omonimo incantesimo.

Eludere (Str): Se il ladro viene sottoposto a un qualsiasi effetto che normalmente consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza il ladro non subisce alcun danno.

Ispirare coraggio (Sop): Un Cavaliere della Rosa può ispirare coraggio nei suoi alleati (incluso se stesso) per due volte al giorno. Per essere influenzato, un alleato deve essere in grado di sentirlo parlare. Gli effetti perdurano fintanto che il Cavaliere della Rosa continua a parlare e per i 5 round successivi. Mentre parla, il Cavaliere della Rosa può combattere, ma non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a completamento di incantesimo (come le pergamene) o attivare oggetti magici comandati da una parola magica (come le bacchette). Gli alleati influenzati acquisiscono un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura, e un bonus morale di +2 al tiro per colpire e al tiro per i danni.

Coraggio cavalleresco (Sop): Un Cavaliere della Corona riceve un bonus di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli effetti di paura.

Scoprire trappole (Str): I ladri possono utilizzare l'abilità Cercare per individuare le trappole quando l'impresa ha una CD superiore a 20. Individuare una trappola non magica ha una CD pari almeno a 20, o superiore se è ben nascosta. Individuare una trappola magica ha una CD pari a 25 più il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla. I ladri possono utilizzare l'abilità Disattivare Congegni per disattivare le trappole magiche. Disattivare una trappola magica ha una CD pari a 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla. Se un ladro supera la CD della trappola di 10 o più con una prova di Disattivare Congegni, può studiare la trappola, capire come funziona e oltrepassarla (assieme al resto del gruppo) senza doverla disattivare.

Percepire trappole (Str): Il ladro ha un senso istintivo che lo mette in allarme nei pressi delle trappole, conferendogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Grido di adunata (Sop): Un Cavaliere della Rosa può, come azione gratuita, lanciare un urlo possente che infonde in tutti gli alleati nel raggio di 18 metri un bonus morale di +1 al loro tiro per colpire successivo e che aumenta la loro velocità base di 1,5 metri all'azione successiva. Grido di adunata è una capacità di influenza mentale che può essere usata fino a tre volte al giorno. Ha effetto solo su coloro che sono in grado di udire il grido del Cavaliere.

Forza dell'onore (Sop): Per una volta al giorno, il Cavaliere della Corona acquisisce un bonus morale di +4 al suo punteggio di Forza per 5 round. Attivare questa capacità è considerato un'azione gratuita.

Incantesimi da mistico conosciuti (6/7/5/3; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 0 - *creare acqua, cura ferite minori, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, purificare cibo e bevande, virtù;* 1°-*calmare animali, favore divino, individuazione del caos, individuazione dei non morti, speroni;* 2°-*allineamento imperscrutabile, blocca animali, cura ferite moderate;* 3°- *dominare animali*, parlare con i morti.*

*Incantesimo di dominio. Dominio: Animale (*parlare con gli animali* 1 volta al giorno, Conoscenze (natura) è un'abilità di classe).

Livello dell'incantatore: 6°.

Proprietà: armatura completa+3, scudo pesante+3, spada bastarda+4, balestra pesante+1, mantello del carisma+2.

Linsha Majere è la figlia maggiore di Usha e Palin Majere. Ha passato buona parte della sua infanzia assieme ai suoi famosi nonni, Caramon e Tika, e di recente ha studiato misticismo sotto la guida di Goldmoon alla Cittadella della Luce. Linsha è arrivata alla conclusione di dover soddisfare le aspettative degli altri membri della sua famiglia. Anche se stava già mostrando talento come mistica, tale convinzione la spinse a viaggiare fino a Sancrist per unirsi ai Cavalieri di Solamnia. Grazie alla sua determinazione progredì in fretta all'interno della gerarchia, e raggiunse l'apice del-

la carriera come cavaliere quando divenne la prima donna al di fuori di Solamnia ad essere ammessa nell'Ordine della Rosa. La sua dedizione e la sua determinazione spinsero il Gran Maestro Liam a sceglierla affinché venisse assegnata al circolo clandestino situato nella città di Sanction. Soltanto i cavalieri più determinati venivano assegnati a tale compito, in quanto erano tenuti a condurre vite che sembrassero disonorevoli in apparenza ma a rimanere in realtà fedeli ai codici d'onore Solamnici.

Linsha condusse questa doppia vita per quasi un decennio, fingendo di essere una tagliagola di nome Lynn mentre in realtà raccoglieva informazioni per conto dei Cavalieri di Solamnia. La sua missione la spinse a guadagnarsi la fiducia del misterioso Hogan Bight e a raccogliere informazioni su di lui per il circolo clandestino. Purtroppo, la decisione del circolo di rimuovere Hogan Bight dal suo ruolo di potere mise Linsha nella poco invidiabile posizione di dover disobbedire agli ordini ricevuti. Anche se in seguito venne esonerata per aver disobbedito agli ordini (pur rispettando lo spirito del Codice e della Misura), la sua reputazione ne rimase intaccata. Venne assegnata alla Città Scomparsa, dove svolse il ruolo di terza comandante dell'avamposto. Continuò a raccogliere informazioni per i cavalieri, fungendo da contatto principale con il drago di bronzo Iyesta, e mantenne i contatti anche con la Legione d'Acciaio. Ancora una volta, purtroppo, la sfortuna colpì, e Linsha venne accusata dell'assassinio del comandante. Anche se poi emersero delle prove che dimostrarono la sua innocenza, Linsha è scomparsa, presumibilmente in compagnia di Hogan Bight. Si dice che ora siano in cerca di qualcosa che era stato trafugato dalla tana della defunta Iyesta.

Qualinesti

Capitale: Nessuna
Popolazione: Umani, goblin
Governo: Dittatura militare (Qualinesti settentrionale); nessuna (Qualinesti meridionale)
Linguaggi: Comune, Elfico, Ergot, Goblin, Codice Gestuale (segni delle mani), Ogre
Commercio: Nessuno
Allineamento: NM, LM, CM

La foresta Qualinesti di Wayreth si estende nella parte sud-occidentale di Ansalon. La regione di Abanasinia, popolata dagli umani, si estende al nord e il Mare Nuovo ad est. Le Montagne Kharolis e il regno nanico di Thorbardin segnano i confini sud-orientali di Qualinesti. Un immenso lago è sorto al confine orientale della foresta, dove una volta si trovava la capitale del regno, Qualinost.

Vita e società

La terra di Qualinesti è attualmente occupata da predoni e fuorilegge. Il Capitano Samuval (Grr11 umano NM), un mercenario diventato fuorilegge che controlla la parte settentrionale di Qualinesti, ha promesso terre a quegli umani che si trasferiranno nell'area in cambio del servizio all'interno del suo "esercito".

I viaggiatori che provengono dalla parte meridionale di Qualinesti hanno riferito di quella che sembra una vasta, disciplinata e organizzata forza di goblin e di hobgoblin. L'orda sembra ben armata e ben equipaggiata. Nessuno sa chi li guida, o quali siano le loro intenzioni, dal momento che non hanno ancora attaccato nessuno. La loro presenza rende gli umani della zona molto nervosi.

Caratteristiche geografiche principali

L'immensa Foresta di Wayreth è l'elemento geografico più importante del territorio. Le Montagne Kharolis si innalzano ad est, lo Stretto di Algoni separa la foresta dall'isola dell'Ergoth del Sud ad ovest. Il Fiume Irabianca segna il confine settentrionale della foresta. Il Nalis Aren, o Lago della Morte, occupa l'area dove un tempo sorgeva la capitale elfica, Qualinost.

Luoghi importanti

La Guerra delle Anime ha avuto un effetto devastante sul regno di Qualinesti. Gli elfi, che avevano protetto la nazione fin dalla sua fondazione nell'Era dei Sogni, sono stati scacciati. Il regno è stato occupato da goblin e mercenari umani. La devastazione seminata da questi eserciti e l'opera dalla defunta signora dei draghi Beryllinthranox hanno eliminato molti luoghi importanti che erano esistiti per migliaia di anni.

Nalis Aren: Il "Lago della Morte" occupa l'area in cui un tempo sorgeva la capitale di Qualinost. Il Fiume Irabianca si riversa nel lago. È probabile che alcuni edifici della città in rovina siano ancora in piedi al di sotto della superficie dell'acqua, assieme alla carcassa del drago verde alieno Beryllinthranox. Molti dicono che il lago sia infestato dai fantasmi dei combattenti morti di entrambe le fazioni.

Pax Tharkas: Questa fortezza, situata sul confine orientale di Qualinesti sulle Montagne Kharolis, venne costruita da elfi, umani e nani come simbolo di pace e di unità. La fortezza al momento è vuota, anche se i predoni di Qualinesti, gli elfi profughi e i nani potrebbero essere interessati a controllarla.

Torre dell'Alta Stregoneria di Wayreth: La Torre dell'Alta Stregoneria è situata all'interno della foresta di Wayreth, ma ha la capacità di spostare se stessa e il bosco magico che la circonda entro un vasto raggio, dentro e fuori dai confini di Qualinesti. La torre è sempre sfuggita ad ogni tentativo di essere localizzata.

Storia regionale

La razza degli elfi Qualinesti nacque come conseguenza della tragica Guerra Fratricida. Amareggiati dalla rigida società dei confratelli Silvanesti, i Qualinesti si ripromisero di creare una società più tollerante sotto la guida di Kith-Ka-

nan. Gli elfi, i nani e gli umani costruirono la fortezza montana di Pax Tharkas come simbolo di pace e tolleranza tra le tre razze. Per millenni, gli elfi Qualinesti riuscirono a resistere alle guerre e alle tragedie senza dover pagare un duro prezzo come i loro vicini.

Qualinesti venne conquistato dai Cavalieri Scuri nel corso della Guerra del Caos, e subito dopo cadde sotto il controllo del grande drago verde Beryllinthranox. Invece di distruggere direttamente gli elfi, Beryllinthranox utilizzò i Cavalieri di Neraka per occupare la capitale e imporre pesanti tributi agli elfi.

Dopo la conclusione della Guerra delle Anime, agli elfi giunse notizia che Beryllinthranox si era stancata di loro e aveva intenzione di distruggerli. Gli elfi lavorarono assieme ai nani di Thorbardin e ai Cavalieri di Neraka, che non volevano la distruzione degli elfi, per far fuggire di nascosto buona parte della popolazione di Qualinost. Gli elfi rimanenti, un contingente di nani e di cavalieri difesero la città da un attacco guidato da Beryllinthranox stessa. Nella battaglia che ne seguì, Beryllinthranox venne fatta precipitare dagli elfi, che si avventarono su di lei per finirla. Il peso del gigantesco drago provocò il crollo dei tunnel dei nani sotto Qualinost, provocando la distruzione della città e la morte del drago stesso. Il Fiume Irabianca invase la depressione creatasi e formò il lago.

Gilthas, Portavoce del Sole e delle Stelle "il Re Burattino"

Mezzelfo Nbl7: GS 7; umanoide Medio (mezzelfo); DV 7d8-7; pf 28; Iniz +5; Vel 9 m; CA 21 (contatto 11, colto alla sprovvista 20); Att base +5; Lotta +4; Att +7 mischia (1d4+1/19-20, *pugnale+2*) o +9 a distanza (1d4+1/19-20, *pugnale+2*); Att comp +7 mischia (1d4+1/19-20, *pugnale+2*), o +9 a distanza (1d4+1/19-20, *pugnale+2*); QS tratti dei mezzelfi, vista elfica, abilità di classe bonus (Nascondersi), coordinare +1, favore +3, ispirare fiducia 2 volte al giorno, RI 17; AL NB; TS Temp +1, Rifl +7, Vol +8; For 9, Des 12, Cos 8, Int 15, Sag 14, Car 16. Altezza 1,72 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Cavalcare +3, Cercare +3, Conoscenze (nobiltà) +6, Conoscenze (storia) +6, Diplomazia +18, Intimidire +13, Nascondersi +5, Osservare +3, Percepire Intenzioni +7, Raccogliere Informazioni +12, Raggirare +15, Rapidità di Mano +3, Valutare +5; Autorità, Iniziativa Migliorata, Persuasivo.

Tratti dei mezzelfi (Str): Immune agli incantesimi e agli effetti di *sonno*, +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di ammaliamento, bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare, Diplomazia, Osservare e Percepire Intenzioni.

Favore: Il nobile è dotato della capacità di chiedere un favore a coloro che conosce. Per chiedere un favore, il nobile effettua una prova di favore (1d20+3). Può utilizzare questa capacità tre volte alla settimana, chiedendo favori a contatti diversi. Il DM definisce la CD in base all'entità del favore richiesto. La CD può variare da 10 per un piccolo favore a 25 per un favore estremamente pericoloso, costoso o illegale. Il nobile non può prendere 10 o 20 a questa prova, né può effettuare una seconda prova per lo stesso favore (o uno molto simile).

Ispirare fiducia: Il nobile può usare le sue arti oratorie per ispirare fiducia nei suoi alleati (non su se stesso), spronandoli a migliorare le loro possibilità di successo. Un alleato deve ascoltare e osservare un nobile per un round completo affinché l'ispirazione abbia effetto. L'effetto dura per 5 round. Il nobile può ispirare 4 alleati alla volta.

Wyrmslayer

La leggendaria spada *Wyrmslayer* venne create durante l'Era dei Sogni e venne usata nelle prime Guerre dei Draghi. La lama della spada è ricoperta di incisioni elfiche, e l'incrocio dell'elsa è scolpito a forma di becco d'aquila. Sia *Wyrmslayer* che la sua compagna, *Wyrmsbane*, furono donate agli eredi del casato reale di Silvanesti. *Wyrmslayer* passò nelle mani di Kith-Kanan, il fondatore di Qualinesti. Alla morte del grande re, quella possente arma venne sepolta con lui.

La spada venne dimenticata fino alla Guerra delle Lance, quando giunse nelle mani di Tanis Mezzelfo mentre combatteva per sfuggire alla morte all'interno delle antiche sale funerarie elfiche. Tanis perse *Wyrmslayer* a Tarsis, ma i suoi compagni conservarono la spada per lui. La spada venne confiscata assieme a un globo dei draghi dal Portavoce del Sole a Qualin-mori, e di essa, da allora, si persero le tracce.

Descrizione: *Wyrmslayer* è una *spada lunga anatema dei draghi+3*, conferisce a colui che la impugna un bonus di resistenza +3 contro le armi a soffio e gli incantesimi di tutti i draghi. La spada è immune all'effetto di ultimo respiro di un draconico baaz. Dispone anche dell'insolita proprietà di emettere un forte ronzio quando un vero drago si trova entro 9 metri da essa, e il rumore è abbastanza forte da essere sentito e da risvegliare i draghi in un raggio di 90 metri.

Wyrmsbane

Wyrmsbane, o la "Redentrice", come viene chiamata a volte, venne forgiata a Silvanesti nel corso della Seconda Guerra dei Draghi. La lama della spada è ricoperta di incisioni elfiche, e l'incrocio dell'elsa è scolpito a forma di becco di falco. Venne usata esclusivamente dai membri del casato di Silvanesti fino alla Guerra delle Lance, quando Alhana Starbreeze ne fece dono a Tanis Mezzelfo. Dopo la Guerra del Caos, la lama venne rubata dalla Tomba degli Eroi a Solace e finì nel cumulo del tesoro di un capotribù ogre di Blöten.

Descrizione: *Wyrmsbane* è una *spada lunga anatema dei draghi+2* che può lanciare *localizza oggetto* per tre volte al giorno come un mago di 8° livello. La spada è immune all'effetto di ultimo respiro di un draconico baaz.

Un alleato in cui sia stata ispirata fiducia ottiene un bonus morale di +2 ai tiri salvezza e un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni delle armi.

Coordinare: Un nobile è naturalmente portato a far lavorare la gente assieme. Quando il nobile è in grado di coordinare e di impartire ordini, conferisce un bonus totale di +3 all'impresa da svolgere effettuando una prova di collaborare, invece del normale bonus di collaborare di +2. Questa capacità non può essere usata per prestare aiuto in combattimento.

Proprietà: Medaglione del Sole (vedi sotto), *pugnale+2.*

Gilthas

Gilthas, il figlio degli Eroi delle Lance Tanis Mezzelfo e Laurana del Casato Solostarian, nacque circa 17 anni prima della Guerra del Caos. All'età di sei anni Gilthas, o Gil, rischiò di morire a causa di una malattia, e in seguito soffrì di violente emicranie. I suoi lo vezzeggiarono e lo protessero in ogni modo, e fecero di tutto per proteggerlo dagli intrighi di palazzo elfici e dai pregiudizi razziali che avrebbe dovuto affrontare a causa del suo sangue, per un quarto umano.

Purtroppo, appena prima dell'inizio della Guerra del Caos, l'infido Senatore Rashas ordì un complotto per esiliare il Portavoce Porthios e la sua moglie incinta, Alhana Starbreeze, regina dei Silvanesti. Gilthas accettò il titolo di Portavoce del Sole per salvare la vita della Regina Alhana, che veniva tenuta in ostaggio sotto il tiro degli arcieri.

Meno di un anno dopo, i Cavalieri di Takhisis invasero e conquistarono rapidamente Qualinesti. Gilthas conservò la sua posizione di re, ma rimase soltanto come re burattino, anche se non sotto il controllo di Rashas. Dopo aver scoperto che la sua ancella era una spia Kagonesti, Gilthas le chiese di trasmettere un messaggio agli elfi scuri ribelli, Porthios e Alhana, inviando una richiesta d'aiuto contro i Cavalieri Scuri. Ma poi scoppiò la Guerra del Caos.

Le forze di Gilthas e di Porthios aiutarono quelle dei Cavalieri Scuri a distruggere i draghi di fuoco, gli wight delle ombre e i guerrieri demoniaci del Caos. A guerra conclusa, con la presunta morte di Porthios e grazie all'eroismo dimostrato da Gilthas, i Qualinesti appoggiarono Gilthas come loro nuovo re. Gilthas sperava di poter abdicare quando suo cugino Silvanoshei, appena nato, sarebbe stato abbastanza vecchio da assumere il comando della nazione elfica unificata. Tuttavia, i Cavalieri Scuri si impadronirono rapidamente e segretamente del potere a Qualinesti, senza capire che il re burattino, che di nascosto aveva combattuto i traditori del Senato di Qualinesti, continuava ad opporsi a loro.

In seguito l'orribile drago Beryllinthranox giunse nella foresta di Qualinesti con l'intenzione di rendere gli elfi suoi schiavi. Proclamandosi signora dei Cavalieri di Takhisis, Beryllinthranox pose il Portavoce sotto il suo giogo. Con l'aiuto in segreto della ribelle chiamata la Leonessa, e grazie ai tunnel costruiti dai nani di Thorbardin, Gilthas riuscì a far fuggire di nascosto numerose famiglie di elfi da Qualinesti, prima che Beryllinthranox o i Cavalieri Scuri potessero rendersi conto di ciò che era successo.

Medaglione del Sole: Questo artefatto minore è il simbolo ufficiale del sovrano di Qualinesti. Quando viene indossato da un elfo di allineamento buono, conferisce al portatore un bonus di deviazione +10 alla sua CA e una resistenza agli incantesimi pari a 10 + il livello del personaggio. Se una creatura che non sia un elfo di allineamento buono indossa il medaglione, essa subisce 2d6 danni sacri ad ogni round finché non rimuove il medaglione. Analogamente, se una creatura entra in lotta con il portatore del medaglione, subisce 2d6 danni sacri ad ogni round.

Kerianseray

Abiurazione forte; LI 20°.

Kerianseray, la Leonessa

Kagonesti femmina Brb3/Rgr5: GS 8; umanoide Medio (elfa); DV 3d12+6 più 58+10; pf 63; Iniz +3; Vel 12 m; CA 16 (contatto 13, colta alla sprovvista 13); Att base +8; Lotta +10; Attacco +12 mischia (1d6+3/17-20, *spada corta affilata+1*); Att comp +12/+7 mischia (1d6+3/17-20, *spada corta affilata+1* o +10/+7 mischia (1d6+3/17-20, *spada corta affilata +1*)) e +8 mischia (1d4+1, pugnale); AS nemico prescelto (umanoidi [umani] +4, draghi +2), ira 1 volta al giorno; QS vista elfica 24 m, tratti dei Kagonesti, percepire trappole +1, schivare prodigioso, empatia selvatica; AL CB; TS Temp +9, Rifl +8, Vol

+2; For 14, Des 17, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 13.

Abilità e talenti: Acrobazia +5, Addestrare Animali +4, Artigianato (costruire trappole) +2, Ascoltare +8, Cercare +3, Conoscenze (natura) +11, Equilibrio +4, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +14, Nuotare +4, Osservare +3, Raccogliere Informazioni +2, Saltare +7, Scalare +7, Sopravvivenza +12; Arma Accurata, Autorità, Combattere con Due Armi, Furtivo, Resistenza Fisica, Seguire Tracce.

Nemico prescelto (Str): Il ranger guadagna un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro il suo nemico prescelto. Analogamente riceve un bonus ai tiri per i danni dell'arma contro quel tipo di creature. I bonus sono +4 contro gli umani e +2 contro i draghi.

Ira (Str): Il barbaro può cadere in preda all'ira una volta al giorno. Quando è in preda all'ira, Kerianseray ottiene le seguenti statistiche: CA 14 (contatto 11, colta alla sprovvista 11); +16 pf; Att comp +14/+9 mischia (1d6+5/17-20, *spada corta affilata+1*) TS Temp +11, Vol +4; For 18, Cos 18; Nuotare +6, Saltare +9, Scalare +9. L'ira dura per 7 round, dopodiché diviene affaticata.

Tratti da Kagonesti (Str): Immune a incantesimi ed effetti di *sonno*; +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di ammaliamento; bonus di +1 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza, bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Percepire trappole (Str): Il barbaro ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi effettuati da trappole.

Schivare prodigioso (Str): Il barbaro mantiene il bonus di Destrezza alla CA anche se viene colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile.

Proprietà: Corazza di cuoio+1, spada corta affilata+1, pugnale.

Nei giorni che seguirono alla Guerra delle Lance, gli elfi Qualinesti in esilio fecero ritorno a Qualinesti per reclamare la foresta che avevano perduto per mano degli eserciti dei draghi. I Qualinesti obbligarono numerosi Kagonesti che vivevano nell'Ergoth del Sud a fungere da loro servitori nella foresta riconquistata di Qualinesti. Con l'intenzione di portare la civiltà tra i "barbari" Kagonesti, Kerianseray, la figlia di Dallatar, venne portata via dalla sua dimora e costretta a una vita di servitù. All'inizio Kerian sperava di scappare, ma presto si rese conto che avrebbe potuto svolgere un ruolo di vitale importanza come spia per conto di suo padre, e lo aiutò ad impedire che venissero compiuti altri rapimenti.

Quando Gilthas, il Re Burattino, venne costretto ad accettare il mantello di Portavoce del Sole, Kerian provò simpatia per il giovane sovrano. Poiché veniva spesso lasciata sola con lui, venne a conoscenza delle sue più nascoste frustrazioni come marionetta di Rashas. Kerian, essendo assai più vecchia di Gilthas, non pensava le fosse concesso dare voce ai suoi sentimenti, finché, un giorno, non gli rivelò il legame che ancora manteneva con suo padre. Invece di allontanarla, Gilthas colse al volo l'opportunità per allearsi con il padre di Kerian e con il fuorilegge Porthios. Si innamorò presto di Gilthas e divenne la sua consigliera più fidata.

Dopo la Guerra del Caos, quando i Cavalieri di Takhisis assunsero il comando, altri utilizzarono ancora una volta Gilthas come re burattino. Kerian gli offrì il suo aiuto, e Gilthas e Kerian si sposarono in segreto con la benedizione della madre di Gilthas, Laurana. Nella speranza di distogliere l'attenzione da Gilthas e dal suo piano di evacuare Qualinesti utilizzando i tunnel sotterranei, Kerian assunse il ruolo della Leonessa, una fuorilegge che assaliva i Cavalieri Scuri e aiutava gli elfi a fuggire da Qualinesti attraverso le foreste. Le sue imprese la resero una delle fuorilegge più ricercate dai Cavalieri Scuri, che ricevevano voci contrastanti sul suo aspetto: alcuni la descrivevano come una Kagonesti dai capelli scuri e dalla forza di una belva feroce, altri come una Qualinesti dotata di una bionda criniera da leone.

Sancrist

Capitale: Monte Nonimporta (gnomi); Castello Uth Wistan (Gunthar)
Popolazione: Gnomi, umani civilizzati
Governo: Repubblica (gnomi); feudale (Solamnici)
Linguaggi: Comune, Gnomesco, Solamnico
Commercio: Metalli preziosi (oro, argento, platino, gemme)
Allineamento: NB (gnomi), LB (Solamnici)

L'isola di Sancrist è la massa di terra più ad occidente di Ansalon, e solitamente si tiene lontana dalle questioni politiche che coinvolgono il resto del continente. L'isola è divisa in due parti: la metà nord-orientale ospita il Monte Nonimporta, un antico vulcano cavo abitato dagli gnomi e circondato da una vasta catena montuosa; la metà meridionale è composta da prati e terreni boschivi, ed è abitata dai Solamnici.

L'Estate del Caos ha provocato numerosi tragici cambiamenti nell'isola di Sancrist. Le divisioni che separavano la parte orientale dell'isola da quella occidentale si sono fatte più marcate. I Solamnici hanno dichiarato che la parte occidentale dell'isola si sarebbe chiamata Gunthar e che sarebbe stata la sede del detentore del titolo ereditario del gran maestro dei Cavalieri di Solamnia. La parte orientale è stata devastata da forti sommovimenti quando un signore dei draghi minore di nome Pyrothraxus ne ha preso il controllo.

Vita e società

Gli gnomi conducono una vita estremamente disciplinata, in cui ognuno è affiliato a un clan e a una gilda. Un gran consiglio di capi clan e di

maestri delle gilde nominati attraverso elezione governa "il Monte", e il consiglio in questione rappresenta oltre 200 clan e 50 gilde. Le decisioni del consiglio sono indiscutibili... ovviamente quando il consiglio riesce a prenderle nonostante la pesante burocrazia che governa la vita degli gnomi. Una volta che una decisione viene presa, solitamente viene trascritta e conservata negli archivi del Monte, in modo che tutto venga conservato.

Le gilde si governano da sole e solitamente sono dedite a un campo specifico di attività (come ad esempio la gilda dei matematici, degli ingegneri o della filosofia). In ogni gilda esiste un comitato che ispeziona le nuove invenzioni e le petizioni degli gnomi appartenenti alla gilda.

Lo stile di vita Solamnico è di stampo più feudale. Esistono vari nobili che lasciano coltivare le loro terre ai contadini. Tutti i nobili giurano fedeltà alla famiglia Uth Wistan e ai Cavalieri di Solamnia in generale.

Caratteristiche geografiche principali

La massa di terra nord-orientale dell'isola, la più grande, è una gigantesca catena montuosa con alcuni vulcani parzialmente attivi. La parte meridionale dell'isola è colonizzata dai Solamnici, anche se buona parte delle abitazioni ruota attorno al Castello Uth Wistan e alla Baia di Thalan. Il resto dei boschi dell'isola è dominio degli animali selvatici.

Monte Nonimporta: La metà superiore di questa montagna è stata fatta saltare in aria dagli gnomi, e Pyrothraxus ora la usa, assieme al relativo sistema di caverne interconnesse, come tana. I cunicoli sotterranei sono rimasti danneggiati dall'esplosione ma sono rimasti abitabili, e gli gnomi pian piano stanno ricostruendo il tutto.

Baia di Thalan: Il porto di Sancrist ora è pesantemente fortificato e pattugliato dai Cavalieri di Solamnia per prevenire ogni tentativo di invasione.

Luoghi importanti

Il Monte Nonimporta è solitamente la locazione che viene subito in mente quando si parla dell'isola di Sancrist, anche se coloro che sono dotati di maggior senso della storia o del sacro sono più interessati alla metà dell'isola abitata dagli umani.

Castello Uth Wistan: Il Castello Uth Wistan e i suoi dintorni sono stati proclamati la capitale della nuova nazione di Gunthar. È stato anche deciso che il gran maestro dei Cavalieri di Solamnia governi su Gunthar e risieda nel castello.

Canali di lava: Questi canali di lava artificiali sono uno dei più grandi trionfi dell'ingegneria gnomesca. Gli gnomi sono riusciti a deviare il flusso di lava sotterraneo del Monte Nonimporta, e a utilizzarli come fonte di calore per le loro dimore e le loro officine.

Radura di Whitestone: Questo è uno dei luoghi più sacri di tutta Krynn. Il Gran Sacerdote in persona benedisse la pietra e proibì a chiunque di toccarla. Nel cuore della radura si erge un'enorme pietra bianca fatta di una sostanza sconosciuta. Fu qui che Vinas Solamnus incontrò la triade di Paladine, Kiri-Jolith e Habbakuk. Indipendentemente dalla stagione e dal clima, la radura è sempre verde e l'aria è sempre tiepida.

Storia regionale

L'isola è stata la dimora ancestrale degli gnomi di Ansalon fin dai tempi antichi, e ha permesso loro di dedicarsi allegramente alle loro invenzioni entro i confini del Monte Nonimporta. Sancrist ospita anche la Radura di Whitestone, dove Vinas Solamnus ebbe l'epifania che lo condusse a fondare i Cavalieri di Solamnia. Da allora, la metà meridionale dell'isola è stata abitata dai Solamnici, che hanno stretto un accordo con gli gnomi che dura da molti secoli.

Gli gnomi hanno fatto saltare in aria la cima del Monte Nonimporta nel corso dell'Estate del Caos, e il drago rosso Pyrothraxus ora utilizza i resti fumanti della cima del monte come tana. Nonostante questo, la vita degli gnomi è rimasta praticamente immutata, fatta eccezione per il fatto che ora offrono omaggi al drago e lo interrogano in continuazione sul funzionamento dei suoi poteri. Anche se hanno subito varie perdite a causa del pessimo carattere del drago, gli gnomi pensano che sia un prezzo piccolo da pagare pur di avere l'opportunità di studiare un drago vivente.

Schallsea

Capitale: Schallsea
Popolazione: Umani (barbari Que-Nal, Wemitowuk, Abanasiniani, Solamnici)
Governo: Tribale (Wemitowuk e Que-Nal); teocrazia (Cittadella della Luce)
Linguaggi: Comune, Que-Nal, Solamnico, Wemitowuk
Commercio: Provviste alimentari, pesce (Wemitowuk); monete, pellegrinaggi (Cittadella)
Allineamento: LB

Quest'isola collinosa a forma di fagiolo, situata nel Mare Nuovo, è lunga trecento chilometri e larga centoventi nel suo punto più ampio. Le sue estati sono calde, ma temperate dalle brezze del mare. L'inverno porta la neve nei tratti interni dell'isola. L'isola è rimasta praticamente inesplorata e sconosciuta, finché una grande battaglia nel corso della Guerra delle Lance non ha cambiato le sorti dell'isola per sempre.

Vita e società

Gli Wemitowuk sono gli abitanti originari dell'isola, e vivono in capanne di pietra e fango dai tetti in tegole. Sono strettamente vegetariani e indossano vesti molto semplici. Preferiscono essere lasciati soli, ma accolgono con rispetto gli stranieri nelle loro terre, come ha dimostrato l'arrivo dei barbari Que-Nal sull'isola. Gli Wemitowuk sono governati da capotribù e sono uno dei popoli più pacifisti di tutto Ansalon.

I Que-Nal provengono da Abanasinia e somigliano ai barbari di quelle terre. Tutti i loro villaggi sono situati sulla costa, e sono dei marinai eccezionali. Non conoscono il metallo, tuttavia, quindi non dispongono di fabbri o battitori, ma sono esperti conciatori, e quindi sanno fare a mano del metallo. I loro sciamani giocano un ruolo importante nella loro società, e alimentano il rancore contro i Que-Shu, che hanno cacciato i Que-Nal da Abanasinia. Non amano la Cittadella della Luce, e sarebbero felici di vederla rimossa.

I Solamnici e gli Abanasiniani vivono quaggiù allo stesso modo in cui vivono nelle loro terre; i Solamnici pattugliano il porto di Schallsea, mentre i mercanti Abanasiniani vanno in cerca di profitti.

Caratteristiche geografiche principali

L'isola di Schallsea dispone di una topografia assai variegata, che va dalle colline brulle alle piccole foreste. La costa è composta per lo più da scogliere, ma i Que-Nal hanno trovato molti luoghi che usano come porti naturali.

Colline Spoglie: Su queste colline non cresce mai nulla. Le leggende dei Wemitowuk narrano che il drago d'argento un tempo maledisse questo luogo perché gli antichi Wemitowuk un tempo ne provocarono la collera.

Porto di Schallsea (Piccola città, 9.040): Questo paese è situato sull'unica baia completamente riparata dell'isola, abbastanza profonda da permettere alle navi di entrare e di calare l'ancora senza pericolo. La città non è stata costruita pensando al commercio, ma è diventata comunque il fulcro di molte attività. L'ostello del Focolare Accogliente, gestito da Iryl Songbrook (Grr2/Brd4/Mistica5 Silvanesti femmina NB) apre le sue porte ai pellegrini e ai profughi.

Luoghi importanti

L'isola di Schallsea e la Cittadella della Luce sono per molti la stessa cosa, nonostante i sentimenti ostili di alcuni indigeni.

Cittadella della Luce: La Cittadella della Luce è un complesso di cupole di cristallo che scintillano al sole, ed è il cuore del misticismo di Ansalon. All'interno di questa cittadella, gente di ogni razza vive in completa armonia. Il vecchio Labirinto di Siepi e la Scala d'Argento sono situate qui.

Giardini dei Morti: Prima del secondo Cataclisma, questo era il luogo di punizione (per mano di Chislev o di Chemosh) per i capi Wemitowuk che avevano peccato contro le divinità o contro la natura. Il secondo Cataclisma chiuse il tunnel d'ingresso al giardino. Ora che corre voce che gli dei sono tornati, gli Wemitowuk si chiedono se il tunnel si riaprirà.

Storia regionale

Goldmoon e i suoi compagni giunsero sull'isola di Schallsea in cerca di illuminazione mistica. L'isola ospitava già un luogo mistico conosciuto come la Scala d'Argento, un artefatto lasciato dagli dei dove i mortali potevano affrontare i loro demoni interiori ed emergere spiritualmente più forti.

Goldmoon e i suoi seguaci radunarono i loro alleati attorno alla Scala d'Argento e costruirono la cittadella con l'aiuto di un gruppo di abili nani delle colline che fungevano da artigiani. Per anni fu una delle più belle costruzioni di tutto Ansalon e il principale centro di insegnamento delle arti mistiche.

La cittadella venne attaccata dalle forze del grande drago verde Beryllinthranox nel corso della Guerra delle Anime. La struttura rimase gravemente danneggiata e il Labirinto di Siepi venne bruciato. La Cittadella è ancora in riparazione, ma i mistici sono ancora afflitti per la per-

dita della loro Prima Signora, Goldmoon, uccida dalla chierica scura Mina.

Silvanesti

Capitale: Silvanost
Popolazione: Minotauri
Governo: Imperiale (occupazione)
Linguaggi: Comune, Nanico, Elfico, Ergot, Goblin, Istariano, Linguaggio Kender, Kharoliano, Minotauro, Ogre
Commercio: Nessuno
Allineamento: LM, NM, CM, N

La grande foresta di Silvanesti si estende al centro della parte meridionale di Ansalon. È delimitata a nord dalle Montagne Khalkist, dal regno nanico di Thoradin, e dalle terre degli ogre di Blöde. A est il regno confina con la Baia di Balifor e con la Desolazione. Le Pianure della Polvere e la Strada del Re, ormai in rovina, segnano i confini occidentali di Silvanesti, mentre l'Oceano di Courrain si estende al sud.

Vita e società

I minotauri non hanno perso tempo a uccidere o a mettere in fuga i rimanenti elfi di Silvanesti dopo aver invaso le loro terre. Poco dopo, hanno scacciato anche le forze di occupazione dei Cavalieri Scuri. I minotauri di Silvanesti devono ancora adattarsi alla loro nuova posizione, ma continuano a seguire il codice d'onore tipico della loro società. Hanno uno stretto senso dell'onore e della legge, ma risolvono ogni disputa attraverso prove di forza e di abilità in battaglia.

Caratteristiche geografiche principali

I margini della splendida foresta di Silvanesti sono avvizziti e senza vita, come letale risultato della presenza dello Scudo che per molti anni ha circondato la foresta elfica dopo la Guerra del Caos. Il resto della foresta di Silvanesti è rimasto pressoché immutato, evitando le devastazioni della guerra.

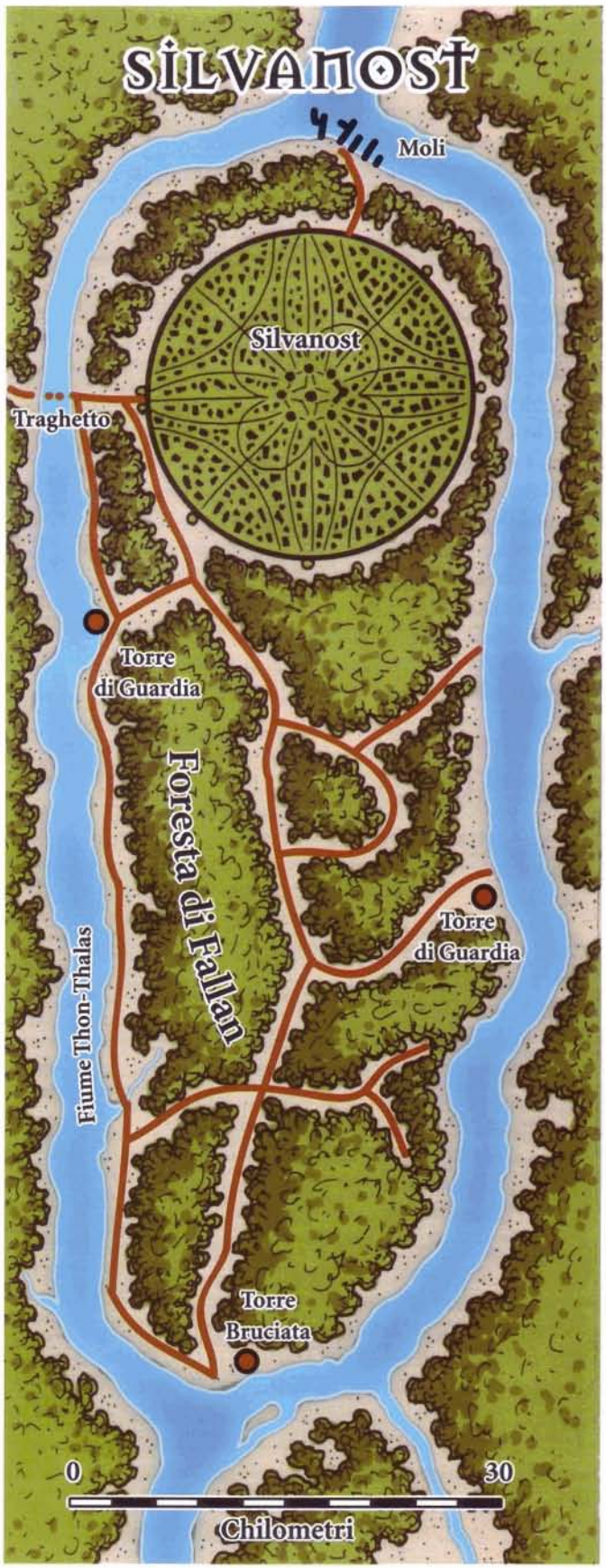
Isola di Fallan: La capitale di Silvanesti è costruita su quest'isola, situata a una biforcazione del Fiume Thon-Thalas, e il fiume forma una barriera protettiva attorno ad essa.

Fiume Thon-Thalas: Il Thon-Thalas, o "Fiume del Nobile", nasce dalle pendici delle Montagne Khalkist, nella zona centrale a nord delle terre elfiche, prima di riversarsi nell'Oceano di Courrain a sud.

Luoghi importanti

Anche se gli elfi raccontano storie terribili riguardo alla distruzione dell'architettura, degli artefatti e degli edifici storici di Silvanesti, in realtà i minotauri non hanno inflitto grandi danni al regno elfico. Molte delle strutture tradizionali sono ancora in piedi.

Strada del Re: La Strada del Re è la strada principale che un tempo correva ad ovest, verso la regione dei Kharolis, collegando la capitale, Silvanost, alla città di Tarsis, anche se ora la strada arriva solo alle Pianure della Polvere.



Pashin (Piccolo paese, 1.100): Il paese di Pashin, un tempo un'anonima comunità di frontiera, è diventato un importante avamposto dei Cavalieri di Takhisis nel corso dell'Era dei Mortali. I Cavalieri Scuri di quaggiù erano al servizio della grande signora dei draghi, Malystryx, e attendevano la caduta dello Scudo di Silvanesti, a sud.

Con la venuta della Guerra delle Anime, i Cavalieri Scuri di Pashin hanno giurato fedeltà a Mina e all'Unico Dio. I Cavalieri Scuri hanno usato dei battelli fluviali per rifornire la città e mantenere in vita le forze di occupazione, e hanno combattuto contro gli elfi che assalivano i battelli usando tattiche di guerriglia. L'esercito di occupazione ha mantenuto la sua posizione finché i vascelli dei minotauri non hanno risalito il Fiume Thon-Thalas, il che ha concesso ai Cavalieri Scuri di sopravvivere ma ha segnato la fine della loro occupazione di Silvanesti.

Cancello di Silvanost

Da quando i minotauri hanno espulso i Cavalieri Scuri da Silvanesti, la popolazione della città è cresciuta all'improvviso. Cavalieri Scuri, mercenari disillusi e profughi elfi ora affollano la città e la rendono un luogo sovrappopolato e caotico, con molti esuli che si accampano sulle colline fuori del paese perché non c'è più nessun alloggio disponibile. Le dispute e i conflitti armati sono all'ordine del giorno, e i Cavalieri Scuri possono fare ben poco per placare le ostilità crescenti.

Elfi: un popolo in esilio

Le sorti degli elfi alla fine della Guerra delle Anime possono costituire un ottimo argomento per una campagna. Gli elfi ora sono un popolo senza una terra. Il Capitano Samuval, un ex Cavaliere Scuro, e i suoi predoni, controllano il nord di Qualinesti. Un grosso manipolo di goblin, guidato da una figura misteriosa, è riuscito ad organizzarsi e sta assumendo il controllo del sud di Qualinesti.

Dopo la battaglia di Sanction, gli elfi hanno preso a scontrarsi tra loro. Alcuni dei Silvanesti vogliono marciare a sud per liberare Silvanesti dai minotauri e fanno pressioni affinché i Qualinesti li aiutino. I Qualinesti non vedono perché dovrebbero rischiare le loro vite per una terra che non è la loro. Alcuni parlano di fare ritorno alla propria terra. Altri vogliono trovare un'altra terra che diventi la loro nuova patria e parlano di viaggiare fino alle Pianure della Polvere, anche se ciò significa che potrebbero entrare in conflitto con i barbari che vivono laggiù. Altri elfi, stanchi di tutte queste discussioni, si muovono per conto loro, cercando di ricostruirsi una vita in quelle grandi città che sono libere (o quasi libere) dal controllo dei loro nemici.

Alhana Starbreeze, devastata dalla perdita del suo amato figlio, si è rifiutata di assumere qualsiasi ruolo di comando. Ha convinto Gilthas a fungere da rappresentante degli elfi. Gilthas ha ascoltato le varie fazioni e ora sta decidendo cosa fare, ma sa che tra gli elfi c'è chi non lo accetterà mai a causa del suo sangue umano. Sta anche entrando in conflitto con sua moglie, Kerian la Leonessa, che è fermamente intenzionata a fare ritorno alla terra nativa del suo popolo, gli elfi selvaggi. Forse il loro amore non sarà abbastanza forte da superare questa prova.

Gilthanas (il principe esiliato dei Qualinesti) e Silvara (un drago d'argento) sono stati visti per l'ultima volta nell'Ergoth. Sembra che Silvara, camuffata da Cavaliere di Solamnia, stesse aiutando gli altri cavalieri nella lotta contro il signore supremo dei draghi Gellidus. Gilthanas sembra essere al suo fianco, e ora forse i due potrebbero intervenire in aiuto degli elfi esiliati. Si dice che Porthios, il fratello di Gilthanas e il marito di Alhana, sia ancora vivo, anche se orribilmente sfregiato e sfigurato. Ma dove si trovi e perché continui a nascondersi è un mistero.

Alcuni umani provano pietà per gli elfi, a causa di ciò che hanno perso. Altri invece pensano che gli elfi arroganti hanno avuto ciò che si meritavano, dal momento che hanno spesso cercato di isolarsi dal resto dei popoli di Ansalon.

Il sindaco di Pashin è Emilian Togh (Nbl4 umano), anche se il Generale Dogah (Grr5/Cavaliere del Giglio6 umano) è l'ufficiale in comando delle forze di occupazione. Altri individui degni di nota nel piccolo paese includono: Klaudia Lorn (Mistica3 mezzorca); Whyndam, il capitano delle guardie (Com1 umano); Kaybrin, il vice comandante delle guardie (Com2 umano); Keron il fabbro (Esp2 [fabbro] umano); Stewart Donson, l'oste del Corvo Ferito (pop2 umano); e molti altri mercenari senza lavoro.

Torri di E'li: Le Torri di E'li sorvegliano l'ingresso al Fiume Thon-Thalas dall'Oceano di Courrain al sud, anche se la loro presenza non è servita a respingere la flotta d'invasione dei minotauri.

Torre Shalost: Questo monumento, conosciuto anche come "Torre di Waylon", racchiude al suo interno il corpo senza vita preservato magicamente di Waylorn Wyvernsbane.

Torre delle Stelle: La Torre delle Stelle, la sede tradizionale del governo del reame, è situata al centro di Silvanost. Alla base della torre si apre la Sala delle Udienze, dove il Portavoce delle Stelle un tempo riceveva la sua corte. Il trono di smeraldo è posto su un piedistallo rialzato al centro della stanza. Le pareti ingioiellate della torre erano progettate per riflettere la luce della luna d'argento e di quella rossa, e si innalzano per 180 metri fino a un'apertura nel tetto, che lascia filtrare la luce della luna. La torre è circondata dal Giardino di Astarin, a forma di stella, che collega la torre alla residenza del casato reale, il Palazzo di Quinari.

Storia regionale

Silvanesti, fondato direttamente da Silvanos, considerato il padre della civiltà su Ansalon, è una nazione che è resistita alle avversità più a lungo di qualsiasi altra. È sopravvissuta alla secessione della nazione dopo la Guerra Fratricida, all'incubo magico di Lorac nel corso della Guerra delle Lance, e alla devastazione delle forze del Caos.

Dopo l'Estate del Caos, gli elfi di Silvanesti hanno ceduto alle loro paure e hanno costruito uno scudo magico attorno alla foresta della loro nazione. Lo Scudo doveva servire a tenere Silvanesti isolato dalla distruzione del mondo esterno dopo la guerra, ma pretese un alto prezzo da pagare. Lo Scudo provocò l'avvizzimento e la morte della vegetazione e gli animali nei pressi dei suoi confini, e ha diffuso una strana epidemia tra gli elfi, facendoli avvizzire. Nel corso della Guerra delle Anime, un piccolo contingente dei Cavalieri di Takhisis è riuscito a penetrare lo Scudo e a distruggerlo. I cavalieri, sotto il comando di Mina, hanno ridotto gli elfi in schiavitù.

Poco dopo la Battaglia di Sanction, l'esercito dei minotauri è approdato sulle rive di Silvanesti e ha invaso la nazione, uccidendo molti elfi e mettendo in fuga gli altri. Sia i Silvanesti che i loro cugini Qualinesti sono ora senza una patria e allo sbando.

Solamnia

Capitale: Solanthus
Popolazione: Umani, nani delle montagne
Governo: Repubblica (Solamnici); monarchia (Kayolin)
Linguaggi: Comune, Nanico, Solamnico
Commercio: Navi, legname, birra, gemme, ferro, acciaio, cavalli, bestiame
Allineamento: LB, NB, CB, LM

Solamnia è la nazione più grande e dai territori più disparati al suo interno in tutto Ansalon, e occupa la parte settentrionale di Ansalon per oltre 750 chilometri. Tra tutte le regioni, Solamnia è stata quella più duramente colpita dal regno dei signori supremi dei draghi. La metà settentrionale del suo territorio è stata reclamata dal temibile drago blu Khellendros, che è stato ucciso nel corso della Guerra delle Anime. Nonostante ciò, le vie carovaniere di Solamnia sono rimaste inalterate e si sono fatte ancora più frequentate, agevolando il flusso dei beni verso Qualinesti e Neraka.

Vita e società

A differenza degli altri signori supremi dei draghi, Khellendros si è preoccupato di ridurre al minimo gli effetti della sua presenza nella vita quotidiana del paese. Dopo aver introdotto i Cavalieri di Neraka come suoi soldati e guardiani, ha incoraggiato la prosecuzione dei commerci, ben sapendo che i proventi avrebbero arricchito anche i suoi forzieri. Purtroppo, la politica di Khellendros ha invitato e incoraggiato altre creature malvagie a stabilirsi nella zona nord di Solamnia.

Il legame tra i nani di Kayolin e i Solamnici umani è rimasto forte. Per molti anni dopo la conquista della parte settentrionale di Solamnia da parte di Khellendros, i nani sono diventati i principali fornitori di metalli, di minerali e di armi di Solamnia.

Caratteristiche geografiche principali

La regione di Solamnia ospita due catene montuose (i Vingaard e i Carnet), il fiume più lungo di Ansalon (il Vingaard) e il bacino fluviale più fertile (le Pianure di Solamnia). Il signore supremo dei draghi, Khellendros il blu, ha esteso le Distese Settentrionali ancora più ad ovest. Anche se buona parte di questa zona di Solamnia è più asciutta di quanto non fosse un tempo, soltanto un piccolo segmento, ora noto come le Distese Azzurre, è diventato un deserto sabbioso. Un altro cambiamento visibile è un grande sommovimento del terreno rimasto dalla Guerra del Caos e conosciuto come l'Impronta del Caos.

Impronta del Caos: Questo gigantesco canyon a forma di artiglio è composto dai resti bruciati di ciò che è rimasto dopo un attacco dei draghi di fuoco della Guerra del Caos. Quando Khellendros era in vita, questo tratto di territorio serviva a indicare dove finiva la terra di Solamnia vera e propria e dove cominciava il reame del drago blu. Il fondo del canyon è ricoperto da perenni esalazioni di fumo, come se qualcosa stesse

bruciando, ma gli esploratori non hanno mai trovato nessuna fonte che lo generasse.

Luoghi importanti

Solamnia ospita il centro principale di studio, di teologia e di scrittura di Ansalon, la città di Palanthas. È anche la regione che ospita la Torre del Sommo Chierico, considerata una delle meraviglie architettoniche di Ansalon e un punto strategico fondamentale nella zona.

Città dei Nomi Perduti: Questa città, nei pressi delle Distese Settentrionali, è rimasta abbandonata fin dalla seconda era di Krynn. La progenie draghesca di Khellendros si è radunata quaggiù, e dalla Guerra delle Anime nessuno ha riferito l'attuale situazione delle rovine.

Torre del Sommo Chierico: La struttura un tempo gloriosa della Torre del Sommo Chierico è caduta in rovina ed è stata abbandonata fin dall'Estate del Caos, dal momento che il signore dei draghi Khellendros non ha consentito ai suoi alleati, i Cavalieri Scuri, di occupare la torre. Per interi decenni, soltanto i nani di fosso hanno occupato le sue sale polverose. Tuttavia, con la recente morte di Khellendros, le poche forze rimanenti di Neraka e di Solamnia si stanno affrettando a reclamare la torre, e sanno bene che chi riuscirà a impadronirsene per primo disporrà di un importante vantaggio per determinare il fato di Palanthas.

Palanthas (Metropoli, 32.266): Palanthas, chiamata "il gioiello di Solamnia", è diventata la culla della civiltà, dopo la distruzione di Istar. La città racchiude molte meraviglie, tra cui la Grande Biblioteca di Palanthas. La biblioteca è gestita dall'Ordine degli Estetici, che tentano di raccogliere le storie e le conoscenze di Krynn in nome del loro maestro scomparso, Astinus. Dopo l'Estate del Caos, e fino alla recente morte del signore supremo dei draghi Khellendros, la città era controllata dai Cavalieri di Neraka e dal grande drago blu. Ora che la Guerra delle Anime ha assottigliato le fila dei Cavalieri Scuri, molti sperano che le forze di Solamnia presto potranno liberare la città.

Solanthus (Grande città, 23.938): Solanthus, la capitale tradizionale di Solamnia, è stata uno strenuo bastione di difesa contro le forze di Khellendros e dei Cavalieri Scuri che occupavano la parte settentrionale del territorio. Ospita un circolo di Cavalieri Solamnici comandato da Matelda Bretel (Grr4/Corona1/Chr2/Spada3/Rosa5 umana LB), e il secondo circolo più importante dopo quello del Castello Uth Wistan.

Vingaard Keep: Nel corso della Guerra delle Lance, Vingaard Keep è stata ridotta in rovina dopo un sanguinario assalto da parte della Signora dei Draghi Blu. Anche se la fortezza non è mai stata riparata, una grossa comunità di pirati fluviali si è sistemata nei pressi delle rovine. Assalgono e depredano le barche che risalgono la corrente del Fiume Vingaard.

Storia regionale

Solamnia era una parte dell'Impero dell'Ergoth nel corso dell'Era dei Sogni, e deve il suo nome e la sua esistenza a Vinas Solamnus, l'eroe e condottiero che fondò l'ordine di cavalieri per cui la regione è divenuta famosa. Alla conclusione della Guerra delle Lacrime di Ghiaccio, a Solamnus fu concesso il territorio che poi è venuto a costituire Solamnia stessa. È sempre grazie al suo fondatore che Solamnia è divenuta sinonimo di onestà, integrità e fiera determinazione.

Il Cataclisma ha lasciato a Solamnia il controllo delle terre più vaste e fertili di Ansalon, sebbene l'Era della Disperazione abbia provocato molti tumulti nella regione, poiché i ceti inferiori si ribellarono contro i nobili e i cavalieri che avevano giurato di proteggerli. Il vecchio equilibrio è stato in qualche modo ripristinato nel corso della Guerra delle Lance, quando il cavalierato e la regione si sono rivelate fondamentali per la sconfitta degli eserciti dei draghi.

L'Estate del Caos ha segnato un altro momento buio per Solamnia: i Cavalieri Scuri si sono impadroniti di Palanthas e di buona parte della regione. Poco dopo, il possente drago blu Khellendros ha conquistato una vasta parte di Solamnia, e ha usato la sua progenie e i cavalieri scuri per comandare la popolazione e riscuotere tributi. Il grande drago blu è morto nel corso della Guerra delle Anime, e ora le varie fazioni di Solamnia si stanno dando da fare per determinare chi reclamerà il comando negli anni futuri dell'Era dei Mortali.

Teyr

Capitale: Teyr
Popolazione: Draconici (militari e civili), umani (civilizzati e nomadi)
Governo: Governo civile (Governatore Kang)
Linguaggi: Comune, Nerakese
Commercio: Conoscenze e addestramento militare
Allineamento: LM, LN, N, LB

Teyr è composta dall'area a nord di Neraka, ad est dell'Estwilde e a sud di Nordmaar. Le Montagne Astivar sono parte di Teyr. I Boschi di Lahue si stendono appena al di fuori di Teyr, ad ovest. Teyr è una regione montagnosa, coperta da fitti boschi, tranne al nord, dove si stendono grandi praterie erbose.

Vita e società

I draconici nacquero come creazioni magiche destinate a fungere da truppe d'assalto degli eserciti dei draghi nel corso della Guerra delle Lance. Oggi sono una razza vera e propria, con i suoi diritti e le sue responsabilità. La loro società rimane di stampo militaristico, dal momento che si trovano a loro agio nell'ordine, nella struttura e nella disciplina che ne risulta. Alcuni draconici, tuttavia, assumono ruoli civili più tradizionali, nel tentativo di rendere la loro società più elastica.

A Teyr è stato formato un governo civile retto dal Governatore Kang. Tradizionalmente, i draconici sono sempre stati una razza esclusivamente militare e hanno conosciuto soltanto la disciplina, la giustizia e gli ordini di stampo milita-

re. Ora un tribunale civile presieduto dal Governatore Kang e rappresentato sia dalla popolazione draconica civile (un concetto nuovo per i draconici) e da ciascun reggimento di draconici esercita il governo sulla città e sulla regione. Gli avamposti più esterni della regione sono capeggiati da comandanti militari. Inizialmente i comandanti vengono nominati, ma dopo due anni di fedele servizio, l'insediamento ha diritto a scegliere un nuovo comandante per l'avamposto.

Per contro, gli umani di Teyr conducono una vita sregolata e senza leggi, e si guadagnano da vivere come mercenari. Krolan è un piccolo villaggio ridotto quasi allo stato primitivo, popolato da Cavalieri di Takhisis disillusi, soldati di fortuna e un'orda di fuggitivi provenienti da ogni parte di Ansalon. Krolan ha dimostrato fedeltà costante al governatore, e di conseguenza gli sono stati concessi dei comandanti di avamposto.

L'unica eccezione è costituita da coloro che vivono nella città di Robann. I suoi abitanti tendono ad essere scontrosi e sospettosi nei confronti degli stranieri, proprio come i draconici. Si attengono alle leggi, tuttavia, e la loro giustizia tende ad essere rapida e sommaria. La fondazione di Robann risale a molto prima della nascita della nazione draconica. Il Lord Sindaco ha giurato fedeltà alla nuova nazione, tuttavia, e gli è stata concessa la posizione di comandante di avamposto all'interno del sistema politico di Teyr. Tuttavia, le comunicazioni tra Robann e il resto di Teyr sono mantenute al minimo.

Caratteristiche geografiche principali

Teyr è una regione montagnosa, dominata dalla catena delle Montagne Astivar. La città di Teyr sorge sui resti di un antico insediamento nanico.

Monte Brego: Questa montagna è il rilievo dominante visibile ad occidente dalla città di Teyr. Le antiche rovine naniche, situate alle pendici del Monte Brego, sono ancora infestate da predoni ogre.

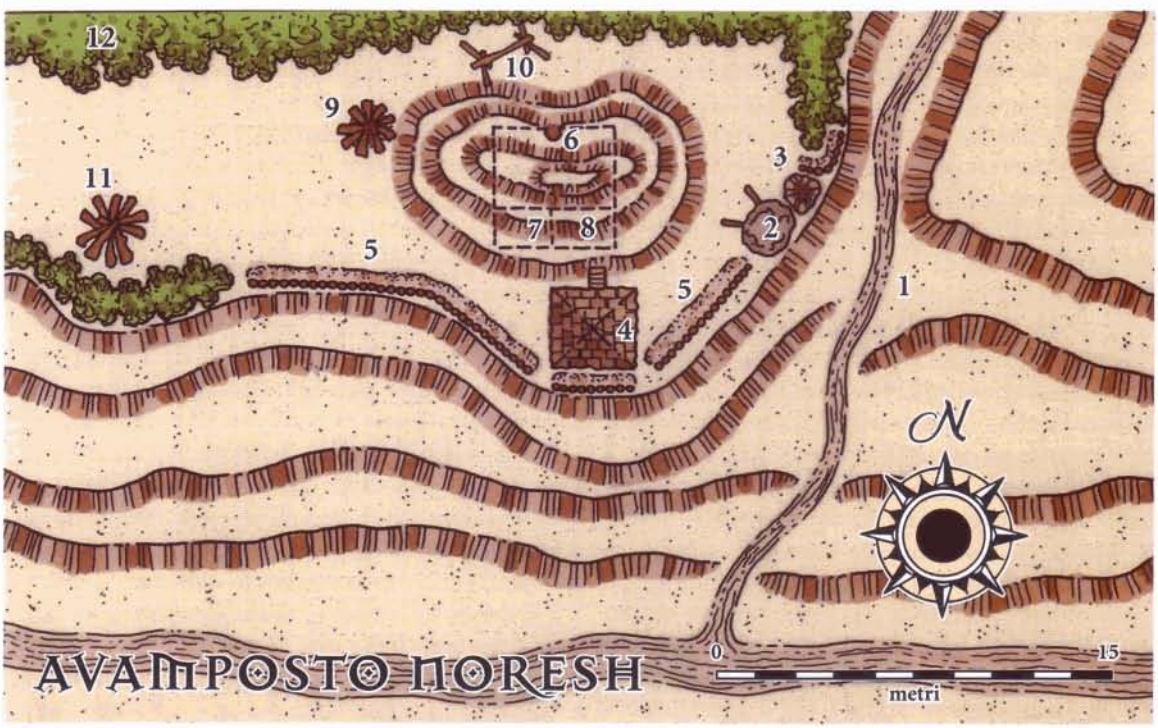
Picco del Destino: Il picco più a sud delle Montagne Astivar è caratterizzato da una scalinata che percorre il fianco della montagna da una radura in basso alla sua vetta. Sulla cima è collocata una piattaforma d'osservazione scolpita nella roccia viva. Nei giorni più limpidi, è possibile vedere i tre picchi dei Signori del Fato attorno a Sanction (lontani circa 300 chilometri).

Luoghi importanti

Città di Teyr (Piccola città, 6.410): Teyr è una città cinta da mura e fatta interamente di pietra. Il governo dei draconici è situato al centro della città, e tutte le caserme dei militari sono situate all'interno delle mura. Molte attività e molti alloggi dei civili sono invece collocati al di fuori delle mura. Un rifugio sotterraneo al di sotto della sede del governo può ospitare l'intera popolazione cittadina in caso di emergenza.

Avamposto Noresh: L'Avamposto Noresh è situato 90 chilometri a sud di Teyr e a 45 chilometri ad ovest di Robann, e si affaccia sull'antica strada reale dei nani. Protegge l'accesso al sentiero settentrionale che conduce verso Teyr attraverso le Montagne Astivar. Dieci draconici pattugliano l'avamposto ad ogni momento e sono comandati da un giovane ufficiale di fanteria, un draconico bozak.

L'avamposto è rivolto verso sud, ed è nascosto da un promontorio roccioso. I bordi esterni del promontorio sono ripidi, ma non al punto da renderne impossibile la scalata. Piccoli ciuffi di arbusti e licheni spuntano sulla superficie della parete di granito. Sul lato orientale si snoda un sentiero erto, ma percorribile, che sale lungo la parete del promontorio. L'avamposto ha principalmente funzioni di osservazione, e non è completamente difendibile. Un'alta torre di guardia rivela che la zona è abitata, ma il resto



dell'avamposto è occultato da un'abile sistema di mimetismo.

La mappa dell'Avamposto Noresh descrive quello che può essere un tipico avamposto draconico. Le locazioni numerate vengono descritte di seguito. Le sentinelle draconiche qui riportate sono solo un esempio dei soldati che è possibile incontrare.

1. Sentiero: Il sentiero che proviene da sud sale lungo il pendio orientale, il meno ripido, fino a raggiungere l'avamposto. Continua poi oltre l'avamposto, ed è stato tracciato appositamente per far credere che non conduca all'avamposto vero e proprio. Una prova di Osservare con CD 20 o di Cercare con CD 15 rivelerà che c'è un piccolissimo sentiero che si snoda tra i cespugli a sinistra e procede fino alla cima del promontorio. La prova sarebbe difficile, se non fosse per la torre di guardia, che è molto visibile, e che indica la presenza di un avamposto.

Kang

2. Macigno: Oltre i bassi cespugli che mascherano il sentiero è situato un grosso macigno. Dal sentiero, il macigno appare solo come una grossa sporgenza rocciosa. Dalla cima del promontorio, tuttavia, risulta evidente che il macigno è stato sistemato per poter essere gettato sul sentiero sottostante. Alcune piccole rocce sono state infilate sotto il macigno, e due robusti bastoni di pino sono stati conficcati sotto il macigno, per poter far leva e spingerlo oltre il bordo con facilità.

Trappola del macigno: GS 5; +15 mischia (6d6 schiacciamento); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 25. Nota: Può colpire tutti i personaggi su due quadretti adiacenti (vedi "Oggetti cadenti" nel Capitolo 8 della *Guida del Dungeon Master*).

3. Fossa per l'attacco a distanza: Una piccola fossa è stata scavata sul lato nord della pista che attraversa i cespugli. Nei momeni di pericolo, nella fossa si nasconde una sentinella che tiene d'occhio l'entrata. La fossa è profonda 1,5 metri e larga 1,2 metri, quanto basta per ospitare un tiratore baaz con una balestra. Se non sono previste minacce, tuttavia, la fossa rimane vuota.

Draconico baaz (1): pf 14; +2 a distanza (1d10/19-20, balestra pesante); vedi Capitolo 7.

4. Torre di guardia: La torre di guardia è alta 9 metri e può essere vista da considerevole distanza in ogni direzione. È abbastanza alta da consentire la visuale oltre la collina a nord dell'avamposto, ma è ideata per avere una visuale ampia interi chilometri su tutto l'arco meridionale. La torre è costruita in solide assi di legno, con una cupola che può ospitare fino a quattro draconici. La parete sul lato nord della cupola è stata rimossa, in modo da consentire ai draconici di saltare fuori dalla torre e di planare a terra per riferire messaggi o per sfuggire a qualche grave minaccia.

Draconici baaz (5): pf 14 ciascuno; vedi Capitolo 7.

5. Muri: Le pareti di legno che circondano il promontorio sono ricoperte di terra e di fogliame. Sono la prima linea di difesa dell'avamposto e costituiscono una posizione vantaggiosa da cui tirare con la balestra o da cui combattere con le spade o con le lance. Le difese sono totalmente orientate verso un attacco frontale e forniscono ben poca protezione da eventuali attacchi alle spalle.

6. Tunnel: Un tunnel è stato scavato nella collina rocciosa e conduce in una grossa camera larga 6 metri per 6. Esistono cuccette pronte ad ospitare dieci draconici, oltre a un'armeria e a una cucina. Di notte l'interno viene illuminato con delle torce, e delle tende fatte di pelle coprono l'ingresso per coprire la luce dall'esterno.

7. Studio e laboratorio: Una piccola stanza a lato della stanza principale e separata da una tenda in pelle ospita una miriade di pozioni magiche e di componenti, oltre a una piccola raccolta di libri di incantesimi. I libri sono copie di lavoro, e le componenti vengono tutte utilizzate dal comandante bozak dell'avamposto per lanciare eventuali incantesimi di cui potrebbe avere bisogno. La camera viene anche usata per le comunicazione magiche con l'Alto Comando del Teyr.

8. Alloggi del comandante: Un'altra piccola stanza funge da alloggio privato del comandante dell'avamposto. È semplice, ed è composto soltanto da un letto, da un baule per gli abiti e dall'equipaggiamento da tenere a portata di mano. Qualsiasi oggetto di valore che il comandante non porti su di sé viene conservato nel baule, che solitamente è chiuso da una serratura semplice in ferro. Se il comandante e il mago bozak sono la

Kang, Governatore di Teyr

Draconico bozak Str5/Grr4/Tattico leggendario3: GS 17; drago Medio; DV 4d12+4 (base) più 5d4+5 (Str) più 4d10 +4 (Grr) più 3d8+3 (Tattico); pf 89; Iniz +4; Vel 9 m; CA 20 (contatto 13, colto alla sprovvista 20); Att base +13; Lotta +16; Att +21 (1d8+9/x3, *ascia da battaglia+4*) o +16 mischia (1d4+3, 2 artigli); Att comp +21/+16/+11/+6 mischia (1d8+9/x3, *ascia da battaglia+4*) e +14 mischia (1d4+1, morso), o +16 mischia (1d4+3, 2 artigli) e +14 mischia (1d4+1, morso); AS spasmo mortale, ispirare coraggio (+2), incantesimi; QS dirigere truppe, tratti dei draconici, bonus di autorità (+2), RI 26; AL LN; TS Temp +13, Rifl +7, Vol +14; For 16, Des 11, Cos 13, Int 15, Sag 14, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (carpenteria) +8, Ascoltare +9, Cercare +9, Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +9, Conoscenze (storia) +14, Diplomazia +13, Intimidire +11, Nuotare +6, Osservare +9, Percepire Intenzioni +12, Professione (ingegnere) +10, Raggirare +9, Rapidità di Mano +2, Saltare +7, Sapienza Magica +11, Scalare +7; Allerta, Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Arma Specializzata (ascia da battaglia), Autorità, Correre, Incantare in Combattimento, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi in Combattimento.

Spasmo mortale (Sop): Nel round in cui un bozak muore, la sua pelle scagliosa si dissolve e cade a terra in una nube di polvere. Le ossa dello scheletro esplodono immediatamente, infliggendo 1d6 danni a tutti coloro che si trovano nel raggio di 3 metri. Le creature influenzate da questo effetto possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 per dimezzare i danni.

Ispirato dai draghi (Str): I draconici vengono attirati dai draghi malvagi, e nutrono grande reverenza nei loro confronti. Quando un drago comandante si trova sulla loro linea visiva, o quando scendono in battaglia sotto il comando di un drago (all'interno della loro catena di comando), ricevono un bonus morale di +1 a tutti i tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Tratti dei draghi: I draconici sono immuni agli effetti di sonno e di paralisi. Sono dotati di scurovisione (nel raggio di 18 metri) e di visione crepuscolare.

Immunità alle malattie (Str): I draconici sono immuni a tutte le malattie.

Planare (Str): Un draconico alato può usare le sue ali per planare come capacità straordinaria, negando ogni danno da una caduta da qualsiasi altezza che gli consenta di spostarsi orizzontalmente per uno spazio pari al quadruplo della distanza verticale percorsa.

Metabolismo lento: I draconici baaz possono sopravvivere con un decimo del cibo e dell'acqua necessari a sostenere un umano.

Bonus di autorità (Str): Il tattico leggendario ottiene un bonus di +2 al suo punteggio di autorità, che gli consente di attirare gregari e seguaci più potenti.

Ispirare coraggio (Sop): Il tattico leggendario può ispirare coraggio nei suoi alleati (incluso se stesso) per due volte al giorno, rafforzando la loro volontà contro la paura e migliorando le loro capacità di combattimento. Per essere influenzato, un alleato deve essere in grado di sentir parlare il tattico leggendario. Gli effetti perdurano fintanto che il tattico leggendario continua a parlare e per i 5 round successivi. Mentre parla, il tattico leggendario può combattere, ma non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a completamento di incantesimo (come le pergamene) o attivare oggetti magici comandati da una parola magica (come le bacchette). Gli alleati influenzati acquisiscono un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura, e un bonus morale di +2 al tiro per colpire e al tiro per i danni. Ispirare coraggio è una capacità di influenza mentale.

Dirigere truppe (Sop): Come azione di round completo, il tattico leggendario più impartire istruzioni con particolare fervore. Quando lo fa, conferisce un bonus di competenza +2 agli attacchi o alle prove di abilità agli alleati presenti nel raggio di 9 metri. Tale bonus permane per 2 round.

Incantesimi conosciuti (6/7/7/6/4; CD base = 12 più livello dell'incantesimo; 10% di possibilità di fallimento incantesimi): 0- *distruggere non morti, frastornare persone, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, raggio di gelo, sigillo arcano;* 1°- *colpo accurato, dardo incantato, mani brucianti, messaggio, stretta folgorante;* 2°-*forza del toro, invisibilità, levitazione, ragnatela;* 3-*fulmine, nube maleodorante, velocità;* 4°- *pelle di pietra, tempesta di ghiaccio.* Livello dell'incantatore: 9°.

Proprietà: Ascia da battaglia+4, pugnale, *corazza di cuoio+5, anello di protezione+3.*

Kang fu tra i primi draconici a dischiudersi e ad essere usati con successo negli eserciti dei draghi. Venne inizialmente addestrato come capo delle truppe di fanteria draconiche, ma la sua abilità nella meccanica saltò presto agli occhi degli istruttori. Sotto il comando di Lord Ariakas, guidò la Prima Compagnia Pontieri dell'Esercito dei Draghi e, in seguito, il Primo Reggimento Ingegneri dell'Esercito dei Draghi. Kang è un draconico bozak, e fino al secondo Cataclisma era in grado di utilizzare magie letali. Dopo il secondo Cataclisma, Kang perdette le sue capacità di incantatore.

Dopo la Guerra del Caos, Kang si spostò assieme al suo reggimento di rinnegati a nord delle Montagne Khalkist per incontrarsi con un altro gruppo di draconici. I draconici, sul punto di essere distrutti nel corso di una breve guerra contro i goblin, rovesciarono le sorti della battaglia grazie al genio militare di Kang unito alla potenza militare di ciò che rimaneva dell'armata draconica del Generale Maranta. Kang cedette il comando del suo reggimento di ingegneri al suo vecchio braccio destro, Slith, e assunse il titolo di Governatore di Teyr. Ora è la guida politica della prima nazione draconica di Ansalon. Ha giurato di non ricorrere mai più alla magia, nemmeno dopo il ritorno degli dei, in memoria della sua fiducia tradita nella Regina delle Tenebre. Ora si adopera per procurare al suo posto un futuro grazie alla sua nuova nazione di Ansalon.

stessa persona, il baule potrebbe essere protetto da altri mezzi magici e da eventuali incantesimi.

9. Focolare: Durante il giorno il focolare viene tenuto acceso, e viene spento un'ora prima del tramonto. Il cibo viene cucinato durante il giorno. Il fuoco viene acceso ogni mattina, un'ora dopo l'alba.

10. Dispensa: Un traliccio a forma di A, incastrato nel terreno, serve a tenere asciutte e pulite le pelli e la carne. Normalmente, due o tre pelli sono collocate sul traliccio ad asciugare in qualsiasi momento, assieme alla carcassa delle ultime prede uccise. È raro che i draconici si cibino di verdure; a intervalli regolari, parte una squadra di cacciatori per rifornire l'avamposto di provviste.

11. Segnale di emergenza: Un grosso focolare, caricato con un cumulo di legna e sterpi, viene sempre tenuto pronto per essere acceso. È rimasto lì per anni, ma non è mai stato utilizzato. Si tratta di un segnale di emergenza da utilizzare quando tutte le altre forme di comunicazione hanno fallito. Il focolare è strutturato per generare un enorme falò e una fitta colonna di fumo, e può essere facilmente acceso in caso di emergenza. Se viene acceso, le fiamme saranno visibili per diversi chilometri, e il fumo si vedrà da ancora più lontano. Viene controllato ogni giorno, per assicurarsi che sia pronto per l'uso, ma finora non è mai stato utilizzato. Durante la stagione piovosa, non è detto che il fuoco riesca ad accendersi.

12. Muro posteriore: Una fitta siepe forma il muro posteriore dell'avamposto. A nord dei cespugli, la collina sale per alcuni altri metri, per poi ridiscendere. Il sottobosco è molto fitto ed erto, e rende eventuali movimenti in questa zona assai rumorosi. I cespugli sono erti di spine, che rendono l'attraversamento della zona ancora meno invitante.

Robann (Piccolo paese, 962): Robann, situato alle propaggini meridionali della catena montuosa, è l'unico insediamento della regione situato in pianura. È una città cinta da mura, composta da costruzioni in legno e in pietra. Le strutture difensive della città erano in rovina, finché il Governatore Kang non è intervenuto personalmente per aiutare a ricostruirle.

Rovine di Monte Brego: Si dice che queste rovine risalgano all'antica nazione nanica di Kal-Thax, ma che non siano mai state cartografate o esplorate, almeno per quanto ne sanno gli studiosi moderni. Il Governatore Kang ha proclamato che il Monte Brego sia vietato ai draconici, dal momento che ben pochi sono ritornati dalle spedizioni inviate in quella zona.

Thoradin

Capitale: Zhakar
Popolazione: Nani (Daergar, Daewar, Hylar, Theiwar, Zhakar curati)
Governo: Monarchia
Linguaggi: Comune, Nanico, Ogre, Terran, Sottocomune
Commercio: Monete coniate, gemme, armi, spirito dei nani, lana, tessuti, legname
Allineamento: LN, N, LM, NM

Il regno nanico di Thoradin era un tempo una delle più potenti nazioni naniche. Venne conquistata, rinominata Zhakar e governata per secoli dai nani scuri, finché non venne reclamata dagli Hylar e dai loro confratelli nel corso dell'Era dei Mortali. Ora gli abitanti sono all'opera per ricostruire il regno e rifarne una possente nazione nanica, e lo chiamano di nuovo Thoradin.

Vita e società

La nuova Thoradin è una nazione che sta cercando freneticamente di ricavarsi un suo spazio

Nascita di una nazione draconica

Dopo la Guerra delle Lance e la sconfitta della loro regina, i draconici erano visti con ostilità praticamente da tutti i popoli di Krynn. I Cavalieri di Solamnia erano determinati a sterminarli, e perfino le altre razze malvagie come gli ogre e i goblin consideravano i draconici una minaccia. Rendendosi conto che la sua razza sarebbe stata spazzata via, Kang prese il comando di un reggimento di draconici rinnegati e li guidò sulle Montagne Khalkist per cercare di ricostruirsi una vita indipendente. Anche se tra le montagne c'era a malapena di che sopravvivere, si imbatterono in una traccia che li condusse a una nidiata di uova di draconici nascosta nella fortezza nanica di Thorbardin.

Fu allora che scoppiò la Guerra del Caos, e Kang e i suoi ingegneri si offrirono come volontari presso i Cavalieri di Takhisis, ma vennero loro assegnati soltanto compiti umilianti. Kang e i suoi ingegneri draconici disertarono e si misero in cerca del loro tesoro nascosto. Le uova si rivelarono essere in realtà uova di femmine draconiche.

Kang, custode delle uniche femmine draconiche al mondo, si assunse l'incarico di proteggere queste nuove aggiunte, rendendosi conto che la sua razza era una razza vera e propria... destinata ad avere un futuro. Le femmine crebbero molto in fretta, proprio come gli altri draconici, e Kang presto scoprì che erano dotate di talenti e capacità diversi da quelli dei maschi.

Kang e il suo reggimento si spostarono a nord, dove la sua gente avrebbe potuto vivere in pace. Giunse fino a Teyr, un'antica città nanica in rovina. Usando le pietre della vecchia città, gli ingegneri ne costruirono una nuova poggiando sulle fondamenta di quella vecchia. Da quella città, Kang estese l'influenza dei draconici sul resto della regione di Teyr, che prese il nome dalla città dei draconici. Il governatore Kang ora comanda un esercito piccolo ma altamente specializzato e governa su una popolazione in continua crescita, grazie alla nuova capacità di riprodursi dei draconici.

nel mondo. Dopo la caduta di Sanction nel corso della Guerra delle Anime e la partenza dei Cavalieri Scuri, Re Severus Stonehand (Grr3/Mistico8 nano delle montagne N) è in cerca di nuovi contatti con cui commerciare. Dopo essersi alienato gli ogre schierandosi contro di loro al fianco dei Cavalieri Scuri, Severus sta cercando di trovare un accordo sia con loro che con i minotauri, che sono fin troppo vicini a Thoradin per i suoi gusti. Finora, gli ogre non sono rimasti molto ben impressionati, e nemmeno i minotauri. Severus, sempre pronto ad avvicinarsi a nuove alleanze per sfuggire ai suoi nemici, ha intenzione di aprire un negoziato con il governo di Sanction.

Caratteristiche geografiche principali

Thoradin ha perso parte del suo territorio per mano dei signori supremi dei draghi e dei Cavalieri Scuri, e la nazione è al momento ridotta a pochi chilometri quadrati attorno al Monte Corno. Severus è riuscito a recuperare un minimo di territorio, ma non molto.

Valle di Cristallo: A sud del Monte Corno si stende una vallata ricoperta di preziosi cristalli che iniziarono a spuntare dalla terra circa quattro decenni fa, nel corso dell'Estate del Caos. Anche se sia i nani che gli ogre l'hanno costantemente saccheggiata e si contendono il controllo della vallata, il grosso delle ricchezze non è ancora stato nemmeno toccato.

Luoghi importanti

La Gola: La fiamma nera, una misteriosa energia che ha tormentato i nani di Thoradin per due millenni, è tornata, e i mistici nanici (compreso lo stesso Severus) non sono riusciti ad distruggerla. I nani sono disposti a tutto pur di liberarsi di questo fuoco vivo e inestinguibile.

Zhakar (Grande città, 22.197): La città di Zhakar è un maestoso esempio di architettura e di costruzione nanica, e offre un'alternativa originale rispetto al tipico stile nanico. L'unica area in superficie della città è una grande fortezza a cinque lati che si affaccia sul Fiume Frangipietra. La fortezza è collegata a una vasta rete sotterranea di caverne e di tunnel. Le rigide regole e i sistemi di casta che governano le vite dei clan nelle altre città naniche sono qui più rilassate. I nani non vivono ripartiti in clan, ma possono decidere di costruire la propria dimora dove preferiscono all'interno della città. Anche alcuni umani hanno deciso di stabilirsi laggiù, il che rende Zhakar ancora più cosmopolita e multietnica.

Storia regionale

Thoradin era un antico regno nanico le cui origini sono ancora più antiche di quelle di Thorbardin. Per millenni fu un importante centro di commercio, di produzione e di scambi. Quando alcuni segni preannunciarono la venuta del Cataclisma, comparve una strana e terribile fiamma nera in grado di consumare la carne dei viventi, ma che non si estingueva mai e che non poteva essere spenta attraverso metodi tradizionali. Poco dopo, il Cataclisma devastò la regione. A tutti gli effetti, il regno cessò di esistere. La cultura che si sostituì ad esso fu un'onta e una vergogna nella peraltro gloriosa storia dei nani di Ansalon. La distruzione provocata dal Cataclisma provocò il crollo delle grandi sale scavate attorno alle meraviglie di quel regno vecchio di millenni. Della splendente gloria di Thoradin, soltanto una città sopravvisse. Si trattava di Zhakar, il cuore del clan Theiwar. Anche se i danni erano stati ingenti e molti nani erano andati perduti al momento del crollo, il grosso della popolazione di Zhakar sopravvisse.

I nani scuri dominarono il regno frantumato nel corso dell'Era della Disperazione. Le loro attività rimasero totalmente inosservate dagli abitanti del mondo di superficie, fatta eccezione per qualche strana storia o diceria che circolava tra le altre razze. I nani di Zhakar sopravvissero, anche se contrassero una terribile epidemia di spore che li lasciò in vita, ma in preda a indicibili sofferenze, che spesso li conducevano alla follia. Gli Zhakar, che non potevano più nemmeno tollerare la luce del mondo di superficie, erano i signori del regno, ma erano intrappolati. Le cose cambiarono dopo l'Estate del Caos, e l'Era dei Mortali vide la restaurazione di Thoradin.

I nani di Zhakar non potevano prevedere che la signora suprema dei draghi, Beryllinthranox, avrebbe conquistato la parte orientale delle Montagne Kharolis, e i cambiamenti che ciò avrebbe provocato nella loro nazione, situata dall'altro lato del continente. Quando il Consiglio dei Thane di Thorbardin deliberò di sigillare la montagna per proteggersi dall'esercito del drago verde, un nano messo in minoranza, Severus Stonehand, chiamato anche il Profeta Pazzo, si ribellò a quella decisione e abbandonò la nazione nanica assieme a un gruppo di seguaci. Si recarono fino a Thoradin con l'ambizione di strappare il regno dalle mani degli orribili Zhakar.

Un anno dopo, Severus giunse al Monte Corno con il suo gruppo di fedeli. Sopraffece il governo di Zhakar e si liberò rapidamente del re di Zhakar, decretandosi Sommo Thane di Thoradin. Affermando di agire sotto la guida degli dei, Severus iniziò a curare l'epidemia che affliggeva gli Zhakar rimanenti, che erano stati fatti prigionieri. In cambio, ottenne la loro fedeltà.

Severus firmò un trattato e un accordo militare con i Cavalieri di Takhisis, e ottenne protezione dalla vicina nazione ogre di Blöde e i diritti minerari in altre zone dei Khalkist sotto l'autorità dei Cavalieri Scuri. In cambio i nani accettarono di commerciare esclusivamente con i Cavalieri di Takhisis, fornendo loro alcune tra le armi e i manufatti migliori mai fabbricati in tutto Ansalon.

Thorbardin

Capitale: Zakhalax
Popolazione: Nani delle montagne, nani scuri
Governo: Repubblica dei Thane, guidati da un sommo re
Linguaggi: Nanico
Commercio: Nessuno
Allineamento: LN, LB, N, CN, NM

Thorbardin è considerato da molti (o almeno dai nani delle montagne), il più grande monumento all'ingegno, alla diligenza e alla bravura nanica che esistano su Krynn. Con le sue otto grandi città, la sua vasta rete di gallerie, cancelli fortificati e il suo freddo mare sotterraneo, rappresenta una creazione di gran lunga superiore a qualsiasi altro regno sotterraneo dei nani. Anzi, Thorbardin è perfino più grande di molti regni di superficie.

Vita e società

Tra alcune turbolenze nella vita civile e qualche disputa sul diritto alla sovranità. La vita quotidiana dei nani procede come sempre. Ogni clan persegue i suoi obiettivi, e i cittadini svolgono i loro doveri e le loro mansioni. I nani, industriosi e instancabili, continuano a costruire, scavare e coltivare la terra nel sottosuolo, come hanno fatto per migliaia di anni.

Caratteristiche geografiche principali

Questo regno sotterraneo ospita alcune locazioni che rivaleggiano in importanza con quelle del mondo di superficie. Molti abitanti del mondo esterno passano la vita intera senza mai sentire parlare di queste meraviglie.

Pianure di Dergoth: Queste terre di superficie nei pressi di Thorbardin erano fertili prima del Cataclisma. Dopo la battaglia tra i nani delle montagne e i loro cugini, i nani delle colline, la terra fu devastata da un'esplosione magica provocata dall'ultimo incantesimo di Fistandantilus. Ora le pianure sono spoglie e desolate.

Mare di Urkhan: Nelle viscere della terra, questo mare circonda la capitale di Thorbardin e funge da capace barriera in quei casi in cui le altre difese del regno dovessero essere oltrepassate. Molti Hylar amano dichiarare che con i depositi di cibo e le fonderie di Zakhalax, sarebbero in grado di resistere a un assedio lungo anche secoli interi. Dei traghetti collegano la capitale alle altre sette città sotterranee di Thorbardin. I traghetti sono mossi attraverso l'uso di grossi argani collocati su ciascuna barca, collegati a lunghi cavi d'acciaio attraverso una carrucola. Anche se i nani non sono a loro agio sull'acqua, la natura relativamente calma e poco profonda del lago consente loro di fare uso, anche se con riluttanza, dei traghetti gestiti dai Theiwar.

Valle dei Thane: Questa valle naturale, completamente inaccessibile dall'esterno, è raggiungibile solo dall'interno di Thorbardin. La valle è quasi completamente stata lasciata nel suo stato primitivo. Il pavimento non è stato lastricato, e nessuna statua o colonna sono state erette. I nani credono che la sacralità delle montagne circostanti aiuti i morti a riposare in pace. Molti nobili e cittadini importanti vengono seppelliti quaggiù, all'interno di grandi tumuli, solitamente ovali e di una grandezza di 3 metri per 6. Lungo il perimetro della valle sorgono le onorate tombe dei Thane. Sono state scavate nei fianchi delle montagne circostanti e sono state sigillate per l'eternità con delle porte in pietra sigillate, scolpite per sembrare parte della parete rocciosa stessa. È necessario uno strumento speciale e particolare per rimuovere la porta dal suo incavo. Esiste soltanto una copia di questo strumento (che assomiglia a un'elaborata spranga a tre punte). Viene meticolosamente custodita dal mastro guardiano delle tombe, che vive nella capitale ed è l'unico a conoscere l'ubicazione precisa di ciascuna tomba.

Luoghi importanti

Il regno di Thorbardin ospita vari luoghi famosi ben oltre i suoi confini, sia sopra che sotto la superficie.

Pax Tharkas: Pax Tharkas, creata nell'Era dei Sogni da umani, nani ed elfi assieme come simbolo di unità e di pace (il nome significa "Pace degli Amici"), è una possente fortezza in grado di conferire una posizione salda e strategicamente vantaggiosa a chi la occupa. Un tempo, durante la Guerra delle Lance, era controllata dalle forze della Regina delle Tenebre, mentre ora è sotto il controllo dei nani delle colline e dei nani delle montagne esiliati.

Skullcap: La magica fortezza di Zhaman fu l'ultima, famigerata dimora dell'arcimago delle Vesti Nere Fistandantilus, che crollò quando il mago lanciò il suo incantesimo finale alla conclusione delle Guerre della Porta dei Nani. Quando la nube di polvere si alzò dal campo di battaglia, i nani impegnati a combattere videro che Zhaman era stata trasformata in un gigantesco cumulo roccioso a forma di teschio ghignante. La sua bocca emanava continuamente sbuffi di nebbia pallida verdastra. Si dice che molti potenti artefatti siano nascosti al suo interno, in attesa di essere recuperati. C'è chi racconta di gruppi di avventurieri che si sono recati all'interno del teschio, ma non si parla quasi mai di qualcuno che ne sia uscito.

Storia regionale

I nani che vivono sotto le montagne sono sempre stati un popolo autosufficiente, pronto a isolarsi dal resto del mondo. Thorbardin è stata la dimora principale dei nani delle montagne per la maggior parte della storia conosciuta di Krynn.

I nani di Thorbardin si dimostrarono disposti ad ospitare i profughi di Abanasinia nel corso della Guerra delle Lance, in cambio del recupero del *martello di Kharas.* Quell'evento segnò l'inizio di un periodo in cui i nani si dimostrarono più aperti nei confronti del mondo esterno, almeno fino all'inizio della Guerra del Caos e della venu-

ta dei signori supremi dei draghi.

Da una nazione considerevolmente grande, Thorbardin si trasformò in un semplice rifugio al di sotto delle Montagne Kharolis. I nani, circondati dalle forze di Beryllinthranox, sigillarono le loro entrate e si ritirarono nella loro dimora sotterranea, al di sotto della Montagna Cercanuvole. A differenza delle altre volte, tuttavia, Thorbardin mantenne dei contatti con gli elfi di Qualinesti, che avevano subito gravi perdite sotto il dominio dei Cavalieri Scuri e del grande drago verde. Negli anni che seguirono, un trattato tra il Sommo Re Tarn Bellowsgranite e Re Gilthas consentì ai nani di scavare diversi tunnel da Northgate alla capitale elfica. I tunnel vennero usati dagli elfi per evacuare la loro maestosa città in tutta segretezza.

Nel corso della Guerra delle Anime, tuttavia, un gruppo di nani scuri, collaborando con il Thane dei Morti, iniziò a creare disordini all'interno di Thorbardin e costrinse Tarn Bellowsgranite a combattere per la sua sopravvivenza e quella del suo popolo.

Throtl

Capitale: Throtl
Popolazione: Hobgoblin, goblin, ogre, troll
Governo: Anarchia; monarchia (Throtl)
Linguaggi: Comune, Goblin, Lemish, Ogre
Commercio: Nessuno
Allineamento: LM, NM, CM

La nazione di Throtl è riuscita a superare il secondo Cataclisma quasi illesa. Le pianure di Throtl sono disseminate di paludi che rendono l'attraversamento e la coltivazione assai difficoltosi. Il tempo è quasi sempre brutto. La famosa Breccia di Throtl, anche se di fatto è situata nell'Estwilde, viene considerata parte del territorio di Throtl. Throtl sopravvive come stato cuscinetto tra il sud di Solamnia e i territori dei Cavalieri di Neraka.

Vita e società

L'Estate del Caos, che tanta miseria ha portato alle altre popolazioni, ha in realtà migliorato le condizioni di vita degli hobgoblin. Il flusso di profughi diretti a Solamnia o provenienti da essa hanno procurato ai predoni molte vittime da assalire. Tuttavia per il re hobgoblin si è rivelato molto più preoccupante l'arrivo di una forza di ogre che ha reclamato per sé un minuscolo regno sulle montagne, sfidando apertamente la sua autorità.

Gli hobgoblin vivono saccheggiando i loro vicini, specialmente le carovane che attraversano la Breccia di Throtl, ma raramente ricorrono al commercio. Le uniche cose di valore di cui dispongono sono le informazioni. Spiano i movimenti delle truppe a Solamnia e vendono quelle informazioni ai Cavalieri di Neraka.

La vita degli hobgoblin è incentrata attorno alla tribù. Un hobgoblin nasce, impara a combattere, e muore. Le debolezze non vengono tollerate, e ai deboli non viene concesso di vivere. Molte delle tribù di Throtl ora sono diventate tribù di razziatori nomadi. Gli hobgoblin che si sono scelti una dimora fissa vivono nella città di Throtl e considerano le tribù di nomadi dei primitivi. I due gruppi sono spesso in guerra l'un con l'altro, anche se sono rapidi ad unirsi in caso di minacce esterne.

Tutte le tribù hobgoblin di Throtl ufficialmente giurano fedeltà a Re Uhkrin, che governa da Throtl, ma nel corso degli anni la sua autorità ha preso a vacillare. Si parla della nascita di una nuova, potente nazione di goblin a Qualinesti, e molti guerrieri sono partiti da Throtl in cerca di razzie migliori e più numerose.

Caratteristiche geografiche principali

Throtl dispone di ben poca terra coltivabile, essendo composta in buona parte da paludi, foreste e montagne. Gli hobgoblin sopravvivono depredando i loro vicini o andando a caccia nelle paludi.

Foresta di Throtl: Quest'area boscosa, conosciuta anche come la Foresta della Tempesta, è famosa per i suoi temporali e le sue tormente. Sono pochi gli animali che vivono all'interno della foresta, e perfino gli hobgoblin hanno paura di addentrarsi troppo tra gli alberi. Dopo l'Estate del Caos, un gruppo di guerrieri demoniaci ha fatto della foresta la loro dimora, e chiunque vi è entrato è stato massacrato.

Breccia di Throtl: Anche se questo passo, geograficamente, è parte dell'Estwilde, la sua importanza per gli hobgoblin lo ha reso un luogo pericoloso. Le carovane che lo attraversano, solitamente lo fanno sotto pesante scorta per difendersi dagli assalti degli hobgoblin. La breccia spesso gode di ottima visibilità, e consente agli hobgoblin di scorgere le carovane in arrivo a distanza di chilometri.

Luoghi importanti

La Guerra del Caos ha reso Throtl ancora più pericoloso di prima. Ora strane creature generate dal Caos vagano nell'oscurità, oltre alle più tradizionali forze del male.

Ultima Torre: Questa torre si innalza lungo la frontiera, tra Nightlund e Throtl. È infestata dagli wight delle ombre, ed è un luogo pericoloso da esplorare. Un grosso cumulo di gioielli, oro e altri metalli preziosi è chiaramente visibile da una finestra a pian terreno. Gli wight lo usano per attirare gli esploratori più avventati verso la loro rovina.

Regno degli Ogre: Una piccola forza di ogre si è ricavata un piccolo "regno" tra le montagne. Assalgono gli hobgoblin per ottenere cibo e schiavi.

Capitolo Sei

Tanis si gettò dal porticato e planò tra i rami fino a cadere sul terreno sottostante; gli altri attendevano, appostati nell'oscurità, evitando il chiarore dei lampioni appesi ai rami. Da nord s'era levato un vento gelido. Tanis si guardò alle spalle e vide altre luci, le luci dei loro inseguitori. Si sollevò il cappuccio sulla testa e allungò il passo.

"Il vento è cambiato," disse, "e prima del mattino pioverà." Guardò il gruppetto accanto a sé, nella folle luce danzante dei lampioni agitati dal vento. Il viso di Goldmoon era devastato dalla stanchezza. Riverwind era stoicamente forte come sempre, ma le sue spalle erano curve. Addossato a un albero, Raistlin rabbrividiva e respirava a fatica.

Tanis affondò la testa tra le spalle per difendersi dal vento.

"Dobbiamo trovare un rifugio per riposarci," disse. "Tanis..." Tas tirò il mantello del mezzelfo. Potremmo andarcene in barca. Il lago Crystalmir non è lontano. Sull'altra sponda ci sono delle grotte, e questo ci risparmierà un po' di strada domattina."

"Buona idea, Tas, ma non abbiamo una barca."

"Non c'è problema", sogghignò il kender.

- Margaret Weis e Tracy Hickman,
- I draghi del crepuscolo d'autunno

Dragonlance venne creata in origine per offrire un mondo in cui i giocatori potessero avere obiettivi diversi dallo sconfiggere i mostri e uccidere i draghi per rubare il loro tesoro. Il mondo di Krynn offre ampie opportunità per avventure emozionanti, campagne con trame complesse e interessanti, e personaggi dotati di obiettivi che possano essere appassionanti come riportare la conoscenza delle divinità nel mondo, o respingere gli dei del Male nell'Abisso.

Il DM può infondere il sapore tipico di Dragonlance anche alle sue campagne, includendo alcuni di quegli elementi che rendono unica questa ambientazione. È possibile usare queste caratteristiche come temi attorno ai quali costruire intere campagne, oppure semplicemente suggerire ai giocatori di tenere in considerazione queste informazioni quando giunge il momento di interpretare i loro personaggi.

Questo capitolo include alcuni suggerimenti sulla costruzione delle storie, comprese alcune idee per creare locazioni suggestive, dare vita ad antagonisti memorabili e conferire profondità ai personaggi e ai PNG.

Le avventure di Dragonlance iniziano qui!

Leggi di Krynn

Ognuno dei tre allineamenti (il bene, il male e la neutralità) segue una sua legge. Queste tre leggi sono le fondamenta su cui è stato costruito l'universo. I personaggi che seguono questi allineamenti possono usare queste leggi per determinare le reazioni dei personaggi agli incontri e alle situazioni.

Legge di Paladine: "Il bene redime chi gli appartiene"

Il Bene cerca di favorire i suoi obiettivi redimendo e richiamando a sé i membri smarriti del suo gregge. Il Bene cerca di promuovere lo sviluppo dell'universo attraverso la compassione e la giustizia.

Un personaggio di allineamento buono considera chiunque agisca nel mondo degno di essere salvato. Coloro che camminano nell'oscurità hanno semplicemente deviato dal giusto sentiero. Non devono essere distrutti, ma reclamati. Un mago delle Vesti Bianche proverà prima a ragionare con un rinnegato, spingendolo a rivedere il suo modo di fare. Un chierico di Paladine non ucciderà un ladro, ma proverà a convincere il ladro ad abbandonare la sua vita di crimini.

I personaggi di allineamento buono si rendono conto che sono dei mortali, e che possono commettere errori; possono scivolare e cadere. Pregano le divinità di venire loro in aiuto e lottano, facendo del loro meglio per rendere il mondo un posto migliore.

Un pericolo che corrono i personaggi di allineamento buono è quello di cadere nell'arroganza. Potrebbero decidere di aver capito qual è il modo giusto di vivere e di imporre le loro convinzioni agli altri. Un personaggio di allineamento buono che arrivi al fanatismo potrebbe scoprire di essere degenerato nell'oscurità.

Legge della Regina delle Tenebre: "Il male si nutre di se stesso"

L'obiettivo dei caotici malvagi nell'universo è quello di ottenere il potere supremo senza alcuna costrizione morale. I legali malvagi hanno lo stesso obiettivo, ma cercano di ottenere la supremazia attraverso la rigida applicazione della moralità della forza.

Quei personaggi di allineamento caotico malvagio sono completamente egoisti e autoreferenziali. Non hanno nessuno scrupolo nei confronti degli altri esseri viventi. Ciò che vogliono e desiderano ha la precedenza su tutto. Non sono fedeli a nulla e a nessuno. Se seguono una qualunque divinità, il loro dio probabilmente è un dio con una visione simile, che usa i suoi seguaci per incrementare il suo potere e che non esita a sacrificarli in nome della sua ambizione. Quindi, coloro che seguono un allineamento caotico malvagio si nutrono l'uno dell'altro finché non si consumano a vicenda.

Quei personaggi di allineamento legale malvagio credono che i forti debbano essere selezionati dalla Natura per dominare e governare i più deboli. I legali malvagi seguono e applicano leggi severe che indicano con precisione come la vita di ogni persona deve essere vissuta. Coloro che infrangono la legge devono essere aspramente puniti per fungere da esempio agli altri.

I legali malvagi possono riconoscere l'importanza dell'onore e del sacrifico, ma soltanto in no-

me della causa. L'amore è una debolezza. La speranza è una menzogna. La pietà e la compassione sono rifugi per i deboli. I personaggi legali malvagi adorano e riveriscono gli dei che sono simili a loro. Tali divinità richiedono obbedienza assoluta e sono rapidi nel punire coloro che falliscono. I legali malvagi si nutrono di se stessi, perché non hanno altro che li alimenti.

Legge di Gilean: "Sia il bene che il male devono esistere in contrapposizione"

La diversità di entrambi i punti di vista, il bene e il male, si equilibrano a vicenda su scala universale. Se uno dei due lati dovesse diventare dominante, l'universo sarebbe soltanto pieno di luce o di tenebra, senza alcun contrasto che fornisca spessore o diversità. L'obiettivo dei neutrali è esplicato dalla legge della diversità.

I personaggi di allineamento neutrale sanno che, senza la luce, l'oscurità non potrebbe esistere e che, senza l'oscurità, la luce non avrebbe significato. Non seguono nessuno dei sue sentieri, ma scelgono una strada a metà tra i due sentieri. Prima pensano a loro stessi, ma non sono del tutto egoisti. Forse non si prodigheranno per aiutare qualcuno, ma non tenteranno nemmeno di far del male deliberatamente a un innocente. I personaggi neutrali hanno una mentalità indipendente, ed esaminano tutte le leggi e le dottrine con attenzione prima di decidere se seguirle o meno.

I personaggi neutrali non si concedono prontamente a una causa per il bene della causa stessa; lo faranno se si aspettano di ricavarne qualcosa. Chiedono poco agli altri, e si aspettano ben poco in cambio. Di loro iniziativa, vorrebbero essere lasciati soli, e liberi di vivere la vita come preferiscono. Adorano quelle divinità che consentono loro di vivere a questo modo.

Dal momento che hanno ben poche convinzioni incrollabili, coloro che seguono l'allineamento neutrale spesso vengono attirati da una parte o dall'altra.

Tono e atmosfera

Il mondo di Dragonlance è caratterizzato da una sua particolare atmosfera e da un suo tono che rendono le avventure su Krynn diverse da quelle vissute su altri mondi. Le informazioni contenute in questa sezione aiuteranno il DM a cogliere l'atmosfera e il tono giusto, nonché ad offrire suggerimenti su come sia possibile contribuire con le proprie idee personali al mondo di Dragonlance.

Su Krynn, quasi ogni essere vivente ha un suo ruolo nello sviluppo del mondo, e gioca un ruolo attivo nel plasmare il futuro del mondo attorno a lui e alle persone che lo popolano. I draghi di Krynn non sono creature distanti che si nascondono nelle caverne custodendo gelosamente i loro tesori. I draghi di Krynn si schierano e prendono parte alle guerre tra gli dei e tra gli uomini, partecipano alla vita politica, portano avanti i loro obiettivi e promuovono le loro cause. È assai probabile che un gruppo di avventurieri incontri dei draghi su Krynn, anche se non nei luoghi e nei momenti in cui se lo aspettano. Il ministro di un re potrebbe essere un drago rosso sotto mentite spoglie, ad esempio, intenzionato a guidare il gruppo verso la rovina. Un drago d'oro potrebbe chiedere agli avventurieri di aiutarlo a liberare un gruppo di elfi tenuti prigionieri.

Allo stesso modo, gli umanoidi di Krynn hanno obiettivi e ambizioni più grandi di loro. Molti giurano fedeltà e prestano servizio presso un governo, una divinità, o entrambe le cose. Coloro che non lo fanno di solito hanno un buon motivo per la loro mancanza di fede o per il loro rifiuto nell'obbedire alle leggi. Ogni razza possiede una sua storia e un suo passato: gli ogre hanno una loro nazione, dotata di una storia interessante e a tratti persino tragica; i draconici, in quanto creature appena comparse, cercano di trovare il loro posto nel mondo.

Infine, e soprattutto, le azioni dei singoli individui contano, e molto. I personaggi che vanno all'avventura su Krynn probabilmente si ritroveranno ad affrontare forze sulle quali non hanno alcun controllo. Possono rimanere coinvolti in una guerra, negli intrighi politici e nelle battaglie tra gli dei. I personaggi possono ritrovarsi a compiere gesta eroiche che non avrebbero mai pensato di compiere, o ad affrontare pericoli più grandi di quelli messi in conto. Trasformando la piccola storia di un personaggio in una parte di qualcosa di più grande, il DM conferisce alla campagna la sensazione di un'avventura epica e fa sì che il personaggio si senta una parte importante di quella storia.

Nazioni scomparse e città in rovina

Le rovine delle città e delle nazioni di un tempo non solo sono l'ideale per la creazione dei dungeon, ma trasmettono anche ai giocatori la sensazione ricca di dettagli della storia del mondo di Krynn, e stabiliscono un collegamento con il passato. Se il DM ha mai visitato un campo di battaglia o le rovine di una città antica, probabilmente si sarà sentito stranamente vicino a coloro che sono vissuti e sono morti in quel luogo. L'obiettivo è quello di ricreare per i giocatori quella sensazione di timore reverenziale che si ottiene quando si ha l'opportunità di svelare la storia della città in rovina, di scoprire qualcosa sulla popolazione che viveva laggiù e di vedere qualche elemento della loro vita di tutti i giorni.

È bene conservare un'aria di mistero. Non bisogna fornire ai giocatori tutte le risposte: devono trovare delle risposte da soli. Quale terribile evento ha provocato la distruzione della città? È stata devastata dal Cataclisma? L'hanno attaccata i draghi? Si tratta di un evento recente, o è accaduto centinaia di anni fa? Il DM può usare la sua cono-

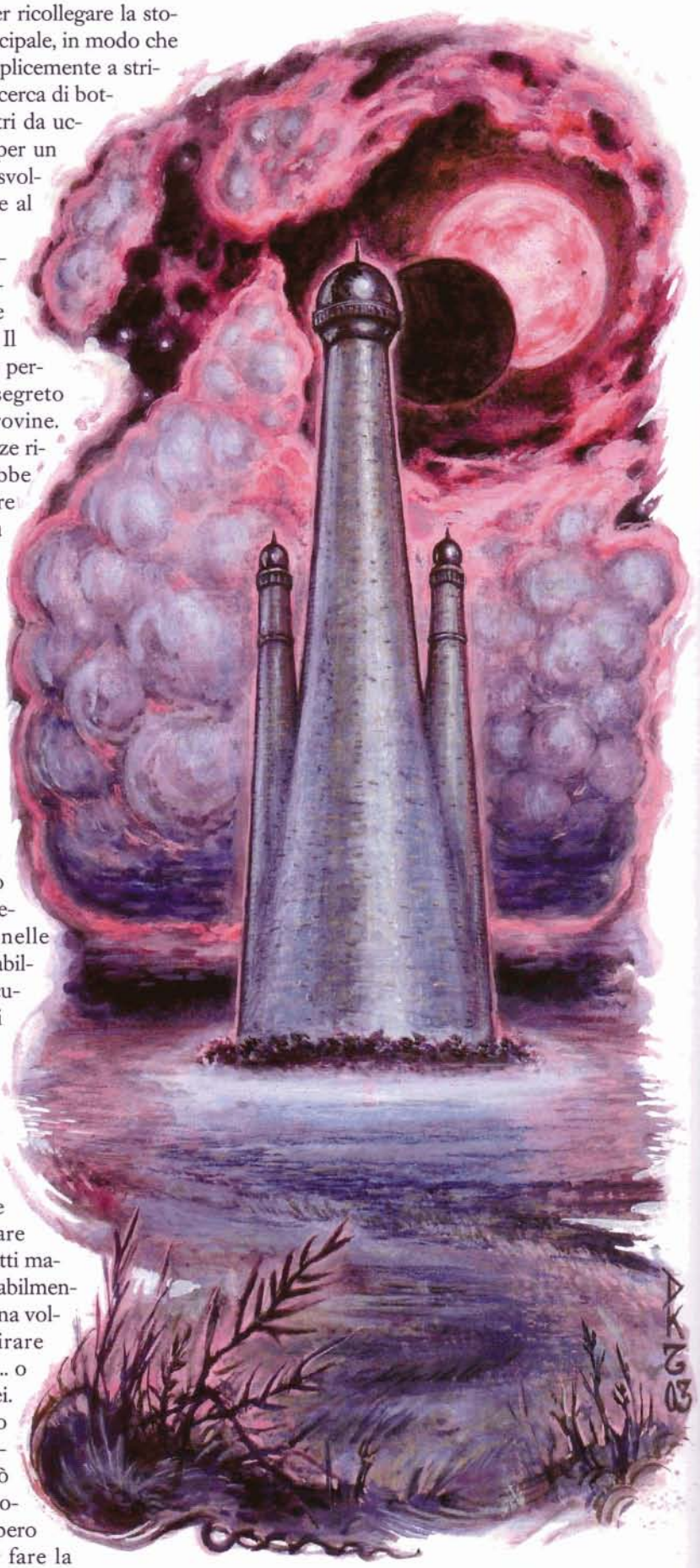
scenza della storia di Krynn per ricollegare la storia di quel luogo alla storia principale, in modo che i giocatori non si ritrovino semplicemente a strisciare tra colonne abbattute in cerca di bottino da saccheggiare o di mostri da uccidere. I personaggi sono qui per un motivo che potrebbe dare una svolta al loro futuro, e forse anche al futuro del mondo.

Esistono vari modi di impartire informazioni di supporto senza rivelarle direttamente ed esplicitamente ai giocatori. Il DM potrebbe dire a un singolo personaggio che ha un motivo segreto che lo spinge a esplorare le rovine. Possiede quindi delle conoscenze riguardo alle rovine che potrebbe decidere di condividere oppure no. Il gruppo potrebbe agire su ordini ricevuti da eventuali superiori, che hanno fornito loro informazioni particolari riguardo a quel luogo. I personaggi potrebbero imbattersi negli spiriti di coloro che un tempo vivevano laggiù, oppure essere posseduti da tali spiriti.

È possibile recuperare altre informazioni dai graffiti o dalle decorazioni murali, oppure consultando libri, leggende o canzoni. Tali informazioni, specialmente quelle contenute nelle canzoni o nelle leggende, probabilmente si dimostreranno inaccurate o esagerate, ma sono utili per creare maggiore atmosfera.

Le rovine dovrebbero racchiudere varie sorprese, sia belle che brutte, che consentano ai giocatori di avvicinarsi alla trama principale. Le rovine sono i luoghi ideali per trovare antiche reliquie e potenti artefatti magici. Tali oggetti di valore probabilmente sono ben custoditi oppure, una volta scoperti, potrebbero attirare l'attenzione di creature potenti... o forse addirittura degli stessi dei.

La città in rovina attirano anche i mostri, i non morti e altre creature malvagie, che però dovrebbero trovarsi lì per un motivo specifico. I draghi potrebbero abitare tra quelle rovine per fare la guardia a un potente artefatto. Dei disertori goblin potrebbero nascondersi dalle fruste dei loro padroni. I centauri potrebbero essere lì per celebrare la Primavera Selvaggia. Non morti potrebbero essere stati condannati a cercare vendetta. Naturalmente, non è necessario che ogni incontro abbia proporzioni epiche. Uno sciame di topi giganti potrebbe semplicemente essere affamato. Ma se si collegano alcuni di questi incontri alla trama principale, l'esperienza acquista maggior valore.



Torre Oscura dell'Alta Stregoneria

Rovine famose di Ansalon

Anche se le avventure di una campagna di DRAGONLANCE spesso vanno oltre la semplice "esplorazione di un dungeon", molte imprese portano i personaggi all'interno di fortezze abbandonate, castelli in rovina o caverne inesplorate, in cerca di tesori e conoscenze perdute. Di seguito vengono riportate alcune delle locazioni più famose.

Castello della Muraglia di Ghiaccio: Questo castello, collocato lungo la Muraglia di Ghiaccio, ha ospitato varie potenti figure nel corso della storia, compreso il vecchio Signore dei draghi Feal-Thas. Il castello della Muraglia di Ghiaccio sembra racchiudere sia grandi tesori che terribili pericoli. È ora protetto dai thanoi e da un nutrito gruppo di draconici sivak, ed è sorvegliato dagli occhi vigili di due giganteschi draghi bianchi che governano la regione.

Fortezza della Tempesta: Su un'isola a nord di Ansalon, sul Mare di Sirrion, sorge la vecchia fortezza che un tempo veniva usata come centro di addestramento per i Cavalieri di Takhisis. È qui che è imprigionato Sir Ausric Krell, un cavaliere della morte, servito da un gruppo di combattenti scheletrici. L'isola è perennemente immersa in una tempesta. Krell, nel tentativo di combattere la solitudine e la noia, a volta tiene in vita alcuni prigionieri, prima di eliminarli. Costringe coloro che uccide a servirlo per sempre come combattenti scheletrici (per ulteriori informazioni vedi "Cavaliere della morte", nel Capitolo 7).

Incudine del Tempo: Si dice che in questo luogo mitologico sorga la forgia magica dove è stato creato il *congegno per viaggiare nel tempo*. Si dice che esista in tutte le ere della storia di Krynn, e che usando il potere dell'Incudine sia possibile viaggiare da un'era all'altra e tornare indietro. Per questo motivo, è possibile incontrare figure del passato, del presente e del futuro, in base al luogo e al momento in cui gli avventurieri la stanno esplorando.

Monte Nonimporta: Anche se questa montagna è popolata da migliaia di gnomi, la rete di caverne al suo interno conduce a numerose locazioni inesplorate o dimenticate. I tunnel sigillati racchiudono molte creature pericolose e invenzioni gnomesche di cui si è perso il controllo. Molti sono i pericoli dimenticati al suo interno, e molte anche le ricompense.

Nalis Aren: Il "Lago della Morte" si trova dove un tempo sorgeva la città di Qualinost, ora distrutta, nel cuore della foresta Qualinesti. La foresta stessa ora è popolata da bande di mercenari umani malvagi e da una forza estremamente pericolosa di goblin e hobgoblin, e si dice che il lago stesso sia infestato dagli spiriti senza pace degli elfi uccisi laggiù. Esistono numerosi potenziali tesori da recuperare nella città sommersa per coloro che hanno modo di sopravvivere magicamente sott'acqua... e che sono disposti a correre il rischio.

"Le Rovine": Si dice che si tratti di una delle Torri dell'Alta Stregoneria distrutte, i cui resti ora sorgono sul picco di Malystryx (la montagna che ospitava il covo principale della signora dei draghi che porta lo stesso nome) nella Desolazione. Alcuni stregoni ipotizzano che fu proprio grazie alla magia residua della torre in rovina che Malystryx riuscì a creare cambiamenti talmente drastici nel territorio circostante, e a scatenare l'afflizione dei kender (che fece conoscere ai kender afflitti la paura). Alcuni draghi rossi, la loro progenie, vari cinghiali crudeli e i pericoli della Desolazione rendono questo luogo estremamente pericoloso.

Rovine di Istar: Si dice che gli elfi del mare salvino le vittime dei naufragi e le portino in queste rovine sottomarine, protette e circondate da bolle d'aria magiche. Le rovine, quasi del tutto inesplorate (e ancora ricche di tesori) racchiudono molte delle glorie dell'antica Istar. Potrebbero però anche ospitare numerose creature acquatiche malvagie oppure essere il terreno di caccia di un kraken.

Skullcap: Si dice che queste rovine, un tempo una fortezza magica chiamata Zhaman sulle Pianure dell'Ergoth (nei pressi del regno di Thorbardin), segnino il luogo della morte dell'arcimago Fistandantilus. Un'esplosione magica ha trasformato la fortezza in un cumulo di rovine dalla forma di un gigantesco teschio ghignante. Si narra che l'interno delle rovine sia popolato da orde di non morti, tra cui combattenti scheletrici, servitori spettrali e forse anche il demilich di Fistandantilus in persona.

Sla-Mori: Il nome, che significa "Strada segreta" in elfico, indica un gruppo di passaggi segreti che passano sotto la fortezza in rovina di Pax-Tharkas. I tunnel ospitano anche la Sala degli Antichi, il sepolcro del grande re elfico, Kith-Kanan. Si dice che lo Sla-Mori sia popolato na molte creature pericolose, tra cui una banshee, orde di zombi e lumache giganti.

Tomba di Takhisis: Nessuno sa se questo luogo esista davvero, ma le dicerie narrano che il chierico oscuro Mina portò con sé il cadavere della Regina delle Tenebre e lo nascose in un luogo di sepoltura segreto. Dove sia questo luogo, e quali guardiani lo sorveglino, non è dato di sapere.

Torre Oscura dell'Alta Stregoneria: La Torre Oscura, una delle Torri dell'Alta Stregoneria originali, venne corrotta dall'uso della magia nera. Un tempo si trovava a Palanthas e ora si trova a Nightlund, nascosta in mezzo a un bosco di cipressi. La torre venne sigillata e protetta da Dalamar lo Scuro, al quale ora è proibito rientrarvi. I tesori magici e le vaste informazioni racchiuse nella torre, un tempo la dimora di Raistlin Majere in persona, costituiscono una forte tentazione per un mondo che ha appena riguadagnato la magia arcana delle tre lune.

Torre del Sommo Chierico: Questa torre, un tempo la dimora e il quartier generale del sommo sacerdote di Paladine, venne danneggiata nel corso dell'Estate del Caos, e da allora è rimasta abbandonata. Il clan Guk dei nani di fosso ha reclamato parte della torre, imparando ad evitare le trappole e i rischi rimasti. Con la morte del drago Khellendros e l'indebolimento dei Cavalieri Scuri, la torre torna ad essere una locazione strategica estremamente importante per coloro che riusciranno a reclamarla per primi.

Torre di Winston: Questo antico faro, una costruzione gnomesca, sorge sull'isola di Karthay, nel Mare di Sangue. Si dice che ospiti un colosso fatto di ingranaggi, strane trappole meccaniche e altre invenzioni gnomesche di cui si è perso il controllo.

Xak Tsaroth: Questa città, sulla costa del Mare Nuovo, venne devastata nel corso del Cataclisma, e da allora è quasi completamente sprofondata nel mare. Alcune delle aree periferiche sono rimaste in piedi, e ora ospitano nani di fosso e draconici rinnegati. Si dice che ulteriori aree inesplorate della città siano venute alla luce man mano che la città è continuata a scivolare lentamente in mare.

Gli dei e i loro campioni

Le divinità di Krynn svolgono un ruolo attivo e interessato nelle vicende dei mortali. È possibile incontrare i loro avatar a spasso tra gli uomini, impegnati a prendere parte e a influenzare gli eventi. Gli incontri con le creature divine dovrebbero essere emozionanti e divertenti per i giocatori, ma dovrebbero essere rari e trattati con molta cautela. I giocatori non devono avere l'impressione di essere marionette manovrate dalla mano di un immortale.

Se il DM decide di fare interagire gli dei con i giocatori, deve essere sicuro di aver capito la natura delle divinità, le loro ambizioni e i loro obiettivi. Va ricordato che i mortali sono sempre liberi di scegliere il proprio destino, una verità che perfino gli dei, seppur con riluttanza, riconoscono. Gli dei della luce si prodigano per influenzare i personaggi facendo appello al lato migliore della loro natura. Gli dei dell'oscurità tentano di appellarsi al peggio che c'è in ogni personaggio facendo leva sulle sue paure e i suoi desideri, con le intimidazioni e con i ricatti.

Il DM potrebbe decidere di non rivelare esplicitamente ai giocatori che stanno interagendo con un dio (anche se la natura di un tale PNG spesso è comunque qualcosa di fuori dall'ordinario). Potrebbe fornire qualche indizio, ma dovrebbe mantenere il mistero intatto.

Incontrare una divinità o diventare il campione di un dio, nel bene e nel male, dovrebbe essere un evento speciale, qualcosa che capita soltanto una volta nella vita di un personaggio. Anche coloro che sono al servizio diretto degli dei, come ad esempio i chierici e i maghi, possono passare tutta la vita senza mai incontrare faccia a faccia le divinità che servono, e conoscere gli dei soltanto attraverso le preghiere.

Esistono molti modi interessanti di introdurre l'influsso delle divinità nel gioco. Di seguito vengono riportati alcuni suggerimenti specifici.

Il gruppo potrebbe sentire uno straniero che narra una storia o che riferisce delle informazioni importanti, e decidere di intraprendere una cerca in base a quanto sentito. In seguito i personaggi potrebbero scoprire che lo straniero era un agente di una divinità, che aveva intenzionalmente indirizzato gli eroi su quel sentiero.

Un guerriero di basso livello potrebbe incontrare un giovane di guardia ad un ponte o ad un passaggio, che chiede al guerriero di sconfiggerlo in un combattimento non letale per poter passare. In realtà il giovane è un agente di Kiri-Jolith, e se il guerriero supera la sfida, potrebbe essere considerato adatto a diventare un Cavaliere di Solamnia.

Un personaggio tenuto in poco conto, come un bambino kender iperattivo, un nano di fosso confuso o un vecchio mago rimbambito potrebbero unirsi al gruppo di tanto in tanto, in apparenza creando soltanto guai ma in realtà spingendo gli eroi verso indizi importanti e soluzioni per superare gli ostacoli.

Skullcap

Eroi di umili origini

Non tutti gli eroi devono partire come cavalieri di qualche casato nobiliare Solamnico. La maggior parte degli eroi di una campagna di DRAGONLANCE è più vicina agli eroi della vita reale, con un passato che lascia presagire ben poco del destino che li attende e delle azioni che li trasformeranno in figure onorate e riverite nei secoli a venire.

Alcuni eroi diventano eroi per caso, e non intenzionalmente. Quando si trovano di fronte a situazioni disperate, agiscono senza stare a pensare alla conseguenze. Simili azioni eroiche sono di solito gesta impulsive, come ad esempio saltare davanti a un compagno per salvarlo da un affondo di lancia o correre all'interno di un palazzo in fiamme per salvare un bambino intrappolato.

Altri eroi invece partono (o vengono inviati) in cerca di imprese eroiche. I cavalieri e i giovani guerrieri spesso vengono inviati a compiere qualche impresa, nel corso della quale cercano volontariamente situazioni che mettano alla prova il loro onore, il loro coraggio e il loro valore. Tali imprese possono necessitare di un testimone pronto a giurare che l'eroe ha compiuto un'impresa eroica. All'eroe potrebbe essere ordinato di riportare un trofeo strappato all'avversario per dimostrare che l'impresa è stata compiuta... oppure il semplice fatto che l'eroe torni vivo e vegeto dallo scontro potrebbe essere considerato una dimostrazione del suo eroismo.

Alcuni eroi diventano tali perché non hanno altra scelta. In tali casi, i personaggi potrebbero trovarsi costretti dalle circostanze a diventare degli eroi, che lo desiderino o meno. Potrebbero ritrovarsi in possesso di una reliquia sacra per le divinità del Bene che attira su di loro orde di draconici intenzionati a recuperarla. Potrebbero promettere di portare a termine l'impresa di un cavaliere morente. Potrebbero incontrare uno straniero che, consegnato un bambino tra le loro braccia, chieda loro di proteggere il bambino a qualsiasi costo. I personaggi potrebbero scegliere di accettare il fardello che viene loro assegnato, oppure voltare le spalle.

In ogni caso, le azioni eroiche dovrebbero essere coerenti con la natura del personaggio che le esegue. Un personaggio malvagio potrebbe anche tuffarsi in un lago per salvare una vittima che sta annegando, ma solo se gli viene prima assicurato che verrà ricompensato per la sua azione. Un Cavaliere di Solamnia non esiterebbe nemmeno un momento a compiere un atto eroico, anche se dovesse sacrificare la sua vita per salvare quella di qualcun altro. Qualsiasi personaggio che agisca in modo incompatibile con il suo allineamento dovrebbe avere un motivo molto valido per farlo, e dovrebbe essere consapevole del fatto che tale motivo potrebbe destare stupore o sospetto.

Alcuni suggerimenti per le origini degli eroi potrebbero essere le seguenti.

Un giovane contadino le cui terre di famiglia siano state distrutte (o confiscate da un creditore) potrebbe impugnare la spada e partire per cercare fortuna, con l'intenzione di inviare il denaro guadagnato alla sua famiglia e ai suoi fratelli.

Qualcuno potrebbe essere falsamente accusato di un crimine (furto o addirittura omicidio) e intraprendere la carriera di avventuriero per evitare la punizione, o anche per cercare di scagionarsi.

Un personaggio potrebbe contare vari eroi tra i suoi antenati (maghi di grande bravura o guerrieri di grande coraggio). Il personaggio potrebbe sentire il peso e la necessità di dimostrarsi all'altezza del nome di famiglia, ma sentirsi perennemente inadeguato al confronto con le imprese leggendarie dei suoi antenati.

Amici e compagni

Uno dei motivi per cui si gioca a un gioco di ruolo è quello di radunarsi con la famiglia e con gli amici per passare una serata a condividere nuove esperienze tutti assieme. Analogamente, i gruppi di avventurieri composti da amici di vecchia data, membri della stessa famiglia o compagni d'armi possono dare luogo a campagne gratificanti e memorabili.

Tali gruppi di solito hanno dei rapporti tra i vari elementi già ben definiti. I vari membri del gruppo si conoscono l'un l'altro. Sanno di chi potersi fidare in caso di pericolo, e di chi non possono fidarsi completamente. Hanno una storia in comune. Conoscono le paure e le piccole manie di ciascuno. Conoscono i segreti l'uno dell'altro. Hanno condiviso i dolori e hanno festeggiato i successi degli altri assieme. Conoscono i punti di forza e i punti deboli di ciascun membro del gruppo. Hanno imparato ad essere pazienti e ad accettarsi l'un l'altro. Sono fedeli l'uno all'altro.

Tuttavia, proprio come nel mondo reale, perfino i migliori amici non andranno sempre d'amore e d'accordo. La tensione di una situazione pericolosa può mettere alla prova i nervi del gruppo. All'interno del gruppo si verificheranno delle divisioni. Gli amici litigheranno. Gli amanti minacceranno di andarsene ognuno per la sua strada. Ognuno dirà o farà cose che poi rimpiangerà. Potrebbero esserci dei momenti in cui sembrerà che il gruppo stia per spaccarsi. In tali casi, è necessario un capo forte per tenere assieme il gruppo.

Un capo è una risorsa indispensabile per il gruppo. Un capo deve aiutare gli altri a rimanere concentrati sull'obiettivo da conseguire, e allo stesso tempo aiutare ad appianare le divergenze tra i vari membri. Il capo si assume la responsabilità di placare gli animi esasperati, di risolvere equamente i motivi di una disputa, di invitare tutti alla pazienza e di evitare che sorgano incomprensioni.

I vantaggi e gli svantaggi di un gruppo di amici che viaggia assieme conferiscono al gioco un tocco in più di realismo, e possono essere una parte fondamentale del gioco quanto l'avventura stessa. Una frattura all'interno del gruppo può portare al mancato raggiungimento degli obiettivi del gruppo stesso. La morte improvvisa di un membro del gruppo potrebbe spingere alcuni dei membri restanti a partire per una missione di vendetta. Perfino all'interno di un gruppo di allineamento legale malvagio potrebbero svilupparsi dei forti legami, come ad esempio in un gruppo di Cavalieri Scuri, un drappello di soldati draconici o tra i vari membri di una gilda di ladri.

Quelli che seguono sono alcuni suggerimenti su come inserire compagni e amici all'interno del gioco.

Un membro del gruppo potrebbe essere afflitto da una malattia o da una maledizione magica impossibile da curare con un semplice incantesimo. Gli altri membri del gruppo potrebbero darsi da fare per recuperare ciò che serve per salvare l'amico malato.

Un gruppo di avventurieri potrebbe scoprire che un amico e compagno di recente scomparso ha lasciato dietro di sé un figlio, che ora è in pericolo. Senza nessun'altra motivazione che la fedeltà all'amico scomparso, il gruppo potrebbe decidere di partire per aiutare l'erede dell'amico.

Segreti e ombre del passato

La storia dei vari nomi e popoli di Krynn fornisce materiale eccellente per progettare campagne incentrate sulla ricerca di artefatti rari, preziosi o sacri, o di altri tesori del passato. Tali avventure sono un'ottima occasione per ricollegarsi al passato e per conferire all'avventura un sapore epico.

I personaggi dovrebbero però conoscere qualcosa riguardo alla storia del mondo, affinché i tesori del passato abbiano per loro un qualche significato. Questo risulterà ad alcuni giocatori più naturale che ad altri. Quasi tutti gli elfi sono estremamente ferrati in storia, come anche i nani e gli gnomi. I Cavalieri di Solamnia conoscono bene il lignaggio e l'albero genealogico della loro stirpe, come del resto quasi tutti i membri dei casati nobiliari di Krynn. Gli ogre potrebbero conoscere la storia della loro tribù, specialmente relativamente alle battaglie più grandi combattute. Tutte queste storie sono ricche di artefatti o reliquie dotate di poteri meravigliosi. Coloro che conoscono il background di questi artefatti ne apprezzeranno di più il valore.

Gli artefatti e i cimeli dovrebbero essere misteriosi. Il DM non dovrebbe includere il "manuale delle istruzioni" su come usarli. I personaggi do-

Maledizioni in punto di morte

Quando Lord Soth lasciò che sua moglie e il suo unico figlio morissero in un incendio, la moglie invocò una maledizione su di lui, e Lord Soth divenne un cavaliere della morte, condannato a sentire le voci che lo accusavano del suo crimine per sempre nell'eternità, come non morto. Piuttosto che lasciare che la Torre dell'Alta Stregoneria di Palanthas cadesse nelle mani del Gran Sacerdote di Istar, un mago delle Vesti Nere si gettò sulle guglie del cancello, invocando una maledizione sulla torre.

Le maledizioni in punto di morte, anche se molto rare, sono parte della storia e dell'atmosfera del mondo di DRAGONLANCE. Se usate in modo appropriato, possono diventare un elemento importante nel background della storia o qualcosa che avrà sui personaggi giocanti un effetto assai più diretto.

Quando qualcuno subisce un terribile torto in punto di morte, può invocare una terribile maledizione sul colpevole. Le divinità spesso rispondono scagliando una terribile punizione sul soggetto della maledizione.

Gli effetti della maledizione in punto di morte dipendono dal livello o dai Dadi Vita della creatura che scaglia la maledizione. Il DM può apportare ulteriori modifiche a sua discrezione, in base all'enormità del crimine. (Lord Soth, ad esempio, voltò le spalle al mondo intero quando aveva una possibilità di salvarlo, e non volle redimersi nemmeno salvando la moglie indifesa o il figlio appena nato).

Non tutte le creature scagliano una maledizione in punto di morte, perché chi pronuncia una maledizione in punto di morte non può essere più rianimato o fatto risorgere. Un incantesimo *resurrezione pura* può riportare in vita la creatura, ma la maledizione scompare immediatamente quando questo accade.

Una creatura può scagliare una maledizione in punto di morte su chiunque; non è necessario che il bersaglio sia presente quando la maledizione viene rimossa.

Rimuovere una maledizione in punto di morte: Per annullare una maledizione in punto di morte serve qualcosa in più rispetto a un semplice incantesimo *rimuovi maledizione*, se la creatura morente possiede più di 10 Dadi Vita o livelli (o se l'offesa commessa è molto grave, a giudizio del DM). Un incantesimo *miracolo* o *desiderio* possono rimuovere la maledizione, ma ogni maledizione in punto di morte deve anche prevedere un metodo di rimuovere la maledizione attraverso un altro modo, stabilito dal DM. Di solito questo metodo alternativo deve essere qualcosa da poter essere compiuta nel giro di un anno, purché l'impresa sia iniziata immediatamente.

Il bersaglio della maledizione in punto di morte può ricevere aiuto nel compiere questa impresa. Anzi, può anche essere qualcun altro a compiere l'impresa, purché la rimozione della maledizione sia lo scopo dichiarato di colui che effettua l'impresa. Quindi, se un Cavaliere di Solamnia uccide un drago rosso per liberare un nobile del luogo da una maledizione, la maledizione svanisce. Se il drago rosso viene ucciso da qualcun altro per un motivo diverso, la maledizione rimane.

Le maledizioni in punto di morte sono di solito uno strumento delle creature malvagie, ma non sempre. A volte, anche le creature buone a cui è stato fatto un orribile torto possono invocare una maledizione in punto di morte.

Tabella 6-1: Effetti della maledizione in punto di morte

DV o livello	Effetto
1-4	Nulla
5-8	Come *scagliare maledizione*
9-12	Come fino a quattro *scagliare maledizione*
13-16	Come *desiderio limitato*, o fino a dieci *scagliare maledizione*
17-20	Come *desiderio*, o fino a quattro *desideri limitati*, o fino a venticinque *scagliare maledizione*
21+	A discrezione del DM

vrebbero avere la possibilità di scoprire per conto loro la portata degli eventuali poteri racchiusi in tali oggetti. I personaggi dovrebbero apprendere il funzionamento di un oggetto attraverso varie prove alla cieca e lunghe ore di studio. Potrebbero cercare eventuali informazioni relative all'oggetto in qualche grande biblioteca o consultando un esperto del settore. La ricerca di informazioni sul funzionamento di un artefatto potrebbe diventare a sua volta l'obiettivo di un'impresa.

I tesori del passato non devono essere necessariamente degli oggetti. Conoscenze e rivelazioni su cosa è accaduto nel passato possono rivelarsi preziose quanto uno scrigno di gioielli... e di gran lunga più pericolose per coloro che le recuperano.

Gli oggetti usati nel passato possono collegare i giocatori a quel passato e possono conferire a una campagna un sapore epico speciale e un maggior spessore. Bisogna usare tali tesori raramente e con parsimonia, tuttavia. Se un eroe possiede una spada magica che un tempo apparteneva al suo bisnonno, considererà quell'arma preziosa e farà di tutto per proteggerla. Se lo stesso eroe possiede otto spade magiche come quella, non darà molta importanza a nessuna di esse.

Di seguito vengono offerti alcuni suggerimenti per utilizzare la storia nel background di un personaggio.

A uno gnomo potrebbe essere assegnata un'invenzione incompleta, che è stato l'argomento del suo Compito della Vita per innumerevoli generazioni. Anche se non riuscirà a completare mai l'invenzione, la custodirà come parte essenziale del suo retaggio.

Una volta superata la Prova dell'Alta Stregoneria, un giovane mago potrebbe ricevere un oggetto magico con una lunga storia alle spalle, collegato a un evento importante o a un incantatore di leggendario potere.

Un guerriero potrebbe trovare una spada che un tempo venne impugnata da un grande eroe o da un re-guerriero. Ora le sue gesta saranno legate alla storia di quella spada, che continuerà anche per molte generazioni future, dopo che il guerriero avrà combattuto la sua ultima battaglia.

Progettazione della campagna e preparazione delle avventure

Le avventure di DRAGONLANCE condividono molti degli stessi elementi che rendono le altre avventure di DUNGEONS & DRAGONS un'esperienza gradevole. Ma le avventure di Krynn fanno uso anche di alcuni elementi aggiuntivi che rendono l'ambientazione di DRAGONLANCE un'ambientazione speciale. Quando si progetta una campagna o si scrive un'avventura, vanno tenuti presenti i seguenti concetti.

Nemici memorabili

Nulla è più importante in una campagna del nemico principale. In genere è il nemico che mette in moto la sequenza di eventi che spingerà i personaggi ad agire. Quindi il DM deve usare una cura particolare quando crea il nemico della campagna. Deve assicurarsi che il nemico abbia delle buone ragioni per fare quello che sta facendo. Una motivazione adeguata è importante per tutti i personaggi, ma per i nemici in modo particolare. Nessuno si sveglia un bel mattino e decide di essere malvagio. Il nemico deve essere collegato a una trama di ampio respiro, in modo che i personaggi abbiano la sensazione di aver contribuito al benessere del mondo sconfiggendo il nemico o sventando i suoi piani malvagi.

Un nemico legale malvagio persegue un obiettivo che può essere personale o che può essergli stato dato dalle sue divinità o dai suoi superiori. È determinato a portarlo a compimento, e nulla e nessuno lo fermeranno. Utilizzerà ogni mezzo per perseguire il suo obiettivo, anche se potrebbe rammaricarsi dei metodi utilizzati. Tende ad essere carismatico e ad avere una personalità forte. Ha la capacità di ispirare in coloro che lo servono fedeltà e rispetto. È spietato, ma non crudele. Non prova piacere nell'infliggere dolore, ma non esiterà a farlo se lo ritiene necessario. Potrebbe dimostrarsi coraggioso, e dotato di un proprio senso dell'onore.

I nemici caotici malvagi tendono ad essere creature brutali, stupide e crudeli che si comportano in modo estremamente volubile, e senza un motivo. I loro obiettivi sono egoistici e probabilmente hanno a che vedere con i loro desideri e i loro piaceri carnali. Coloro che li servono spesso li temono e li disprezzano. I nemici simili devono costantemente guardarsi le spalle, in quanto non hanno amici, ma soltanto nemici. Sospettano di tutti. Non si fidano di nessuno, nemmeno dei loro stessi alleati.

I nemici caotici sono facili da creare, ma non si rivelano molto interessanti. Non c'è molto altro da fare se non trovarli e fermarli. Il nemico intelligente, che persegue un obiettivo, rappresenta invece una vera sfida per i giocatori. Un nemico del genere non verrà sconfitto rapidamente o facilmente, ma rimarrà in circolazione per tormentare i personaggi per molto tempo.

Il nemico deve avere una sua storia e un suo passato. Ciò lo rende un personaggio molto più realistico e credibile. Dove è nato? Chi erano i suoi genitori? Dove è cresciuto? È successo qualcosa nella sua infanzia o nella sua adolescenza che lasciava intravedere il sentiero oscuro che avrebbe percorso?

Il DM potrebbe trovare un modo per far sì che i personaggi scoprano alcune informazioni sparse sul passato del nemico. Più cose apprendono sul suo conto, più il nemico diventerà una vera e propria nemesi. Viceversa, il DM potrebbe decidere di lasciare che il passato del nemico rimanga un mistero. Forse tutte le sue azioni sono motivate da un oscuro segreto racchiuso nel suo passato. La chiave giusta per sconfiggere il nemico potrebbe essere nascosta proprio nel suo passato. Anche se il DM decide di non impartire informazioni sul nemico ai personaggi, tali informazioni relative al suo passato aiuteranno il DM stesso a conoscere meglio il nemico e a capire come reagirà in una determinata situazione.

Sono pochi i personaggi che sono totalmente malvagi, e questo vale anche per i nemici. I nemici vanno dotati di una personalità viva e complessa.

Devono essere dotati di almeno qualche tratto della personalità che i personaggi possano ammirare. Un despota spietato e crudele potrebbe dimostrare onore e coraggio in battaglia.

È anche utile ricordare che i personaggi malvagi non si considerano necessariamente tali. Agli occhi di un draconico che lotta per sopravvivere, il Cavaliere di Solamnia che sta tentando di ucciderlo è malvagio. Il nemico potrebbe essere onestamente convinto che ciò che sta facendo è giusto, e che sarà di aiuto al mondo. Alcuni dei più grandi malvagi della storia hanno agito spinti da questa convinzione e hanno commesso alcuni dei crimini peggiori della storia.

I nemici potrebbero essere dei veri e propri anti-eroi segnati da un tragico difetto che li condurrà alla rovina. I nemici come questi sono sempre affascinanti, in quanto i giocatori potrebbero trovarsi ad ammirare il nemico e a rimpiangere il fatto di doverlo fermare. In questo caso, quei personaggi che ricordano la legge di Paladine in base alla quale "il bene redime chi gli appartiene", potrebbero voler tentare di mostrare al nemico il suo errore e a cercare il perdono e la salvezza.

Qualunque cosa succeda al nemico (che vada incontro a una fine sanguinaria o che implori il perdono), il DM deve assicurarsi che la sua fine o la sua redenzione sia un evento culminante, adeguato all'atmosfera che è stata costruita attorno al personaggio.

Se il DM vuole che il nemico sopravviva per tornare a combattere in seguito, la sua uscita di scena deve essere ben studiata, affinché non risulti frustrante per i giocatori. I giocatori potrebbero uccidere il nemico, per poi rimuovere il suo elmo e scoprire che hanno ucciso un suo sosia. I servitori del nemico potrebbero salvare il loro capo dall'ascia del boia e portarlo in salvo rapidamente. Gli abitanti del villaggio potrebbero incendiare il suo castello per poi scoprire che il suo corpo non è tra le rovine.

Il DM potrebbe decidere di far credere ai giocatori di aver distrutto il loro nemico, per scoprire solo in seguito che la loro arci-nemesi è ancora viva. In tali casi, un buon nemico non va mai usato in eccesso: meglio passare ad altri scontri prima di tornare ad utilizzarlo. Il DM può tenere i personaggi sulle spine, ricordando loro di tanto in tanto che il loro nemico è là fuori, da qualche parte, che li sta cercando.

Di seguito vengono fornite alcune idee per creare dei nemici memorabili.

Un gruppo di ribelli Qualinesti è guidato da Corvwynn, che incolpa un personaggio elfico del gruppo (o forse la famiglia del personaggio) del suo esilio. Sviluppa un piano per usare il gruppo nella sua vendetta contro i Cavalieri Scuri nella foresta di Qualinesti.

Gedric di Tarsis è un vecchio che un tempo era un potente mago delle Vesti Rosse. Rinunciò ai suoi libri degli incantesimi e ai suoi oggetti magici all'inizio dell'Era dei Mortali, convinto che le divinità non sarebbero mai tornate.

Kolath è una draconica che un tempo viveva nella nazione del Teyr. Incolpa il Governatore Kang e la sua politica di "coesistenza pacifica" per la morte dei suoi compagni di nidiata, e ora ha radunato vari draconici kapak e baaz arruolandoli nella sua causa e conducendoli in incursioni contro le carovane delle altre razze, in nome della vendetta e del profitto.

Sir Ausric Krell (vedi "Cavaliere della morte" nel Capitolo 7), il Signore della Rocca della Tempesta, è intrappolato per sempre nella sua isola prigione, e desidera la fuga più di ogni altra cosa. Agendo attraverso i suoi emissari o attraverso qualche potente oggetto magico che è riuscito a ottenere, tenterà di attirare il gruppo sull'isola, per facilitare la sua fuga.

La casa sta dove sta il cuore

Il luogo di nascita di un personaggio può essere molto importante per il ruolo e lo sviluppo di quel personaggio, oltre che per fornire motivazioni adeguate alle sue azioni. È per questo motivo che è sempre una buona idea definire per i personaggi i dettagli della loro terra natale e della loro famiglia, oltre che la storia dei loro rapporti con la terra e la famiglia in questione. Quei personaggi senza una terra o che non conoscono la propria famiglia dovrebbero essere segnati dalla loro mancanza di radici, che potrebbe spingerli a diventare dei vagabondi senza meta, o farli partire per un viaggio alla ricerca di se stessi.

Tutte le principali nazioni di Krynn hanno una ricca storia, in grado di fornire risorse preziose per l'approfondimento dei personaggi. I personaggi vanno incoraggiati a pensare al proprio passato, a stabilire chi erano i loro genitori e i loro fratelli, a decidere dove si trovano gli altri membri della loro famiglia e cosa stanno facendo. Conoscenze simili inseriscono meglio il personaggio nel mondo circostante e forniscono energia alle azioni del personaggio.

Il patriottismo, l'amor di patria e la forza dei legami familiari sono delle motivazioni assai forti. Perfino un personaggio che è rimasto lontano dalla famiglia per anni potrebbe allarmarsi alla notizia di un possibile pericolo per la famiglia... e decidere di andare ad aiutarla. Un personaggio esiliato dalla sua terra potrebbe comunque sentire il bisogno di tornare a combattere per quella terra.

Tali sensazioni hanno effetti potenti su tutti i personaggi, anche quelli di allineamento neutrale o malvagio. Un elfo scuro potrebbe desiderare di vedere di nuovo le splendide foreste della sua terra natale. Un ladro potrebbe sentirsi in dovere di unirsi al movimento patriottico di resistenza, usando le sue abilità e i suoi talenti per combattere i Cavalieri Scuri che hanno conquistato la sua città.

In alcuni casi, la casa di un personaggio può non essere il luogo della sua nascita fisica, ma quello in cui è nato spiritualmente. Una Veste Nera a cui non importa di nulla o di nessuno difenderà la Torre dell'Alta Stregoneria anche col suo ultimo respiro. Un Estetico dal comportamento freddo e compassato in circostanze normali potrebbe andare su tutte le furie se la Grande Biblioteca fosse attaccata.

Di seguito vengono riportati alcuni suggerimenti per i collegamenti tra i personaggi e le loro dimore.

Un draconico del Teyr, sapendo che la sua razza si regge su una storia estremamente fragile probabilmente si precipiterebbe ad aiutare la sua nazione, se dovesse scoppiare la guerra con gli ogre delle Montagne Astivar.

Un elfo Silvanesti potrebbe reagire con gelida rabbia se incontrasse un minotauro, sapendo che la sua bella foresta nativa è ora occupata da quella razza animalesca.

Un gruppo di avventurieri potrebbe tornare sui propri passi nel bel mezzo di un'impresa e tornare alla città natale di uno dei personaggi, se venisse a sapere che la città rischia l'attacco da parte di un drago e della sua progenie.

Premi per la storia in una campagna di Dragonlance

Il mondo di DRAGONLANCE è un mondo di fantasy eroico. Come tutte le altre ambientazioni per il gioco di DUNGEONS & DRAGONS, Krynn è un luogo di azione e di grandi avventure. Esistono mille terribili mostri e avversari pericolosi da sconfiggere, trappole letali da evitare o a cui sopravvivere, ed eroi che si fanno sempre più potenti e nemici che si fanno sempre più pericolosi. Ma il mondo di Krynn è anche un mondo di grandi emozioni e di romanticismo, un mondo in cui rimanere fedeli alla natura dei personaggi ed eseguire azioni che portino avanti la storia sono cose importanti quanto uccidere il mostro successivo o disattivare la trappola seguente.

L'applicazione delle varianti per i "Premi di interpretazione di ruolo" (vedi Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*) è vivamente raccomandata in una campagna di DRAGONLANCE.

Tutti i punti esperienza accumulati, compresi quelli per sconfiggere i mostri e le trappole, fanno parte dei "Premi per la storia". Ecco alcune indicazioni aggiuntive.

Premi per il combattimento

Gli incontri di combattimento all'interno di una campagna di DRAGONLANCE dovrebbero essere mirati a far progredire la storia. Se un guerriero decide di assalire un nano di fosso solitario quando la povera creatura non costituisce nessuna minaccia e non ha nessun ruolo nella trama principale, il personaggio non dovrebbe ottenere nessun punto esperienza per quell'incontro. I giocatori non dovrebbero essere ricompensati per uno stile di gioco che veda le creature che popolano il mondo di Krynn come semplice fonte di punti esperienza; soltanto i combattimenti relativi alla trama dell'avventura dovrebbero fornire ricompense in punti esperienza.

Premi per incontri senza combattimento

Esistono casi in una campagna di DRAGONLANCE in cui il combattimento è una soluzione inappropriata. La risoluzione di un problema, la diplomazia o la scoperta di informazioni importanti potrebbero rivelarsi fondamentali per far progredire la storia... senza che si debba estrarre nessuna arma o lanciare nessun incantesimo.

Le situazioni senza combattimento possiedono un loro Grado di Sfida proprio come gli avversari di un combattimento. Il GS di un particolare incontro esterno al combattimento fa sempre riferimento al livello medio del gruppo. È necessaria una valutazione leggermente più oculata da parte del DM, ma per tutto il resto funziona esattamente allo stesso modo.

Ogni incontro viene classificato come semplice, facile, medio, difficile o formidabile. Un incontro esterno al combattimento semplice potrebbe essere costituito da un personaggio che riesce ad ottenere con le chiacchiere il permesso di passare da una guardia notturna nel corso di uno stretto coprifuoco cittadino. Scalare le mura della città ed entrare senza essere visti per evitare un combattimento potenziale con delle guardie sotto un effetto magico di *charme* è un esempio di sfida esterna al combattimento facile. Attraversare a nuoto un fiume in piena (con la relativa difficoltà che ciò comporta) per non perdere di vista un personaggio in fuga è una possibile sfida esterna al combattimento media. Convincere un Cavaliere di Solamnia, un Cavaliere Scuro e un membro della Legione d'Acciaio a lavorare assieme è un esempio di sfida esterna al combattimento difficile. Saltare dalla guglia di una torre sul dorso di un dragone di passaggio per combattere con il cavaliere del drago è un esempio di sfida esterna al combattimento formidabile.

TABELLA 6-2: RICOMPENSE ESTERNE AL COMBATTIMENTO

Tipo di sfida	Ricompensa del GS
Semplice	Livello del gruppo -2
Facile	Livello del gruppo -1
Media	Livello del gruppo
Difficile	Livello del gruppo +1
Formidabile	Livello del gruppo +2

Obiettivi della missione

Buona parte delle avventure di DRAGONLANCE prevedono una o più "missioni" relative alla storia che stanno interpretando i personaggi. Molti di questi obiettivi hanno un effetto che va perfino oltre la portata del gruppo di avventurieri, e che potrebbe influire sul mondo e sulle persone attorno a loro. La Tabella 6-3 suggerisce dei possibili obiettivi delle missioni basati sul tipo di obiettivo e sull'esperienza totale guadagnata nell'obiettivo fino al punto in cui l'obiettivo della missione viene raggiunto. Va usato il buon senso per assicurarsi che i personaggi stiano progredendo al ritmo giusto rispetto all'avventura. Alcuni obiettivi sono personali, e riguardano un singolo personaggio, mentre altri forniscono ricompense a tutto il gruppo (o almeno ad ogni membro del gruppo che si è adoperato per conseguire quell'obiettivo). Tutti gli obiettivi delle missioni sono punti esperienza arrotondati al numero intero più vicino.

Un nano guerriero che riesce a prendere il kender che aveva sottratto il suo prezioso pugnale magico è un esempio di obiettivo minore personale. Se lo stesso nano riesce a dimostrare al suo clan che è stato esiliato ingiustamente, consegue un obiettivo personale maggiore. Scoprire un passo di montagna nascosto che accorcerà di molto il viaggio del gruppo attraverso le Montagne Kharolis è un esempio di obiettivo di gruppo minore. Scon-

figgere il capitano degli hobgoblin che conduceva le incursioni contro le carovane di Abanasinia è un esempio di obiettivo di gruppo maggiore.

Tabella 6-3: Obiettivi delle missioni

Obiettivo raggiunto	Ricompensa guadagnata
Obiettivo personale, minore	PE attuali : 8
Obiettivo personale, maggiore	PE attuali : 6
Obiettivo di gruppo, minore	PE attuali : 4
Obiettivo di gruppo, maggiore	PE attuali : 2

Premi di interpretazione di ruolo

Un terzo modo per guadagnare punti esperienza è una buona interpretazione. Le ricompense di questo tipo dovrebbero essere assegnate in quelle occasioni in cui un giocatore compie una scelta fedele alla natura del suo personaggio, ma che non gli guadagna vantaggi effettivi. Questo tipo di ricompensa dovrebbe essere assegnato solo a quel tipo di interpretazione che contribuisce al divertimento del gruppo e che migliora la qualità del gioco.

Un minotauro che minaccia una guardia cittadina intimandole di lasciare in pace i suoi compagni è un esempio di interpretazione parzialmente favorevole, meritevole di una ricompensa. Un kender che "prende in prestito" degli strumenti da incisione da un intagliatore di gemme del luogo mentre il gruppo sta cercando di trattare con lui potrebbe essere ricompensato come interpretazione sfavorevole. Un centauro che dichiara il suo disgusto e il suo odio per tutti i draconici mentre il gruppo si trova in un quartiere malfamato della città draconica di Teyr è un esempio di interpretazione estremamente sfavorevole da ricompensare.

Tabella 6-4: Premi di interpretazione di ruolo

Risultato dell'interpretazione	Ricompensa ottenuta
Parzialmente favorevole	25 PE per livello del personaggio
Sfavorevole	50 PE per livello del personaggio
Estremamente sfavorevole	100 PE per livello del personaggio

Linguaggi di Ansalon

Il linguaggio è un elemento importante all'interno di una cultura, dal momento che le parole danno forma alle convinzioni di tutti coloro che le pronunciano e le ascoltano. Esistono molti linguaggi e dialetti di Ansalon, anche se il Comune è diventato talmente diffuso che, fatta eccezione per i gruppi più isolati, è un linguaggio compreso da tutti.

Il draconico è esistito fin dal tempo dell'Era della Nascita delle Stelle, quando i draghi vennero alla luce come primi figli di Krynn. L'Alto Ogre e l'Elfico antico sono esistiti fin dai primi anni dell'Era dei Sogni, mentre l'Ergothiano ha acquisito prevalenza solo nei secoli successivi, come unico linguaggio umano significativo di quell'era.

Comune

Il "Linguaggio Comune" è il linguaggio più parlato su Ansalon fin dall'Era della Potenza. Si è diffuso grazie all'espansione degli antichi imperi militari dell'Ergoth e di Solamnia, e grazie al controllo di Istar su buona parte di Ansalon. In quel periodo veniva usato come linguaggio commerciale, ed esisteva per lo più in forma parlata, senza alcun uso da parte degli studiosi dell'Era della Potenza.

Il Cataclisma è servito a unificare il Comune in buona parte del continente nel corso dell'Era della Disperazione, in cui i profughi e i nomadi applicarono alcune delle parole e delle forme sintattiche meno comuni nell'uso quotidiano. La sua forma scritta venne presto accettata come la nuova forma universale.

Alfabeti

Esistono varie serie di simboli scritti utilizzati dalle razze di Ansalon. Alcuni alfabeti sono caduti in disuso o sono stati completamente sostituiti nel corso della storia. I linguaggi si evolvono ma i loro alfabeti rimangono stabili, fintanto che sono supportati da una lingua scritta.

L'Ergot è l'alfabeto più diffuso e usato su Ansalon nel corso dell'Era della Disperazione e dell'Era dei Mortali; alcune varianti delle lettere dell'Ergot possono essere trovate in buona parte delle regioni che un tempo appartenevano all'Impero dell'Ergoth o ai Cavalieri di Solamnia. Anche gli gnomi usano l'Ergot nei loro scritti, ma la loro scrittura è talmente piccola e attaccata che spesso viene scambiato per un linguaggio interamente a sé stante.

L'Elfico è un alfabeto elegante e fluente che è rimasto pressoché immutato dall'Era dei Sogni fino all'Era dei Mortali. Ha influenzato lo sviluppo iniziale degli alfabeti umani, compreso l'Ergot e l'Istariano.

Le rune naniche sono una serie di simboli spigolosi scolpiti sulla pietra o incisi sul metallo. I caratteri sono pratici e facili da riconoscere e da riprodurre.

Il Magius è un antico linguaggio filiforme che viene spesso usato negli appunti delle ricerche magiche, e non esiste più come linguaggio parlato se non nelle formule degli incantesimi. Quei personaggi che sono in grado di leggere il Magius ottengono un bonus di competenza +2 alle prove di Sapienza Magica e Decifrare Scritture per leggere le pergamene arcane.

L'Ogre Antico è un linguaggio scritto composto completamente di pittogrammi. Era usato abbondantemente nel corso dell'Era dei Sogni, ma in seguito cadde in disuso, e divenne argomento di studio accademico per gli storici e gli studiosi nell'esplorazione delle antiche rovine.

L'Istariano era assai diffuso nell'Era della Potenza, ma venne pressoché dimenticato nelle ere successive.

Il Kothiano è un alfabeto fitto composto da numerosi simboli, che variano dal semplice al complesso. È una forma di scrittura introdotta dai minotauri, che scomparve quasi del tutto nell'Era della Potenza, ma che venne ampiamente riutilizzato nelle nazioni dei minotauri, nelle ere successive.

L'Ogre è un alfabeto pittografico che, a livello teorico, dovrebbe essere correlato all'Ogre Antico

che veniva usato negli ultimi anni dell'Era dei Sogni. È un linguaggio rozzo, che può essere usato solo per trasmettere i concetti più semplici.

Linguaggi odierni

Nonostante i grandi cambiamenti nel corso della storia di Krynn, il linguaggio parlato Comune è rimasto relativamente consistente, con soltanto poche variazioni nella terminologia e nell'uso. Anche quando un personaggio viaggia nel tempo, non ha grosse difficoltà nell'adattarsi e nel comprendere il Comune di un determinato periodo.

I personaggi possono scegliere il loro linguaggio in base alla razza come descritto nel *Manuale del Giocatore*. Se un personaggio desidera conoscere un linguaggio al di fuori di quelli (automatici e bonus) determinati dalla razza, dovrà utilizzare dei punti abilità in Parlare Linguaggi per apprenderlo.

La maggior parte dei linguaggi odierni viene riportata nella Tabella 6-5. Altri linguaggi comprendono i linguaggi dei mostri (tra cui il Gigante, lo Gnoll, il Goblin, lo Slig e il Thanoi), i linguaggi regionali (come l'Estwilde, usato dagli umani; il Lemish, usato dagli umani e dai goblin del Lemish; il Que-nal e il Wemitowuk, usato dai nomadi dell'isola di Schallsea), e i linguaggi non verbali (tra cui il Codice del Martello, che i nani usano per comunicare a lunga distanza battendo col martello sulla pietra; e il Codice Gestuale, un linguaggio dei segni usato dagli umani e dagli elfi Qualinesti in Abanasinia e nelle regioni circostanti).

Sono presenti anche i seguenti linguaggi tra quelli descritti nel *Manuale del Giocatore:* Abissale, Aquan, Auran, Celestiale, Draconico, Druidico, Ignan, Infernale, Silvano e Terran.

Linguaggi morti

Le lingue antiche sono di solito materia riservata agli studiosi, ma anche alcuni avventurieri le imparano, al fine di orientarsi meglio tra le rovine che spuntano ovunque su Ansalon. Perfino i linguaggi odierni ad esse collegati non sono di aiuto a un utente contemporaneo che conosce solo la versione odierna di un linguaggio antico. Quei linguaggi che venivano usati nei primi secoli dell'Era dei Sogni vengono considerati a tutti gli effetti "morti" attorno all'inizio dell'Era della Potenza.

Linguaggio	Alfabeto	Note
Nestari	Elfico	Elfico antico
Kolshet	Ogre	Ogre antico
Ergothiano	Ergot	Umano antico

Alcuni di questi linguaggi possono essere riconosciuti nella loro forma scritta da chiunque sappia leggere l'alfabeto in cui il messaggio è scritto, ma le parole risulteranno incomprensibili, a meno che il personaggio non utilizzi l'abilità Parlare Linguaggi per acquisire la capacità di comprendere la lingua morta o non superi una prova di Decifrare Scritture con CD 25. (La difficoltà di una tale prova può essere modificata a discrezione del Dungeon Master in base al rapporto tra la lingua morta e i linguaggi odierni).

Tabella 6-5: Linguaggi odierni

Linguaggi	Parlato in...	Alfabeto
Comune	Quasi tutto Ansalon (linguaggio commerciale)	Ergot
Abanasiniano	Abanasinia	Ergot
Dargoi	Culture sottomarine	Elfico
Dargonesti	Elfi Dargonesti	Elfico
Dimernesti	Elfi Dimernesti	Elfico
Elfico	Qualinesti, Silvanesti ed Ergoth del Sud	Elfico
Ergot	Ergoth del Nord	Ergot
Gergo da campo	Campi mercenari	Ergot
Gnomesco	Sancrist	Ergot
Kalinese	Porti del Mare di Sangue	Istariano
Kharoliano	Pianure della Polvere, Tarsis	Ergot
Khur	Khur (nomadi del deserto)	Istariano
Kothiano	Mithas, Kothas	Kothiano
Lingua dei fossi	Clan dei nani di fosso	Nessuno
Linguaggio Kender	Goodlund, Hylo	Ergot
Nanico	Abanasinia, Thoradin, Thorbardin	Rune naniche
Nerakese	Neraka	Istariano
Nordmaariano	Nordmaar	Istariano
Ogre	Blöde, Kern	Ogre
Saifhum	Saifhum	Ergot
Solamnico	Solamnia, Sancrist	Ergot

Valuta

Nell'Era dei Sogni e nell'Era della Potenza veniva utilizzata una valuta che rifletteva i valori del tempo. Quei metalli che venivano considerati più preziosi venivano usati per fare le monete di valore più alto. Il rame, l'argento, l'oro e il platino erano i soli metalli usati per forgiare le monete. L'oro divenne l'unità standard monetaria, e fu presto una vista comune sui mercati di Istar e altrove. Esistevano anche le forme di scambio, ma si trattava più dell'eccezione che della regola.

Dopo il Primo Cataclisma, tuttavia, fu la moneta d'acciaio a diventare l'unità monetaria di Ansalon, sostituendosi alla moneta d'oro. L'acciaio era diventato raro, ed era necessario per costruire armi e strumenti, e per riforgiare il continente di Ansalon, devastato dalla guerra. L'oro considerato troppo malleabile per questi usi, divenne pressoché privo di valore, se non per scopi ornamentali.

Quando si acquistano oggetti dal *Manuale del Giocatore* o dalla *Guida del Dungeon Master* (o da qualsiasi altro prodotto *D&D* esterno alla linea Dragonlance), si calcoli che 1 moneta d'oro di *D&D* equivale a 1 moneta d'acciaio di Krynn.

La tabella seguente indica i valori di cambio utilizzati in tutto Ansalon. Alcune variazioni regionali (a scelta del DM) possono verificarsi. Una moneta d'oro, nell'ambientazione di Dragonlance, vale solo un quarantesimo di una moneta d'acciaio, e ha meno valore delle monete d'argento in termini di gioco di *D&D*.

Il baratto come forma di commercio è assai più comune nell'Era della Disperazione, ed è diventato estremamente diffuso nell'Era dei Mortali. Nessuna organizzazione si è fatta carico di fis-

sare una moneta d'oro o d'acciaio standard universale, e quindi le merci che hanno un utilizzo pratico vengono accettate più volentieri rispetto all'oro o all'acciaio. L'acciaio viene comunque considerato il metallo più prezioso, e in quelle nazioni dove il governo è stabile, il sistema monetario in monete d'acciaio permane.

Tabella 6-6: Valute di Ansalon

Moneta	Rame	Oro	Argento	Bronzo	Ferro/ acciaio	Platino
Rame (mr)	1	2/5	1/5	1/50	1/100	1/500
Oro (mo)	2 1/2	1	1/2	1/20	1/40	1/200
Argento (ma)	5	2	1	1/10	1/20	1/00
Ferro/bronzo (mf/mb)	50	20	10	1	1/2	1/10
Acciaio (acc)	100	40	20	2	1	1/5
Platino (mp)	150	200	100	10	5	1

Il Fiume del Tempo

Lo scorrere del tempo, stabilito dal Dio Supremo e inalterabile dagli dei, ha attraversato cinque ere di Krynn. Dal contadino che osserva il sole e la luna al più complicato cronometro-calendario a vapore degli gnomi, tutti su Ansalon utilizzano le stesse unità di misura di base del tempo.

Giorni di Krynn

Un giorno sul mondo di Krynn dura 24 ore, ripartite in giorno e notte dal sorgere e dal calare del sole. Nelle terre a nord, molto più vicine all'equatore, non c'è molta differenza stagionale tra la lunghezza del giorno e della notte. Nelle regioni meridionali, specialmente lungo la Muraglia di Ghiaccio, i giorni sono molto più lunghi d'estate e molto più brevi d'inverno.

Sono in pochi su Ansalon a disporre di un metodo preciso per misurare il tempo. Molti si accontentano di osservare la semplice differenza tra il giorno e la notte. Altri necessitano di una maggiore precisione, tuttavia: maghi che devono conoscere l'ora esatta a cui effettuare un rituale, storici che vogliono effettuare trascrizioni precise e uomini d'affari che devono stipulare il momento preciso di un accordo.

Uno dei sistemi principali è quello usato dalla gente di Palanthas e da buona parte degli abitanti di Solamnia, e viene applicato dalle guardie cittadine per determinare i turni di guardia. Sono questi turni ad aver fornito i nomi utilizzati dal sistema.

L'unità base del sistema di calcolo del tempo minore di Palanthas è l'ora. Il giorno è diviso in ventiquattr'ore. Ogni ora porta il nome del turno di guardia attualmente in corso per le guardie cittadine.

Tabella 6-7: Ore del giorno

Ora	Nome	Ora	Nome
0	Scuraveglia	13	Settima veglia
1	Dopo scuraveglia	14	Ottava veglia
2	Buiaveglia	15	Nona veglia
3	Dopo buiaveglia	16	Decima veglia
4	Preveglia	17	Undicesima veglia
5	Ora del risveglio	18	Dodicesima veglia
6	Veglia del mattino	19	Veglia della sera
7	Prima veglia	20	Ultima veglia
8	Seconda veglia	21	Dopoveglia
9	Terza veglia	22	Tarda veglia
10	Quarta veglia	23	Ora del riposo
11	Quinta veglia	24	Scuraveglia
12	Alta veglia		

I minuti di ogni ora vengono contati fino alla mezz'ora (trenta minuti), nel corso dei quali l'ora viene considerata "discendente". La seconda metà dell'ora viene calcolata effettuando il conto alla rovescia dei trenta minuti rimanenti e viene considerata "ascendente". Quindi le dodici e trentasette del giorno vengono indicate con "Alta veglia ascendente, 23".

La settimana di Ansalon è composta da sette giorni; quattro settimane compongono un mese e dodici mesi un anno. Presso le altre culture, variano solo i nomi dati ai giorni e ai mesi.

Cronologia di Krynn

Astinus di Palanthas, nel suo *Iconochronos*, divide la storia in due parti: PC (*Prae Cataclius*, o "prima del Cataclisma") e AC (*Alt Cataclius*, o "avvenuto il Cataclisma"). Dopo la Guerra del Caos, alcuni studiosi hanno iniziato a usare un nuovo metodo di calcolare il tempo, SC (*Secundus Cataclius*, o "Secondo Cataclisma"), anche se Bertrem di Palanthas continua ad usare metodo di calcolo degli anni stabilito da Astinus.

Così tanti documenti vennero distrutti dal fuoco e dall'acqua nel corso del primo Cataclisma che la storia precedente al Cataclisma a volte può rivelarsi una serie di congetture cariche di errori, messe assieme attingendo da varie fonti. Esistono anche accanite discussioni tra gli studiosi riguardo alle date da attribuire a certi momenti storici fondamentali, ma dal momento che molte culture usano un sistema di calcolo degli anni personale, è facile perdersi in retoriche culturali e in

Tabella 6-8: Giorni della settimana

Giorni	Ergoth	Nomadi	Solamnici	Nanici	Elfici	Kender	Goblin	Giorni degli Dei
Lunedì	Luindai	Giorno della Caccia	Palast	Mithrik	Occhio della Luce	Giorno della Luce	Dolore	Lunitari
Martedì	Nuindai	Giorno dei Doni	Majetag	Adamachtis	Occhio della Notte	Giorno del Fuoco	Paura	Nuitari
Mercoledì	Soldai	Giorni del Raduno	Kirinor	Aurachil	Occhio del Morto	Giorno dei Venti	Disfatta	Solinari
Giovedì	Manthus	Giorno dei Baratti	Misham	Cuprig	Danza del Sogno	Giorno delle Acque	Discordia	Majere
Venerdì	Shinarai	Giorno del Culto	Bakukal	Ferramis	Mercato Alato	Giorno della Terra	Finta	Shinare
Sabato	Boreadai	Giorno del Concilio	Bracha	Agorin	Albero del Mondo	Giorno Dell'ombra	Fianco	Zivilyn
Domenica	Gileadai	Giorno degli Amici	Linaras	Brenzik	Portale	Giorno delle Lodi	Guardia	Gilean

Tabella 6-9: Mesi dell'anno

Mesi	Ergoth	Nomadi	Solamnici	Nanici	Elfici	Kender	Goblin	Mesi degli Dei
Gennaio	Aelmont	Lastra di Ghiaccio	Newkolt	Scuro-Cripta	Notte d'Inverno	Gioconeve	Carestia	Chemosh
Febbraio	Rannmont	Cumulo di Neve	Deepkolt	Scuro-Grotta	Buio d'Inverno	Tempobuio	Follia	Zeboim
Marzo	Mishamont	Disgelo Montano	Brookgreen	Umido-Vena	Alba di Primavera	Cantovento	Cintura	Mishakal
Aprile	Chislmont	Risveglio della Terra	Yurthgreen	Umido-Scalpello	Pioggia di Primavera	Pioggiabattente	Esplorazione	Chislev
Maggio	Bran	Fiori che Sbocciano	Fleurgreen	Asciutto-Incudine	Fiori di Primavera	Campofiorito	Campagna	Branchala
Giugno	Corij	Madre Terra	Holmswelth	Asciutto-Ascia	Casa d'Estate	Casamica	Assedio	Kiri-Jolith
Luglio	Argon	Fuoco Ardente	Fierswelt	Asciutto-Calore	Corsa d'Estate	Temponomade	Fiamma	Sargonnas
Agosto	Sirrimont	Ceneri Morenti	Paleswelt	Asciutto-Forgia	Fine d'Estate	Estatepigra	Saccheggio	Sirrion
Settembre	Reorxmont	Casa del Raccolto	Reapember	Freddo-Martello	Raccolto d'Autunno	Festaraccolto	Bottino	Reorx
Ottobre	Hiddumont	Foglie Dorate	Gildember	Freddo-Acciaio	Crepuscolo d'Autunno	Giocofoglie	Tradimento	Hiddukel
Novembre	H'rarmont	Freddo Buio	Darkember	Freddo-Ruggine	Buio d'Autunno	Freddobuio	Pestilenza	Morgion
Dicembre	Fenice	Sera di Gelo	Frostkolt	Freddo-Filone	Sera d'Inverno	Benedizioni	Ricompensa	Habbakuk

pregiudizi personali.

Con la scomparsa dei libri che componevano l'*Iconochronos* di Astinus nella Grande Biblioteca di Palanthas a seguito della Guerra del Caos, si è venuta a creare ulteriore confusione riguardo alle date vere e proprie di alcuni eventi. È soltanto grazie alla dedizione dell'Estetico Bertrem agli ideali di Astinus che gli Estetici hanno potuto continuare il loro lavoro con determinazione.

Esistono molte discrepanze, effettive o semplicemente apparenti, tra gli scritti custoditi nella Grande Biblioteca delle Ere. Alcuni scritti e alcune convinzioni sono direttamente contraddette dalla narrazione della storia di Astinus; molti storici sono convinti che quella di Astinus sia la cronistoria più accurata degli eventi.

Era della Nascita delle Stelle

L'Era della Nascita delle Stelle è l'alba del mondo, l'era in cui le divinità sono giunte e hanno iniziato a creare il mondo e le razze che lo popolano. L'Era della Nascita delle Stelle a volte viene chiamata anche l'Era del Crepuscolo, e ha una durata indeterminata in termini di anni. Le informazioni su questa era provengono principalmente dalle ballate e dalle canzoni popolari della successiva Era dei Sogni. Molte di queste ballate sono contenute nella Pergamena del Canto della Vita, vergata dal grande bardo Silvanesti, Quivalen Soth. Una copia della Pergamena del Canto della Vita è stata offerta ad Astinus di Palanthas alla fine dell'Era dei Sogni ed è stata aggiunta alla Grande Biblioteca delle Ere.

Il Dio Supremo si risveglia. Dal caos della creazione emerge il pensiero e l'essenza: il Dio Supremo, che traccia il progetto di un nuovo reame e lo trascrive nel *Tobril*, il libro che racchiude tutte le verità.

Gli dei vengono chiamati: Dall'Oltre, il Dio Supremo chiama coloro che lo aiuteranno nella creazione del suo nuovo reame. Due esseri rispondono alla sua chiamata, un fratello e una sorella dagli incredibili poteri, rispettivamente della luce e delle tenebre. Il re e la regina dei dragoni, Paladine, il Drago di Platino, e Takhisis, il Drago di Tutti i Colori e di Nessuno, accettano di aiutare il Dio Supremo nella creazione.

Gilean viene chiamato. Il Dio Supremo chiama fuori dal caos e dal tempo una terza divinità, Gilean, il più grande tra i saggi. Delle tre divinità che hanno risposto alla chiamata del Dio Supremo, soltanto Gilean viene considerato degno di custodire il *Tobril*. Gilean accetta il *Tobril*, giurando di servire l'equilibrio tra il Bene e il Male per l'eternità. Il Dio Supremo si allontana, per consentire alle tre divinità di dare inizio alla creazione.

L'avvento di Reorx e di altre divinità. I tre dei chiamano a sé altri aiuti. Paladine chiama la sua compagna, Mishakal, la dea della Guarigione, Majere, il dio dell'Introspezione, e Branchala, il dio del Canto. Mishakal dà a Paladine due figli, le divinità gemelle Kiri-Jolith, il dio della Guerra del Bene, e Habbakuk, il Re Pescatore.

Takhisis chiama a sé il suo consorte, Sargonnas, il dio della Vendetta, e Hiddukel, il dio dell'Avidità. Takhisis evoca anche Chemosh, il Signore dei Non Morti, da lei salvato dalla distruzione nel Vuoto del Caos. Takhisis partorisce per Sargonnas una figlia, Zeboim, la Regina del Mare.

Gilean evoca Reorx, l'Artigiano, e due coppie di compagni: Sirrion della Fiamma e Shinare, la dea della Ricchezza, assieme a Chislev, la dea della Natura, e Zivilyn, la divinità della Saggezza. Assieme, gli dei iniziano a creare il mondo.

Krynn viene creata. Reorx dà forma a un grande globo, separando la terra dal mare e la luce dall'oscurità, il cielo dalla terra. Le altre divinità benedicono Krynn con piante, animali, stagioni e tempo atmosferico. Ogni dio lavora

separatamente rispetto agli altri, eppure tutti assieme danno forma a un mondo di straordinaria bellezza.

I draghi vengono creati. Paladine e Takhisis guidano la mano di Reorx nella creazione di cinque sovrani per il mondo. Ricavati dagli elementi grezzi e incarnati in corpi di metallo, nascono i primi draghi. Takhisis, bramando il controllo assoluto di Krynn, corrompe segretamente i cinque draghi, tingendo di colore i loro metalli e creando cinque draghi cromatici a sua immagine e somiglianza.

I draghi buoni vengono creati. Piangendo la corruzione e la perdita dei suoi figli, Paladine chiede a Reorx di plasmare dei monumenti per i draghi perduti, forgiati dai metalli più belli e preziosi. In preda al dolore, Paladine conferisce il soffio della vita a quei monumenti, cercando di sostituire i figli che gli sono stati rubati.

La Guerra di Tutti i Draghi. Gli dei, i draghi e tutte le bestie del mondo, perfino la luce e l'oscurità stesse, si danno guerra a causa del tradimento di Takhisis. Il Caos dilaga, minacciando di distruggere il mondo che le divinità hanno costruito con così tanta fatica. Vista la distruzione che hanno provocato, gli dei si ritirano nell'Oltre, creando la Cupola della Creazione, la Valle Nascosta e l'Abisso, luoghi dove possano vivere e amare senza interferire gli uni con gli altri.

Le stelle vengono reclamate. Nel silenzio che segue la Guerra di Tutti i Draghi, si innalza uno strano canto cristallino. Cercando la provenienza di questa splendida musica, gli dei scoprono che le stelle, scintille create dalla forgia di Reorx mentre plasmava il mondo, sono vive. Le stelle sembrano racchiudere un immenso potenziale.

La Guerra di Tutti i Santi. Ancora una volta, nei cieli scoppia la guerra. La creazione è di nuovo in pericolo quando gli dei si contendono il futuro degli spiriti delle stelle. Gli dei della Luce desiderano guidare e prendersi cura degli spiriti. Gli dei dell'Oscurità cercano di vincolarle e asservirle. Gli dei dell'Equilibrio cercano soltanto di garantire agli spiriti la libertà.

L'equilibrio è ripristinato. All'udire la battaglia, il Dio Supremo fa ritorno dall'Oltre. In collera per il combattimento, il Dio Supremo vi pone fine e proclama che ogni famiglia degli dei potrà offrire agli spiriti un dono, e poi dovrà lasciarli stare. Gli dei della Luce donano agli spiriti dei corpi fisici, affinché possano governare sul mondo e godersi i piaceri della vita. Gli dei dell'Oscurità maledicono gli spiriti delle stelle con debolezza, desiderio e mortalità, affinché si rivolgano al Male per spezzare i vincoli che hanno ricevuto. Gli dei dell'Equilibrio conferiscono agli spiriti stellari il libero arbitrio, affinché siano in grado di scegliere da soli il proprio destino.

Il tempo della nascita. E così nel mondo nascono le prime razze: gli elfi, creature di grazia, prediletti dagli dei del bene; gli ogre, creature di forza, potenti, splendidi e crudeli; e gli umani, afflitti da un breve arco vitale ma spinti dal bisogno di superare i loro limiti. Ad ogni razza viene data eguale capacità di amare e di odiare, di costruire e distruggere. Le divinità consentono ai loro figli prediletti di vagare per il mondo.

Gli ultimi dei. Per suggellare il loro accordo di non darsi mai più battaglia su Krynn, ogni famiglia degli dei crea un figlio. Da Paladine e Mishakal nasce Solinari, il Luminoso. Takhisis e Sargonnas generano Nuitari, l'Oscuro. Dalla mente di Gilean scaturisce Nuitari, la Rossa. Queste tre divinità vengono rappresentate dalle tre lune che vengono collocate in orbita attorno al mondo, a metà strada tra i regni dei cieli e la terra.

Nascita della Gemma Grigia. Ricorrendo all'astuzia, Hiddukel riesce a ingannare Reorx e a fargli creare una gemma che aiuti a garantire la neutralità del mondo. In segreto, Reorx decide di provare a catturare un frammento del Caos all'interno della gemma, nella speranza che la gemma acquisisca potere a sufficienza da preservare l'equilibrio. Purtroppo, Reorx intrappola ben più di un frammento del Caos all'interno della gemma, ma vi racchiude l'intera divinità. La Gemma Grigia sviluppa così una parvenza di volontà propria e un bisogno ossessivo di portare il cambiamento e il caos ovunque possa. Reorx colloca la Gemma Grigia sulla luna Lunitari, nascondendola agli occhi degli altri dei, e sperando che possa funzionare come previsto a quella distanza di sicurezza. Reorx nasconde il fatto di aver intrappolato il Caos alle altre divinità. Vedendo il potenziale racchiuso nella Gemma Grigia, Lunitari e i suoi fratelli, Solinari e Nuitari, cospirano per usare la Gemma Grigia per portare la magia nel mondo, e acconsentono a portare il loro dono nel mondo dei mortali: il dono della magia.

Era dei Sogni

L'Era dei Sogni è suddivisa in tre periodi distinti: la Fondazione, il Tempo della Luce e il Tempo dei Cavalieri. Nel corso della Fondazione (circa 9000-5000 PC), le prime razze scelsero le loro dimore e iniziarono ad erigere le loro nazioni. Il Tempo della Luce (circa 5000 PC-2000 PC) vede l'ascesa di quelle nazioni destinate a durare per millenni, dal consolidamento delle nazioni degli elfi e dei nani all'ascesa dell'Impero dell'Ergoth.

La Fondazione: 9000 PC-5000 PC

9000-8500 PC: I popoli scelgono le loro dimore. Gli ogre, i primi a risvegliarsi, reclamano per loro le montagne. Gli elfi si ritirano nelle foreste, in cerca dell'armonia nell'abbraccio della natura. Agli umani rimangono le pianure, dove crescono selvaggi quanto gli elementi a cui sono esposti.

8500-5000 PC: Nascita della civiltà. Gli ogre schiavizzano gli umani per costruire la loro possente nazione di pietra fredda, per stabilire l'ordine. Protetti dalle loro foreste, gli elfi osservano con cautela l'ascesa della Nazione degli Ogre e si adoperano per proteggersi da eventuali incursioni da parte degli ogre.

8700 PC: I prescelti di Reorx. Reorx cammina tra gli umani, radunando al suo fianco coloro che sono animati dallo spirito della creazione. Li conduce fino a una terra del nord affinché lo aiutino nei suoi compiti, e in cambio impartisce loro le conoscenze delle varie forme dall'artigianato.

6320-5980 PC: L'eresia di Igrane. L'ogre Igrane non riesce a uccidere uno schiavo che aveva disobbedito ai suoi ordini e aveva salvato la figlia di Igrane. Igrane conosce la compassione, e i suoi schiavi lo ricompensano con la loro fedeltà. Sfortunatamente, quando gli altri ogre vengono a sapere della compassione di Igrane, dichiarano lui e la sua gente dei traditori, costringendo Igrane e i suoi seguaci alla fuga per evitare la morte. Gli irda, come scelgono di chiamarsi Igrane e il suo popolo, trovano rifugio su un'isola lontana, dove vivono in pace.

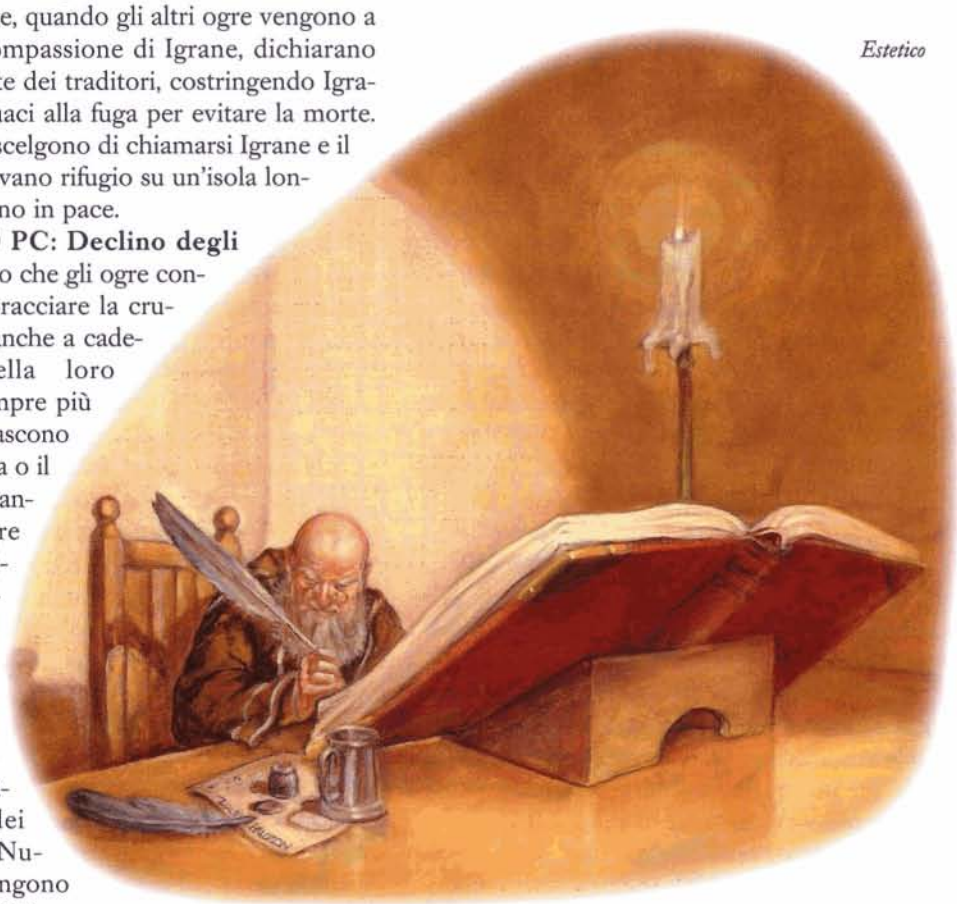
6000-5000 PC: Declino degli ogre. Man mano che gli ogre continuano ad abbracciare la crudeltà, iniziano anche a cadere preda della loro decadenza. Sempre più bambini ogre nascono senza la bellezza o il potere dei loro antenati, e gli ogre iniziano a riflettere esternamente la loro bruttezza interiore. Gli schiavi umani insorgono, rovesciando il regime tirannico dei loro padroni. Numerosi ogre vengono uccisi, le loro città vengono devastate e la caduta della civiltà degli ogre si completa in fretta.

5000 PC: Ascesa degli elfi. Con la caduta della Nazione degli Ogre e il ritorno della barbarie degli umani, gli elfi cercano di consolidare le loro civiltà. Questo segna la fine dell'Era della Fondazione e l'inizio del Tempo della Luce.

Il Tempo della Luce: 5000 PC-2000 PC

5000 PC: Nascita degli gnomi. Infastidito dall'orgoglio e dalla superbia dimostrata dai suoi elet-

Estetico



Astinus di Palanthas, i custodi del sapere e l'Araldo

Da secoli ormai ci si chiede chi sia Astinus di Palanthas. È stato presente sin dall'alba della storia scritta e si dice che sarà l'ultimo ad andarsene dal mondo quando la storia finirà. Alcuni dicono che sia un figlio di Gilean, il più grande saggio tra le divinità e il dio della conoscenza. Altri credono che Astinus sia Gilean stesso, o un'incarnazione mortale del dio. Astinus si rifiuta di parlare della sua identità, considerandola irrilevante nell'ordine della storia.

Astinus viene aiutato nei suoi sacri doveri da un ordine di monaci studiosi, gli Estetici, dediti alla preservazione della verità degli eventi, trascrivendo la storia man mano che procede, e assicurandosi che le generazioni future dispongano di un resoconto accurato del passato. Mentre Astinus trascrive i grandi eventi storici, gli Estetici completano i pezzi mancanti, scrivendo trattati sulle usanze razziali, registrando i dettagli dei documenti politici e così via. Dopo la scomparsa di Astinus, alla fine della Guerra del Caos, Bertrem di Palanthas, il capo degli Estetici, ha rilevato la gestione della Grande Biblioteca delle Ere, un incarico a volte estenuante, come il tempo ha chiaramente e rapidamente dimostrato.

Una stranezza che si è verificata poco dopo la scomparsa di Astinus è l'arrivo del bardo vagante conosciuto solo con il nome di Araldo. Anche se afferma di non ricordare nulla del suo passato e di non sapere nulla riguardo alla sua identità, si dice che abbia la capacità di ricordare tutte le storie del passato di Krynn, che siano vere o meno. Per molti anni si è creduto che l'Araldo fosse in realtà Astinus, che aveva perduto per qualche motivo la consapevolezza di se stesso. Altri credono che l'Araldo venga da Solace e sia un individuo, chiamato Mastro Lor, che venne toccato da Paladine da bambino. In ogni caso, l'Araldo sembra comparire sempre dove necessario, con una storia sulle labbra collegata agli eventi attualmente in corso. Tali storie a volte fungono da avvertimento, altre volte offrono degli indizi.

ti, Reorx li maledice, trasformandoli in un popolo di piccole creature animato dal desiderio di creare, ma mai soddisfatte dalle loro creazioni: gli gnomi.

4350 PC: La Gemma Grigia liberata. Uno gnomo viene ingannato da Hiddukel e spinto a rubare la Gemma Grigia da Lunitari. Quando la Gemma Grigia sfugge di mano allo gnomo, cade su Krynn, diffondendo la magia selvaggia nel mondo. La Gemma Grigia inizia a viaggiare per tutta Krynn, apparentemente senza alcun criterio. Ovunque la Gemma Grigia si rechi, porta con sé incredibili cambiamenti. La flora, la fauna, gli animali e perfino alcuni mortali vengono trasformati dalle energie caotiche della Gemma Grigia.

4100 PC: Inizia la caccia alla Gemma Grigia. Vedendo i tumulti provocati dalla Gemma Grigia, Reorx chiama a raduno gli gnomi, inviandoli alla ricerca della Gemma Grigia.

4000 PC: Ascesa del casato Silvanos. L'elfo Silvanos indice il primo Sinthal-Elish, l'alto consiglio elfico. Varie famiglie elfiche vengono unificate, giurando fedeltà a Silvanos, e decidono di lasciare la dimora ancestrale degli elfi per fondare una loro nazione.

3951 PC: La Gemma Grigia di Gargath. Un sovrano di nome Gargath riceve dagli dei dell'Equilibrio l'opportunità di catturare la Gemma Grigia, vincolandola a due gemme divine. Gli gnomi esigono la restituzione della "loro" Gemma Grigia; quando Gargath si rifiuta, gli gnomi stringono d'assedio la fortezza di Gargath. Gli gnomi alla fine riescono a conquistare la fortezza, ma quando tentano di afferrare la Gemma Grigia, una forte luce grigia pervade tutta l'area. Quando la luce si dissolve, quegli gnomi che cercavano la gemma spinti dalla curiosità sono trasformati in kender, mentre quelli che bramavano la gemma in sé vengono trasformati in nani. La Gemma Grigia riprende ad attraversare Ansalon in modo casuale.

3900-3550 PC: Prima Guerra dei Draghi. Le foreste scelte dal re elfico Silvanos e dai suoi seguaci sono anche la dimora dei figli dei primi draghi cromatici. I draghi e gli elfi combattono ferocemente: i draghi difendono la loro dimora, e gli elfi intendono reclamare quella terra per loro. In segreto, le divinità della magia consegnano agli elfi cinque pietre, che vengono usate per catturare gli spiriti dei primi draghi e per condurre gli elfi alla vittoria. Le *pietre dei draghi* vengono nascoste nelle profondità sotto le Montagne Khalkist. Quando le altre divinità scoprono cosa hanno fatto gli dei della magia, li puniscono per la loro interferenza. Gli dei della magia accettano la punizione senza protestare, ma i loro piani procedono come previsto.

3434 PC: Creazione degli elfi del mare. La Gemma Grigia si sposta lungo la costa meridionale di Ansalon, trasformando due casati degli elfi di Silvanesti in elfi del mare. Nascono così i Dargonesti e i Dimernesti.

3152-2900 PC: Costruzione di Kal-Thax. Per sfuggire al caos provocato dalla Gemma Grigia, i nani diventano minatori ed erigono il loro primo regno, Kal-Thax. Anche se l'ubicazione di questo regno andrà poi perduta, i nani continueranno a usare il termine *kal-thax* per indicare qualsiasi rovina rinvenuta in caverne di pietra calcare.

3012 PC: L'arrivo dei minotauri. I primi minotauri compaiono su Ansalon, sbarcando sulle rive a nord-est del continente. Erigono Mithandrus, la Terra dei Tori. Poco dopo, i minotauri vengono resi schiavi dai nani di Kal-Thax, quando le due nazioni tentano di espandersi l'una a discapito dell'altra.

2800 PC: Scavo di Thorin. Una disputa a Kal-Thax provoca la fuoriuscita di un gruppo di nani, che si reca a fondare una seconda nazione nanica sotto le Montagne Khalkist. La nazione prende il nome di Thorin. Stranamente, Kal-Thax rimane isolata allo stesso tempo, e circolano voci riguardo ad orrori oscuri scatenati in quella terra. A nessuno viene concesso di rientrare a Kal-Thax.

2799 PC: I minotauri ricostruiscono il loro regno. Sfuggiti alla schiavitù dei nani, i minotauri fanno ritorno al loro regno, che viene ribattezzato Ambeoutin, in onore dell'eroe che ha guidato la loro ribellione.

2750 PC: Fondazione di Balifor. Balif, un eroe kender amico del re elfico Silvanos, lascia Silvanost e attraversa la baia per fondare una città per la sua gente. La città viene chiamata Balifor in onore del suo fondatore, che muore poco dopo.

2735 PC: Divisione del regno dei minotauri. I figli gemelli di Ambeoutin, il re minotauro, si affrontano in un combattimento rituale per determinare la successione al trono. Quando il combattimento si conclude in parità, il regno dei minotauri viene spartito in due reami, Mithas e Kothas.

2710 PC: Scoperta delle pietre dei draghi. I nani scoprono le cinque *pietre dei draghi* magiche che gli elfi avevano seppellito sotto le Montagne Khalkist dopo la Prima Guerra dei Draghi. La loro esperienza con la Gemma Grigia li ha resi diffidenti nei confronti della magia, e così riportano le *pietre* in superficie, senza rendersi conto di ciò che stanno scatenando per il mondo.

2692-2645 PC: Seconda Guerra dei Draghi. Con la liberazione dei loro spiriti, i cinque primi draghi riacquistano forma fisica e attaccano la nazione elfica di Silvanesti utilizzando eserciti di lucertoloidi. Tre maghi ordinano alla terra di inghiottire i draghi. Anche se le bestie vengono sconfitte, i morti si contano a migliaia come risultato della magia senza controllo che crea catastrofi in tutto il continente. Disperati, i tre maghi si appellano alle divinità della magia, che stavano attendendo proprio un evento simile. Sapendo che la magia continuerà a circolare senza controllo, se ai popoli non viene insegnato a usarla come si deve, gli dei della magia portano via i tre maghi e la loro torre nell'Oltre, dove le divinità impartiscono ai maghi gli insegnamenti dell'alta stregoneria.

2645-2550 PC: La magia difende se stessa. I maghi perduti creano delle leggi per governare i tre Ordini dell'Alta Stregoneria, guidando gli altri

nella costruzione di alcuni bastioni dove tali leggi possano essere impartite: le Torri dell'Alta Stregoneria.

Thorin viene chiuso. Per la vergogna di aver provocato la Seconda Guerra dei Draghi, i nani si isolano all'interno di Thorin.

2600 PC: Ascesa dell'Ergoth. Ackal Ergot unisce i barbari del Khalkist per fondare un regno. Fondano la nazione dell'Ergoth, grazie ai bottini ottenuti attraverso i saccheggi.

Fondazione di Hylo. Nasce la seconda nazione dei kender quando un clan di kender rimane intrappolata all'interno della prima cittadella volante, che si schianta contro i Monti Sentinella. I kender danno alla loro nazione il nome "In alto" (riferendosi alla cittadella quando era in volo) e "L'ho persa" (quando la cittadella si è schiantata). Il nome è stato poi abbreviato in Hylo.

2500-2200 PC: Dominio dell'Ergoth. L'impero umano dell'Ergoth si è esteso dalle montagne Kharolis meridionali alle rive settentrionali. Alcuni scontri con i nani terminano con una tregua armata. L'Ergoth annette Hylo e si espande fino ai confini di Silvanesti. I commerci con gli elfi hanno inizio, e alcuni elfi si sposano con gli umani.

2515 PC: Morte di Silvanos. Silvanos, il fondatore del regno elfico di Silvanesti, muore e viene sepolto in una tomba di cristallo. Suo figlio, Sithel, prende la guida del regno e ordina la costruzione di una torre, il Palazzo di Quinari, in memoria di suo fratello.

2308 PC: Nascita di Sithas e di Kith-Kanan. Il re elfico Sithel ha due figli gemelli: Sithas (il maggiore dei due) e Kith-Kanan.

2192-2140 PC: Guerra Fratricida. Il re elfico Sithel viene misteriosamente ucciso, in apparenza da umani che cacciavano lungo i confini settentrionali di Silvanesti. Suo figlio Sithas dichiara guerra all'impero degli umani dell'Ergoth. Gli elfi cercano di allontanare gli umani dai loro confini, mentre gli umani oppongono strenua resistenza. I mezzelfi si schierano da una parte o dall'altra, e i fratelli combattono contro le sorelle. Kith-Kanan guida le forze degli elfi, riuscendo alla fine a negoziare una tregua.

2150-2000 PC: Thorbardin viene scavata. I nani Hylar migrano dalla loro dimora di Thorin fino alle Montagne Kharolis meridionali, per scavare una nuova dimora in quella che credono fosse un tempo l'ubicazione di Kal-Thax. La nuova dimora viene chiamata Thorbardin. Thorin, in declino dopo il suo isolamento e un tentativo di invasione da parte degli umani, viene chiamata da adesso in poi Thoradin, che significa "Speranza Perduta" o "Dimora Perduta".

2140-2100 PC: Scissione di Silvanesti. Gli elfi occidentali, vergognandosi dello spargimento di sangue tra elfi e umani, premono per un cambiamento della loro società e dichiarano la loro indipendenza, guidati da Kith-Kanan. Sithas concede dei territori a Kith-Kanan e ai suoi seguaci.

2128-2073 PC: Guerra della Montagna. Una disputa tra la nuova città nanica di Thorbardin e l'impero umano dell'Ergoth riguardante i confini e i diritti minerari, genera alcuni scontri.

2085 PC: Fondazione di Orizzonte Luminoso. Alcuni umani, nel tentativo di sfuggire alla Guerra della Montagna che infuria nell'Ergoth, partono per mare in cerca delle Isole dei Draghi. Una strana tempesta spinge la loro nave, l'*Orizzonte Luminoso*, a schiantarsi in una baia dell'Ansalon settentrionale. La baia è un rifugio pirata, e i pirati stringono un accordo con i naufraghi per costruire assieme una città dove pirati, contrabbandieri e simili possano trovare un porto sicuro.

2073 PC: Trattato della Spada Rinfoderata. Kith-Kanan stipula un trattato di pace, chiamato il Trattato della Spada Rinfoderata, tra elfi, nani ed Ergothiani. Una foresta incantata tra le terre dei nani e degli umani viene lasciata agli elfi occidentali. La foresta viene chiamata Qualinesti. L'Ergoth pone fine alle operazioni di scavo sulle Montagne Kharolis e i nani allentano le restrizioni commerciali.

2072 PC: Il Martello dell'Onore viene forgiato. I fabbri di Thorbardin forgiano una riproduzione del *martello di Reorx* e lo offrono all'Ergoth come pegno di pace. Il passaggio annuale del martello da una nazione all'altra rafforza i termini del Trattato della Spada Rinfoderata.

2050-2030 PC: La Grande Marcia. Gli elfi occidentali migrano verso la loro nuova patria, Qualinesti.

Il Tempo dei Cavalieri: 2000-960 PC

2000-1900 PC: Pax Tharkas. L'impero umano dell'Ergoth e le nazioni circostanti prosperano. Kith-Kanan convince gli uomini, i nani e gli elfi ad unire le forze e ad erigere la fortezza di Pax Tharkas, un monumento alla pace.

2009 PC: Thoradin è perduta. La popolazione nanica di Thoradin svanisce senza una spiegazione.

1900-1750 PC: Ribellioni ad oriente. La fine della stirpe dei Quevalin, che avevano regnato sull'impero umano dell'Ergoth per generazioni, vede una successione di re brutali che cercano di sfruttare senza criterio le risorse dell'Ergoth. L'est si rivolta invano.

1812 PC: Solamnus comandante delle guardie. Vinas Solamnus, il futuro fondatore dei Cavalieri di Solamnia, assume la carica di Pretore (generale dell'esercito imperiale) nell'Ergoth.

1801 PC: La grande rivolta. Solamnus marcia a capo di un grosso esercito per soffocare una ribellione a Vingaard.

1800 PC: L'Anno dell'Attesa. Solamnus riflette sulle motivazioni dei ribelli, e le trova giuste. Assieme a buona parte del suo esercito, si unisce alla causa dei ribelli.

1799-1791 PC: Ascesa dei ribelli e caduta dell'Ergoth. Le province orientali dell'impero umano dell'Ergoth si schierano sotto il comando di Solamnus, che addestra un esercito e muove contro le forze imperiali. Marcia verso Daltigoth nel 1791 PC, aggirando le forze dell'Ergoth e stringendole d'assedio. L'imperatore concede agli

stati ribelli l'indipendenza. Solamnus onora il Trattato della Spada Rinfoderata presso i nani e gli elfi.

1775 PC: Cavalieri di Solamnia. Dopo la sua Cerca d'Onore, il sovrano Vinas Solamnus fonda un ordine di cavalieri pronto a combattere per la causa del Bene. I Cavalieri della Corona, della Rosa e della Spada diventano i guardiani di Ansalon.

1773 PC: Fondazione di Palanthas. Vinas Solamnus si rivolge alla città di Orizzonte Luminoso, da tempo un rifugio di ladri, pirati e mercenari. In nome di Paladine, Solamnus guida un gruppo di cavalieri, nani ed elfi fino a Orizzonte Luminoso, per portare la legge ai fuorilegge. Orizzonte Luminoso viene ribattezzata Palanthas.

1772 PC: Torre del Sommo Chierico. In una posizione strategica all'interno di un passo sulla via per Palanthas, Vinas Solamnus ordina la costruzione della Torre del Sommo Chierico. Palanthas viene riprogettata e ricostruita da architetti nanici. La Grande Biblioteca delle Ere appare nel corso di una notte e Astinus, un anziano saggio che in seguito viene considerato un avatar di Gilean, appare per la prima volta.

1750-1300 PC: Nascita delle nazioni. Sorgono le nazioni umane di Sancrist, Solamnia e Istar. Solamnia prospera, l'Ergoth cade in declino e gli elfi Silvanesti si isolano dal resto del mondo, ritirandosi nelle loro foreste.

1480 PC: Istar diventa un centro di commercio fiorente. Istar diventa un fulcro per il commercio mondiale, mentre Solamnia sviluppa una potenza militare mai raggiunta prima.

1399-1010 PC: Le trame della Regina delle Tenebre. Ancora una volta, la Regina delle Tenebre torna a tessere le sue trame. Semina nel terreno numerose uova di draghi, che aveva fatto crescere con cura nell'Abisso. Quando verrà il momento, le uova si schiuderanno, consentendo ai draghi malvagi di tornare nel mondo in grande numero.

1060-1018 PC: Terza Guerra dei Draghi. I draghi scatenano la loro furia, e presto mirano a distruggere Solamnia. Gli Ordini dell'Alta Stregoneria indicono un Conclave, radunandosi alla Torre di Palanthas per creare i cinque *globi dei draghi* per difendere le Torri dell'Alta Stregoneria. I globi vengono portati presso cinque locazioni strategiche in tutto Ansalon, e quello della Torre dell'Alta Stregoneria di Palanthas viene collocato nel cuore della Torre del Sommo Chierico. Gli architetti nanici modificano la struttura della torre, trasformandola in una trappola mortale che utilizza il *globo dei draghi* come elemento chiave.

Huma Dragonbane. Un giovane di Solamnia, Huma Dragonbane, si innamora della giovane umana Gwynneth, che in realtà è un drago d'argento di nome Heart. Paladine offre loro una scelta: possono vivere assieme come mortali, lontani dal mondo, o possono aiutare a salvare il mondo da Takhisis. Presa la loro decisione, Paladine insegna loro a forgiare le prime *dragonlance* con l'aiuto di un fabbro nanico che impugna il Martello dell'Onore e porta un braccio d'argento benedetto da Paladine. Le loro vittorie consentono ai draghi metallici buoni di radunarsi e di unirsi alla loro causa. Alla fine, Takhisis stessa cade sotto la lancia di Huma e acconsente a lasciare Ansalon assieme ai suoi draghi. Purtroppo, Huma e Heart muoiono con la scomparsa della Regina, sacrificandosi per poter assicurare la vittoria.

Era della Potenza

L'Era della Potenza copre il periodo che va dalla fine della Terza Guerra dei Draghi al Cataclisma, un periodo di circa mille anni. Alcuni chiamano questa era l'Era di Istar, in quanto Istar è in effetti il fulcro degli eventi che segnano questo periodo.

1000-800 PC: Dominio di Istar. Le pratiche commerciali di Istar si diffondono in tutto il mondo.

Resurrezione di Thoradin. I nani riaprono le porte di Thoradin, scacciando gli ogre che l'avevano occupata. La vicinanza di Istar trasforma Thoradin in un importante centro di rifornimento.

Trattato dei kender. Hylo si allea con Solamnia.

980 PC: Thorbardin apre le porte di Kayolin. Solamnia concede a Thorbardin i diritti minerari sulle Montagne Garnet come ricompensa per l'aiuto dei nani nel corso della Terza Guerra dei Draghi. I nani fondano la città di Garnet e fondano un nuovo regno, Kayolin.

967 PC: Costruzione dell'Albero della Vita. I nani iniziano a lavorare alla città di Zakhalax, conosciuta anche col nome di Albero della Vita, a Thorbardin.

948 PC: Ascesa dei nani delle colline. Thorbardin si imbatte in Hillow, un regno esterno di nani delle colline.

Isolamento degli elfi. Gradualmente, i Silvanesti e i Qualinesti continuano ad isolarsi sempre più all'interno dei loro rispettivi regni.

910-825 PC: Guerre degli Ogre. Gli ogre esiliati si uniscono per scacciare i nani da Thorbardin. I nani chiedono aiuto alle forze di Solamnia per respingere gli ogre.

850-727 PC: Guerre Commerciali. Le rigide regole commerciali di Istar infastidiscono i kender di Balifor, che danno il via a una serrata guerra commerciale. Dopo anni di iniziative legali e militari (buona parte delle quali si rivela inutile contro gli astuti e stizziti kender), Istar è sconfitta e firma la "tassa dei kender", che esenta i kender dal pagamento delle tasse. Viene imparata un'importante lezione: "mai mescolare kender e tasse."

673-630 PC: Scontro tra Istar e Silvanesti. L'espansione di Istar minaccia i mercanti marittimi di Silvanesti. Alcuni scontri in mare portano al blocco di Istar, che accetta di firmare il Trattato della Spada Rinfoderata.

530-522 PC: Schermaglie con gli ogre. Gli ogre delle Montagne Khalkist minacciano le rotte commerciali. Thoardin, Istar e i Cavalieri di

Solamnia li respingono. Thoradin sottoscrive il Trattato della Spada Rinfoderata.

490-476 PC: Predoni. Solamnia dipende sempre più dai commerci, dalla valuta e dagli ideali di Istar. I barbari dell'Estwilde, che non tollerano il passaggio delle carovane di Istar attraverso i loro territori, assaltano le carovane. Istar convince Solamnia ad attaccare i barbari e a firmare di nuovo il Trattato della Spada Rinfoderata.

460 PC: Pace in terra. Istar, il centro dei commerci, delle tasse e dell'arte, è il potere dominante di Ansalon.

280 PC: I giusti del mondo. Affermando di essere il centro morale del mondo, Istar nomina un Gran Sacerdote. Solamnia approva gli sforzi di Istar di promuovere la causa del Bene. Il regno elfico di Silvanesti sviluppa una rivalità nei confronti di Istar.

Segni premonitori. Alcuni portenti che lasciano presagire la futura caduta di Istar compaiono nelle varie terre, ma vengono ignorati dai più, compreso il Gran Sacerdote.

260-212 PC: Tempio del Gran Sacerdote. I migliori artigiani del mondo si radunano per costruire un tempio che celebri la gloria di Istar.

250-100 PC: Corruzione della giustizia. Istar reprime l'indipendenza di chiunque si trovi in disaccordo con le politiche e gli editti del Gran Sacerdote. Gli elfi, disgustati dall'arroganza degli umani, si isolano all'interno delle loro foreste.

118 PC: Virtù Manifesta. Il Gran Sacerdote dichiara che il Male è un affronto sia agli dei che ai mortali. Coloro che vengono giudicati colpevoli delle offese elencate nella sua lista di atti malvagi vengono giustiziati o inviati nell'arena dei gladiatori. I sacerdoti di Istar iniziano a perdere la loro magia clericale, diventando invece gli emissari e gli inquisitori del Gran Sacerdote.

94 PC: Sterminio delle razze malvagie. Il Gran Sacerdote aggiunge una clausola alla sua Proclamazione della Virtù Manifesta, affermando che alcune razze sono malvagie in natura, e devono quindi essere "portate alla Luce" (vendute come schiave) o sterminate. I cacciatori iniziano ad eliminare queste creature, riscuotendo taglie cospicue. I regni dei minotauri vengono conquistati e i minotauri vengono ridotti in schiavitù, come era già successo circa 3.000 anni prima.

80-20 PC: Dominio del clericato di Istar. Istar è ora un centro religioso. Tutti gli aspetti della vita necessitano dell'approvazione del clericato. Lo status del clericato di Istar giunge al suo apice; i maghi vengono cacciati e considerati sacrileghi. Buona parte dei sacerdoti perde tutte le sue capacità magiche, e incolpa le divinità per tale perdita.

41 PC: Punto di svolta. Il Gran Sacerdote inizia a contemplare la sua ascesa al rango di divinità.

19 PC: Assedio alla stregoneria. Spaventato e invidioso di una magia che non riesce a capire, il Gran Sacerdote incita i popoli di Krynn a stringere d'assedio le Torri dell'Alta Stregoneria. Due torri vengono quasi sopraffatte. Piuttosto che perdere le proprie torri per mano delle masse ignoranti, i Maghi dell'Alta Stregoneria distruggono due delle torri (quella di Goodlund e quella di Daltigoth), provocando un terribile contraccolpo di energia magica. Spaventato dalla devastazione che potrebbe scatenarsi se tutte le torri venissero distrutte, il Gran Sacerdote concede ai maghi l'esilio all'interno della Torre di Wayreth (la più isolata delle torri restanti) se le altre torri verranno lasciate intatte (le Torri di Palanthas e di Istar). Gli Ordini dell'Alta Stregoneria acconsentono a malincuore. Il Gran Sacerdote si trasferisce nella Torre di Istar, reclamandola per sé. La Torre di Palanthas viene maledetta da Rannoch, un mago delle Vesti Nere, proclamandone la chiusura finché non verrà reclamata dal Maestro del Passato e del Presente.

6 PC: Editto del controllo dei pensieri. Il Gran Sacerdote dichiara che un pensiero malvagio equivale a un atto malvagio. I sacerdoti ricorrono all'uso di maghi rinnegati per sondare la mente delle persone.

1 PC: Tredici segni. Il Gran Sacerdote tenta di innalzarsi al rango di divinità, superiore anche a quello degli altri dei. Le divinità, in collera, inviano tredici segni per ammonire i popoli condannati.

Notte del Giudizio e scomparsa degli dei. Tredici giorni prima del Cataclisma, migliaia di chierici scompaiono. Soltanto i chierici di pura fede vengono portati via; coloro che non sono rimasti fedeli alle divinità rimangono. Anche se a scomparire sono i chierici di tutti gli allineamenti, molti di coloro che seguivano gli dei dell'Equilibrio e dell'Oscurità erano già stati eliminati dai sicari del Gran Sacerdote.

Con la scomparsa della magia clericale, molti giungono a credere che le divinità stesse abbiano abbandonato Krynn.

Costrizione di Lord Soth. Gli dei concedono a Lord Soth, un Cavaliere della Rosa, una possibilità di redimersi dai crimini commessi. Viene sviato dall'impresa, tuttavia, dalle moine dei servitori della Regina delle Tenebre, e la sua cerca fallisce. Il Cataclisma si abbatte su Krynn e Soth viene maledetto, diventando un cavaliere della morte.

0 PC: Il Cataclisma. Il tredicesimo giorno di Yule, il terzo giorno del nuovo anno, il cielo prende fuoco e dai cieli viene scagliata una montagna di fuoco su Istar. L'impatto fa sprofondare la città di Istar negli abissi del nuovo Mare di Sangue, appena formatosi, e frammenta il resto della nazione. L'Ergoth viene separato dalla massa centrale e va a formare due grandi isole. Le acque invadono il centro di Ansalon, andando a comporre il Mare Nuovo e rubando terreno alle pianure. Al sud, invece, le terre si innalzano e le acque si ritirano. La città portuale di Tarsis, seppure inviolata, ora sorge lontana dal mare. Le acque invadono buona parte di Balifor; quello che rimane è un deserto desolato, e i kender lo abbandonano. Thoradin diventa Zhakar.

Era della Disperazione

L'Era della Disperazione, che segue il Cataclisma, è suddivisa in due periodi: il Tempo dell'Oscurità (che va dall'1 AC fino al 331 AC) e il Tempo dei Draghi (che va dal 332 AC al 383 AC). La divisione tra i due periodi è segnata dal momento in cui la Regina delle Tenebre chiama a raccolta i suoi draghi e nomina i primi Signori dei Draghi.

Il Tempo dell'Oscurità: 1-331 AC

1-300 AC: Anni d'ombra. I secoli bui. I Cavalieri di Solamnia vengono perseguitati. Si diffonde il movimento dei Cercatori.

3-140 AC: La Regina delle Tenebre trova Istar. Takhisis localizza il Tempio di Istar, il tempio centrale della nazione precedente al Cataclisma, tra le rovine sul fondo del Mare di Sangue. Lo porta nell'Abisso con l'intenzione di usarlo come strumento per il suo futuro ritorno al potere.

39 AC: Guerre della Porta dei Nani. Gli umani e i nani di collina esigono di poter entrare a Thorbardin e di accedere alle sue provviste. Fistandantilus, un potente mago malvagio, lancia un incantesimo per distruggere entrambe le armate e la fortezza di Zhaman, ora chiamata Skullcap.

Martello di Kharas. Il Martello dell'Onore viene portato via da Thorbardin da un nano di nome Kharas, un eroe delle Guerre della Porta dei Nani. Una profezia sentenzia che un giorno un capo giusto reclamerà il martello e riunirà i thane dei nani. Il Martello dell'Onore diventa conosciuto con il nome di *Martello di Kharas.*

141 AC: La pietra è posta. Takhisis porta la Pietra della Fondazione del Tempio di Istar nelle terre selvagge nei pressi di Neraka, con l'intenzione di usarla come portale di collegamento tra il mondo dei mortali e l'Abisso.

142-152 AC: Risveglio dei draghi. Per dieci anni, la Regina delle Tenebre vaga per il mondo sotto mentite spoglie, risvegliando i draghi malvagi e addestrandoli a servirla. Fa poi ritorno a Neraka e all'Abisso per radunare le sue forze.

157 AC: Berem trova la pietra. La Pietra della Fondazione del Tempio di Istar viene trovata da un viaggiatore di nome Berem, che preleva da essa un gioiello. Il gioiello prelevato si pianta nel suo petto, conferendogli l'immortalità.

210 AC: Portale bloccato. Poiché dalla Pietra della Fondazione del Tempio di Istar manca la gemma prelevata da Berem, Takhisis non può più usarla come portale.

287 AC: Furto delle uova. I draghi cromatici trafugano le uova dei draghi buoni, nascondendoli all'interno delle montagne conosciute come i Signori del Fato.

296 AC: Giuramento dei draghi. Takhisis risveglia i draghi metallici, minacciando di distruggere le loro uova a meno che non si tengano al di fuori delle guerra imminente. Quando i draghi buoni giurano di non intervenire, Takhisis promette di restituire le loro uova quando la guerra sarà terminata.

300-320 AC: Agenti del male. Gli schiavi di Takhisis cercano Berem ma non riescono a trovarlo. La Regina delle Tenebre ha bisogno di Berem per ricomporre la Pietra della Fondazione, che le permetterà ancora una volta di camminare sulla faccia di Krynn.

Il Tempo dei Draghi: 332 AC-383 AC

332-340 AC: Raduno dei draghi/Nomina dei Signori dei Draghi. Su ordine della Regina delle Tenebre, i draghi malvagi si alleano con gli ogre e con alcuni umani malvagi chè diventano i comandanti dei draghi. Questi Signori dei Draghi si dimostrano disposti a torturare le proprie forze quanto quelle dei nemici sconfitti.

337 AC: Neraka corrompe i suoi vicini. Il male emanato dalla Pietra della Fondazione attira le creature malvagie di tutti i reami vicini. La città di Sanction, non lontana da Neraka, diventa la base operativa delle forze malvagie, mentre i popoli malvagi dell'Estwilde fungono da forze di riserva.

341 AC: L'offerta dell'esercito dei draghi. Viene offerta un'alleanza alle nazioni ogre di Kern e Blöde, oltre che ai regni umani di Khur e alle Isole dei Pirati. Tutti accettano, pur di non essere distrutti.

342 AC: Creazione dei draconici. I sacerdoti di Takhisis e i maghi delle Vesti Nere corrompono le uova catturate dei draghi buoni per creare gli uomini drago. Prima nascono i baaz e i kapak, poi i bozak, i sivak e gli aurak. Questi draconici, così come vengono chiamati, vengono assegnati a vari reparti dell'esercito dei draghi, mentre altri vengono inviati alla ricerca dell'Uomo dalla Gemma Verde (come viene chiamato Berem, l'uomo che ha preso la gemma dalla Pietra della Fondazione).

343-347 AC: Il male raduna le forze. Eserciti di tagliagole, goblin e hobgoblin vengono addestrati per servire nell'esercito della Regina delle Tenebre. La violenza che circola tra le fila degli alleati spazza via i deboli, lasciando soltanto le reclute più forti e più feroci.

346 AC: Viaggi dei Compagni. Un gruppo di avventurieri noti come i Compagni della Locanda dell'Ultima Casa decidono di intraprendere delle imprese separate, in cerca di tracce delle divinità perdute.

348 AC: Ha inizio la Guerra delle Lance. A primavera, l'esercito dei draghi invade Nordmaar e Balifor da Sanction. Il regno elfico di Silvanesti riesce a stringere un patto per sfuggire all'invasione.

349 AC: Silvanesti tradita. Gli eserciti dei draghi attaccano le foreste di Silvanesti; gli elfi fuggono nell'isola dell'Ergoth del Sud. Il Portavoce delle Stelle, Lorac Caladon, tenta di usare un *globo dei draghi* che aveva salvato dalla distruzione di Istar, per fermare l'invasione. Lorac non riesce a controllare il *globo dei draghi*, che consente a un drago malvagio di assumere il controllo dell'inerme re elfico. Gli incubi di Lorac, attraverso il *globo dei draghi*, distorcono la foresta di Silvanesti, trasformandola in un regno da incubo. L'esercito dei draghi abbandona la terra conquistata, in

quanto la foresta è ormai corrotta e senza valore.

350 AC: Il male imbraccia le armi. Gli eserciti dei draghi si rafforzano grazie alle nazioni conquistate. Takhisis controlla tutto l'est di Ansalon, fatta eccezione per l'isola di Saifhum. I minotauri di Mithas e Kothas assalgono i profughi di Silvanesti in ritirata.

351 AC: Il male si volge ad ovest. Ancora una volta, in primavera, gli eserciti dei draghi iniziano a combattere contro i confini orientali di Solamnia. L'Esercito dei Draghi Blu colpisce oltre le Montagne Dargaard, con l'aiuto dei goblin. I Cavalieri di Solamnia, allo sbando, non riescono a respingere l'attacco. L'Esercito dei Draghi Blu occupa Kalaman, Hinterlund e Nightlund, riuscendo in questo modo a premere sui confini delle Pianure di Solamnia e di Gaardlund.

Verminaard

Grazie al tradimento, gli eserciti dei draghi riescono ad entrare a Solamnia dal sud, ma i nani di Kayolin si dimostrano un baluardo resistente contro l'avanzata degli eserciti dei draghi. In autunno, i cavalieri contrattaccano e Solamnia è libera, ma stretta d'assedio. L'Esercito dei Draghi Rossi guida un assalto laterale anfibio lungo il Mare Nuovo e attraverso le Pianure di Abanasinia. I barbari cadono di fronte alla loro avanzata.

Gli elfi Qualinesti fuggono per raggiungere i loro cugini sull'isola dell'Ergoth del Sud, dopo aver ritardato l'avanzata del nemico. Gli eserciti dei draghi marciano verso Thorbardin, assediando le sue porte settentrionali. Un'ala dell'Esercito dei Draghi Blu colpisce a sud, attorno al Mare Nuovo, fino a Tarsis e alle Pianure della Polvere, poi marcia verso Kharolis per impedire ai nani la ritirata.

Alla fine dell'anno, buona parte di Ansalon è caduta. Tuttavia, i Compagni della Locanda dell'Ultima Casa si sono riuniti a Solace. Per volere del caso o del Fato, incontrano una coppia di barbari, Riverwind e Goldmoon, in possesso del *bastone di cristallo azzurro*, la prova che le divinità del Bene sono tornate. Quando l'Esercito dei Draghi Rossi di Lord Verminaard invade la loro patria, i Compagni, assieme a Laurana e a Gilthanas, i figli elfici del Portavoce del Sole di Qualinesti, salvano la loro gente dalla prigionia di Pax Tharkas, uccidono Lord Verminaard e fuggono a sud per sfuggire agli eserciti dei draghi.

352 AC: Consiglio di Whitestone. I rappresentanti delle rimanenti nazioni libere si riuniscono a Sancrist, nella Radura di Whitestone, per stringere una riluttante alleanza. Quando i Compagni riscoprono le leggendarie *dragonlance* nella Muraglia di Ghiaccio e recuperano il *globo dei draghi* da Silvanost (avviando il lento processo di guarigione della foresta), i due artefatti vengono portati a Sancrist. Sono necessari gli sforzi di un kender, di un fabbro che porta il leggendario *Braccio d'Argento*, di Laurana dei Qualinesti e una *dragonlance* appena forgiata e lanciata strategicamente per forgiare veramente l'alleanza. Ha inizio la creazione delle nuove *dragonlance*.

In primavera, l'Esercito dei Draghi Blu stringe d'assedio la Torre del Sommo Chierico nei pressi di Palanthas. Laurana viene nominata il Generale Dorato, una posizione di prestigio per onorare il suo ruolo nel recupero e nella ricostruzione delle *dragonlance*, e collabora alla difesa della torre. L'Esercito dei Draghi Blu sembra troppo potente per essere sconfitto, quando l'eroe kender, Tasslehoff Burrfoot, scopre un altro *globo dei draghi* all'interno della torre. Laurana usa il *globo dei draghi* e svela il mortale segreto della torre, che era stata modificata per fungere da trappola mortale contro un attacco dei draghi. Purtroppo, Sturm Brightblade, un Eroe delle Lance, muore in battaglia contro il Signore dei Draghi dell'Esercito dei Draghi Blu, ma le sorti della guerra iniziano a rovesciarsi.

Un manipolo di cavalieri, guidati dal principe elfico Gilthanas, dal drago d'argento Silvara e dal drago di rame Cymbol, si infiltrano con successo nella città di Sanction e scoprono il segreto che impedisce ai draghi buoni di intervenire in guerra. Quando viene rivelato che molte delle uova dei draghi buoni sono state usate per creare i draconici, i draghi metallici, non più vincolati dal loro giuramento, entrano rapidamente in guerra.

In estate, gli eserciti del Consiglio di Whitestone iniziano il contrattacco contro gli eserciti dei draghi. Riconquistano rapidamente buona

parte di Solamnia, Gli eserciti dei draghi rispondono scatenando le loro forze di riserva, che includono cinque cittadelle volanti, ma molti dei territori conquistati iniziano a sfuggire loro di mano. L'assedio di Kalaman da parte delle forze di Whitestone segna l'inizio della fine per gli eserciti dei draghi.

Liberato da quasi cinquant'anni di prigionia nel regno nanico di Thorbardin, Berem, l'Uomo della Gemma Verde, viene di nuovo avvistato. Takhisis invia i suoi agenti a trovarlo e a catturarlo, affinché possa riaprire il portale dell'Abisso e guidare le sue orde infernali a rinforzo degli eserciti dei draghi. Tuttavia, Berem sembra sempre sgusciarle via tra le dita.

In un tentativo disperato, il Generale Dorato guida le sue forze di Whitestone attraverso l'Estwilde per prendere d'assalto la valle di Neraka, la roccaforte delle forze di Takhisis. Lord Ariakan, il figlio dell'autoproclamatosi Imperatore di Ansalon, Ariakas, viene fatto prigioniero. Per volere del Fato, gli Eroi delle Lance (come vengono ora chiamati i Compagni della Locanda) trovano Berem e viaggiano fino a Neraka, anche se a costo della vita del loro amico e compagno, il nano Neidar Flint Fireforge. Quando il Male raduna le sue forze attorno alla versione distorta del Tempio Oscuro, Berem si sacrifica e riunisce la gemma alla Pietra della Fondazione. Poi, quando lo spirito di sua sorella viene liberato, il Tempio crolla, distruggendo il portale di Takhisis. Quasi simultaneamente, Tanis Mezzelfo, un Eroe delle Lance, abbatte Lord Ariakas, il capo degli eserciti della Regina delle Tenebre. Gli eserciti dei draghi si sfaldano e le deboli alleanze delle forze del male lottano tra loro per contendersi la corona del comando.

353 AC: Fine della Guerra della Lancia. Gli eserciti dei draghi sparsi per tutto Ansalon si ritirano negli angoli più remoti del continente. Anche i draghi, sia quelli cromatici che quelli metallici, si ritirano.

Maestro del Passato e del Presente. Raistlin Majere, Eroe delle Lance, ex-mago delle Vesti Rosse passato alle Vesti Nere, entra nella Torre dell'Alta Stregoneria di Palanthas. Viene proclamato Maestro del Passato e del Presente.

353-357 AC: Incalzando il nemico. Le forze di Whitestone avanzano per il continente, dando la caccia agli ultimi resti degli eserciti dei draghi. Gli eserciti dei draghi occupano ancora buona parte della zona centrale di Ansalon, orientale e meridionale, ma le forze di Whitestone riescono a decimare le loro fila.

355 AC: Il cavalierato si evolve. Gunthar Uth Wistan diventa il primo Gran Maestro dei Cavalieri di Solamnia dopo il Cataclisma. Uno dei suoi primi ordini è quello di aggiornare la Misura del Cavalierato, affinché rifletta i cambiamenti dei tempi moderni.

356 AC: Maestro del Passato e del Presente. Raistlin Majere e il suo fratello gemello, Caramon, viaggiano nel passato, accompagnati dalla Reverenda Figlia di Paladine, Crysania, e dal kender Tasslehoff Burrfoot. Raggiungono la corrotta Istar, con l'intenzione di cambiare la storia e di sfidare la Regina delle Tenebre. Raistlin sconfigge e assorbe l'essenza del famigerato mago Fistandantilus. Assieme a Crysania, Raistlin viaggia attraverso il tempo e giunge nell'Abisso, nella speranza di sconfiggere la Regina delle Tenebre.

357 AC: Guerra del Generale Blu. Il Generale Blu, uno dei più potenti e spietati Signori dei Draghi, nonché sorellastra degli Eroi delle Lance Caramon e Raistlin Majere, stringe un patto con il cavaliere della morte Lord Soth. Assieme guidano un esercito dei draghi partendo da Sanction e, usando una cittadella volante, attaccano la Solamnia settentrionale. Assediano la città di Palanthas, ma vengono sconfitti. Kitiara, il Generale Blu, viene uccisa e Lord Soth scompare col suo corpo.

Chiusura del Portale. Nell'Abisso, Raistlin Majere si sacrifica per trattenere la Regina delle Tenebre, mentre Caramon salva Crysania dall'Abisso. Caramon sigilla il Portale dell'Abisso, intrappolando la Regina delle Tenebre e suo fratello all'interno, presumibilmente per sempre.

Ariakan viene liberato. I Cavalieri di Solamnia liberano Ariakan dalla prigionia. Seguendo una visione inviatagli dalla Regina delle Tenebre, decide di fondare i Cavalieri di Takhisis.

360 AC: Rinascita dei Que-Shu. Goldmoon e Riverwind collaborano alla ricostruzione del villaggio distrutto del loro popolo, i Que-Shu. Vengono scelti per guidare il loro popolo.

362 AC: Unione degli elfi. Porthios Kanan, sovrano del reame elfico di Qualinesti, e Alhana Starbreeze, principessa elfica di Silvanesti, si sposano, nella speranza di riunificare i due popoli.

370 AC: Nascita dei Cavalieri di Takhisis. Lord Ariakan nomina ufficialmente i primi Cavalieri di Takhisis. Tutti i cavalieri ricevono la Visione: la contemplazione del loro ruolo personale nel piano divino della Regina delle Tenebre.

378 AC: Viaggio d'onore. Due Eroi delle Lance, Tanis Mezzelfo e Caramon Majere, viaggiano fino alla Rocca della Tempesta e si incontrano con Steel Brightblade, il figlio di Sturm Brightblade e di Kitiara uth Matar. Tanis riferisce dell'esistenza dei Cavalieri di Takhisis ai Cavalieri di Solamnia, al Tempio di Paladine e agli Ordini dell'Alta Stregoneria, ma sono pochi coloro che badano al suo avvertimento.

380 AC. Unificazione dei nomadi delle pianure. Tutte le singole tribù di Abanasinia guardano a Goldmoon e a Riverwind come loro capi.

381 AC: I maghi assaltano la Rocca. I maghi inviati dagli Ordini dell'Alta Stregoneria attaccano la Rocca della Tempesta, nel tentativo di spazzare via i Cavalieri della Spina di Takhisis, a loro volta dei maghi. Justarius, il Maestro delle Vesti Rosse del Conclave, cade nel corso dell'incursione. Dalamar lo Scuro, un tempo l'apprendista di Raistlin Majere, diventa il capo del Conclave.

382 AC: Successione elfica. Porthios, il Portavoce del Sole dei Qualinesti, pone fine con successo all'incubo di Lorac di Silvanesti, durato vent'anni. Gilthas, figlio degli Eroi delle Lance

Laurana e Tanis Mezzelfo viene involontariamente collocato sul trono del regno elfico di Qualinesti attraverso un colpo di stato guidato dal Generale Konnal, che nel frattempo si impadronisce anche del trono di Silvanesti. Porthios e Alhana vengono bollati come elfi scuri, esiliati e costretti a fuggire, ripudiati sia dai Qualinesti che dai Silvanesti.

Cambiamenti nel cavalierato. Gunthar Uth Wistan si ritira e Sir Thomas di Thelgaard diventa il comandante della Torre del Sommo Chierico. Sturm e Tanin Majere, i figli di Caramon Majere, diventano i primi non-Solamnici ad entrare nel cavalierato.

383 AC: Estate del Caos. Gli irda, con l'intenzione di usare quelli che credono i poteri magici della Gemma Grigia per proteggere la loro isola dai Cavalieri di Takhisis, inavvertitamente aprono la gemma e liberano il Caos. Il Caos distrugge la loro isola e minaccia di distruggere il mondo intero.

Steel Brightblade, un Cavaliere di Takhisis, porta suo cugino, il giovane mago delle Vesti Bianche Palin Majere, alla Torre dell'Alta Stregoneria di Palanthas, con l'intenzione di liberare la Regina delle Tenebre. Raistlin Majere, ancora nell'Abisso, apprende della liberazione del Caos e attira suo nipote oltre il portale. All'interno dell'Abisso, sentono le divinità deliberare che l'unico modo di contrastare il Caos è di unire i mortali sotto la loro forza più potente... quella di Takhisis. Raistlin emerge dall'Abisso assieme a suo nipote, ma privo dei suoi poteri magici.

Nel frattempo, i Cavalieri Scuri si impadroniscono del porto settentrionale di Kalaman. Gli eserciti di Takhisis marciano a sud per conquistare Neraka, grazie anche all'aiuto dei loro alleati oscuri sulle Montagne Khalkist, e si spostano poi a ovest. Conquistano la Torre del Sommo Chierico, dove Tanis Mezzelfo viene ucciso a tradimento nel corso della battaglia. Da laggiù, i Cavalieri Scuri catturano Palanthas con facilità. I cavalieri di Ariakan catturano tutti i Solamnici all'interno della città e li imprigionano all'interno della Torre del Sommo Chierico. I Cavalieri Scuri confinano i maghi nelle Torri dell'Alta Stregoneria, chiudono le scuole e applicano la legge marziale.

Nel giro di un mese, hanno il dominio dell'isola dell'Ergoth del Sud, della nazione elfica di Qualinesti e di tutte le terre da Nordmaar a sudest, oltre le Montagne Kharolis (Kendermore compreso), a sud fino alle Pianure della Polvere e ad ovest fino a Solamnia e Abanasinia. L'isola dell'Ergoth del Nord e Silvanesti riescono e resistere, assieme a Thorbardin e ad alcuni nani delle colline delle Montagne Khalkist. Il Monte Nonimporta erutta, alcuni dicono a causa dei tentativi degli gnomi di utilizzare le loro macchine da guerra contro i Cavalieri di Takhisis.

0 SC: Secondo Cataclisma. Improvvisamente, prima che i cavalieri possano consolidare la loro presa su Ansalon, i segni del passaggio del Caos dilagano per tutta la terra. Thorbardin cade sotto l'attacco delle creature sotterranee del Caos. Gli elfi e gli ogre combattono fianco a fianco per proteggere il grosso delle terre di Blöde-Silvanesti. Le Montagne Vingaard iniziano a bruciare. Una fenditura si apre nell'Oceano Turbidus tra le Isole dei Draghi e Ansalon, e da quella spaccatura emergono fiamme, wight delle ombre e guerrieri demoniaci in sella a draghi di fuoco. Gli wight delle ombre, creature fatte di oscurità, seminano la distruzione nel Nordmaar occidentale, nell'Estwilde, nelle Distese Settentrionali e sulle Pianure di Solamnia settentrionali. Compaiono inaspettatamente anche nelle isole del Mare di Sirrion. Dalamar lo Scuro guida un gruppo di maghi fino alla Fenditura per scoprire la natura delle creature del Caos. La magia, sia arcana che divina, sembra risultare difettosa, e gli incantesimi lanciati, il più delle volte, falliscono.

Poi le forze del Caos attaccano la Torre del Sommo Chierico. I draghi metallici giungono a combattere al fianco di quelli cromatici, ma tutti i mortali impegnati nel combattimento vengono sconfitti. Ogni cavaliere a difesa della torre muore, fatta eccezione per l'unità dei cavalieri dei draghi di Steel Brightblade e i prigionieri Solamnici. Lord Ariakan viene ucciso in battaglia, lasciando i Cavalieri di Takhisis senza una guida e allo sbando. Takhisis si ritira da Krynn, e i Cavalieri Scuri perdono la loro Visione.

Il sole nel cielo si ferma, le stelle e le lune familiari svaniscono. Il Caos imperversa sulla faccia di Ansalon: esso chiama a sé wight del gelo dalla Muraglia di Ghiaccio, apre un gigantesco crepaccio nelle Pianure Solamniche, provoca l'eruzione dei tre vulcani conosciuti come i Signori del Fato, ferma il Maelstrom nel Mare di Sangue e fa ribollire gli oceani.

Il dio Reorx, con l'aiuto di Palin Majere, recupera la Gemma Grigia infranta dall'isola devastata degli irda. La porta fino alla Fenditura e nell'Abisso, dove i cavalieri di Steel Brightblade e i prigionieri di Solamnia cavalcano draghi blu e d'argento e li guidano contro le forze del Caos. Alla fine, Tasslehoff Burrfoot pugnala il Caos a un piede e Usha, la compagna di Palin, raccoglie una goccia del sangue della divinità tra le due metà della Gemma Grigia, costringendo il Caos a lasciare Krynn. Per poter esiliare il Caos, gli altri dei acconsentono a lasciare Krynn e a recarsi nell'Oltre, portando il Caos con loro. La Gemma Grigia esplode, scagliando migliaia di piccoli cristalli nel cielo.

Palin, Usha e Steel, gli unici sopravvissuti della battaglia nell'Abisso, si ritrovano su un prato di Solace, assieme ai morti; Steel muore laggiù, a causa delle ferite riportate in battaglia. Fizban, un avatar di Paladine, appare per spiegare che la magia ha abbandonato il mondo assieme alle divinità. Se esistono altre forme di magia, gli eroi dovranno scoprirle da soli, spiega. Raistlin Majere parte assieme a lui per un riposo da tempo agognato. O almeno così credono tutti.

Nel momento di maggior debolezza, quando gli altri dei stanno affrontando il Caos nell'Abisso, la Regina delle Tenebre mette in atto un piano

che stava preparando fin dall'inizio dei tempi, e che aspettava soltanto il momento giusto per poter attuare. Mentre l'attenzione delle altre divinità è impegnata altrove, Takhisis ruba letteralmente il mondo, spingendolo oltre il Portale delle Anime e attraverso il Mare Etereo, fino a un posto dove potrà regnare incontrastata. Il gesto consuma buona parte della sua potenza, costringendola a nascondersi finché non avrà recuperato le forze. Era lei ad essere comparsa a Palin e agli altri in forma di Fizban, e lei che aveva instillato nelle loro menti e nei loro cuori l'idea dell'abbandono degli dei. Tutto procede secondo i suoi piani, fatta eccezione per qualcosa che non poteva prevedere: i grandi draghi.

Era dei Mortali

L'Era dei Mortali è l'attuale era di Ansalon. È un'era in cui le divinità non rispondono alle preghiere dei mortali, in cui i mortali devono cercare altre forme di magie per sostituire quelle perdute. È anche l'era in cui compaiono i signori supremi dei draghi, che iniziano a conquistare le terre, reclamandole come proprie e a costruire regni come se fossero degli dei.

384 AC (1 SC): La Tomba degli Ultimi Eroi. Viene eretta la Tomba degli Ultimi Eroi, per ospitare i corpi di coloro che sono caduti nella battaglia contro il Caos. I Cavalieri di Takhisis vengono onorati fianco a fianco con i Cavalieri di Solamnia.

Nascita di un principe. Nasce Silvanoshei, il figlio del Portavoce del Sole dei Qualinesti, Porthios, di Alhana, la figlia del vecchio Portavoce delle Stelle.

Venuta dei signori supremi dei draghi. La signora suprema dei draghi, Malystryx la rossa, giunge sull'Isola Brumosa. Il drago blu Skie, la vecchia cavalcatura di Kitiara, la condottiera dell'Esercito dei Draghi Blu, fa ritorno dai suoi viaggi come signore supremo dei draghi blu, e si fa chiamare Khellendros.

Palanthas viene attaccata. Quando Khellendros attacca la Torre dell'Alta Stregoneria di Palanthas, la torre è in apparenza distrutta da una misteriosa figura incappucciata. Simultaneamente l'*Iconochronos* di Astinus, nella Grande Biblioteca delle Ere, scompare.

385 AC (2 SC): Ultima impresa di Riverwind. Riverwind e le sue due figlie viaggiano fino all'Isola Brumosa per verificare l'esistenza e gli intenti malvagi della signora suprema dei draghi Malystryx.

386 AC (3 SC): Fuga dei kender. Malystryx distrugge l'area attorno alla Baia di Balifor. Riverwind guida un esercito di kender contro Malystryx. Riverwind e sua figlia, Brightdawn, vengono uccisi nel corso dell'impresa, lasciando Moonsong, la figlia sopravvissuta, gravemente segnata (sia fisicamente che mentalmente) dalla tragedia. Moonsong guida i kender sopravvissuti a ovest.

Comparsa dell'Araldo. Un bardo che si fa chiamare l'Araldo diventa famoso in tutto Ansalon. Afferma che le sue memorie sono le memorie di Krynn.

387 AC (4 SC): Inizia l'epurazione dei draghi. La signora suprema dei draghi, Malystryx la rossa, inizia ad usare un rituale per assorbire gli spiriti dei draghi di Ansalon. Come parte di questo rituale, uccide gli altri draghi e reclama i loro territori per sé. Altri draghi tra i più potenti apprendono il funzionamento del rituale e iniziano a competere tra loro in una corsa al potere che provoca la distruzione di intere schiere di draghi minori. L'epurazione continua per 26 anni.

I draghi metallici si ritirano sull'Isola dei Draghi. Khellendros, il signore supremo dei draghi blu, reclama il territorio presso Palanthas.

Accordo dei Cavalieri. I Cavalieri di Takhisis rimanenti ricostruiscono il loro ordine nei pressi di Neraka.

Legione d'Acciaio. Sara Dunstan, la madre adottiva di Steel Brightblade, fonda la Legione d'Acciaio, un cavalierato basato sul concetto della giustizia neutrale.

388 AC (5 SC): Epifania di Goldmoon. Goldmoon riceve i consigli di un vecchio saggio, che le suggerisce di cercare dentro di sé i suoi poteri curativi. Uno squadrone di draghi distrugge Solace e, seguendo i consigli del saggio, Goldmoon cura un nano ferito con i suoi nuovi poteri appena scoperti. Questo evento segna il ritorno della magia.

Minaccia verde. Un gigantesco drago verde, Beryllinthranox, attacca Qualinesti e inizia a prendere parte all'epurazione dei draghi.

389 AC (6 SC): I Cavalieri Scuri si espandono. I Cavalieri di Takhisis si spingono oltre Neraka.

Nazione di draconici. I draconici reclamano la città di Teyr, fondando la prima (e unica) nazione draconica. I draconici respingono i tentativi dei Cavalieri Scuri di "allearsi" con loro, preferendo costruirsi una vita diversa rispetto a quella che hanno conosciuto come servitori della Regina delle Tenebre.

Arrivo del drago nero. Onysablet la Nera trasforma la Nuova Costa e Blöde in una palude. La palude si guadagna presto una terribile fama, in quanto il drago nero usa la sua magia per sperimentare su tutte le forme di vita, distorcendole e trasformandole in abomini che servano e deliziino il suo ego.

390 AC (7 SC): Potere del cuore. Con l'aiuto del saggio, Goldmoon sviluppa il potere del misticismo.

Palin guida le Vesti Bianche. I maghi si trovano in disaccordo sul ruolo della magia in questa era di incertezze. Alcuni abbandonano l'Arte completamente, amareggiati dalla perdita della vecchia magia, quella familiare. Palin Majere cerca di tenere assieme i vecchi ordini, diventano il Capo delle Vesti Bianche e continuando a cercare la "nuova" magia che crede esista ancora nel mondo.

391 AC (8 SC): Cittadella della Luce. Goldmoon e Jasper Fireforge fondano la Cittadella della Luce sull'Isola di Schallsea.

Nuovo rosso. Un altro drago rosso, Pyroth-

raxus, cattura il Monte Nonimporta.

392 AC (9 SC): Consiglio dei Cavalieri di Solamnia. Morte di Lord Gunthar. Liam Erhling diventa il nuovo Gran Maestro e rivela la nuova Misura all'ordine.

394 AC (11 SC): La locanda viene ricostruita. Caramon e Tika Majere ricostruiscono la Locanda dell'Ultima Casa.

Lo Scudo. La nazione elfica di Silvanesti viene bloccata da una barriera magica nota come lo Scudo.

394-400 AC (11-17 SC): Continua l'epurazione dei draghi. I draghi continuano a contendersi il territorio. Il signore supremo dei draghi, Gellidus il bianco, cattura l'isola dell'Ergoth del Sud; l'isola diventa un ghiacciaio. Un drago blu (Stenndunuus) e un drago d'ottone (Iyesta) si ricavano due reami nella parte orientale delle Pianure della Polvere. Un drago rosso chiamato Fenalysten occupa una parte dell'Estwilde e Throtl, mentre il drago verde Lorrinar si impadronisce della foresta a nordest e il drago nero Mohrlex della parte meridionale di Nordmaar. Due draghi bianchi gemelli, Cryonisis e Frisindia, catturano la Muraglia di Ghiaccio.

396 AC (13 SC): Belladonna alla guida di Hylo. Bilee Juniper, o Belladonna, reclama il comando di Hylo.

398 AC (15 SC): La Visione ritorna. Un triumvirato di potenti mistici malvagi falsifica la Visione dei Cavalieri Scuri, affermando che Takhisis tornerà.

Morte di Sara Dunstan. Sara Dunstan, la fondatrice della Legione d'Acciaio, muore.

401 AC (18 SC): Desolazione. Su ordine dell'alto Comando Solamnico, la popolazione esplora la Desolazione. In pochi ritornano.

403 AC (20 SC): Stregone Ombra. Una misteriosa figura chiamata lo Stregone Ombra emerge dalla Desolazione, dotato di grandi poteri magici.

405 AC (22 SC): Scomparsa degli elfi. Gli elfi di Qualinesti iniziano a scomparire. Anche se la causa della scomparsa rimane ignota per diverso tempo, vengono eliminati dalla signora suprema dei draghi, Beryllinthranox la verde, che si nasconde nella regione.

407 AC (24 SC): Stregoneria nel caos. I maghi dell'Alta Stregoneria, di fronte al cedimento della loro magia e ansiosi di mantenere il controllo dei loro ordini, si danno battaglia l'un l'altro in nome del potere.

408 AC (25 SC): Qualinesti si piega alla verde. Beryllinthranox, la verde, signora suprema dei draghi, assume il controllo del regno elfico di Qualinesti dimostrando il suo potere di assorbire l'energia vitale degli elfi.

410 AC (27 SC): Terrore dalle profondità. Gli elfi del mare Dimernesti che dimorano nel regno sottomarino di Dimernost vengono attaccati da un gigantesco drago marino, Brynseldimer.

411 AC (28 SC): Ultimo Conclave. Palin Majere, il capo del Conclave, assieme allo Stregone Ombra e al Maestro della Torre di Wayreth, discutono sul futuro della magia. Lo Stregone Ombra dimostra che la magia viene più sentita che memorizzata, e introduce la stregoneria su Ansalon. Palin indice l'Ultimo Conclave e scioglie gli Ordini dell'Alta Stregoneria.

412 AC (29 SC): Thorbardin isolata. La signora suprema dei draghi, Beryllinthranox la verde, cerca di conquistare Thorbardin. I nani sigillano la loro fortezza. Alcuni nani si oppongono alla decisione e seguono Severus Stonehand, un Daewar, al di fuori della montagna.

Accademia della Stregoneria. Scoprendo che il nuovo potere della stregoneria risponde alle sue preghiere, Palin Majere, vecchio Capo delle Vesti Bianche, ritorna alla sua casa di Solace, dove inizia la costruzione di un'enorme Accademia dove gli studenti potranno imparare l'arte della stregoneria naturale.

413 AC (30 SC): Fine dell'epurazione dei draghi. La signora suprema dei draghi, Malystryx la rossa, definisce i confini territoriali dei draghi su Ansalon e vieta ulteriori combattimenti territoriali tra i draghi.

Rinascita di Thoradin. Stonehand riconquista Zhakar, curando un'epidemia di muffe che aveva devastato il territorio.

414 AC (31 SC): Eroi del Cuore. Un gruppo di eroi che si fa chiamare gli Eroi del Cuore sfida apertamente il dominio dei grandi draghi su Ansalon.

Una giovane orfana di nome Mina viene spinta dal mare sulle rive della Cittadella della Luce. Non ricorda nulla dei suoi genitori o del suo passato.

416 AC (33 SC): Morte di un signore supremo. Grazie agli sforzi degli Eroi del Cuore, il signore supremo dei draghi, Brynseldimer il marino, viene ucciso e Malystryx fallisce nel suo tentativo di diventare una dea.

417 AC (34 SC): Fallimento della magia. Soltanto dopo sei anni dal ritorno della magia arcana su Ansalon attraverso la stregoneria, la magia inizia a svanire. Gli incantesimi si fanno molto più difficili da lanciare, e perfino gli artefatti delle ere passate spesso non funzionano.

420 AC (37 SC): Assassinio e prigionia. Il Generale Abrena, comandante in capo dei Cavalieri Scuri, viene assassinata. Sir Morham Targonne prende il suo posto e, ignorando la Visione, cambia il nome dell'ordine in Cavalieri di Neraka.

Buio inverno. Le forze di Beryllinthranox attaccano Solace, distruggendo la nuova Accademia della Stregoneria e annettendo la zona al suo reame. Palin Majere viene catturato e torturato su ordine di Beryllinthranox, che in seguito lo lascia libero.

421 AC (38 SC): Grande Tempesta. Una gigantesca tempesta si abbatte su tutto Ansalon, investendo il continente da un capo all'altro. Da questa tempesta emerge una giovane donna chiamata Mina. Mina si proclama servitrice dell'Unico Dio e inizia a radunare un esercito composto da vivi e da morti.

A seguito della tempesta, molti dei draghi

buoni scompaiono da Ansalon. Takhisis li ha rapiti, imprigionandoli su una luna solitaria.

Apparizione di un eroe defunto? Uno strano kender emerge dalla Tomba degli Ultimi Eroi a Solace (dove sono seppelliti i Compagni della Locanda dell'Ultima Casa), affermando di essere il Compagno Tasslehoff Burrfoot e impugnando un artefatto magico noto come il *congegno per viaggiare nel tempo.* Viene portato da Palin, che scorta il kender fino a Schallsea, alla Cittadella della Luce, per vedere Goldmoon.

Trasformazione di Goldmoon. Per motivi ignoti, nella notte della Grande Tempesta, Goldmoon riacquista la sua giovinezza e la sua bellezza, cosa che la donna detesta in quanto teme che dovrà ritardare la sua riunione con lo spirito del marito defunto, Riverwind.

Morte dei draghi. Il signore dei draghi d'ottone, Iyesta, e il signore supremo dei draghi, Stenndunuus il blu, vengono entrambi uccisi: Iyesta da uno strano esercito di bruti guidato da un'enigmatica figura che collabora con il drago blu Thunder, e Stenndunuus dal Cavaliere della Rosa, Linsha Majere. L'arma usata per uccidere questi draghi è un artefatto inventato, ma mai utilizzato, da Lord Ariakan dei Cavalieri Scuri: la *lancia abissale.*

Distruzione della Cittadella. La signora suprema dei draghi, Beryllinthranox la verde, attacca la Cittadella della Luce, in cerca dell'artefatto posseduto da Tasslehoff Burrfoot. Anche se non riesce a catturare l'artefatto, buona parte della Cittadella viene distrutta.

Caduta dello Scudo. Mina e l'esercito dell'Unico Dio riescono a penetrare lo Scudo che circonda Silvanesti, grazie agli sforzi di un drago verde che funge da spia tra gli elfi, Cyan Bloodbane. Cyan viene ucciso e lo Scudo viene distrutto, ma Silvanesti viene posto sotto legge marziale.

Caduta della verde. Laurana, il Generale Dorato, e il Maresciallo Medan, il Cavaliere Scuro agente della signora dei draghi, Beryllinthranox la verde, collaborano con il popolo elfico per uccidere il drago, mentre il re, Gilthas, conduce la popolazione al sicuro. Purtroppo, non solo Laurana e il Maresciallo Medan muoiono nel tentativo, ma con il suo ultimo respiro, Beryllinthranox distrugge la capitale di Qualinost, lasciando soltanto un Lago della Morte al suo posto. Gli elfi di Qualinesti ora sono senza una dimora e devono attraversare le Pianure della Polvere per cercare rifugio nelle foreste di Silvanesti.

Morte di Goldmoon. A Nightlund, Goldmoon affronta Mina, sua figlia adottiva, nella Torre dell'Alta Stregoneria che una volta sorgeva a Palanthas. Mina rivela che è stato l'Unico Dio a restituire a Goldmoon la giovinezza, e che le divinità non hanno "abbandonato" il mondo, rivelando che l'Unico Dio è in realtà Takhisis. Goldmoon si rifiuta di piegarsi sia alla Regina delle Tenebre che a Mina, provocando la collera della Regina delle Tenebre, che le toglie la giovinezza che le aveva donato. Goldmoon muore tra le braccia di Mina. Mina custodisce il corpo di Goldmoon in una bara magica d'ambra.

Caduta del blu. Mina, la sacerdotessa dell'Unico Dio, affronta Khellendros nel suo stesso covo. In disaccordo riguardo al suo tradimento da parte dell'Unico Dio, Khellendros scarica la sua furia su Mina, ma la sua arma a soffio viene ritorta contro di lui.

Concilio degli Dei. Avendo appreso grazie a una preghiera di Goldmoon che Krynn è stata trafugata, le altre divinità si riuniscono per deliberare cosa fare di Takhisis.

Regina delle Tenebre rivelata. Takhisis si rivela dopo che Mina e l'esercito dell'Unico Dio conquistano Sanction, senza gli altri dei possano contrastare il suo potere. Non sa che il kender Tasslehoff Burrfoot sta saltando avanti e indietro nel tempo, per rimettere assieme il Flusso del Tempo e consentire alle altre divinità di fare ritorno a Krynn.

Caduta della rossa. Infuriata nell'apprendere che il cosiddetto "Unico Dio" ha rubato il suo *totem dei teschi,* Malystryx , il grande drago rosso, vola fino a Sanction per vendicare questo insulto. Viene intercettata in volo da Mina, che impugna una *dragonlance* in sella a un drago non morto. Malystryx viene uccisa in battaglia.

Silvanesti assediata. Mentre Alhana guida le forze unificate degli elfi di Silvanesti e Qualinesti fino alla città di Sanction per salvare suo figlio, che è infatuato di Mina, i minotauri attaccano Silvanost dal sud, scacciando ciò che rimane dell'esercito di Mina e danno il via ai loro piani personali per la conquista di Ansalon.

Ritorno dei draghi buoni. Dopo aver ripristinato il tessuto del tempo e avere consentito il ritorno degli dei, Tasslehoff e i suoi compagni viaggiano fino alla luna solitaria dove Takhisis ha imprigionato i draghi metallici. Tasslehoff libera i draghi e fa ritorno alla sua epoca, dove la sua morte sarà il tassello finale che ricomporrà il Flusso del Tempo.

Morte della Regina e il ritorno degli dei. Quando la Regina delle Tenebre sta per raggiungere il suo trionfo finale, un strano elfo si para davanti a lei. L'elfo è il dio Paladine, che ha sacrificato la propria immortalità per poter privare Takhisis della sua, nel rispetto delle leggi dell'Equilibrio. Quando Takhisis cerca di uccidere Mina, a cui dà la colpa del suo fallimento, Silvanoshei, il figlio di Alhana e di Porthios, si frappone tra le due e uccide Takhisis con il frammento di una *dragonlance.* Silvanoshei viene a sua volta ucciso da Mina, dilaniata dal senso di colpa, che poi raccoglie il cadavere della regina tra le sue braccia e promette di rintracciare e di uccidere Paladine, che ora è a sua volta un mortale. Le altre divinità fanno ritorno e reclamano il mondo, riportando con loro la magia divina e l'Alta Stregoneria.

422 AC (39 SC): Il presente. Ansalon si affaccia ora sull'alba di un'era completamente nuova.

Il mito della creazione: la Gemma Grigia di Gargath

Reorx, il dio della forgia, guardò il mondo sotto di sé e fu compiaciuto. Per avere aiuto nella continua forgiatura del mondo, portò con sé un ottavo degli umani, creati dagli dei della Neutralità. Reorx guidò il suo popolo eletto oltre il mare, promettendo di insegnare loro i segreti del suo artigianato.

Per innumerevoli anni, i Fabbri (come questo popolo si faceva chiamare) lavorarono serenamente sotto la guida della divinità, e ogni generazione acquisivano un livello superiore di maestria nell'artigianato. Ma i cuori degli umani sono mutevoli, e l'ambizione e l'orgoglio offuscano spesso la loro fedeltà. Molti presero a lavorare esclusivamente per la propria gloria, creando oggetti per se stessi, mossi dall'avidità, e rifiutandosi di lavorare per il beneficio del mondo esterno.

Reorx, infuriato, scagliò una maledizione sui Fabbri, trasformandoli per sempre in una nuova razza. Li trasformò in creature piccole e infuse nei loro cuori un desiderio bruciante di costruire, inventare e modificare ogni cosa. I Fabbri divennero la razza degli gnomi.

Rattristato dall'influenza del Caos sul mondo, Reorx decise di trovare un modo per vincolare il Caos. Su insistenza di altri dei, forgiò la Gemma Grigia. Il Caos venne intrappolato all'interno della gemma. L'energia del Caos, anche se intrappolata all'interno, trapelava all'esterno. La pietra venne nascosta su Lunitari, la luna rossa della magia Neutrale.

Gli gnomi, nel frattempo, passarono secoli interi a inventare nuove meraviglie tecnologiche. Con grande fatica, crearono una Grande Macchina che doveva servire a uno scopo tanto grandioso quanto ignoto. Dal momento che era una Grande Macchina, gli gnomi la costruirono di una dimensione pari a trenta volte quanto indicato sui progetti (che occupavano diversi cospicui volumi) e installarono numerosi meccanismi che non avevano niente a che vedere con la funzione originaria ma di sicuro rendevano la macchina migliore, almeno agli occhi degli gnomi. Alla fine la Grande Macchina fu completata, ma nessuna fonte di energia su Krynn poteva fornire il potere di cui gli gnomi avevano bisogno per far funzionare la loro invenzione.

Reorx amava ancora gli gnomi, nonostante la sua collera. Vide ciò che gli gnomi avevano costruito e volle dar loro il potere di cui avevano bisogno per la loro Grande Macchina. Il dio della forgia inviò una visione a uno gnomo di umili origini, consentendogli di vedere la Gemma Grigia che pulsava nel cuore rosso di Lunitari. Il piccolo gnomo reagì come avrebbe fatto qualunque gnomo: con un'invenzione. Creò una scala meccanica che si allungava lentamente attraverso una manovella installata sul terreno. Per qualche miracolo (probabilmente concesso dallo stesso Reorx), la scala funzionò davvero. Lo gnomo afferrò una grossa rete e lentamente si innalzò fino alla luna.

Gli gnomi recuperarono la Gemma Grigia e tornarono su Krynn incolumi, emozionati all'idea di avere finalmente il potere per attivare la Grande Macchina. Nel momento in cui aprirono la rete, tuttavia, la gemma fluttuò in aria e scomparve ad ovest. Gli gnomi, freneticamente, costruirono delle navi e la inseguirono. La gemma fuggiva via velocemente, e presto raggiunse le rive di Ansalon. Col trascorrere degli anni, il passaggio della gemma seminava il caos. I vegetali e gli animali assumevano nuove forme, man mano che le energie magiche senza controllo si diffondevano per tutta la terra.

Alla fine la gemma raggiunse il reame di Gargath, un principe di grandi abilità magiche benedetto da Zivilyn. Con le conoscenze concessegli dalla sua divinità patrona, il mago intrappolò la gemma in una torre, illuminando l'intera regione con la sua luce.

Due eserciti di gnomi (che avevano inseguito la gemma per generazioni) unirono le forze per reclamare il loro trofeo. Una fazione era convinta che la Gemma Grigia fosse fonte di ricchezza illimitata. L'altra era tremendamente curiosa riguardo alla gemma e al suo funzionamento. Fecero richiesta della gemma a Lord Gargath, che rifiutò. Ebbe inizio la Guerra della Gemma Grigia.

Gli gnomi attaccarono con una serie di invenzioni fallimentari e subirono considerevoli perdite, ma si rifiutarono di ammettere la sconfitta per mano delle forze superiori di Gargath. La loro ultima invenzione riuscì a sfondare le mura esterne delle difese di Gargath (più per caso che di proposito). Gli gnomi dilagarono nel cortile, armati delle loro armi a vapore. In quel momento la luce grigia della gemma prese a brillare più intensamente del sole, inondando l'area con la sua luce.

Le energie caotiche della Gemma Grigia investirono i due eserciti di gnomi, che presero a combattere tra loro. Sotto gli occhi di Gargath, la gemma trasformò gli gnomi in due nuove razze. Coloro che bramavano la ricchezza divennero nani. Quelli spinti dalla curiosità divennero kender.

La Gemma Grigia fuggì di nuovo, vagando per altre zone di Krynn. Si sa ben poco sulla sua storia nei secoli successivi, fino all'ultimo anno dell'Era della Disperazione. Fu allora che la gemma si lasciò catturare dagli irda che, nella loro arroganza, pensavano di poter aprire la gemma e utilizzare il suo potere magico per proteggersi dalle forze del male.

Come poi ebbero modo di rimpiangere, gli irda riuscirono ad aprire la gemma. Ingannati dal Caos, liberarono involontariamente il Caos nel mondo. L'Estate del Caos cambiò il mondo per sempre, dando il via all'Era dei Mortali.

Capitolo Sette

Metti da parte la luce sepolta
della candela, della torcia, e del legno marcio,
e ascolta il virare della notte
intrappolata nel tuo sangue nascente.

Quanto è tranquilla la mezzanotte, amore,
quanto è caldo il vento dove volano i corvi,
dove tutta la luce mutevole della luna, amore,
impallidisce nel tuo occhio scolorito.

Quanto forte mi chiama il tuo cuore, amore,
quanto è vicina l'oscurità al tuo petto,
quanto tumultuosi sono i fiumi, amore,
risucchiati attraverso il tuo polso morente.

E, amore, quale calore nasconde la tua fragile pelle,
puro come il sale, dolce come la morte,
e nel buio la luna rossa cavalca
la volpe di fuoco del tuo alito.

- Canto di Lord Soth

Il continente di Ansalon è dimora di strane e fantastiche creature: alcune semplicemente interessanti, altre innegabilmente letali. Quasi tutte le creature del *Manuale dei Mostri* di Dungeons & Dragons sono appropriate ad una campagna di Dragonlance, con alcune importanti eccezioni (principalmente drider, elfi drow, halfling, licantropi, mind flayer, orchi e mezzorchi, e titani). Inoltre, esistono alcune creature uniche al mondo di Krynn descritte in questo capitolo. I draghi, che nel mondo di Krynn hanno caratteristiche peculiari, sono descritti nel Capitolo 8 di questo manuale.

Apparizione

Esterno Medio (Caotico, Malvagio, Extraplanare)
Dadi Vita: 9d8+9 (49 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 16 (-1 Des, +7 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +9/+9
Attacco: Contatto +12 mischia (1d4 e 2 livelli negativi)
Attacco completo: Contatto +12 mischia (1d4 e 2 livelli negativi)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Creare progenie, risucchio di energia
Qualità speciali: Invisibilità, portale a specchio
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +9
Caratteristiche: For 17, Des 8, Cos 13, Int 14, Sag 13, Car 12
Abilità: Ascoltare +13, Cercare +14, Conoscenze (piani) +14, Intimidire +13, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +13, Percepire Intenzioni +13, Saltare +15, Scalare +15
Talenti: Attacco Poderoso, Furtivo, Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro
Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario o banda (2-5)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 10-12 DV (Medio), 13-15 DV (Grande)

Le apparizioni sono araldi del male che vivono ai margini dell'Abisso e che sono in grado di accedere a Krynn solo tramite superfici riflettenti, come specchi o stagni.

Nella sua forma naturale, un'apparizione appare come un'ombra indistinta, seppure perfettamente solida. Quando è in caccia, però, l'apparizione diventa invisibile, apparendo solo quando viene riflessa in uno specchio o su un'altra superficie riflettente. Quando viene vista in questa maniera, l'apparizione prende l'aspetto della vittima a cui sta dando la caccia. L'apparizione sembra un'imitazione smunta e pallida del bersaglio, con occhi vuoti e privi di vita. La prima volta che i suoi occhi incroceranno quelli della vittima prescelta sul suo volto si dipingerà un ghigno crudele.

Le apparizioni non parlano, ma comprendono il Comune e l'Abissale.

Combattimento

Le apparizioni sono totalmente devote alla loro missione: uccidere le vittime prescelte e trascinarne l'anima nell'Abisso.

Un'apparizione inizia il suo attacco osservando il Piano Materiale dall'Abisso, creando un portale latente tramite uno specchio o un'altra superficie riflettente sul Piano Materiale. Quando vede una potenziale vittima, ne prende l'aspetto, che sarà visibile alla vittima (e solo alla vittima) quando guarderà nello specchio. (Se c'è più di una vittima possibile, l'apparizione colpirà l'avversario più vicino o sceglierà a caso). Quando la vittima incrocia gli occhi dell'apparizione, questa acquisirà il suo bersaglio. A quel punto l'apparizione attraversa il portale e attacca.

Una volta sul Piano Materiale, l'apparizione è invisibile. Può esserne visto solo il riflesso, e sempre e solo dalla vittima. L'apparizione manifesta quella che sembra un'immagine speculare dell'arma della vittima, oppure attaccherà disarmata se la vittima non possiede armi. Comunque sembri armata, l'apparizione attaccherà con il suo attacco di contatto.

Creare progenie (Sop): Se l'apparizione uccide una creatura con un risucchio di energia, raccoglie la creatura uccisa e si ritira nel portale a specchio tramite il quale è entrata nel Piano Materiale. Se riesce a riportare la creatura nell'Abisso, la creatura diventerà un'apparizione in 1d4 giorni. Uccidere l'apparizione o distruggere il portale a specchio lascia la creatura deceduta sul Piano Materiale, in cui resterà semplicemente morta.

Risucchio di energia (Sop): Le creature viventi colpite dal tocco incorporeo dell'apparizione ricevono due livelli negativi. Il tiro salvezza sulla

Apparizione

Tempra per rimuovere un livello negativo ha una CD di 15. La CD è basata sul Carisma.

Invisibilità (Sop): Le apparizioni sono invisibili e possono essere individuate solo dalla loro vittima prescelta, e comunque solo in un riflesso su di uno specchio o simile superficie. La vittima prescelta può individuare l'esatta posizione dell'apparizione se la creatura è visibile alla vittima tramite una superficie riflettente, ma anche in quel caso l'apparizione gode di occultamento totale (50% di probabilità di essere mancata).

Portale a specchio (Sop): A volontà, un'apparizione può creare un portale bidirezionale che connette l'Abisso a una superficie riflettente del Piano Materiale, come uno specchio o uno stagno. Questa capacità è simile all'incantesimo *portale*, ma permette solo all'apparizione e qualsiasi oggetto stia trasportando di attraversare il portale a specchio. La superficie riflettente deve essere grande abbastanza da permettere all'apparizione di attraversarla (minimo 75 cm per lato). L'apparizione può sfruttare una superficie riflettente anche se non sta riflettendo nulla (se, ad esempio, si trova in una stanza buia).

Il portale è inizialmente latente. L'apparizione può vedere e ascoltare nel Piano Materiale tramite la superficie riflettente, ma non può attraversarla. Per aprire completamente il portale, una creatura umanoide deve guardare nella superficie riflettente e incrociare lo sguardo dell'apparizione. Una creatura che guarda la superficie riflettente, incrocia automaticamente lo sguardo dell'apparizione, a meno che non dichiari specificamente di evitare lo sguardo riflesso; se evita gli occhi, ha una probabilità del 50% ad ogni round di incrociarne lo sguardo finché continua ad osservare lo specchio.

Una volta che l'apparizione apre il portale, può passarci attraverso con un'azione di movimento. Il portale rimane aperto all'infinito, ma funziona solo per l'apparizione.

Se la superficie riflettente dell'apparizione viene distrutta, il portale a specchio si chiude. L'apparizione può aprire un nuovo portale se riesce ad ottenere accesso ad una simile superficie riflettente. Per ogni giorno in cui è tenuta lontano dall'Abisso, subisce 1d6 danni alla Costituzione.

Cavaliere della morte di Krynn

Posso uccidere con una singola parola. Posso scagliare una palla di fuoco in mezzo ai miei nemici. Comando uno squadrone di guerrieri scheletrici, che possono uccidere al solo tocco. Posso innalzare un muro di ghiaccio per proteggere coloro che servo. I miei occhi possono discernere l'invisibile. Gli incantesimi della comune magia si sgretolano in mia presenza.

- Lord Soth, Cavaliere della Rosa Nera

I cavalieri della morte sono la tremenda corruzione di coloro che un tempo erano i campioni di un dio. Nella storia di Krynn è esistita solo una manciata di queste creature, la maggior parte delle quali in vita erano Cavalieri di Solamnia. Gli dei del Male creano i cavalieri della morte per compensare i terribili atti di coloro che in vita rinnegarono le divinità del Bene.

Un cavaliere della morte indossa per sempre l'armatura e i simboli che portava in vita, di solito una versione corrotta di essi a rappresentare la sua condizione malvagia. Il suo corpo è decomposto, una versione rinsecchita di quello che era, e che porta qualsiasi ferita abbia posto fine alla sua vita mortale. Gli occhi di un cavaliere della morte sono rilucenti di arancio o di rosso, come se fossero illuminati da un fuoco interiore.

I cavalieri della morte parlano gli stessi linguaggi che parlavano in vita.

Creare un cavaliere della morte

Il "cavaliere della morte" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide di 6° livello o superiore (definita da qui in poi come "creatura base"). Il tipo della creatura cambia in

non morto. Mantiene tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto come indicato di seguito.

Dadi Vita: Aumentare tutti i Dadi Vita attuali e futuri al d12.

Classe Armatura: Il cavaliere della morte ha un bonus di armatura naturale +5, o l'armatura naturale della creatura base, quale sia la migliore.

Attacchi: I cavalieri della morte di solito combattono con armi da guerra, ma qualora venissero disarmati utilizzerebbero gli attacchi di contatto.

Danni: L'attacco di contatto del cavaliere della morte utilizza l'energia negativa per infliggere danni pari a 1d8 + il bonus di Carisma del cavaliere della morte a tutte le creature viventi. Ogni attacco di contatto riuscito infligge anche 1 danno di Costituzione. Superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV del cavaliere della morte + modificatore di Car del cavaliere della morte) dimezza i danni e nega il danno alla Costituzione. Le creature base con attacchi naturali possono utilizzare le loro armi naturali o l'attacco di contatto, come preferiscono.

Attacchi speciali: Un cavaliere della morte conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene quelli descritti di seguito.

Esplosione abissale (Sop): Una volta al giorno, un cavaliere della morte può produrre un'esplosione di fuoco innaturale che riempie una propagazione del raggio di 6 metri in un punto qualsiasi entro 120 + 12 metri per DV del cavaliere della morte. L'esplosione infligge 1d6 danni per DV del cavaliere della morte (massimo 20d6). Metà di questi danni sono da fuoco magico, ma la parte restante deriva direttamente dal potere divino e quindi non è riducibile da *protezione dall'energia (fuoco), scudo di fuoco (scudo gelido)* o magie simili. Superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + 1/2 dei DV del cavaliere della morte + modificatore di Car del cavaliere della morte), dimezza i danni.

Creare combattente scheletrico (Sop): Un cavaliere della morte con almeno 15 Dadi Vita può trasformare un umanoide morto (trapassato da non più di un anno) in un combattente scheletrico sotto il suo completo controllo. Il processo richiede un'ora di concentrazione da parte del cavaliere della morte, che deve essere cominciata da capo se viene interrotta. Il combattente scheletrico al servizio di un cavaliere della morte è da conteggiare nel suo totale di seguaci non morti (vedi sotto).

Aura di paura (Sop): I cavalieri della morte sono avvolti da una spaventosa aura di morte e male. Tutte le creature con meno di 5 DV ed entro 4,5 metri da un cavaliere della morte devono superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV del cavaliere della morte + modificatore di Car del cavaliere della morte) o essere colpiti da un incantesimo *paura* lanciato come un mago con i Dadi Vita del cavaliere della morte.

Parola del potere (Mag): Un cavaliere della morte con almeno 13 Dadi Vita può utilizzare una volta al giorno *parola del potere*, come un mago il cui livello dell'incantatore sia pari ai DV del cavaliere della morte. Un cavaliere della morte con 14 o meno Dadi Vita può utilizzare solo *parola del potere, accecare*. Un cavaliere della morte con 15 o più Dadi Vita può utilizzare invece *parola del potere, stordire*. Un cavaliere della morte con almeno 17 Dadi Vita può utilizzare invece *parola del potere, uccidere*.

Simbolo (Mag): Un cavaliere della morte con almeno 9 Dadi Vita può utilizzare una volta al giorno un *simbolo*, come un mago il cui livello dell'incantatore sia pari ai DV del cavaliere della morte. Un cavaliere della morte con 9 Dadi Vita può utilizzare solo *simbolo di dolore*, mentre un cavaliere della morte con 11 o più Dadi Vita può utilizzare invece *simbolo di morte*.

Capacità magiche (Mag): Un cavaliere della morte con almeno 9 Dadi Vita può utilizzare le seguenti capacità magiche come un mago il cui livello dell'incantatore sia pari ai DV del cavaliere della morte: 1 volta al giorno - *dissolvi magie, individuazione del magico* e *muro di ghiaccio*.

Incantesimi: Un cavaliere della morte può lanciare qualsiasi incantesimo che era in grado di lanciare in vita, a meno che delle restrizioni di allineamento non gli impediscano ora di lanciare un particolare incantesimo.

Una creatura base con la capacità di lanciare spontaneamente incantesimi *curare* che diventi un cavaliere della morte, perde la capacità, ma guadagna quella di lanciare spontaneamente incantesimi *infliggere*.

Seguaci non morti (Sop): Un cavaliere della morte attrae a sé tutte le creature non morte inferiori che si trovino in un raggio di 300 km. In questo modo può disporre fino al doppio dei propri Dadi Vita in Dadi Vita di seguaci. I seguaci arrivano nelle seguenti unità: 1d6 ghoul, 1d4 ghast, 1d12 scheletri Medi, 1d4 wight o 1d8 zombi Medi, una volta al mese. Queste creature rimangono al servizio del cavaliere della morte finché non vengono distrutte e sono in aggiunta a qualsiasi creatura il cavaliere della morte possa avere sotto il proprio comando in virtù del suo privilegio di classe di comandare o intimorire non morti.

Qualità speciali: Un cavaliere della morte conserva tutte le qualità speciali della creatura base e ottiene quelle descritte di seguito.

Riduzione del danno (Sop): Il corpo non morto di un cavaliere della morte è robusto, e fornisce alla creatura una riduzione del danno 10/magia.

Immunità (Str): I cavalieri della morte sono immuni a freddo, elettricità e *metamorfosi* oltre ad avere tutte le immunità possedute da un non morto (vedi "tratti da non morto", sotto).

Vedere invisibilità (Sop): Un cavaliere della morte può vedere le creature invisibili ed eteree come se fosse costantemente sotto l'effetto dell'incantesimo *vedere invisibilità*.

Resistenza agli incantesimi (Sop): Un cavaliere della morte sviluppa una resistenza agli incantesimi pari a 20 +1 per Dado Vita sopra i 10.

Evocare cavalcatura (Sop): Un cavaliere della morte ha la capacità di evocare una cavalcatura (generalmente un incubo, ma potrebbe essere qualsiasi altra specie normalmente utilizzata come

cavalcatura). La cavalcatura non deve avere più Dadi Vita della metà dei Dadi Vita del cavaliere della morte.

Una volta al giorno, come azione di round completo, un cavaliere della morte può richiamare magicamente la sua cavalcatura. La cavalcatura compare immediatamente accanto al cavaliere della morte e resta con lui per 2 ore per Dado Vita del cavaliere della morte; può essere congedata in qualsiasi momento con un'azione gratuita. La cavalcatura è sempre la stessa creatura ogni volta che viene evocata, sebbene il cavaliere della morte possa sciogliere dal servizio una particolare creatura. Ogni volta che la creatura viene richiamata, compare in piena salute, a prescindere da qualsiasi danno abbia ricevuto in precedenza. La cavalcatura compare con addosso qualsiasi equipaggiamento avesse quando è stata congedata. Richiamare una cavalcatura è un effetto di evocazione (richiamo).

Nel caso la cavalcatura del cavaliere della morte dovesse perire, scompare immediatamente, lasciando dietro di sé tutto l'equipaggiamento che stava trasportando. Il cavaliere della morte non potrà evocarne una nuova prima che siano passati trenta giorni o abbia guadagnato un nuovo livello, quale dei due eventi si verifichi per primo, anche se la cavalcatura viene riportata in qualche modo alla vita.

Immunità allo scacciare (Str): Un cavaliere della morte non può essere scacciato. Può però essere esiliato con *parola sacra*, come se fosse un esterno malvagio. (Il cavaliere della morte esiliato viene spedito nel piano in cui risiede la divinità malvagia che serve).

Tratti da non morto: Un cavaliere della morte è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni di caratteristica ai suoi punteggi di caratteristica fisici, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere *rianimato* e *resurrezione* funziona solo se è consenziente. Scurovisione 18 m.

Caratteristiche: Un cavaliere della morte riceve +4 alla Forza e +2 a Saggezza e Carisma. Essendo non morto, non possiede punteggio di Costituzione.

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Organizzazione: Solitario o truppa (vedi "seguaci non morti", pagina 214).

Grado di Sfida: Dipende dai Dadi Vita:

Dadi Vita	Grado di Sfida
Fino a 8	come creatura base +3
Da 9 a 16	come creatura base +4
17+	come creatura base +5

Tesoro: Doppio dello standard.

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi).

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: +5.

Esempio di cavaliere della morte

Un giovane del Nordmaar reclutato direttamente da Lord Ariakan, Sir Ausric Krell sorse fino al rango di "Guerriero della Notte" tra le fila dei Cavalieri di Takhisis, servendo e combattendo direttamente agli ordini di Lord Ariakan durante la Guerra del Caos. Disonorando se stesso e disobbedendo a qualsiasi principio dei Cavalieri Scuri, Ausric complottò in segreto contro il suo signore, e alla fine avvelenò la cavalcatura di Ariakan prima dell'ultima, fatale battaglia contro le forze del Caos.

Chiunque avesse scoperto l'inganno di Ausric morì in battaglia, e anche lui venne sopraffatto e ucciso dai nemici. La dea Zeboim, però, scoprì la verità sulla morte del figlio e fu determinata nell'idea di vendicarlo. Per questo motivo maledì Ausric a trascorrere un'eterna esistenza di tormenti.

Ausric si risvegliò per trovarsi di nuovo alla Rocca della Tempesta, ora abbandonata dai Cavalieri Scuri. La rocca ora è dimora solo dei morti, e le costanti tempeste che avvolgono l'isola hanno danneggiato l'edificio prematuramente. In questo luogo Ausric soffre e complotta, signore e prigioniero della dimora avvolta nella tempesta che un tempo era casa dell'ordine dei cavalieri che servì e tradì.

Sir Ausric Krell: Cavaliere della morte guerriero5/cavaliere del giglio7; GS 17; non morto Medio; DV 12d12; pf 90; Iniz +5; Vel 9 m; CA 28 (contatto 11, colto alla sprovvista 27); Att base +12; Lottare +19; Att +21 mischia (1d8+9/17-20, *spada lunga affilata+2*) o +19 mischia (1d8+2 e 1 Cos, contatto, vedi testo); Att comp +21/+16/+11 mischia (1d8+9/17-20, *spada lunga affilata+2*) o +19 mischia (1d8+2 e 1 Cos, contatto, vedi testo); AS esplosione abissale, aura di paura, *parola del potere, simbolo*, capacità magiche, incantesimi, seguaci non morti; QS mobilità in armatura, riduzione del danno 10/magia, immunità, vedere invisibilità, evocare cavalcatura, immunità allo scacciare, tratti da non morto, RI 22; AL LM; TS Temp +9, Rifl +4, Vol +8; For 24, Des 18, Cos -, Int 14, Sag 17, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Cavalcare +19, Conoscenze (religioni) +5, Diplomazia +4, Osservare +9, Saltare +14, Scalare +9; Attacco in Sella, Autorità, Carica Devastante, Combattere in Sella, Disarmare Migliorato, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Schivare, Vincolo d'Onore.

Esplosione abissale (Sop): Una volta al giorno, Krell può produrre un'esplosione di fuoco innaturale che riempie una propagazione del raggio di 6 metri in un punto qualsiasi entro 264 metri. L'esplosione infligge 12d6 danni. Metà di questi danni sono da fuoco magico, ma la parte restante deriva direttamente dal potere divino e quindi non è riducibile da *protezione dall'energia (fuoco), scudo di fuoco (scudo gelido)* o magie simili. Superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 18 dimezza i danni.

Aura di paura (Sop): Tutte le creature con meno di 5 DV ed entro 4,5 metri da Krell devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18

Sir Ausric

o essere colpite da un incantesimo *paura* lanciato da un mago di 12° livello.

Parola del potere (Mag): 1 volta al giorno - *parola del potere, accecare* lanciato da un mago di 12° livello.

Simbolo (Mag): 1 volta al giorno - *simbolo di dolore* o *simbolo di paura* lanciato da un mago di 12° livello.

Capacità magiche (Mag): 1 volta al giorno - *dissolvi magie, individuazione del magico* e *muro di ghiaccio.*

Seguaci non morti (Sop): Krell può avere fino a 24 DV di seguaci, compresi ghoul, ghast, scheletri Medi, wight o zombi Medi una volta al mese. Queste creature rimangono al servizio di Krell finché non vengono distrutte. Queste creature sono in aggiunta a qualsiasi creatura il cavaliere della morte possa avere sotto il proprio comando in virtù del suo privilegio di classe di comandare o intimorire non morti.

Immunità (Str): Krell è immune al freddo, elettricità e *metamorfosi* oltre ad avere tutte le immunità possedute da un non morto.

Vedere invisibilità (Sop): Krell può vedere le creature invisibili ed eteree come se fosse costantemente sotto l'effetto dell'incantesimo *vedere invisibilità.*

Evocare cavalcatura (Sop): Krell ha la capacità di evocare una cavalcatura (generalmente un incubo, ma potrebbe essere qualsiasi altra specie normalmente utilizzata come cavalcatura). La cavalcatura non può avere più di 6 Dadi Vita.

Una volta al giorno, come azione di round completo, Krell può richiamare magicamente la sua cavalcatura. La cavalcatura compare immediatamente accanto a Krell e resta con lui per 24 ore; può essere congedata in qualsiasi momento con un'azione gratuita. La cavalcatura è sempre la stessa creatura ogni volta che viene evocata, sebbene Krell possa sciogliere dal servizio una particolare creatura. Ogni volta che la creatura viene richiamata, compare in piena salute, a prescindere da qualsiasi danno abbia ricevuto in precedenza. La cavalcatura compare con addosso qualsiasi equipaggiamento avesse quando è stata congedata. Richiamare una cavalcatura è un effetto di evocazione (richiamo).

Nel caso la cavalcatura di Krell dovesse perire, scompare immediatamente, lasciando dietro di sé tutto l'equipaggiamento che stava trasportando. Krell non potrà evocarne una nuova prima che siano passati trenta giorni o abbia guadagnato un nuovo livello, quale dei due eventi si verifichi per primo, anche se la cavalcatura viene riportata in qualche modo alla vita.

Immunità allo scacciare (Str): Krell non può essere scacciato. Può però essere esiliato con *parola sacra*, come se fosse un esterno malvagio. (Se esiliato viene spedito nell'Abisso).

Oggetti: Armatura completa+2, spada lunga affilata+2.

Combattente scheletrico

I combattenti scheletrici erano in vita minacciosi combattenti che ora sono obbligati a continuare a combattere dopo la morte. Di solito indossano la stessa armatura e impugnano le stesse armi che avevano al momento della morte, sebbene alcuni padroni li riarmino con equipaggiamento di qualità superiore.

A prima vista un combattente scheletrico non sembra diverso da un normale scheletro, sebbene possa essere meglio equipaggiato. Le sue ossa ap-

paiono spezzate e ingiallite dal tempo, sebbene non perda né vigore né forza a causa di ciò. Le orbite del combattente scheletrico sono due cavità nere, eccetto per una minuscola luce rossa.

Per essere adatto alla trasformazione in combattente scheletrico, un personaggio deve essere almeno di 3° livello.

I combattenti scheletrici comprendono gli stessi linguaggi che parlavano in vita, ma non sono in grado di comunicare verbalmente.

Combattente scheletrico

Creare un combattente scheletrico

"Combattente scheletrico" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide (definita da qui in poi come "creatura base"). Il tipo della creatura diventa non morto. Mantiene tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto come indicato di seguito.

Dadi Vita: Aumentare tutti i Dadi Vita attuali e futuri al d12.

Classe Armatura: Il combattente scheletrico ha un bonus di armatura naturale +2 o quello della creatura base, quale sia il migliore.

Attacchi: Un combattente scheletrico normalmente combatte con armi da guerra, ma se viene disarmato può utilizzare il suo attacco di contatto.

Danni: L'attacco di contatto del combattente scheletrico utilizza l'energia negativa per infliggere 1d6 danni più il modificatore di Forza del combattente scheletrico. Una creatura base con degli attacchi naturali può utilizzare questi o l'attacco di contatto, come preferisce.

Qualità speciali: Un combattente scheletrico conserva tutte le qualità speciali della creatura base e guadagna quelle descritte in seguito.

Riduzione del danno (Sop): Un combattente scheletrico è privo di carne e organi interni, guadagnando così una riduzione del danno 5/contundente.

Immunità (Str): I combattenti scheletrici sono immuni al freddo, elettricità e *metamorfosi* oltre a tutte le altre immunità possedute dai non morti (vedi "tratti da non morto", sotto).

Resistenza agli incantesimi (Sop): Un combattente scheletrico sviluppa una resistenza agli incantesimi pari a 13 +1 per livello del personaggio o Dado Vita.

Tratti da non morto: Un combattente scheletrico è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni di caratteristica ai suoi punteggi di caratteristica fisici, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere *rianimato* e *resurrezione* funziona solo se il combattente è consenziente. Scurovisione 18 m.

Caratteristiche: Un combattente scheletrico riceve un bonus di +2 alla Forza. Essendo un non morto non ha punteggio di Costituzione.

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo.
Organizzazione: Solitario o truppa.
Grado di Sfida: Lo stesso del personaggio +1.
Tesoro: Standard.
Allineamento: Sempre neutrale malvagio.
Avanzamento: Per classe del personaggio.

Cerchietti dorati

Se un cavaliere della morte crea un combattente scheletrico, questo deve servire il suo padrone fino alla distruzione del cavaliere della morte o del combattente scheletrico. Quando il combattente scheletrico viene creato tramite la magia arcana o divina, la sua anima rimane intrappolata in un cerchietto dorato, che può quindi essere utilizzato per dare ordini alla creatura. A meno che non gli venga ordinato altrimenti, un combattente scheletrico farà di tutto per recuperare il cerchietto dorato e riottenere la libertà. Il cerchietto di un combattente scheletrico è molto simile al filatterio di un lich.

L'incantatore che crea il cerchietto dorato deve essere un chierico, mistico, stregone o mago di almeno 6° livello con il talento Creare Oggetti Meravigliosi. Il cerchietto dorato costa 60.000 acc e 2.400 PE per la creazione e ha un livello dell'incantatore pari a quello del creatore al momento della sua forgiatura.

Fisicamente, il cerchietto dorato è una fascia dorata senza particolarità, con una circonferenza

sufficientemente grande per adattarsi alla testa del creatore. Il cerchietto dorato ha durezza 10, 20 punti ferita e una CD per spezzare 20.

Esempio di combattente scheletrico

Grimix, un minotauro barbaro che sopravvisse ad un naufragio sull'isola della Rocca della Tempesta, venne sfidato dal cavaliere della morte, Sir Ausric. Non essendo certo persona da tirarsi indietro, Grimix affrontò il cavaliere della morte e venne rapidamente eliminato. Ausric ammirò il coraggio del minotauro anche in una situazione così disperata, e lo rianimò come combattente scheletrico affinché diventasse un suo servitore. Grimix odia il suo padrone non morto e maledice la propria malasorte, ma è costretto a servire Ausric finché uno dei due non verrà distrutto.

Grimix: Combattente scheletrico barbaro 4; GS 5; non morto Medio (umanoide atipico [minotauro]); DV 4d12; pf 35; Iniz +3; Vel 12 m; CA 15 (contatto 13, colto alla sprovvista 12); Att base +4; Lotta +10; Att +10 mischia (1d12+6/x3, ascia bipenne) o +10 mischia (1d6+6 energia negativa, contatto); Att comp +10 mischia (1d12+6/x3, ascia bipenne) e +5 mischia (1d6+6, incornata); o +10 mischia (1d6+6 energia negativa, contatto); AS ira 1 volta al giorno; QS riduzione del danno 5/contundente, immunità, schivare prodigioso, tratti da non morto, resistenza agli incantesimi 17; AL NM; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +4; For 22, Des 17, Cos -, Int 12, Sag 16, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Intimidire +12, Osservare +4, Saltare +13, Scalare +13, Sopravvivenza +12; Attacco Poderoso, Spinta Migliorata.

Immunità (Str): Grimix è immune al freddo, elettricità e *metamorfosi* oltre ad avere tutte le altre immunità possedute dai non morti.

Oggetti: Ascia bipenne.

Draconico

I draconici o "uomini-drago" vennero creati nell'Era della Disperazione, negli anni precedenti la Guerra delle Lance. Prodotti dalle uova rubate dei draghi metallici e l'utilizzo di perversa magia rituale sviluppata dalla Regina delle Tenebre stessa, i draconici furono utilizzati inizialmente come sacrificabili truppe d'assalto. I draconici, però, ereditarono l'intelligenza e il desiderio di sopravvivenza dei loro genitori draghi e sopravvissero alla Guerra delle Lance, cercando di ritagliarsi un posto nel mondo.

Poco dopo la Guerra del Caos, nella regione di Teyr fu fondata una nazione di draconici. Con la comparsa di draconici femmina durante la Guerra del Caos, i draconici ora sono in grado di riprodursi e possono essere a pieno diritto considerati una delle razze di Krynn.

Tratti dei draconici

Tutti i draconici condividono i seguenti tratti.

Tratti da drago (Str): Immune agli effetti di *sonno* e *paralisi*, scurovisione 36 m, visione crepuscolare, percezione cieca 18 m, olfatto acuto 18 m.

Immunità alle malattie (Str): I draconici sono immuni a tutte le malattie.

Planare (Str): Un draconico alato (ovvero tutti i draconici eccetto gli aurak) possono utilizzare le loro ali per planare, negando i danni provocati dalle cadute da qualsiasi altezza. Possono anche spostarsi orizzontalmente per uno spazio pari al quadruplo della distanza verticale percorsa.

Ispirato dai draghi (Str): I draconici vengono attirati dai draghi malvagi, e nutrono grande reverenza nei loro confronti. Quando sono agli ordini di un drago, i draconici ricevono un bonus morale di +1 a tutti i tiri per colpire e ai tiri salvezza.

Metabolismo lento (Str): I draconici possono sopravvivere con un decimo del cibo e dell'acqua necessari a sostenere un umano.

Draconico, Aurak

Drago Medio
Dadi Vita: 8d12 (76 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+1 Des, +6 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +8/+8
Attacco: Raggio di energia +9 contatto a distanza (1d8+2) o artiglio +8 mischia (1d4)
Attacco completo: 2 raggi di energia +9 contatto a distanza (1d8+2) o 2 artigli +8 mischia (1d4) e morso +3 mischia (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, spasmo mortale, raggio di energia, capacità magiche, incantesimi
Qualità speciali: Forma alternativa, passo dimensionale, *camuffare se stesso*, tratti da draconico, resistenza agli incantesimi 20
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +7, Vol +6
Caratteristiche: For 10, Des 12, Cos 10, Int 14, Sag 10, Car 14
Abilità: Ascoltare +11, Cercare +13, Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +13, Diplomazia +13, Intimidire +13, Osservare +11, Sapienza Magica +13
Talenti: Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (invocazione), Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Spesso legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

I draconici aurak sono uomini-drago potenti e molto pericolosi che fanno ampio uso di magia e capacità magiche.

I draconici aurak sono alti e snelli, tra i 1,95 e 2,10 metri di altezza da adulti, senza alcuna caratteristica che permetta di distinguere maschi da femmine. Hanno code corte e tozze e lunghe zanne affilate. A differenza degli altri draconici non hanno ali. Le scaglie degli aurak sono di oro lu-

cente alla nascita, e divengono più scure con l'avanzare dell'età. Gli occhi sono rossi, verdi o neri.

I draconici aurak indossano lunghe vesti oppure decorano i loro corpi ad indicare rango e superiorità razziale. Se necessario, utilizzano gli incantesimi o i loro poteri innati per assumere qualsiasi camuffamento necessario.

Essendo i draconici più rari, è difficile che gli aurak si radunino in gran numero, sebbene spesso siano incontrati come parte di un gruppo più numeroso di draconici. Sono temuti e rispettati dai loro compagni.

Draconico aurak

Combattimento

Gli aurak non sono guerrieri impulsivi e colpiscono solo dopo che un'attenta pianificazione ha ridotto al minimo tutti i rischi. Gli aurak non usano praticamente mai le loro armi naturali in combattimento, preferendo affidarsi ai loro raggi di energia.

Arma a soffio (Sop): Un aurak può produrre una nube velenosa con un cono di 1,5 metri tre volte al giorno. Qualsiasi vittima all'interno della nube subisce 1d4 danni temporanei alla Forza e rimane accecata per 1d4 round (tiro salvezza sulla Tempra con CD 14 per negare). La CD è basata sulla Costituzione.

Spasmo mortale (Sop): Quando un aurak muore, esplode in un contraccolpo di energia magica. L'esplosione infligge 3d6 danni a tutte le creature entro 1,5 metri dall'aurak. Le creature colpite possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 per dimezzare i danni. La CD è basata sulla Costituzione.

Raggio di energia (Sop): Gli aurak possiedono la capacità di generare raggi di energia di forza da ciascuna mano. Il raggio ha una gittata di 18 metri, e l'aurak deve riuscire a colpire con un attacco di contatto a distanza. Il raggio infligge danni pari a 1d8 più il modificatore di Carisma dell'aurak. Quando fa uso della capacità *camuffare se stesso* l'aurak che fa uso di questa capacità sembra utilizzare un'arma appropriata alla forma assunta.

Capacità magiche: A volontà - *invisibilità superiore, suggestione* (CD 15); 1 volta al giorno - *dominare persone* (CD 17). Livello dell'incantatore 8°; CD del tiro salvezza 12 + livello dell'incantesimo. La CD dei tiri salvezza è basata sul Carisma.

Incantesimi: In aggiunta alle sue capacità magiche innate, un aurak può lanciare incantesimi come uno stregone di 8° livello. Preferisce gli incantesimi di invocazione e le illusioni che lo aiutano a camuffarsi.

Tipici incantesimi conosciuti: (6/7/7/5/3; CD del tiro salvezza 12 + livello dell'incantesimo); 0 - *aprire/chiudere, frastornare, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, suono fantasma*; 1° - *colpo accurato, dardo incantato, scudo, sonno, stretta folgorante*; 2° - *cecità/sordità, immagine speculare, raggio rovente*; 3° - *intermittenza, fulmine*; 4° - *muro di fuoco.*

Forma alternativa (Sop): Un aurak maschio può assumere qualsiasi forma di animale Medio o Piccolo con un'azione standard tre volte al giorno. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi* lanciato da uno stregone di 8° livello, ma l'aurak non recupera i punti ferita per il mutamento di forma e può solo assumere l'aspetto di un animale. L'aurak può rimanere nella sua forma animale finché non decide di assumerne una nuova o di tornare alla sua forma naturale.

***Passo dimensionale* (Mag):** Fino a tre volte al giorno, l'aurak può effettuare un teletrasporto a corto raggio. Questa capacità funziona esattamente come l'incantesimo *porta dimensionale* ma ha un raggio di azione limitato a 18 metri e l'aurak può trasportare solo se stesso e l'equipaggiamento indossato.

***Camuffare se stesso* (Mag):** Tre volte al giorno, un aurak può utilizzare una capacità simile all'incantesimo *camuffare se stesso* per assomigliare ad uno specifico umanoide e imitarne perfettamente la voce. L'effetto dura solo 2d6+6 minuti ed è limitato ad un umano o umanoide che l'aurak abbia in precedenza incontrato.

Personaggi aurak

Quasi tutti gli aurak acquisiscono livelli in una classe che permetta l'uso di incantesimi arcani. La classe preferita dall'aurak è lo stregone. Quando un aurak avanza di livello come stregone, aggiunge i suoi livelli da stregone alla sua capacità innata di lanciare incantesimi. Ad esempio, un aurak stregone di 7° livello ha gli incantesimi al giorno, incantesimi conosciuti e livello dell'incantatore di uno stregone di 15° livello. Tuttavia, il

suo bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base e famiglio (se lo ha), sono determinati sommando le caratteristiche appropriate di uno stregone di 7° livello alle statistiche base dell'aurak.

Draconico, Baaz

Drago Medio
Dadi Vita: 2d12+5 (18 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+3 naturale, +4 giaco di maglia), contatto 10, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +2/+2
Attacco: Artiglio +2 mischia (1d4) o spada lunga +2 mischia (1d8)
Attacco completo: 2 artigli +2 mischia (1d4) e morso -3 mischia (1d3); o spada lunga +2 mischia (1d8) e morso -3 mischia (1d3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Spasmo mortale
Qualità speciali: Tratti da draconico, resistenza agli incantesimi 8
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +3, Vol +2
Caratteristiche: For 11, Des 11, Cos 13, Int 8, Sag 8, Car 10
Abilità: Ascoltare +4, Camuffare +5, Intimidire +5, Osservare +4, Raggirare +5
Talenti: Correre, Robustezza
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Sezione (2-5), truppa (20-40 più 1 capo di 3°-6° livello), o squadrone (40-60 più 2 comandanti di truppa di 3°-6° livello e 1 comandante di 4°-10° livello). I draconici baaz operano insieme a draconici di altro tipo, che possono essere compresi nelle organizzazioni sopra descritte.
Grado di Sfida: 2
Tesoro: 50% monete; 50% beni; oggetti standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +1

Draconico baaz

I baaz sono i draconici più piccoli, tra gli 1,50 e gli 1,80 metri di altezza. Hanno corte e tozze code, un paio di ali sottili, muso da lucertola con piccole zanne e corpi scagliosi. Le femmine appaiono identiche ai maschi, eccetto per la struttura più snella. I baaz appena nati hanno scaglie d'ottone lucente, che diventa opaco fino ad essere quasi verde quando raggiungono la maturità. Gli occhi dei baaz sono rosso sangue.

Amano travestimenti, trucchi e abiti molto decorativi, e spesso vengono incontrati camuffati. Nascondono le loro ali sotto lunghe vesti scure e celano i loro lineamenti con grandi cappucci e maschere. Questi abiti gli permettono di passare per le terre civilizzate senza farsi notare.

Le bande di baaz di solito si nascondono in qualsiasi sorta di edificio in rovina. Dato che sono così abili nel camuffarsi, spesso vivono senza farsi notare nel centro degli insediamenti umani.

I baaz occupano l'ultimo gradino della scala dell'ordine sociale draconico. Tendono ad avere una natura caotica ed egoista quando pensano di potersela cavare. I maschi baaz servono da soldati e operai, mentre le femmine sono molto apprezzate come dirigenti e comandanti militari di basso rango.

Le femmine baaz spesso dispongono dell'abilità Diplomazia al posto di Raggirare.

Combattimento

I baaz sono guerrieri crudeli e sadici, in particolare se ubriachi (uno stato in cui spesso scendono prima di entrare in battaglia; l'ubriachezza non danneggia le loro capacità). Amano affrontare i nemici senza particolari tecniche, sferrando colpi con le loro armi per infliggere più danni possibili.

Spasmo mortale (Sop): Quando un baaz muore si trasforma istantaneamente in pietra. Se l'avversario ha inflitto il colpo letale con un'arma manufatta tagliente o perforante, deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 12. Se lo fallisce, l'arma rimane bloccata nel draconico pietrificato e non può essere rimossa. Il baaz si riduce in polvere in 1d4 minuti dopo la morte (liberando qualsiasi arma intrappolata). Mentre è pietrificato, un incantesimo *carne in pietra* permette di ritrasformare il baaz in carne e di rimuovere l'arma bloccata, ma il draconico rimane comunque morto. Gli oggetti in possesso del baaz (e qualsiasi cosa rimanga intrappolata nel suo corpo di pietra) non sono influenzati dalla pietrificazione e dalla susseguente dissoluzione. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Personaggi baaz

La classe preferita dai baaz è il guerriero. La maggior parte dei capi baaz sono guerrieri o bar-

bari. Vedi Capitolo 1: "Razze" per i dettagli sull'interpretazione di personaggi baaz.

Draconico, Bozak

Drago Medio
Dadi Vita: 4d12 (26 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +4/+5
Attacco: Artiglio +5 mischia (1d4+1) o spada corta +5 mischia (1d6+1) o arco lungo +4 a distanza (1d8)
Attacco completo: 2 artigli +5 mischia (1d4+1) e morso +0 mischia (1d4+1); o spada corta +5 mischia (1d6+1); o arco lungo +4 a distanza (1d8)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Spasmo mortale, incantesimi
Qualità speciali: Tratti da draconico, resistenza agli incantesimi 14
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +4
Caratteristiche: For 12, Des 10, Cos 10, Int 12, Sag 10, Car 12
Abilità: Ascoltare +7, Cercare +8, Concentrazione +7, Conoscenze (arcane) +8, Diplomazia +8, Intimidire +8, Osservare +7, Raggirare +8, Sapienza Magica +8
Talenti: Correre, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Banda (2d6)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +3

Draconico bozak

I draconici bozak sono uomini-drago dalle scaglie di bronzo che entrano in battaglia utilizzando le loro doti magiche e spesso alla guida di altri draconici.

I bozak sono alti tra gli 1,80 e i 1,95 metri, con grandi ali artigliate che si ergono quasi 30 cm sopra le loro spalle. Di solito rinunciano all'armatura in favore della manovrabilità e quando ne indossano una è sempre dei tipi più leggeri. I bozak hanno occhi gialli o ambra e denti grigio chiaro.

Intelligenti e spietati, i bozak hanno una capacità naturale nell'uso della magia arcana, ma sono portati anche allo studio della magia divina. Alcuni servono in ruoli guida nelle comunità draconiche, mentre altri organizzano servizi religiosi dedicati agli dei del male.

Sia i maschi che le femmine bozak possiedono un istinto naturale nell'organizzare e comandare.

Combattimento

I bozak sono guerrieri cauti e meschini. Quando è possibile, attaccano da lontano con incantesimi o armi a distanza, per poi caricare con gli attacchi in mischia. Una delle tecniche favorite dai bozak è di caricare la vittima correndo su tutte e quattro le zampe, sbattendo le ali e sibilando mentre serrano la spada o qualsiasi altra arma tra i denti. I bozak raramente mostrano pietà una volta che iniziano a combattere, a meno che non ci sia un buon motivo per lasciare in vita il nemico.

I bozak sono discretamente abili con le loro armi naturali, ma di solito preferiscono combattere con le armi da mischia. Le armi preferite comprendono spade corte, pugnali e qualsiasi altra arma che possa essere trasportata in bocca mentre corrono. La maggior parte dei bozak ha con sé armi a distanza oltre alle spade o pugnali preferiti.

Spasmo mortale (Sop): Quando un bozak muore, la sua pelle scagliosa si scioglie e cade dalle ossa in una nube di polvere. Le ossa esplodono immediatamente, infliggendo 1d6 danni a tutte le creature entro un raggio di 3 metri. Le creature colpite possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 12 per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Incantesimi: Un bozak può lanciare incantesimi come uno stregone di 4° livello.

Tipici incantesimi conosciuti: (6/7/3; CD del tiro salvezza 11 + livello dell'incantesimo); 0 - *individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, resistenza, riparare*; 1° - *dardo incantato, foschia occultante, stretta folgorante*; 2° - *raggio rovente.*

Personaggi bozak

La maggior parte dei capi bozak sono incantatori arcani o divini. La classe preferita dai bozak è lo stregone. Quando un bozak avanza di livello come stregone, somma i suoi livelli da stregone alla sua capacità innata di lanciare incantesimi. Ad esempio, un bozak

stregone di 9° livello ha gli incantesimi al giorno, incantesimi conosciuti e livello dell'incantatore di uno stregone di 13° livello. Tuttavia, il suo bonus di attacco base, bonus ai tiri salvezza base e famiglio (se lo ha), sono determinati sommando le caratteristiche appropriate di uno stregone di 9° livello alle statistiche base del bozak.

Draconico, Kapak

Drago Medio
Dadi Vita: 2d12+5 (17 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +2 naturale, +2 corazza di cuoio), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +2/+2
Attacco: Spada corta +2 mischia (1d6 più veleno) o arco corto +3 a distanza (1d6)
Attacco: Spada corta +2 mischia (1d6 più veleno) e morso -3 mischia (1d4 più veleno); o arco corto +3 a distanza (1d6)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Spasmo mortale, veleno (solo i maschi), attacco furtivo +1d6
Qualità speciali: Tratti da draconico, saliva curativa (solo le femmine), resistenza agli incantesimi 11
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +2
Caratteristiche: For 11, Des 13, Cos 13, Int 8, Sag 8, Car 11
Abilità: Ascoltare +4, Cercare +4, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +6, Osservare +4
Talenti: Correre, Robustezza
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Sezione (2-5), truppa (20-40 più 1 capo di 4°-7° livello), o squadrone (40-60 più 2 comandanti di truppa di 4°-7° livello e 1 comandante di 5°-10° livello). I draconici kapak operano insieme a draconici di altro tipo, che possono essere compresi nelle organizzazioni sopra descritte.
Grado di Sfida: 4
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

I kapak sono uomini-drago velenosi, che spargono il loro veleno direttamente sulle proprie lame prima di entrare in battaglia e che si dissolvono in pozze di acido letale quando vengono uccisi.

I kapak sono alti circa 1,80 metri e hanno un torso liscio con lunghe braccia. Le loro scaglie sono di rame opaco tinte di verde, gli occhi di color arancio o marrone scuro. Corti ciuffi di capelli marrone scuro o biondo gli pendono da entrambi i lati della bocca. Una morbida peluria copre le piante dei piedi, permettendogli di muoversi silenziosamente. I kapak indossano armature leggere per avere massima libertà di movimento e cogliere i migliori vantaggi dalla loro furtività naturale.

La caratteristica più esotica del kapak è una serie di ghiandole situate sotto la lingua. I kapak maschi secernono continuamente una bava velenosa, mentre la saliva delle femmine kapak ha portentose proprietà curative.

Né i maschi né le femmine mostrano alcuna attitudine al ragionamento, e non sono neppure troppo percettivi, cosa che li rende migliori come seguaci che come capi. È di solito un draconico di altra specie o una creatura di razza diversa a comandare una forza di kapak.

I kapak maschi sono combattenti feroci, capaci di alternare alla forza bruta un'astuzia sorprendente. Le femmine sono altrettanto abili, ma sembrano possedere un istinto materno nei confronti degli altri draconici, utilizzando i loro poteri curativi per aiutare i loro compagni.

Combattimento

Sebbene abbiano un'intelligenza limitata, i kapak sono guerrieri eccezionali, di un'astuzia diabolica nella loro capacità di prendere di sorpresa le vittime e sfruttarne le debolezze. Grazie alla loro astuzia, i kapak sono ottimi assassini. I kapak maschi spesso leccano le loro armi prima di entrare in combattimento, allo scopo di ricoprirle di veleno.

Draconico kapak

Spasmo mortale (Sop): Quando un kapak muore, il suo corpo si dissolve istantaneamente in un pozza d'acido del raggio di 1,5 metri. Tutte le creature all'interno di quest'area subiscono 1d6 danni da acido per ogni round trascorso nella pozza. L'acido evapora in 1d6 round. Tutte le armature, le armi e gli oggetti trasportati dal kapak subiscono danni da acido.

Veleno (Str): Morso o lama leccata (solo i kapak maschi); tiro salvezza sulla Tempra con CD 12; danno iniziale 1d6 Des, danno secondario paralisi per 2d6 minuti. Prima di entrare in combattimento, i kapak maschi spesso leccano le lame delle loro spade (cosa che richiede un'azione di round completo). Il veleno rimane sulla lama per 3 round, o finché il kapak non riesce a colpire con la spada, quale dei due eventi si verifichi per primo. I kapak, sia maschi che femmine, sono immuni al veleno dei kapak maschi. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Attacco furtivo: Se un kapak coglie alla sprovvista un avversario, può colpirlo in un punto vitale e infliggere danni addizionali. Fondamentalmente, l'attacco del kapak infligge 1d6 danni extra ogni volta il bersaglio del kapak si vede negato il suo bonus di Destrezza alla CA (che abbia o meno un bonus di Destrezza) o quando il kapak attacca il bersaglio ai fianchi. Nel caso il kapak ottenga un colpo critico con un attacco furtivo, i danni extra non vanno moltiplicati.

Gli attacchi a distanza possono essere considerati attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova entro 9 metri.

Un kapak può compiere un attacco furtivo solo contro creature viventi con un'anatomia distinguibile: non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee sono privi di zone vitali da colpire. Qualsiasi creatura invulnerabile ai colpi critici ignora anche gli attacchi furtivi. Il kapak deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da distinguere un punto vitale e deve essere a portata di quel punto. Il kapak non può effettuare un attacco furtivo mentre colpisce una creatura con occultamento o colpendo gli arti di una creatura i cui punti vitali sono fuori portata.

Se un kapak ottiene un bonus di attacco furtivo da altre fonti (come i livelli da ladro), i bonus ai danni sono cumulativi.

Saliva curativa (Str): La saliva di un kapak femmina cura le ferite. Se un kapak femmina lecca una ferita, la creatura ferita recupera 2d6 punti ferita. Una creatura può essere curata dalla saliva di un kapak femmina solo una volta ogni quattro ore, e un kapak non può guarirsi con la propria saliva. La saliva di un kapak femmina non guarisce quando viene trasmessa con il morso.

Abilità: I kapak ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Personaggi kapak

La classe preferita di un draconico kapak è il ladro. La maggior parte dei capi kapak sono multiclasse guerriero/ladro. Vedi Capitolo 1: "Razze" per i dettagli sull'interpretazione di personaggi kapak.

Draconico, Sivak

Drago Grande
Dadi Vita: 6d12+12 (51 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 18 m (scarsa)
Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +4 naturale, +7 mezza armatura), contatto 9, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +6/+13
Attacco: Artiglio +8 mischia (1d6+3) o coda +8 mischia (2d4+4) o spadone +9 mischia (2d6+5/19-20)
Attacco completo: 2 artigli +8 mischia (1d6+3) e morso +6 mischia (1d8+1); o coda +8 mischia (2d4+4); o spadone +9 mischia (2d6+5/19-20) e morso +6 mischia (1d8+1)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Spasmo mortale, sbilanciare
Qualità speciali: Tratti da draconico, mutare forma (solo maschi) o mimetizzarsi (solo femmine), resistenza agli incantesimi 16
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 16, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 10
Abilità: Ascoltare +9, Camuffare +5, Diplomazia +4, Intimidire +9, Raccogliere Informazioni +4, Raggirare +5, Saltare +5, Scalare +5
Talenti: Arma Focalizzata (spadone), Correre, Iniziativa Migliorata, Multiattacco
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Banda (2d6)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

I draconici sivak sono uomini-drago dalle scaglie d'argento che utilizzano i loro poteri innati per confondersi tra i nemici prima di attaccare con furia selvaggia.

I sivak sono i draconici fisicamente più grossi. I maschi sono alti tra i 2,55 e i 2,70 metri, con le femmine in media 15 cm più basse. I draconici sivak indossano armature pesanti quando entrano in battaglia, ma di solito indossano armature leggere o nessuna armatura quando sono impegnati in missioni di spionaggio o perlustrazione. Le armature dei sivak sono costruite in modo da lasciare spazio alle loro enormi ali.

Alcuni draconici sivak possono essere incontrati camuffati, facenti uso della loro innata capacità di mimetizzarsi tra le altre razze senza farsi notare. Alcuni sivak utilizzano queste capacità per dimorare per lunghi periodi tra i loro nemici senza farsi individuare.

Tranne per gli aurak, che sono molto rari, i draconici sivak sono i più potenti e rispettati della razza draconica. Spesso sono i capi delle comunità e delle unità militari draconiche.

I sivak amano le bevande pesanti, ma come per i baaz, l'alcool non ha alcun effetto sulla loro capacità di combattere. I sivak mangiano praticamente qualsiasi cosa, ma apprezzano in particolar modo la carne di elfo.

Draconico sivak

Combattimento

I sivak attaccano divorati dalla sete di sangue, e amano osservare le sofferenze dei feriti quanto una bella uccisione. Lavorano bene in squadra, difendendosi gli uni gli altri contro attacchi inaspettati e circondando gli avversari per assalirli da tutti i lati. I sivak di solito preferiscono evitare di combattere fino alla morte, volando via al sicuro quando una battaglia volge contro di loro per poi tornare un altro giorno a vendicarsi dei loro nemici.

La flessibilità di movimento dei sivak gli offre un forte vantaggio tattico. Possono correre su tutte e quattro le zampe, planare silenziosamente dall'alto o attaccare dall'aria. Molti loro avversari ignorano l'esistenza di draconici volanti, cosa che dà ai sivak l'ulteriore vantaggio della sorpresa: ad esempio, un sivak in carica su tutte e quattro le zampe può improvvisamente sollevarsi in aria e colpire il suo avversario alle spalle.

I sivak attaccano con le loro armi naturali, utilizzando spesso artigli e morsi o utilizzando le loro lunghe e pesanti code, che spesso utilizzano per sbilanciare gli avversari. Amano anche l'uso di diverse armi, tra le quali preferiscono lunghi spadoni seghettati.

Spasmo mortale (Sop): Quando un sivak maschio muore, cambia forma, assumendo l'aspetto dell'umanoide che lo ha ucciso. Questa forma mortale dura per tre giorni, poi l'intero corpo comincia a decomporsi in una polvere nera. Se l'uccisore del sivak è più grande del sivak oppure non è umanoide, il sivak esplode in una vampata di fuoco, infliggendo 2d4 danni da fuoco a tutte le creature entro un raggio di 3 metri (tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per negare). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Quando muore una femmina sivak esplode in una vampata di fuoco, infliggendo 2d4 danni da fuoco a tutte le creature entro un raggio di 3 metri (tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per negare). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Sbilanciare (Str): Un sivak che colpisce con

La creazione di un draconico

I draconici furono creati originariamente nell'Era della Disperazione per rimpolpare le fila dei combattenti degli eserciti dei draghi malvagi. Le forze del male riuscirono a recuperare un gran numero di uova di draghi buoni, e le utilizzarono per creare i draconici. Ogni uovo, una volta svolto il rituale appropriato, produceva una dozzina di draconici maschi. (Non esistevano draconici femmina fino a quando una nidiata di uova di draconico femmina fu rinvenuta dopo la Guerra del Caos). Il rituale richiede un incantatore arcano malvagio di 10° livello o superiore, un incantatore divino malvagio di 10° livello o superiore e un drago molto vecchio o più anziano. Il rituale veniva di solito condotto sotto forma di cerimonia in un ambiente molto tranquillo e sicuro.

Il processo è orribile, come descritto da un testimone:

"Le figure incappucciate stavano ai lati di un piccolo altare coperto di melma e fissavano un oggetto sull'altare in rapita concentrazione, mormorando un lento canto ossessivo. Fisso con lo sguardo sull'altare c'era anche un drago rosso dal corpo sinuoso, la cui testa si stendeva al di sopra dei due umani. Un uovo di drago d'argento era poggiato al centro della superficie dell'altare. La litania raggiunse l'apice, e le figure incappucciate si fermarono. All'improvviso, un goccio di saliva si riversò dall'orrida bocca del drago sull'uovo. Immediatamente, l'uovo argentato divenne nero e melmoso e come un tumore velenoso, iniziò ad espandersi, mutare forma e pulsare come se agonizzasse. L'uovo divenne enorme e cominciò a dischiudersi. Invece del drago d'argento che avrebbe dovuto emergere, ne fuoriuscirono molte creature tremanti e dall'aspetto di lucertole. L'uovo aveva prodotto quaranta minuscoli draconici sivak."

- Dalla descrizione di un testimone ad un rituale sotto Neraka, 346 AC.

la coda può tentare di sbilanciare l'avversario con un'azione gratuita senza compiere un attacco di contatto o provocare attacchi di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire cercando di sbilanciare il sivak.

Mimetizzarsi (Str): I sivak femmina possiedono la capacità camaleontica di mimetizzarsi con l'ambiente circostante. Ciò fornisce ai sivak femmina un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi e gli permette di utilizzare *camuffare se stesso* a volontà.

Mutare forma (Sop): Un maschio sivak può assumere la forma di un umanoide Grande o più piccolo che abbia appena ucciso. Mutare forma è un'azione standard che deve essere compiuta entro un round dall'uccisione della vittima. Il sivak non ottiene ricordi, abilità o capacità di utilizzare incantesimi della vittima, ma il suo aspetto e la voce ne sono una copia esatta. Il sivak può rimanere in questa forma alternativa finché non decide di assumerne una nuova o di tornare alla sua forma originale.

Personaggi sivak

La classe preferita dai sivak è il guerriero. La maggior parte dei capi sivak sono guerrieri o barbari.

Minotauro di Krynn

Umanoide Medio (Minotauro)
Dadi Vita: 1d8+3 (7 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m (corazza di pelle) (4 quadretti); base 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 14 (-1 Des, +2 naturale, +3 corazza di pelle), contatto 9, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Ascia da battaglia +3 mischia (1d8+2) o balestra pesante +0 a distanza (1d10)
Attacco completo: Ascia da battaglia +3 mischia (1d8+2) e incornata -2 mischia (1d6+1); o balestra pesante +0 a distanza (1d10)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Incornare
Qualità speciali: Nessuno
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl -1, Vol +0
Caratteristiche: For 14, Des 9, Cos 10, Int 9, Sag 10, Car 9
Abilità: Intimidire +1, Nuotare +1, Professione (marinaio) +4, Utilizzare Corde +1
Talenti: Robustezza
Ambiente: Qualsiasi terreno caldo
Organizzazione: Ciurma (2-5), squadra (10-20 più 2 nostromi di 3° livello e 1 capitano di 3°-6° livello), flotta (30-100 più 1 nostromo di 3° livello ogni 10, 5 capitani di 5° livello e 3 ammiragli di 7° livello)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +0

Minotauro

I minotauri di Krynn sono famosi marinai e gladiatori, convinti della propria superiorità rispetto alle altre razze di Krynn.

I minotauri sono umanoidi dalla testa di toro alti e muscolosi, tra 1,95 e 2,25 metri di altezza e un peso tra 150 e 225 kg. Il corpo è coperto da un corto pelo di colore dal rosso al castano, con occhi castani o neri. I minotauri sono onnivori, e mangiano sia carne che vegetali. Non indossano molti abiti, a volte poco più di un perizoma o un gonnellino. Essendo un popolo di marinai guerrieri apprezzano sia le scene violente che gli oggetti che ricordano il mare.

I minotauri parlano il Kothiano, e spesso anche il Comune. Sebbene non tutti i minotauri siano dei combattenti (la società dei minotauri, come qualsiasi altra civiltà, ha la sua fetta di contadini e negozianti), tutti i membri della razza devono dimostrare la loro validità di combattenti nel Circus: un'arena gladiatoria in cui l'abilità nelle armi determina chi è più adatto a governare.

Al di fuori delle loro terre native, la maggior parte dei minotauri incontrati sono combattenti o esperti (mercanti marinai); le informazioni nel blocco delle statistiche sono per un combattente di 1° livello.

Combattimento

I minotauri sono combattenti feroci, che si lanciano in battaglia fiduciosi delle proprie capacità. Sono combattenti intelligenti che studiano fin da piccoli le tattiche di combattimento e assalgono solo quegli avversari che sono certi di sopraffare. Quando abbordano una nave nemica, ne disperdono la ciurma con le armi a distanza e poi utilizzano corde e rampini d'abbordaggio per occuparne le postazioni chiave.

Incornare (Str): Quando un minotauro utilizza le sue corna per compiere un attacco al termine di una carica, il danno dell'incornata è 2d6 + metà del suo modificatore di Forza.

Abilità: Bonus razziale di +2 alle prove di Intimidire, Nuotare e Utilizzare Corde.

Società dei minotauri

I minotauri ritengono che l'onore e la forza siano gli aspetti più importanti di una civiltà. L'onore è definito dal mantenere la parola data e rispondere a qualsiasi sfida. La forza viene dimostrata

tramite le attività giornaliere e, più importante, la superiorità in battaglia. Questi concetti vengono regolarmente messi alla prova nel grande Circus, dove i minotauri lottano per ottenere posizioni sociali e difendere l'onore. I minotauri seguono i loro capitani, e l'imperatore, che per mantenere il suo trono deve combattere alla morte contro gli sfidanti. I minotauri femmina ricoprono gli stessi ruoli dei maschi nella società, e devono dimostrare il loro valore allo stesso modo.

I minotauri sognano di dominare tutte le altre razze. I singoli individui sperano di salire di rango dimostrandosi forti e onorevoli, mentre come nazione, i minotauri pianificano di conquistare tutto Ansalon. I minotauri amano i piaceri, le arti e altre forme di intrattenimento, sebbene siano spesso tutte legate al loro amore razziale per i conflitti e l'oceano.

La maggior parte dei minotauri venera Sargas (Sargonnas) come propria divinità patrona, sebbene alcuni ribelli di allineamento buono venerino Kiri-Jolith.

Personaggi minotauri

La classe preferita dai minotauri è il guerriero. I capi dei minotauri sono spesso guerrieri o barbari. Vedi il Capitolo 1: "Razze" per maggiori informazioni sui personaggi minotauri.

Ombra infuocata

Non morto Enorme (Caotico, Malvagio, Extraplanare)
Dadi Vita: 13d12 (84 pf)
Iniziativa: -1
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 20 (-2 taglia, -1 Des, +9 naturale, +4 deviazione), contatto 11, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +6/+19
Attacco: Artiglio +9 mischia (2d4+5 e 1d6 fuoco) o raggio di oblio +3 contatto a distanza (13d6)
Attacco completo: 2 artigli +9 mischia (2d4+5 e 1d6 da fuoco) e morso +4 mischia (2d6+3 e 1d6 da fuoco); o raggio di oblio +3 contatto a distanza (13d6)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Creare progenie, aura infuocata, fiamma verde, raggio di oblio
Qualità speciali: Avversione alla luce solare, scurovisione 18 m, riduzione del danno 10/contundente magico, tratti da non morto, vulnerabilità, resistenza agli incantesimi 21
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +3, Vol +11
Caratteristiche: For 21, Des 9, Cos -, Int 17, Sag 16, Car 18
Abilità: Ascoltare +13, Cercare +13, Concentrazione +15, Intimidire +14, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +13, Percepire Intenzioni +13, Saltare +15, Sapienza Magica +14, Scalare +15
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Oltrepassare Migliorato, Spezzare Migliorato, Spingere Migliorato
Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 10
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 14-19 DV (Enorme), 20-39 DV (Mastodontico)

Le ombre infuocate sono abitanti dell'Abisso simili a wraith, avvolte in fredde fiamme verdi. A volte vengono evocate da chierici malvagi tramite l'uso di *alleato planare superiore* o qualche artefatto blasfemo.

Le ombre infuocate assumono qualsiasi forma specificata dal loro padrone, ma sono sempre alte 9 metri e circondate da fiamme verdi. Sono incapaci di parlare o comunicare tranne mediante la telepatia, e anche in quel caso solo con chi le ha evocate.

Combattimento

Le ombre infuocate sono avversari potenti e astuti. A seconda della forma assunta, possono colpire con artigli e morso, o con un singolo attacco di schianto. Gli attacchi forniti nel blocco delle statistiche sono quelli tipici per un'ombra infuocata di forma umanoide.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi creatura vivente la cui Costituzione venga ridotta a 0 dalla fiamma verde dell'ombra infuocata diventa un'ombra infuocata in 1d4 round. La nuova ombra infuocata è sotto il controllo dell'ombra infuocata che l'ha creata e rimarrà sua schiava fino alla distruzione del suo padrone. La progenie perde tutte le capacità speciali che aveva in vita, e ha un numero di DV pari ai suoi precedenti DV. L'ombra infuocata padrone può decidere, come azione standard, di assorbire la progenie, curandosi così 2d10 danni nel processo.

Aura infuocata (Sop): Chiunque si trovi entro 3 metri dall'ombra infuocata deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 o subire 1d6 danni da fuoco dalle fiamme verdi della creatura. L'attacco in mischia dell'ombra infuocata infligge automaticamente 1d6 danni da fuoco per colpo. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Fiamma verde (Sop): Qualsiasi creatura vivente che subisca danni da fuoco da un attacco riuscito di un'ombra infuocata comincia a trasformarsi in una fiamma verde. La fiamma infligge 1d6 danni alla Costituzione ogni round, mentre la carne della vittima viene lentamente consumata. Dell'acquasanta applicata sulla vittima, o qualsiasi incantesimo *curare* lanciato su di essa, arresta la diffusione della fiamma verde, così come anche la luce solare.

***Raggio di oblio* (Mag):** Una volta ogni 1d4 round, un'ombra infuocata può proiettare un raggio invisibile che infligge 13d6 danni (tiro salvezza sulla Tempra con CD 20 per dimezzare). Si tratta di un attacco di contatto a distanza. Chiunque venga portato a -10 pf da questo attacco si disintegra immediatamente, come per l'incantesimo *disintegrazione*. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Ombra infuocata

Avversione alla luce solare (Str): Le ombre infuocate sono molto indebolite dalla luce solare (e non da un semplice incantesimo *luce diurna*) e cercano di evitarla. Un'ombra infuocata esposta alla luce solare è colpita dall'incantesimo *lentezza*. Inoltre, l'ombra infuocata subisce 2d6 danni per round di esposizione alla luce solare.

Vulnerabilità: L'ombra infuocata è soggetta ai danni da acquasanta. Subisce inoltre danni raddoppiati dalle armi con la qualità distruzione.

Ombrato

Umanoide mostruoso Medio
Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 18 (+2 Des, +6 cognitivo), contatto 18, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +3/+4
Attacco: Artiglio +4 mischia (1d4+1) o bastone ombra +4 mischia (1d8+1)
Attacco completo: 2 artigli +4 mischia (1d4+1) o bastone ombra +4 mischia (1d8+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Trama mentale
Qualità speciali: Percezione cieca 9 m, scurovisione 18 m, *individuazione dei pensieri,* planare, sensibilità alla luce, consapevolezza telepatica, telepatia, familiarità nelle armi
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +3
Caratteristiche: For 12, Des 14, Cos 12, Int 13, Sag 14, Car 12
Abilità: Acrobazia +5, Artista della Fuga +6, Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +8, Osservare +7
Talenti: Allerta, Schivare
Ambiente: Qualsiasi sotterraneo
Organizzazione: Solitario, pattuglia (2-5) o clan (40-60 più 2 ombrati combattenti di 3°-6° livello e 1 consigliere di 4°-6° livello)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Metà dello standard
Allineamento: Generalmente neutrale buono
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

Gli ombrati sono una razza di umanoidi gentili e benevoli che vivono in piccole comunità isolate sotterranee. Fanno parte di una delle razze più antiche di Krynn, dimenticata dalla gente di superficie, e operano attivamente per conservare la loro condizione di creature del mito.

Un ombrato assomiglia a una scimmia antropomorfa magra e dalle lunghe braccia, con una lunga membrana allungabile che collega le braccia ai fianchi. Hanno la testa pelosa con piccoli nasi piatti, orecchie appuntite e zanne affilate, due delle quali si stendono sopra il labbro inferiore quando la bocca è chiusa. Gli ombrati hanno occhi verdi o ambra come quelli di un felino, e lunghi artigli sia sulle mani che sui piedi. Una liscia pelliccia nera o castano scura ne copre il corpo; indossano pochi abiti, eccetto durante i loro rari viaggi in superficie. Durante questi tragitti indossano lunghe vesti scure dai grandi cappucci, in modo da celare il proprio aspetto. Il linguaggio primitivo degli ombrati è composto da una serie di grugniti e strilli, ma di solito preferiscono comunicare telepaticamente.

Gli ombrati hanno una struttura sociale chiusa, basata sul concetto di clan. Le coppie possono dare alla luce fino a quattro figli alla volta, ed è l'intera comunità ad occuparsi dei giovani. Quando un giovane raggiunge i dieci anni di età viene assegnato alla casta degli ombrati combattenti (e adotta la classe del combattente) o alla casta dei consiglieri (e adotta la classe dell'adepto) in base alle sue attitudini e interessi.

Un ombrato di solito vive in labirintici passaggi e grotte naturali sotterranee, protetto da pattuglie di ombrati combattenti e trappole progettate per catturare gli intrusi per poi interrogarli telepaticamente. Passaggi secondari forniscono aria fresca, acqua e l'accesso a pozzi o addirittura fiumi di lava per disporre dei rifiuti. La caverna più profonda e inaccessibile delle grotte di ciascun clan ospita i Riveriti Antichi; a nessuna luce è permesso di illuminare l'oscurità soprannaturale di questa caverna sacra.

Ombrato

Combattimento

Un ombrato eccelle nei combattimenti notturni e si muove rapidamente e silenziosamente per rispondere agli attacchi.

Trama mentale (Sop): Questo rituale è la forma di difesa più importante degli ombrati, ed è svolto prima di avventurarsi in una situazione di potenziale pericolo. Il rituale della trama mentale richiede un'ora per essere completato, e coinvolge un circolo di ombrati combattenti che uniscono le loro mani e cantilenano in sintonia per unificare le proprie menti.

Per 1d4+4 ore dopo il rituale, tutti i partecipanti condividono una consapevolezza collettiva che gli permette di muoversi, combattere e difendersi all'unisono, ricevendo un bonus cognitivo di +1 ai tiri per colpire, prove di iniziativa e tiri salvezza.

Un personaggio di un'altra razza, invitato a partecipare alla trama mentale, potrebbe riceverne i benefici se superasse una prova di Concentrazione con CD 20.

Percezione cieca (Str): Un ombrato nota e localizza le creature entro 9 metri. Gli avversari hanno ancora un occultamento del 100% contro l'ombrato se questo non è in grado di vederli.

Individuazione dei pensieri (Sop): Un ombrato ha *individuazione dei pensieri* sempre attivo, come l'incantesimo lanciato da uno stregone di 4° livello (CD del tiro salvezza 13). La creatura può sopprimere o riattivare la capacità con un'azione gratuita. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Planare (Str): Un ombrato può utilizzare le membrane tra gli arti per planare, negando qualsiasi danno da caduta. Può anche spostarsi orizzontalmente fino a quattro volte la distanza caduta.

Sensibilità alla luce (Str): Un ombrato rimane frastornato alla luce solare o se si trova nell'area di effetto di un incantesimo *luce diurna.*

Consapevolezza telepatica (Sop): La consapevolezza mentale di un ombrato riguardo la presenza delle altre creature nelle vicinanze gli fornisce un bonus cognitivo di +6 alla CA contro le creature viventi entro 18 metri.

Telepatia (Sop): Un ombrato può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura intelligente entro 18 metri che condivida un linguaggio con l'ombrato.

Bastone ombra

Questa arma perforante esotica è sormontata da un uncino molto curvo (1d8 danni, critico 19-20/x2) e può essere utilizzata per attaccare e immobilizzare un avversario. Quando il bastone ombra colpisce un avversario di taglia Media o inferiore, questo viene catturato dall'uncino e subisce una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire e di -4 alla Destrezza. Inoltre, l'avversario subisce automaticamente 1d8 danni per round finché l'ombrato continua a tenere la presa sul bastone ombra, e deve compiere una prova di Concentrazione (CD 10 + danni subiti + livello dell'incantesimo) per lanciare un incantesimo. L'avversario può compiere un'azione di round completo per effettuare una prova di Artista della Fuga contrapposta dalla Forza dell'ombrato per liberarsi.

Chi impugna il bastone ombra può utilizzarlo anche per sbilanciare. Se chi lo impugna viene sbilanciato nel suo tentativo di sbilanciare, può far cadere a terra il bastone ombra per evitare di essere sbilanciato.

Chi impugna il bastone ombra riceve un bonus di +2 ai tiri per colpire contrapposti quando tenta di disarmare un nemico (compreso il tiro per colpire contrapposto per evitare di essere disarmato, se non riesce a disarmare l'avversario).

Familiarità nelle armi: Un ombrato considera il bastone ombra (vedi riquadro) come un'arma da guerra, invece che come un'arma esotica.

Abilità: Un ombrato riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Artista della Fuga, Ascoltare e Muoversi Silenziosamente. Solitamente gli ombrati si concentrano su abilità che enfatizzano la furtività.

Personaggi ombrati

La classe preferita di un ombrato è il guerriero. La maggior parte dei PNG ombrati sono combattenti o adepti (consiglieri). Un adepto ombrato attinge la sua magia dai Riveriti Antichi. I pochi ombrati chierici di solito riveriscono Majere sopra tutte le altre divinità.

Riveriti Antichi

Manifestazione della trama mentale degli ombrati, un Riverito Antico è un'entità incorporea che fornisce consigli, cure, e sostegno ad un insediamento degli ombrati. Risiede sempre in una caverna sacra nelle profondità dei cunicoli degli ombrati, protetta da ombrati combattenti e dalle sue potenti energie mentali.

Il Riverito Antico non ha proprietà fisiche o abilità, ma possiede un punteggio di Intelligenza, Saggezza e Carisma di 25. Può usare a volontà le capacità magiche *conoscenza delle leggende, cura ferite gravi, individuazione dei pensieri, muro di forza* e *teletrasporto superiore* (solo su altre creature); livello dell'incantatore: 14°.

Progenie di drago

Le progenie di drago (a volte chiamate semplicemente "progenie") sono creazioni corrotte dei signori supremi dei draghi che dominarono Ansalon negli anni seguenti alla Guerra del Caos. Create tramite un orribile rituale che trasforma gli umanoidi in creature simili a draghi, fondendo mente e anima della vittima con i frammenti di mente e anima di un draconico, queste creature rettili divennero i leali servitori dei signori supremi dei draghi che li crearono, anche se in certe occasioni alcuni di loro hanno mantenuto una volontà individuale.

Le progenie di drago sono differenziate per colore, che ereditano dal signore supremo dei draghi che le ha create. (Ad esempio, quando un signore supremo dei draghi rosso crea una progenie di drago, sarà una progenie di drago rosso). Spesso hanno una sorprendente somiglianza con il signore supremo dei draghi che le ha create (come le progenie di drago verde che hanno una testa pinnata o quelle blu che hanno corna sul muso), mentre condividono ali, artigli, scaglie e coda. Quando gli umani e i mezzelfi diventano vittime del processo, mantengono la loro forma corporea base e quindi si differenziano dai draconici in quanto i membri di ogni sesso possono essere distinti a vista.

Creare una progenie di drago

La "progenie di drago" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi umanoide o umanoide mostruoso corporeo di taglia da Piccola a Grande (definito da qui in poi come "creatura base"). Il tipo della creatura diventa umanoide mostruoso. Le progenie di drago ottengono lo stesso sottotipo del drago che li ha creati. (Ad esempio, una progenie di drago nero ottiene il sottotipo acqua). Mantiene tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto come indicato di seguito.

Classe Armatura: La progenie di drago ha un bonus di armatura naturale +7 o quello della creatura base, quale dei due sia più elevato.

Velocità: La progenie di drago vola al doppio della velocità terrestre della creatura base (manovrabilità media), o come la creatura base, quale dei due valori sia migliore.

Attacchi: Le progenie di drago possono utilizzare le armi come la creatura base, oppure le loro armi naturali.

Morso: L'attacco di morso è portato al normale bonus di attacco in mischia della creatura. Il danno è basato sulla taglia della progenie di drago (vedi sotto) più il suo modificatore di Forza.

Artigli: Due attacchi con gli artigli sono effettuati al bonus di attacco in mischia -5. Il danno è basato sulla taglia della progenie di drago (vedi sotto) più metà del suo modificatore di Forza (arrotondato per difetto).

Taglia	Danni (morso e artiglio)
Piccola	1d3
Media	1d4
Grande	1d6

Attacchi speciali: Le progenie di drago conservano tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottengono anche le nuove capacità indicate di seguito.

Arma a soffio (Sop) La progenie di drago sviluppa un'arma a soffio in base alla specie del drago che l'ha creata, utilizzabile una volta ogni 2d4 round. La CD del tiro salvezza è pari a 10 + metà dei DV totali della progenie + il modificatore di Costituzione della progenie.

Varietà del drago	Arma a soffio	Danni arma a soffio	Danni dello spasmo mortale
Bianco	Cono di freddo	2d6	1d6 freddo (Riflessi dimezza)
Blu	Lineare di elettricità	4d8	2d8 elettrico (Riflessi dimezza)
Nero	Lineare* di acido	4d4	2d4 acido (Riflessi dimezza)
Rosso	Cono di fuoco	4d10	2d10 fuoco (Riflessi dimezza)
Verde	Cono** di gas	4d6	2d6 acido (Tempra dimezza)

* Un soffio lineare è sempre alto 60 cm, largo 60 cm e lungo 18 m.

** Un cono è sempre lungo 9 m.

Spasmo mortale (Sop): Tutte le progenie di drago hanno uno spasmo mortale. L'effetto dipende dal tipo di progenie. (Vedi tabella sopra). Tutti gli spasmi

mortali colpiscono coloro che si trovano entro 3 metri dalla progenie di drago, e la CD per evitare gli effetti è la stessa dell'arma a soffio della progenie.

Lanciare incantesimi (Sop): Tutte le progenie di drago ricevono la capacità di lanciare incantesimi come stregoni di 1° livello. Se la creatura base possedeva già dei livelli da stregone, allora il livello effettivo da stregone della progenie aumenta di +1.

Qualità speciali: Le progenie di drago hanno tutte le qualità speciali della creatura base, più la visione crepuscolare e la scurovisione fino a 9 metri.

Caratteristiche: Modificare le caratteristiche della creatura base come segue in base al tipo di drago.

Bianco: Des +2, Cos +2

Blu: For +6, Cos +4, Sag +2, Car +4

Nero: For +2, Cos +2, Car +2

Rosso: For +8, Des +2, Cos +6, Int +2, Sag +2, Car +4

Verde: For +2, Cos +2, Car +2

Talenti: Gli stessi della creatura base. Le progenie ottengono accesso anche ai talenti da drago.

Ambiente: Lo stesso del drago creatore.

Organizzazione: Squadra (2-5) o tribù (10-20)

Grado di Sfida: Le progenie rosse hanno lo stesso GS della creatura base +3, le progenie bianche hanno lo stesso GS della creatura base +1, e tutte le altre progenie hanno lo stesso GS della creatura base +2.

Allineamento: Lo stesso del drago creatore.

Modificatore di livello: +1 (bianco), +2 (nero o verde), +3 (blu), +4 (rosso)

Esempio di progenie di drago

Gargash: Progenie di drago rosso barbaro 2; GS 5; umanoide mostruoso Medio (umanoide atipico [umano], fuoco); DV 2d12+8; pf 30; Iniz +3; Vel 12 m, volare 24 m (media); CA 20 (contatto 13, colto alla sprovvista 17); Att base +2; Lotta +8; Att +10 mischia (1d12+9/x3, ascia bipenne perfetta) o +8 mischia (1d4+6, morso); Att comp +10 mischia (1d12+9/x3, ascia bipenne perfetta) o +8 mischia (1d4+6, morso) e +3 mischia (1d4+3, 2 artigli); AS arma a soffio, spasmo mortale, ira 1 volta al giorno, incantesimi; QS scurovisione 9 m, visione crepuscolare, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +7, Rifl +3, Vol +2; For 23, Des 16, Cos 19, Int 12, Sag 14, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Intimidire +6, Saltare +11, Scalare +11, Sopravvivenza +7; Arma Focalizzata (ascia bipenne), Robustezza.

Arma a soffio (Sop): Gargash può soffiare un cono di fuoco lungo 9 metri una volta ogni 2d4 round con un'azione standard, infliggendo 4d10 danni da fuoco (tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 per dimezzare i danni).

Spasmo mortale (Sop): Quando Gargash viene ucciso, il suo corpo esplode infliggendo 2d10 danni da fuoco a tutte le creature entro 3 metri (tiro salvezza sui Riflessi con CD 14 per dimezzare i danni).

Sottotipo del fuoco (Str): Una creatura del fuoco è immune ai danni da fuoco. Subisce una volta e mezzo (+50%) i danni da freddo, che abbia o meno diritto ad un tiro salvezza, o che lo superi o meno.

Oggetti: Ascia bipenne perfetta.

Incantesimi da stregone conosciuti (5/4; CD del tiro salvezza 11 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, frastornare, lampo, mano magica*; 1° - *armatura magica, dardo incantato.*

Servitore spettrale

Un servitore spettrale è l'anima di un umanoide intelligente che morì prima di portare a compimento una promessa importante. Anche nella morte, i servitori spettrali sono legati alla promessa o cerca che gli era stata imposta prima della morte.

I servitori spettrali compaiono come in vita, eccetto per il fatto che sono quasi trasparenti. Qualsiasi abbigliamento, armatura o arma che il servitore spettrale possedesse al momento della morte è ora duplicato nella sua nuova forma spettrale, ma ora fa parte del servitore spettrale e non può essere rimosso.

I servitori spettrali sembrano avere una personalità alterata rispetto a quella che avevano in vita. Mantengono alcuni ma non tutti i ricordi della loro forma originale; come servitori spettrali è la loro cerca incompleta a dominarne i pensieri. Spesso, queste cerche non possono essere completate senza l'intervento o l'aiuto dei viventi.

Creare un servitore spettrale

"Servitore spettrale" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi creatura umanoide, umanoide mostruoso o gigante (definita da qui in poi come "creatura base"). Il tipo della creatura diventa non morto. Mantiene tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base eccetto come indicato di seguito.

Dadi Vita: Aumentare tutti i Dadi Vita attuali e futuri al d12.

Velocità: Raddoppiare il movimento della creatura base, senza includere le penalità alla velocità per l'armatura o l'ingombro. I servitori spettrali sono molto veloci.

Classe Armatura: I servitori spettrali perdono qualsiasi bonus di armatura naturale alla CA, mentre i loro scudi e armature incorporee non gli offrono più alcun bonus alla CA. I servitori spettrali guadagnano un bonus di deviazione pari al bonus di Carisma, se presente, oltre al bonus di Destrezza.

Attacchi: Se la creatura base impugnava un'arma al momento della morte, ne conserva una versione spettrale dopo essersi trasformata in servitore spettrale, che funziona come quando la creatura era viva. Se la creatura non era armata, il servitore spettrale non può compiere attacchi fisici.

Qualità speciali: I servitori spettrali conservano tutte le qualità speciali straordinarie che avevano in vita. Perdono qualsiasi capacità magica e soprannaturale e la capacità di lanciare incantesimi al momento della loro trasformazione

in non morti. I servitori spettrali guadagnano inoltre le seguenti qualità speciali.

Incorporeo (Sop): Può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori o dalla magia, con una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte fisica. Può passare attraverso gli oggetti solidi a volontà e i suoi attacchi ignorano le armature. Si muove sempre silenziosamente.

Ossessione (Str): Tutti i servitori spettrali sono legati ad un'opera incompiuta, incapaci a raggiungere la Progressione delle Anime senza aver prima completato la loro cerca personale. Potrebbe trattarsi di qualsiasi cosa, dalla ricerca e studio in una biblioteca sprofondata nel mare, alla difesa di un posto specifico per un centinaio di anni, o combattere un conflitto interminabile in un campo di battaglia infestato.

Quando persègue il suo scopo specifico, oppure quando deve affrontare degli ostacoli verso il raggiungimento del suo scopo, il servitore spettrale guadagna un bonus morale di +2 a tutte le prove di abilità, prove di caratteristica, tiri per colpire o tiri salvezza che abbiano un impatto diretto nel raggiungere l'obiettivo o superare l'ostacolo. I servitori spettrali filosofici potrebbero guadagnare il bonus alle prove di Conoscenze; i servitori spettrali guardiani potrebbero guadagnare il bonus ai tiri per colpire quando difendono una postazione dagli invasori.

Resistenza agli incantesimi (Sop): Un servitore spettrale riceve una resistenza agli incantesimi pari a 12 +1 per livello del personaggio o Dado Vita.

Immunità allo scacciare (Str): I servitori spettrali non possono essere scacciati, intimoriti, distrutti o comandanti da chierici o paladini.

Tratti da non morto: Un servitore spettrale è immune agli effetti di influenza mentale, veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni di caratteristica ai suoi punteggi di caratteristica fisici, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere *rianimato* e *resurrezione* funziona solo se è consenziente. Scurovisione 18 m.

Caratteristiche: Come la creatura base, ma il servitore spettrale non ha punteggi di Forza e Costituzione e riceve un aumento della Destrezza di +4.

Abilità: Come la creatura base. Un servitore spettrale riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Nascondersi e Osservare.

Organizzazione: Solitario.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Esempio di servitore spettrale

In vita un servitore spettrale potrebbe essere stato qualsiasi cosa, da un misero commesso ad un eroico paladino. Quello che segue è un esempio che fa uso di un umano esperto di 5° livello come creatura base.

Questo servitore spettrale era uno scrivano e archivista che si diede alla falsificazione per guadagnare più soldi. Sebbene possa fornire consigli o informazioni utili agli avventurieri che lo incontrino nella sua biblioteca in rovina sepolta dal tempo, il suo scopo principale è quello di creare dei falsi perfetti di tutti i volumi nella sua raccolta.

Dedrinch: Servitore spettrale esperto 5; GS 5; non morto Medio (umanoide atipico [umano]); DV 5d12; pf 32; Iniz +2; Vel 18 m; CA 13 (contatto 13, alla sprovvista 11); Att base +3; Att +3 mischia (nessuno); AS nessuno; QS scurovisione 18 m, incorporeo, ossessione, immunità allo scacciare, tratti da non morto, resistenza agli incantesimi 17; AL LN; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +5; For -, Des 14, Cos -, Int 14, Sag 13, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Conoscenze (nobiltà e regalità) +10, Conoscenze (storia) +10, Falsificare +11, Nascondersi +14, Osservare +13, Percepire Intenzioni +9, Professione (scrivano) +9; Abilità Focalizzata (Falsificare), Allerta, Schivare.

Servitore spettrale

Vincolato (Str): Incapace di allontanarsi più di 300 metri dal luogo in cui è morto. Se ha completato l'impresa che lo tratteneva, o se qualcuno lancia *rimuovi maledizione* su di lui, l'anima sarà libera di unirsi alla Progressione delle Anime.

Incorporeo (Sop): Può essere danneggiato solo da altre creature incorporee, armi magiche +1 o migliori o dalla magia, con una probabilità del 50% di ignorare qualsiasi danno da una fonte fisica. Può passare attraverso gli oggetti solidi a volontà e i suoi attacchi ignorano le armature. Si muove sempre silenziosamente.

Ossessione (Str): Guadagna un bonus mora-

le di +2 a tutte le prove di abilità, prove di caratteristica, tiri per colpire o tiri salvezza che si applicano al suo intento di creare dei falsi.

Tratti da non morto: È immune agli effetti di influenza mentale, veleno, *sonno*, paralisi, stordimento, malattia, effetti mortali e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o sia innocuo. Ignora i colpi critici, danni non letali, danni di caratteristica ai suoi punteggi di caratteristica fisici, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, fatica, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere *rianimato* e *resurrezione* funziona solo se è consenziente. Scurovisione 18 m.

Tarmak

Umanoide Medio (Umano)
Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 15 (+5 tinture di guerra), contatto 10, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +1/+2
Attacco: Spada lunga +2 mischia (1d8+1)
Attacco completo: Spada lunga +2 mischia (1d8+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Nessuno
Qualità speciali: Guarigione rapida 5
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +0, Vol +0
Caratteristiche: For 12, Des 11, Cos 13, Int 9, Sag 10, Car 8
Abilità: Intimidire +3, Saltare +5
Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Iniziativa Migliorata
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Squadra (2-12 combattenti e 1 capo), compagnia (20-100 e 2-8 capi)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +0

Provenienti da un continente inesplorato nel lontano est, i tarmak, o "bruti" come divennero noti alle popolazioni di Ansalon, sono una popolazione strana e selvaggia che fece la propria comparsa nelle fila degli eserciti di Ariakan durante l'Estate del Caos, quando i Cavalieri Scuri cominciarono la conquista di un continente stremato.

Alti più di 2,10 metri e di struttura massiccia, con schiene pelose e orecchie a punta, questi combattenti sono di origine umana, ma sufficientemente diversi dagli altri umani da essere considerati una sottorazza. Si sa ben poco della loro cultura. Il loro linguaggio è gutturale ma articolato, così come la loro scrittura. Solo Ariakan e alcuni dei comandanti di rango più alto sembra riuscirono ad impararne il linguaggio senza ricorrere alla magia.

I tarmak sembrano non essere in grado di produrre incantatori; perlomeno, tra le loro fila non ne è mai stato incontrato alcuno.

La maggior parte dei tarmak incontrati fuori delle loro terre native sono combattenti; le statistiche sopra esposte sono per un combattente di 1° livello. I capi tarmak sono spesso barbari.

Combattimento

In battaglia i tarmak sono combattenti senza pari, e lottano con una sorprendente commistione di ferocia e disciplina. Lottano senza armatura (a dire il vero quasi del tutto nudi), preferendo dipingere il loro corpo con una tintura blu scuro di origine alchemica.

Guarigione rapida: La tintura da guerra tarmak conferisce una guarigione rapida 5. Quando la tintura avrà guarito un totale di 20 danni, perderà la sua efficacia, non conferendo più la guarigione rapida né il bonus di armatura naturale compreso nella CA sopra riportata.

Abilità: I tarmak ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Artigianato (alchimia) per produrre la tintura da guerra tarmak (vedi riquadro).

Thanoi (Uomini-Tricheco)

Umanoide mostruoso Medio (Freddo)
Dadi Vita: 3d8+9 (22 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 12 m
Classe Armatura: 15 (+1 Des, +4 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +3/+6
Attacco: Randello pesante +7 mischia (1d10+3) o zanna +6 mischia (2d4+3) o lancia corta +4 a distanza (1d6+3)
Attacco completo: Randello pesante +7 mischia (1d10+3) e zanna +1 mischia (2d4+1); o zanna +6 mischia (2d4+3); o lancia corta +4 a distanza (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Nessuno
Qualità speciali: Sottotipo freddo, trattenere il fiato
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 16, Des 12, Cos 15, Int 6, Sag 7, Car 9
Abilità: Equilibrio +3*, Nuotare +11, Scalare +7
Talenti: Arma Focalizzata (randello pesante), Robustezza

Tintura da guerra tarmak

I tarmak producono una tintura corporea blu da un misto di frutta, resina d'albero e foglie frantumate, derivate da piante native delle loro isole. Sparsa sul corpo, questa tintura da guerra fornisce un bonus di armatura naturale +5 e guarigione rapida 5. Quando la tintura ha curato un totale di 20 danni, perde la sua efficacia, non conferendo più la guarigione rapida né il bonus di armatura naturale.

Il segreto della creazione di questa tintura da guerra è conosciuto solo ai tarmak, che ne custodiscono gelosamente la sacra formula. Ai fini della creazione della tintura, considerare un prezzo di mercato di 500 mo e la necessità di una prova di Artigianato (alchimia) con CD 25.

Ambiente: Qualsiasi terreno freddo
Organizzazione: Solitario, gruppo (2-4), banda (11-20 più 150% di non combattenti più 2 sergenti di 2° livello e 1 capo di 2°-5° livello più 1-2 orsi polari addestrati)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

I thanoi sono brutali selvaggi del ghiacciaio della Muraglia di Ghiaccio, con la forma base di un umano, ma testa, zanne e forza di un tricheco. I thanoi sono alti 2,40 metri quando si ergono in piedi, ma camminano quasi sempre ingobbiti e piegati sulle ginocchia: una posizione che può apparire poco pratica ma che in realtà serve ad affrontare i pericolosi terreni delle loro terre native. Le femmine sono notevolmente più piccole dei maschi, raggiungendo un massimo di 1,80 metri di altezza. Le zanne di entrambi i sessi arrivano ai 60 cm di lunghezza, seguite da fila di denti smussati che sono forti abbastanza da frantumare ossa e gusci. I thanoi hanno dei piedi artigliati che sembrano abbastanza minacciosi ma che in realtà vengono utilizzati solo per aiutarli negli spostamenti, mentre le mani artigliate sono troppo goffe per impugnare armi diverse dalle più grandi e semplici.

Gli uomini-tricheco hanno la pelle spessa e gommosa, adatta al loro ambiente. Hanno poca utilità per gli abiti e qualsiasi decorazione che non sia anche pratica. Alcuni thanoi indossano delle cinte per trasportare strumenti o armi, ma null'altro.

Il pesce è il piatto principale della dieta dei thanoi, pescato in laghi isolati all'interno del ghiacciaio. I thanoi sono però voraci carnivori, e consumano qualsiasi sorta di cibo disponibile.

Combattimento

I thanoi attaccano coloro che percepiscono come nemici o potenziale fonte di cibo. Hanno un odio razziale per gli incantatori che attaccano con ferocia, sperando di sopraffarli e ucciderli prima che possano scagliare dannose magie da battaglia.

Sottotipo del freddo (Str): Una creatura del freddo è immune ai danni da freddo. Subisce una volta e mezzo (+50%) i danni da fuoco, che l'attacco conceda o meno un tiro salvezza, e che questo riesca o meno.

Trattenere il fiato (Str): I thanoi sono grandi nuotatori e capaci di trattenere il fiato per 2 minuti per punto di Costituzione prima di cominciare a compiere prove di Costituzione per evitare di annegare.

Abilità: Un thanoi riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nuotare per compiere azioni speciali o evitare pericoli. Può sempre prendere 10 alle prove di Nuotare, anche se distratto o minacciato. Mentre nuota può utilizzare l'azione correre, purché nuoti in linea retta.

*I thanoi ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Equilibrio per evitare di scivolare sul ghiaccio.

Società dei thanoi

Gli uomini-tricheco vivono solo nelle regioni fredde, su banchise di ghiaccio e ghiacciai. Le loro tribù sono di natura nomade, e cambiano costantemente terreni di caccia e di pesca. L'intera loro vita si svolge intorno al consumo di cibo.

I thanoi sono da innumerevoli secoli in lotta con i nomadi del Popolo dei Ghiacci. Non accumulano tesori, e utilizzano le monete scintillanti e le gemme come esche per la pesca. I thanoi crescono e addestrano orsi polari, utilizzandoli come segugi, cavalcature e bestie da soma.

Personaggi thanoi

La classe preferita dai thanoi è il barbaro. La maggior parte dei capi thanoi sono barbari o guerrieri. Una rara casta di thanoi femmina diventa "kagog" o "fornitori di medicina" (chierici di Sargonnas o mistici).

Thanoi

Capitolo Otto

Nella casa incendiata
di un paese devastato
ci vedrai sorgere
l'ombra delle ali
oscurerà il tuo sole
oscurerà la luna
e il cielo si tingerà di rosso,
di fuoco e di paura.

Non dire che aspettavi
il volo e l'ombra
e il primo bagliore
del fuoco sul villaggio;
Oh, non dire che aspettavi
la venuta del fuoco, questo evento,
il soffio dell'anno che muore,
che passa su di te
attraverso te,
non portando alcuna promessa,
nessun ricordo di dolore e di scomparsa.

Non dire ai tuoi figli
che hai capito
l'esplosione di aria e di luce,
l'ultimo incomprensibile incendio
dopo che le ali
sono passate su di te,
il vento rosso che esplodeva
come fuoco sulle stoppie asciutte.
Non devono ricordarsi di noi,
così che quando torneremo
esigeremo il nostro prezzo
dal rame al diamante,
e sopra le vostre terre
i rami di spine abbracceranno
il tempo che crolla su se stesso
e sia il passato che il futuro
scompaiono in un'unica fiammata.

-Michael Williams,
I sette inni del drago:
la Venuta

Possano i draghi volare sempre nei tuoi sogni.

- Margaret Weis e Tracy Hickman,
I draghi dell'estate di fuoco

I draghi sono i veri figli di Krynn, nati dal mondo e dalle sue forze elementali. A differenza dei draghi degli altri mondi, che tendono ad essere creature solitarie che vivono lontano dagli esseri umani e mostrano poco o nessun interesse per quello che avviene nel mondo, i draghi di Krynn interagiscono con gli uomini nel bene o nel male, a seconda della loro natura.

Draghi cromatici

Durante le cinque ere, i draghi cromatici di Krynn hanno sostenuto la causa di Takhisis, la Regina delle Tenebre. Altamente organizzati sotto la sua guida, i draghi hanno lavorato insieme, spesso con divinità e umanoidi che simpatizzavano con la loro causa, per far tornare la loro Regina nel mondo. Guidati da Paladine, i draghi metallici hanno lavorato con gli uomini e gli dei del Bene per impedire che con il suo ritorno Takhisis sconvolgesse l'equilibrio.

Di conseguenza è molto probabile che gli avventurieri incontrino dei draghi su Krynn, non importa in quale parte del mondo si trovino. A seconda della natura dell'incontro, il drago potrà rivelarsi utile o pericoloso, scostante o amichevole, determinato a proteggere o altrettanto determinato ad uccidere. Per le statistiche dettagliate di gioco relative ai draghi, consultare il *Manuale dei Mostri*. Le seguenti informazioni forniscono una visione d'insieme sui vari tipi di draghi e sulle loro differenze dai normali draghi.

Draghi bianchi

I draghi bianchi, freddi e crudeli come il clima in cui hanno scelto di vivere, sono i più rari e solitari dei draghi cromatici.

Drago bianco

Considerati lenti e stupidi dagli altri draghi, i draghi bianchi non hanno alcun interesse in ciò che accade nel mondo. Non amano avere altri esseri viventi intorno, inclusi gli altri draghi, e quindi sono raramente usati nelle campagne militari. Durante la Guerra delle Lance, i draghi bianchi funsero da esploratori, e ricevettero l'ordine di proteggere la

regione della Muraglia di Ghiaccio da eventuali attacchi, ma a questo si limitò, grossomodo, il loro contributo.

I draghi bianchi parlano il linguaggio segreto dei draghi. Qualche drago in particolare può apprendere a parlare un linguaggio umanoide o due, ma tutt'al più in maniera sommaria.

I draghi bianchi si rifugiano in caverne di ghiaccio in climi estremamente freddi, come la Muraglia di Ghiaccio a sud di Ansalon. Detestano il caldo e la luce del sole e fanno del loro meglio per evitarli. Solo in circostanze estreme o disperate arriveranno a lasciare le loro dimore di ghiaccio, e anche in quei casi si allontaneranno solo per il tempo strettamente necessario. Un drago bianco esposto per lunghi periodi alla luce solare e a temperature elevate può ammalarsi e morire.

I draghi bianchi sono pigri per natura e preferiscono sprecare meno energie possibile per la caccia. Sono soliti tendere agguati, sperando di cogliere di sorpresa le loro vittime. I draghi bianchi in procinto di essere sconfitti si ritirano nella loro tana per curarsi le ferite e a covare vendetta per il torto che credono di avere ricevuto.

Data la loro scarsa intelligenza, i draghi bianchi non sono bravi nel lanciare incantesimi. In ogni caso, ammirano la magia e possono essere persuasi a servire qualsiasi mago dotato della resistenza necessaria per vivere in condizioni di freddo estremo.

Draghi blu

I draghi blu, più socievoli e amichevoli rispetto ai draghi neri (o a qualsiasi altro drago cromatico), lavorano volentieri sia con le persone che con gli altri draghi, specialmente con gli altri draghi blu.

I draghi blu servono con orgoglio la causa dell'Oscurità, e hanno sempre dimostrato timore e rispetto nei confronti di Takhisis. Un drago blu è disposto a servire un condottiero umanoide, ma solo dopo che questi avrà dato prova di esserne degno.

I draghi blu dimostrano un animo intrepido, richiedono altrettanto coraggio dai loro comandanti e si rifiutano di servire un capo che abbia mostrato segni di codardia. Non tollerano cavalieri inetti o codardi, e si dice che tali cavalieri scompaiano inspiegabilmente dopo le battaglie in cui si sono comportati male.

Viceversa, un drago blu che rispetta il suo cavaliere può essere estremamente leale. Un drago blu che perde il suo cavaliere rimane spesso addolorato per la perdita.

I draghi blu sono anche fedeli ai loro compagni, e spesso combattono e vivono in coppia. Guai alla persona o alla creatura che uccide il compagno di un drago blu, perché il sopravvissuto non avrà pace fino a quando l'assassino non sarà stato scovato ed eliminato.

Drago blu

I draghi blu preferiscono vivere in aree deserte, ma possono adattarsi a quasi tutte le altre condizioni climatiche, e sono anche disposti a vivere in "stalle" assieme ad altri della loro specie. Apprezzano l'organizzazione, la disciplina e la vita militare.

I draghi blu sanno parlare sia il linguaggio segreto dei draghi che le lingue umanoidi, imparando in particolar modo quelle dei loro comandanti e cavalieri. I draghi blu sono abili incantatori. Tendono a scegliere incantesimi di combattimento.

Sono crudeli e spietati in battaglia, non mostrano pietà e non se ne aspettano. Si ritirano raramente, anche di fronte a forze schiaccianti, a meno che non ricevano l'ordine da un superiore che rispettano.

Draghi neri

I draghi neri, malevoli e scaltri, sono quelli che pensano più a se stessi tra i draghi cromatici. I draghi neri si interessano unicamente dei loro intrighi e complotti. Servono Takhisis spinti dalla paura e dall'odio, non per lealtà verso di lei o per la sua causa, e nemmeno la dea si fida interamente di loro.

Drago nero

I draghi neri detestano e disprezzano tutti gli umani, e quindi non sono adatti a lavorare a stretto contatto con loro o con qualsiasi altra razza di Krynn. Quei draghi neri che avevano accettato a malavoglia di lavorare con i Signori dei Draghi durante la Quarta Era ricevettero incarichi in cui non avrebbero dovuto interagire nessuno, come custodire importanti artefatti o fungere da informatori.

Dato che odiano la luce, i draghi neri preferiscono vivere in paludi e acquitrini tetri e oscuri, rovine sotterranee o caverne. Usano *imputridire acqua* per crearsi una palude personale, se non riescono a trovarne nessuna di loro gradimento.

I draghi neri sono in grado di parlare e conoscono il linguaggio segreto dei draghi. Dato che odiano tutte le creature, compresi i membri della loro specie, i draghi neri diffidano di tutti (compresi i loro stessi compagni). I draghi neri, perennemente convinti che vengano intessuti complotti ai loro danni, diventano esperti di altri linguaggi solo per poter meglio spiare e origliare.

I draghi neri sono abili incantatori e uno dei loro incantesimi preferiti è *oscurità*. Un drago nero in procinto di attaccare lancerà quasi sempre questo incantesimo per terrorizzare e confondere i suoi nemici. I draghi neri sono profondamente codardi, hanno poca voglia di combattere regolarmente affrontando gli avversari, e ricorrono ad ogni mezzo, inclusi inganni, trucchi e tradimenti, pur di vincere.

Se la battaglia volge a sfavore del drago nero, il drago si darà alla fuga, immergendosi nelle acque scure della sua palude o nascondendosi nell'oscurità della sua tana fino a quando il pericolo non sarà passato. In ogni caso, nessun drago nero dimenticherà mai una simile umiliazione e qualsiasi avversario che sconfigga un drago nero farà bene a tenere gli occhi aperti per l'inevitabile rappresaglia.

Draghi rossi

I draghi rossi sono i più grandi e i più temuti dei draghi cromatici. Anche se disprezzano gli umanoidi, i draghi rossi possono allearsi occasionalmente con chi condivide le loro ambizioni e i loro obiettivi, nonché la sete di potere. I draghi rossi riveriscono la Regina Takhisis e sono pronti a tutto per servirla. La Regina tiene in grande considerazione i draghi rossi, assegnandoli di solito ai suoi servitori umanoidi preferiti e incoraggiandoli a lavorare assieme per favorire la sua causa oscura.

I draghi rossi sono eccezionalmente intelligenti, dimostrano un'eccellente padronanza delle strategie militari e della tattica. Uniscono al loro grande senso tattico un enorme potere e una crudeltà ineguagliata: i draghi rossi possono incendiare intere città, e non esitano a farlo, se serve ai loro scopi.

I draghi rossi amano le ricchezze. Desiderano ardentemente accumulare tesori, non tanto per il loro valore economico, quanto come simbolo del controllo che esercitano su intere popolazioni. Un drago rosso che non abbia l'impellente necessità di distruggere una città, preferisce di gran lunga costringere gli abitanti a pagare dei tributi. Essendo estremamente abili con la magia, i draghi rossi possono anche usare incantesimi per ridurre in schiavitù le vittime più imprudenti.

I draghi rossi parlano la lingua segreta dei draghi e conoscono quasi tutti i principali linguaggi di Ansalon.

Se si trovano ad affrontare un avversario troppo potente, conoscono il valore della ritirata strategica. I draghi rossi più astuti scendono in battaglia dopo aver già elaborato diverse strategie di ritirata. Un drago rosso non abbassa la guardia e non viene colto quasi mai di sorpresa.

I draghi rossi vivono nelle regioni montagnose, nascondendo la loro enorme mole all'interno delle caverne più vaste. Anche se sono creature solitarie, a volte si uniscono per perseguire uno scopo comune, come nel corso della Guerra delle Lance, in cui si allearono con i Signori dei Draghi nel tentativo di riportare nel mondo la Regina Takhisis.

Tra tutti i draghi cromatici, i draghi rossi so-

Drago rosso

no quelli che possiedono le maggiori conoscenze relative agli umanoidi e che li comprendono meglio, in special modo gli umani. Possiedono anche l'abilità di camuffarsi assumendo una forma umanoide. I draghi rossi usano tali conoscenze e abilità per manipolare gli umanoidi con cui hanno a che fare.

Draghi verdi

I draghi verdi, insidiosi e contorti, sono temuti (perfino dagli altri draghi verdi) per il loro temperamento maligno e per la loro crudeltà. Dato che i draghi verdi si considerano superiori a tutte le altre creature di Krynn, prendono raramente ordini dagli umanoidi: lo fanno solo se sono convinti che la persona ne sia degna.

L'arrogante drago verde non vede alcuna ragione per rischiare la sua preziosa pelle in un combattimento sanguinario, e preferisce di gran lunga usare le sue eccezionali abilità magiche per intrappolare gli sprovveduti. I draghi verdi amano infliggere torture, sia fisiche che mentali, e spesso escogitano mezzi insolitamente creativi per torturare una vittima.

I draghi verdi parlano il linguaggio segreto dei draghi. Singoli individui possono degnarsi di apprendere un linguaggio umanoide, se c'è una buona ragione per farlo.

I draghi verdi preferiscono catturare le loro vittime vive per poi infliggere loro terribili torture. I draghi verdi vivono in aree boscose, e per questo sono spesso in conflitto con gli elfi, che li odiano in modo particolare.

I draghi verdi possono tollerare di vivere vicino ad altri draghi del loro colore, ma non amano avere intorno altri tipi di draghi. I draghi verdi si considerano i favoriti della Regina delle Tenebre, ma non hanno molto rispetto per lei. Si mostrano servili davanti al suo cospetto, ma la dileggiano non appena volta le spalle.

I draghi verdi che si accorgono di essere prossimi alla sconfitta non esitano a ritirarsi. Hanno un'opinione troppo alta di loro stessi per rischiare di privare il mondo della loro presenza.

Drago verde

Draghi metallici

I draghi metallici collaborano con gli dei del Bene per mantenere l'equilibrio e impedire che l'Oscurità governi il mondo, dimostrando un benevolo interesse per Krynn e i suoi abitanti umanoidi. A volte, però, questo interesse porta a tragiche conseguenze.

Quando Huma respinse Takhisis e le sue orde nell'Abisso, Paladine ordinò ai draghi metallici di farsi da parte, per mantenere l'equilibrio. I draghi buoni si addormentarono, ridiventando essenzialmente parte del mondo stesso. Quando Takhisis pianificò il suo ritorno, ordinò ai suoi draghi cromatici di razziare le Isole dei Draghi e di rubare le uova dei draghi buoni.

I draghi metallici si svegliarono durante il Tempo dell'Oscurità, solo per scoprire che i loro figli erano spariti. Takhisis promise che i loro figli sarebbero rimasti sani e salvi, purché i draghi metallici non avessero preso parte alla guerra che stava per scatenarsi. I draghi metallici non ebbero altra scelta che accettare e pronunciarono controvoglia il Giuramento di Neutralità.

Alcuni di loro, tuttavia, non ce la fecero a stare seduti a guardare mentre le forze del male distruggevano il mondo. Una di loro, un drago d'argento di nome Silvara, ruppe il Giuramento restituendo al mondo la conoscenza delle leggendarie *dragonlance*. Fu allora che i draghi metallici scoprirono che il Giuramento non aveva alcun significato per Takhisis. Mediante incantesimi malvagi, le uova dei draghi metallici erano state corrotte. I figli dei draghi metallici erano stati trasformati in creature note con il nome di draconici.

Una volta scoperto l'inganno della Regina delle Tenebre, i draghi metallici entrarono in guerra, determinati a vendicare i figli che avevano perduto per sempre.

Draghi d'argento

I draghi d'argento, i più amati draghi di Krynn, sono i più sensibili tra i draghi metallici. Sono in grado di assumere una forma umanoide e amano in particolar modo trasformarsi in elfi e umani. Alcuni draghi d'argento sembrano preferire la forma umanoide alla propria e possono mantenere tale aspetto per lunghi periodi di tempo. Si narra di alcuni draghi d'argento che si sono perdutamente innamorati di un umanoide.

I draghi d'argento sono sempre pronti ad aiutare chi si trova in difficoltà e chi combatte contro il male. I draghi d'argento lavorano bene con i cavalieri dei draghi e tra di loro, cosa che li rende degli eccellenti combattenti aerei. Una delle tattiche preferite dei draghi d'argento è nascondersi tra le nuvole per poi piombare sui nemici ignari, attaccandoli dall'alto e dal retro. I draghi d'argento non sono aggressivi, ma sono in grado di combattere, e combattere bene, quando necessario.

Ai draghi d'argento piace costruire la tana sulle montagne più alte, cosa che li porta in conflitto con i draghi rossi. È raro che un drago d'argento, più piccolo, si scontri con un gigantesco drago rosso da solo: preferisce unirsi ad altri draghi d'argento e ad eventuali alleati umanoidi per attaccare il suo nemico.

I draghi d'argento sono tenuti in alta considerazione dai Cavalieri di Solamnia, e il sentimento è reciproco. La storia del prode cavaliere Huma e del drago d'argento femmina che si era innamorata di lui è diventata leggenda. I draghi d'argento parlano il linguaggio segreto dei draghi, e anche i linguaggi di alcuni umanoidi, specialmente il Solamnico e le lingue degli elfi.

Draghi di bronzo

I draghi di bronzo manifestano un intenso interesse per le faccende degli esseri umani, e hanno imparato a camuffarsi per integrarsi nelle società umanoidi, arrivando persino ad assumere la forma di animali domestici.

I draghi di bronzo amano ogni genere di animale, e sono disposti a fare di tutto per evitare di ferire o uccidere creature viventi. Dato che si considerano i protettori degli animali, i draghi di bronzo hanno una generale antipatia per cacciatori e pescatori di tutte le razze, e si dice che a volte mettano in fuga mandrie e greggi per salvare gli animali dal macellaio.

I draghi di bronzo vivono vicino agli oceani o a grandi masse d'acqua, dove esiste cibo in grosse quantità a portata di artiglio sotto forma di piante acquatiche e pesce. I draghi di bronzo apprezzano particolarmente la carne di squalo.

Anche se può sembrare una contraddizione con la loro natura di amanti degli animali, i draghi di bronzo sono affascinati da guerre e battaglie. Prendono spesso parte ad azioni militari, intervenendo a favore dello schieramento che ritengono segua una causa buona e giusta. Il loro acuto

Drago d'argento

Drago di bronzo

senso della strategia e della tattica è stato sviluppato negli anni osservando e studiando la guerra, e spesso offrono liberamente i loro consigli ai comandanti militari. Un comandante che accetti tali consigli, quasi sempre si rallegra di averlo fatto.

I draghi di bronzo obbediscono agli ordini, ma non esitano ad esprimere la loro opinione se li ritengono sbagliati. Sono coraggiosi in battaglia e non si ritirano, a meno che non si tratti di un'acuta mossa strategica o dell'ordine di un superiore che rispettano.

I draghi di bronzo parlano il linguaggio segreto dei draghi e hanno dimestichezza con i vari gerghi dei linguaggi militari e mercenari, come pure con le lingue delle principali razze di Krynn. Inoltre, i draghi di bronzo sono in grado di conversare con gli animali, e lo fanno di frequente.

I draghi di bronzo lavorano bene con i cavalieri dei draghi e hanno svolto un ruolo attivo e di rilievo in tutte le Guerre dei Draghi combattute nelle varie ere.

Drago d'oro

Draghi d'oro

I draghi d'oro, i più saggi e intelligenti fra tutti i draghi, sono creature magnifiche: sinuose, splendide e aggraziate. Nemici di tutti coloro che scelgono la strada dell'oscurità, i draghi d'oro sono i difensori della giustizia e i paladini degli innocenti.

I draghi d'oro possono prepararsi la tana ovunque, in qualsiasi clima, ma la loro tana è sempre fatta di pietra. Si narra di draghi d'oro che vivono in castelli abbandonati o che si sono impadroniti di castelli appartenenti a creature malvagie da loro sconfitte.

I draghi d'oro detestano uccidere gli esseri viventi, e lo fanno solo se provocati. Eventuali attacchi rivolti contro il drago, la sua compagna o un cucciolo, o contro creature deboli o indifese, sono in genere una provocazione sufficiente. Oltre alle loro armi naturali e all'arma a soffio, i dra-

ghi d'oro sono anche straordinariamente portati per la magia.

I draghi d'oro hanno la capacità di assumere forma umanoide, ma lo fanno raramente. Si sentono vulnerabili e a disagio in corpi tanto fragili.

Coloro che si rivolgono ad un drago d'oro per chiedere aiuto lo riceveranno, se la causa è buona e giusta. Coloro che cercano di ingannare un drago d'oro sono destinati a fallire. Grazie a domande sottili e perspicaci, e utilizzando la loro potente magia, i draghi d'oro sono in grado di svelare praticamente ogni sotterfugio.

I draghi d'oro sono in grado di parlare il linguaggio segreto dei draghi e praticamente tutti gli altri linguaggi di Krynn.

Draghi d'ottone

I draghi d'ottone, socievoli ed estroversi, hanno un grosso difetto: amano sentirsi parlare. Nulla li affascina più che passare la giornata spettegolando su tutto e tutti con chiunque riescano ad intrappolare o a convincere ad ascoltarli. Un drago d'ottone preferisce chiacchierare ancora più che mangiare.

I draghi d'ottone vivono in climi aridi e assolati, in caverne ad alta quota, e da tale posizione sopraelevata sorvegliano i viaggiatori. Nel momento in cui un drago d'ottone scorge un gruppo di persone, piomba su di loro dal cielo e, siano essi amici o nemici, cerca di coinvolgerli in una lunga chiacchierata.

Un drago d'ottone può persino ignorare uno o due attacchi per parlare, decidendosi a combattere solo quando si è finalmente convinto che i combattenti non sono interessati a quello che ha da dire. E anche allora, il drago d'ottone può usare il suo gas soporifero per neutralizzare una vittima fino a quando non possa essere immobilizzata. A quel punto, il drago d'ottone sveglierà la vittima e riprenderà la conversazione da dove era stata interrotta. I membri di una coppia vivono separati, in modo da avere sempre qualcosa di cui chiacchierare quando si incontrano.

Dato che ai draghi d'ottone piace lo stesso tipo di territorio dei draghi blu, le due specie sono nemici mortali. Si dice che i draghi blu siano le uniche creature di Krynn con cui i draghi d'ottone non siano interessati a chiacchierare.

I draghi d'ottone parlano il linguaggio segreto dei draghi e sono naturalmente portati ad apprendere la maggior parte dei linguaggi umanoidi. I draghi d'ottone hanno sempre voglia di apprendere nuove forme di comunicazione, e spesso si dimostrano grati a coloro che possono insegnare loro nuovi linguaggi. I draghi d'ottone non sono molto bravi né ad ascoltare né ad eseguire ordini, e trovano difficile smettere di parlare tanto a lungo da poter venerare una qualsiasi divinità.

Draghi di rame

Anche se sono essenzialmente di indole bonaria e dimostrano una passione speciale per gli scherzi e le burle, i draghi di rame hanno l'inopportuna tendenza a voler accumulare ricchezze. Quando viene chiesto il loro aiuto, i draghi di bronzo rispondono inevitabilmente con la domanda: "Cosa ci guadagno?"

I draghi di rame vivono in caverne situate in regioni montagnose, spesso costruendo labirinti intricati ed elaborati per nascondere meglio tutti i loro tesori. Sfortunatamente, la scelta di tale ambiente naturale li porta spesso a scontrarsi con i draghi rossi. I draghi di rame più astuti sanno bene che è meglio evitare di affrontare i poderosi e imponenti draghi rossi in un confronto diretto, e ricorrono invece ad altri metodi, più ingegnosi, per sbarazzarsi dei loro nemici.

Amano gli scherzi, le burle e i dispetti, e spesso decidono di "divertirsi" con gli ignari

Drago d'ottone

viaggiatori giocando loro tiri birboni o deliziandoli con i giochi di parole e gli indovinelli più recenti. Un drago di rame tende a contrariarsi rapidamente se il suo pubblico non ride di gusto alle sue facezie o non lo ricompensa con monete o doni.

I draghi di rame parlano il linguaggio segreto dei draghi e un'ampia varietà di linguaggi umanoidi. I draghi di rame anziani conoscono quasi tutti gli scherzi, le barzellette o le canzoni oscene che siano mai circolate in tutto Ansalon. Si dice che alcuni draghi di rame abbiano persino risparmiato la vita a quegli ogre e a quei minotauri che si sono dimostrati in grado di ideare barzellette nuove e divertenti.

I draghi di rame sono estremamente abili nell'insultare le vittime, facendole arrabbiare a tal punto da impedire loro di pensare o agire in maniera razionale. In questo, i draghi di rame sono come i kender, e si dice che non esista spettacolo più divertente di una gara di insulti tra un drago di rame e un kender.

Drago di rame

Di solito i draghi di rame sono felici di aiutare i viaggiatori, purché sia per una buona causa e la paga sia sufficiente. I draghi di rame non prendono parte ad azioni malvagie, non importa quanto denaro venga loro offerto. Ciononostante, sono sempre in cerca di profitto, e chiedono spesso ricompense sostanziose per aiutare coloro che si trovano in difficoltà... anche se nessun gliel'ha chiesto.

Signori supremi dei draghi

L'Era dei Mortali ha visto l'arrivo ad Ansalon dei signori supremi dei draghi. Alcuni affermano che queste imponenti creature provengano da un altro continente, altri invece sostengono che i signori supremi dei draghi non siano originari di nessuna zona di Krynn.

Da giovani, questi draghi alieni assomigliano molto ai draghi normali, ma man mano che invecchiano e crescono (di solito cibandosi altri draghi) si gonfiano e mostrano differenze notevoli dai loro cugini draghi normali. Crescono fino a decine e decine di metri di lunghezza.

I draghi alieni hanno portato con sé l'incantesimo *totem dei teschi*, che consente a un drago di accrescere la propria taglia e il proprio potere senza dover attendere l'invecchiamento naturale. *Totem dei teschi* conferisce ai signori supremi dei draghi anche un grande potere sui loro domini, trasformando lentamente il paesaggio in qualsiasi aspetto o clima il drago desideri.

Combattimento aereo

Un combattimento aereo avviene quando almeno un partecipante al combattimento sta volando. I draghi sono la scelta più ovvia per questo tipo di attacco, sebbene anche grifoni, ippogrifi, pegasi e viverne siano in grado di volare e trasportare combattenti. L'uso della magia potrebbe conferire la capacità di volare a creature che normalmente non la possiedono, permettendogli così di svolgere combattimenti aerei.

Scala

Prima di iniziare un incontro in cui si utilizzano di queste regole, bisognerà determinare una scala appropriata dell'incontro. Se l'incontro si svolge in un'area limitata, o se le creature volanti coinvolte hanno una velocità di volo di 18 metri o meno, utilizzare la scala normale. Se però l'incontro coinvolge creature volanti più rapide in uno spazio aperto, probabilmente sarà più facile utilizzare una scala da inseguimento; altrimenti ci sarà bisogno di uno spazio enorme per seguire la battaglia.

Scala normale

Nella normale griglia di battaglia, ogni quadretto è uguale a 1,5 metri. Molte creature volanti sono abbastanza grandi da occupare più di un quadretto sulla mappa a griglia della scala normale. Quanti quadretti occupi una creatura è specificato nella sua descrizione.

Quando una creatura volante si sposta, contare i quadretti a partire dal fronte del segnalino o miniatura della creatura. Quando una cavalcatura utilizza un'arma a distanza, contare i quadretti dalla posizione dell'arma.

Nella scala normale, più creature non possono occupare lo stesso quadretto a meno che non siano in lotta.

Scala da inseguimento

Una creatura volante rapida può attraversare l'intero tavolo da gioco in un singolo round se si fa uso della scala normale. Per questa ragione, quando ci sono delle creature volanti coinvolte in un grande spazio aperto utilizzare la scala da inseguimento. Nella scala da inseguimento, ogni quadretto della griglia rappresenta 9 metri.

Nella scala da inseguimento, le creature volanti incontrate più di frequente occupano solo un quadretto. (Alcune creature volanti particolarmente grandi, come i signori supremi dei draghi o le cittadelle volanti, potrebbero occupare più di un quadretto). Più di una creatura volante può occupare lo stesso quadretto, a meno che una di esse non sia di taglia Colossale. Una creatura Colossale occupa interamente un quadretto della scala da inseguimento.

Le creature volanti nello stesso quadretto nella scala da inseguimento si considerano a 3 metri di distanza per determinare la gittata degli attacchi.

Iniziativa in combattimento aereo

Se un personaggio comincia una scena di combattimento in sella, non effettuare prova di iniziativa separata per la cavalcatura: il cavaliere lancia normalmente la sua iniziativa e la cavalcatura utilizza la stessa iniziativa, in modo che agiscano e si muovano contemporaneamente.

Se un personaggio inizia un incontro a piedi ma sale in sella ad un destriero aereo durante il corso della lotta (un'azione di movimento se il personaggio è adiacente alla cavalcatura), il destriero ritarda la propria azione fino al prossimo turno del cavaliere, quando si muoveranno e agiranno contemporaneamente. Ciò significa che la cavalcatura potrebbe perdere un'azione mentre aspetta che il suo cavaliere gli salga in sella.

Se più di un personaggio sta cavalcando la stessa cavalcatura, un personaggio viene indicato come cavaliere, mentre gli altri sono passeggeri. I passeggeri che hanno iniziato il combattimento in sella alla cavalcatura utilizzano l'iniziativa del cavaliere, proprio come la cavalcatura. I passeggeri che salgono in sella nel corso di un combattimento ritardano fino al prossimo turno del cavaliere, quando si sposteranno e agiranno contemporaneamente.

Le basi

In generale, una creatura volante e il suo cavaliere si muovono in combattimento come qualsiasi altra creatura. Durante il turno del cavaliere (o il turno della creatura, se questa non ha cavaliere), la creatura volante può muoversi, fare un doppio movimento, caricare, correre o non fare nulla. A differenza di una creatura terrestre, una creatura volante deve compiere almeno un movimento durante il proprio turno per restare in aria. Esistono alcune eccezioni: una creatura con manovrabilità perfetta non ha bisogno di muoversi per restare in aria e, in alcuni casi, una creatura volante potrebbe anche decidere di non muoversi e accettare di cadere.

Sollevarsi in aria

Una creatura volante può sollevarsi in aria con un'azione di movimento. Quando una creatura utilizza un'azione di movimento per cominciare a volare, guadagna immediatamente un'altitudine pari al suo spazio. Un gargoyle che si leva in volo viene considerato trovarsi 1,5 metri sopra il terreno, mentre un drago Grande può guadagnare un'altitudine di 3 metri. Le creatura volante mantengono questa altitudine finché non scelgono di sollevarsi ancora.

Una creatura volante con manovrabilità perfetta non ha bisogno di utilizzare un'azione di movimento per sollevarsi in aria. Può passare da terrestre a volante con un'azione gratuita.

Una creatura può tentare di guadagnare altitudine con la sua azione di movimento per sollevarsi in aria compiendo una prova di Saltare mentre decolla, come mostrato di seguito. L'azione viene trattata come un salto in aria, ma la creatura non viene penalizzata per il non aver effettuato una partenza in corsa. La creatura guadagna il suo normale bonus per la velocità su questa prova di Saltare, ma può usare la sua velocità terrestre o quella di volo, quale sia migliore. Ad esempio, un'aquila gigante con una velocità terrestre di 3 metri e una velocità di volo di 24 metri riceve un bonus di +20 alla prova di Saltare (+4 per ogni 3 metri di movimento sopra i 9 metri) per sollevarsi in aria e guadagnare rapidamente altitudine.

CD	Altitudine al decollo
20	Spazio
30	Spazio + 1,5 metri
40	Spazio + 3 metri
60	Spazio + 4,5 metri
80	Spazio + 6 metri
100	Spazio + 7,5 metri
120	Spazio + 9 metri

Scala da inseguimento: In una scala da inseguimento, l'altitudine di una creatura passa da 0 a 1 al momento del decollo.

Creature con cavalieri: Un cavaliere deve salire in sella ad una cavalcatura con un'azione di movimento. Durante il prossimo turno del cavaliere, il cavaliere e la cavalcatura possono muoversi insieme e levarsi in aria.

Atterrare

Una creatura volante può smettere di volare con un'azione gratuita all'inizio o alla fine del proprio turno, purché la sua altitudine sia pari o inferiore al proprio spazio.

Se la creatura volante è più in alto del proprio spazio, può smettere di volare rallentando la propria velocità fino allo stallo (vedi "Condizione di

velocità", sotto). Volare a velocità di stallo richiede un'azione di movimento. La creatura può utilizzare una seconda azione di movimento per atterrare tranquillamente al termine del proprio movimento. Se la creatura volante sceglie di non usare un'azione di movimento per atterrare al sicuro, si schianta, subendo danni da caduta dall'altezza a cui ha cominciato il proprio turno.

Rotta

Quando si ha a che fare con creature volanti, la rotta della creatura (la direzione verso cui è rivolta) diventa importante. La rotta indica la direzione in cui la creatura sta volando. Un personaggio a piedi può cambiare facilmente direzione di viaggio a meno che non stia correndo o caricando, ma una creatura volante è limitata alla propria manovrabilità innata e velocità di spostamento.

Per indicare la rotta di una creatura, trovare un punto di riferimento facilmente riconoscibile sulla miniatura o segnalino ("questo drago è diretto verso il quadretto a cui punta il suo muso"). In assenza di un qualsiasi buon punto di riferimento sulla miniatura, si può utilizzare il dado altitudine (vedi pagina 247) per segnare la rotta, piazzandolo nel quadretto di fronte alla creatura.

La rotta di una creatura non cambia a meno che essa non manovri per cambiarla. Una creatura veloce con scarsa manovrabilità potrebbe facilmente trovarsi in situazioni in cui non può evitare una collisione.

Le creature volanti con manovrabilità perfetta ignorano la rotta.

Punto cieco

Dato che le creature volanti devono continuare a muoversi in avanti per restare in aria, mancano della capacità di minacciare i nemici che si trovano dietro di loro. Una creatura in volo ha un punto cieco esattamente alle proprie spalle, grande quanto il doppio del lato del proprio spazio. Ad esempio, una creatura volante Grande con uno spazio di 3 metri non può minacciare i quattro quadretti direttamente opposti alla direzione in cui è rivolta.

La maggior parte delle creature non può rivolgere attacchi in mischia nei propri punti ciechi e non minaccia le creature che si trovano lì. Qualsiasi creatura con un attacco con la coda, però, minaccia il proprio punto cieco normalmente e può attaccare i nemici che si trovano lì senza problemi. Una creatura non ha una linea di visuale con il suo punto cieco, e quindi non può mirare i nemici nel suo punto cieco con alcun incantesimo o capacità che richieda linea di visuale. Una creatura con un'arma a soffio conica può colpire gli avversari nel proprio punto cieco, ma non una creatura con un'arma a soffio lineare.

Le creature volanti con manovrabilità perfetta o buona non hanno punti ciechi.

Le creature con la qualità speciale visione a 360° non hanno punti ciechi.

Scala da inseguimento: Il quadretto direttamente opposto alla rotta della creatura è un punto cieco.

Creature con cavaliere: Sebbene una creatura volante possa avere un punto cieco, il suo cavaliere non lo ha e può attaccare senza problemi nel punto cieco della creatura.

Condizione di velocità

All'inizio della propria azione, una creatura o cavaliere può dichiarare la propria velocità per quel round. È importante perché, a differenza del normale movimento via terra, più veloce una creatura vola, più difficile diventa compiere alcune manovre. La velocità dichiarata dalla creatura le darà una condizione di caduta libera (o fluttuare), stallo, lenta, rapida o massima velocità, come mostrato sotto. Questa condizione di velocità governa ciò che una creatura può fare nel round in corso, oltre a muoversi.

Non tenere in considerazione l'ascesa o la picchiata a questo punto del turno. La penalità o il bonus al movimento per scendere o salire vengono applicati solo quando la creatura si muove.

Velocità dichiarata: L'ammontare di movimento che la creatura desidera utilizzare questo round, sebbene la velocità di ascesa o picchiata possano modificare in seguito questo valore.

Condizione di velocità: Come si sta muovendo la creatura in questo round. Influisce sulle manovre (vedi pagina 245).

Azione di movimento necessaria: Il tipo di azione che la creatura deve intraprendere per raggiungere la velocità dichiarata. Ad esempio, una creatura che vuole volare a velocità lenta necessita di una sola azione di movimento per riuscirci.

Altre azioni permesse: Una breve lista di quali azioni la creatura può intraprendere oltre la sua azione di movimento necessaria. Ad esempio, una creatura con una velocità rapida (più della sua velocità di volo, ma non più del doppio della sua velocità di volo) normalmente avrebbe bisogno di entrambe le

Tabella 8-1: Movimento e condizione di velocità

Velocità dichiarata	Condizione di velocità	Azione di movimento necessaria	Altre azioni permesse
1,5 m o meno	Caduta libera[1]	Nessuna	Qualsiasi
Meno di 1/2 velocità di volo	Stallo[2]	Singola azione di movimento	Qualsiasi azione standard
Da 1/2 velocità di volo fino a velocità di volo	Lenta	Singola azione di movimento	Qualsiasi azione standard
Da velocità di volo fino al doppio di velocità di volo	Rapida	Due azioni di movimento	Carica, attacco in picchiata
Più del doppio di velocità di volo	Massima velocità	Azione di corsa	Nessuna
Fluttuare (1/4 di velocità di volo o meno)	Fluttuare	Singola azione di movimento	Qualsiasi azione standard

1 Le creature con manovrabilità buona o perfetta o il talento Fluttuare possono invece fluttuare.

2 Le creature con manovrabilità buona o perfetta non vanno in stallo, e vengono trattate come se avessero una velocità lenta.

Tabella 8-2: Condizione di velocità e manovre

Scala normale

Condizione di velocità	Classe di manovrabilità				
	Perfetta	Buona	Media	Scarsa	Maldestra
Stallo	Illimitate	4/3 m	2/3 m	2/3 m	1
Lenta	Illimitate	8/1,5 m	6/1,5 m	6/3 m	4/3 m
Rapida	Illimitate	4/3 m	3/3 m	3/6 m	2/6 m
Massima velocità	2/18 m	1	1	Nessuna	Nessuna
Fluttuare	Illimitate	Illimitate	Illimitate	Illimitate	Illimitate

Scala da inseguimento

Condizione di velocità	Classe di manovrabilità				
	Perfetta	Buona	Media	Scarsa	Maldestra
Stallo	Illimitate	4/2 quadretti	2/2 quadretti	2/2 quadretti	1
Lenta	Illimitate	8/1 quadretto	6/1 quadretto	6/1 quadretto	4/1 quadretto
Rapida	Illimitate	4/1 quadretto	3/1 quadretto	3/2 quadretti	2/2 quadretti
Massima velocità	2/2 quadretti	1	1	Nessuna	Nessuna
Fluttuare	Illimitate	Illimitate	Illimitate	Illimitate	Illimitate

sue azioni di movimento per coprire quella distanza, ma l'azione Carica permette alla creatura di muoversi fino al doppio della propria velocità e attaccare.

Caduta libera

La creatura non sta più volando, ma cade. Perde 180 metri di altitudine e subisce i normali danni da caduta se, come risultato, colpisce il terreno. Dato che la creatura non sta utilizzando nessun'azione di movimento per restare in aria, può utilizzare qualsiasi azione standard o di round completo. Ad esempio, un drago che vola ad un'altitudine decente potrebbe decidere di smettere di volare per compiere un attacco completo con tutte le sue armi naturali, accettando la perdita di altitudine che seguirà.

Recuperare da una caduta libera richiede una manovra (vedi "Manovre", pagina successiva), altrimenti la creatura continuerà a cadere per 180 metri per round.

Le creature con manovrabilità buona o perfetta (o il talento Fluttuare) possono fluttuare invece di cadere. Vedi "Fluttuare", sotto.

Scala da inseguimento: La creatura perde 3 fasce di altitudine per round di caduta libera.

Stallo

La maggior parte delle creature volanti deve mantenere una velocità minima in avanti di metà della propria velocità di volo, o altrimenti rimanere in stallo. Se una creatura volante rimane in stallo, può utilizzare la sua seconda azione di movimento per atterrare tranquillamente se la sua altitudine è attualmente uguale o inferiore al proprio spazio. (Ad esempio, una creatura volante Enorme con uno spazio di 4,5 può atterrare tranquillamente se la sua altitudine è attualmente 4,5 metri o meno). Se la creatura non utilizza una seconda azione di movimento per atterrare tranquillamente, si schianta, subendo danni da caduta in base all'altezza all'inizio del suo movimento. (Vedi "Atterrare", pagina 242).

Se la creatura volante rimane in stallo a mezz'aria, alla fine del proprio turno scende di 45 metri (possibilmente schiantandosi e subendo gli appropriati danni da caduta) e comincia il turno successivo in caduta libera. Recuperare da una caduta libera richiede una manovra. Una creatura volante ad un'altitudine sicura potrebbe andare in stallo per rallentare il movimento e preparare un attacco, accettando la perdita di altitudine al termine dell'azione. Se la creatura avrebbe difficoltà nel recuperare, è improbabile che utilizzi questa tattica.

Le creature volanti con manovrabilità buona o perfetta non vanno in stallo a meno che non lo vogliano, e non hanno una velocità minima in avanti. Se volano a meno della metà della loro velocità di volo, hanno semplicemente una condizione di velocità lenta.

Scala da inseguimento: La creatura perde una fascia di altitudine dopo essere andata in stallo.

Lenta

La creatura sceglie una velocità tra quella di stallo e la sua normale velocità di volo, utilizzando un'azione di movimento per restare in aria. Permette alla creatura di compiere un'azione standard, molto utile nel combattimento aereo.

Rapida

La creatura sceglie una velocità superiore alla propria velocità di volo, ma non più del doppio della sua velocità di volo. La creatura può utilizzare due azioni di movimento per spostarsi, o eseguire un'azione di round completo combinando il movimento con un attacco, come effettuando una carica o un attacco in picchiata (vedi pagina 246).

Massima velocità

La creatura utilizza l'azione di corsa per incrementare la sua velocità di volo. La creatura può muoversi fino a quattro volte più veloce della sua normale velocità di volo, ma in quel round non può compiere altre azioni.

Fluttuare

Le creature con manovrabilità buona o perfetta o dotate del talento Fluttuare possono arrestare il loro movimento in avanti e fluttuare senza cadere, se così desiderano. Cambiare dal volo normale al fluttuare è un'azione di movimento, così come cambia-

re dal fluttuare al volo normale. Questo significa che la maggior parte delle creature volanti non può volare su un bersaglio, mettersi a fluttuare e attaccare nello stesso round.

Mentre fluttua, la velocità di volo di una creatura è ridotta ad 1/4 del normale (e non più di 9 metri, quale che sia la sua velocità di volo) ma guadagna manovrabilità perfetta finché fluttua. Una creatura che fluttua deve usare un'azione di movimento per rimanere in volo, e può utilizzare un'azione standard per attaccare. Una creatura che fluttua non può compiere attacchi con le ali, ma non ha altri limiti nell'agire.

Le creature con manovrabilità perfetta non hanno bisogno di fluttuare, dato che guadagnano il beneficio di utilizzare un'azione di round completo in aria semplicemente scegliendo di non spostarsi di più di 1,5 metri.

Velocità e scala da inseguimento

Dividere per 9 la normale velocità della creatura (arrotondare per difetto) per determinare quanti quadretti possa coprire con un singolo movimento nella scala da inseguimento. Ad esempio, un personaggio con l'incantesimo *volare* (velocità di volo 18 metri) ha una velocità di 2 nella scala da inseguimento, o 1 se sta indossando un'armatura media o pesante. Un elementale dell'aria con una velocità di volo di 30 metri ha una velocità di 3 nella scala da inseguimento. Arrotondare per difetto ai fini di determinare la condizione di velocità; ad esempio, una creatura con velocità di volo 27 metri ha un movimento di 3 quadretti in scala da inseguimento e un movimento minimo in avanti (13,5 metri nella scala normale) di 1 quadretto.

Contare i quadretti per le creature volanti nella scala da inseguimento allo stesso modo della scala normale. Anche nella scala da inseguimento, le creature volanti possono muoversi diagonalmente; ricordare che quando ci si muove diagonalmente, ogni secondo quadretto costa due quadretti di movimento. A differenza del movimento a terra, è importante considerare la rotta della creatura volante; a meno che non cambi direzione, una creatura volante si sposta sempre nella direzione in cui è rivolta.

Manovre

Non tutte le creature possono voltarsi su di una moneta d'oro a mezz'aria. I volatili veloci come i draghi possono necessitare di diversi round di movimento per compiere un passaggio attaccando, voltarsi e poi tornare per compiere un altro attacco, in particolare se si stano spostando alla loro massima velocità.

Una creatura volante deve compiere una manovra per cambiare rotta. Le manovre sono azioni gratuite compiute come parte di un'azione di movimento, ma la condizione di velocità e la classe di manovrabilità limitano il numero di manovre che una creatura può compiere in un singolo turno.

Molte manovre sono considerate manovre semplici. Altre sono considerate manovre avanzate. Una manovra avanzata conta come due manovre in termini di quantità di manovre concesse durante il movimento. Una manovra avanzata richiede una prova di volare.

Condizione di velocità: La condizione di velocità è basata sul movimento dichiarato dalla creatura per quel turno.

Classe di manovrabilità: La classe di manovrabilità della creatura.

Numero di manovre: Il primo numero riportato nella Tabella 8-2 "Condizione di velocità e manovre" è il numero di manovre che una creatura con quella condizione di velocità e classe di manovrabilità può compiere durante un turno. Ad esempio, un gargoyle (manovrabilità media) con una condizione di velocità lenta può compiere 6 manovre in un turno. Una manovra avanzata costa 2 manovre.

Incremento di curva: Il secondo valore riportato nella Tabella 8-2: "Condizione di velocità e manovre" è l'incremento di curva, o la minima distanza tra le manovre. Ad esempio, una manticora (manovrabilità maldestra) a velocità rapida deve muoversi diritta e piana per 6 metri prima di compiere un'altra manovra (o 2 quadretti se si utilizza la tabella della scala da inseguimento). Una creatura può tentare una curva stretta per virare all'interno di questa distanza, ma si tratta di una manovra avanzata.

Manovre semplici

Una manovra semplice è facile da compiere. Le manovre semplici costano movimento, quindi una

Prove di volare

Qualsiasi creatura volante può compiere una manovra semplice senza problemi, ma può anche tentare di spingersi oltre i suoi limiti con varie manovre avanzate. Le manovre avanzate permettono ad una creatura volante di cambiare la propria altitudine, velocità o rotta più radicalmente di quanto permetta una semplice manovra, ma richiede una prova di volare. Ogni manovra avanzata tentata costa alla creatura volante 2 delle sue manovre per quel turno.

Per le creature senza cavaliere, una prova di volare è una prova di Destrezza, modificata dalla classe di manovrabilità e condizione di velocità della creatura. Una creatura diretta da un cavaliere può sostituire la prova di Cavalcare del cavaliere alla sua prova di Destrezza. I modificatori alla prova di volare sono mostrati di seguito:

Manovrabilità della creatura	
Perfetta	+4
Buona	+2
Scarsa	-2
Maldestra	-4

Condizione di velocità della creatura	
Rapida	-2
Massima velocità	-4
Stallo	-4

Se una creatura (o il suo cavaliere) falliscono la prova di volare, le conseguenze variano a seconda della manovra tentata.

creatura volante che compie tante manovre semplici non andrà tanto lontana quanto una che vola in linea retta. Le manovre semplici non richiedono prove di volare.

Curva a 45°: Qualsiasi creatura volante può compiere una semplice curva di 45 gradi come parte del proprio movimento. La creatura volante deve muoversi in avanti per un numero di quadretti uguali o superiori al suo incremento di curva (mostrato sulla Tabella 8-2: "Condizione di velocità e manovre") prima di poter compiere un'altra manovra. Compiere una curva di 45 gradi costa 1 quadretto di movimento.

Scivolata d'ala: Una creatura volante può muoversi di lato senza cambiare rotta. Questa manovra semplice, detta scivolata d'ala, permette ad una creatura volante di evitare ostacoli o zigzagarvi in mezzo senza cambiare rotta. Una scivolata d'ala sposta una creatura volante 1 quadretto in avanti e 1 quadretto a destra o sinistra, e costa 3 quadretti di movimento. La creatura volante deve muoversi in avanti per un numero di quadretti uguali o superiori al suo incremento di curva prima di poter compiere un'altra manovra.

Ascesa: Una creatura volante può muoversi in avanti di 1 quadretto e guadagnare 1 quadretto di altitudine al costo di 2 quadretti di movimento. A differenza di altre manovre, dopo essere ascesa una creatura non deve muoversi del suo incremento di curva prima di compiere un'altra manovra.

Picchiata: Una creatura volante può muoversi in avanti di 1 o 2 quadretti e perdere 1 quadretto di altitudine. Ciò costa solo 1 quadretto di movimento, anche se la creatura si muove in avanti di 2 quadretti. A differenza di altre manovre, dopo essere scesa in picchiata, una creatura non deve spostarsi del suo incremento di curva prima di compiere un'altra manovra.

Scala da inseguimento: Se la creatura volante decide di guadagnare una fascia di altitudine nel corso del proprio movimento, ogni quadretto in cui entra costa 2 quadretti di movimento. Se la creatura perde una fascia di altitudine, ogni quadretto in cui entra costa 1/2 quadretto di movimento.

Manovre avanzate

Le manovre avanzate sono manovre che per essere effettuate richiedono una prova di volare effettuata con successo. Le manovre fallite spesso fanno finire la creatura volante in una posizione diversa da quella intesa dal cavaliere. Ogni tentativo di manovra avanzata consuma 2 delle manovre della creatura volante per quel turno. Fallire una manovra avanzata impedisce alla creatura di compiere altre manovre avanzate per quel turno (eccetto recupero).

Frenata aerea (CD 15): Con una manovra di frenata aerea, una creatura volante può scegliere di spostarsi meno di metà della propria velocità di volo ma mantenere una condizione di volo lenta, invece di stallo. Ciò potrebbe permettere ad una creatura di fermarsi e attaccare un personaggio che altrimenti dovrebbe oltrepassare per rimanere in volo. Durante il proprio prossimo turno, la creatura volante deve riprendere il suo volo ad una velocità di almeno metà della sua velocità di volo, o finire in stallo.

Con una prova fallita, la creatura volante termina il proprio movimento nel quadretto desiderato, ma è in stallo come descritto sotto la velocità di stallo.

Le creature con manovrabilità perfetta non hanno bisogno di utilizzare questa manovra; possono smettere di muoversi in qualsiasi momento desiderino.

Attacco in picchiata (CD 10): Con un attacco in picchiata, una creatura volante può muoversi fino al doppio della propria velocità di volo e attaccare con gli artigli, infliggendo danni raddoppiati se colpisce. Per compiere un attacco in picchiata, la creatura si dirige verso il bersaglio, scendendo di almeno 6 metri (o 1 fascia di altitudine nella scala da inseguimento) nel corso del proprio spostamento. La creatura termina il proprio movimento in un quadretto dal quale minaccia il bersaglio, e poi compie una prova di volare. Se la supera, la creatura può proseguire con l'attacco in picchiata.

Con una prova fallita, la creatura si avvicina al bersaglio ma perde l'opportunità di attaccare.

Attacco in volo (CD 20): La creatura può interrompere il proprio movimento per compiere un'azione standard, come descritto nel talento Attacco in Volo.

Con una prova fallita, la creatura perde il suo attacco e termina la propria azione di movimento, perdendo la sua azione standard. Le creature con il talento Attacco in Volo effettuano automaticamente questa manovra avanzata.

Le creature con manovrabilità perfetta possono tentare di utilizzare questa manovra avanzata per compiere un attacco in volo, anche se non hanno il talento Attacco in Volo. Le altre creature volanti non possono effettuare questa manovra.

Curva secca (CD 15): Una curva secca permette ad una creatura volante di compiere una curva di 90 gradi anziché 45 gradi.

La creatura volante deve muoversi in avanti di almeno un numero di quadretti uguali al suo incremento di curva (mostrato sulla Tabella 8-2: "Condizione di velocità e manovra") prima di poter curvare. Compiere una curva di 90 gradi costa 2 quadretti di movimento.

Con una prova fallita, la creatura volante esegue invece una curva di 45 gradi.

Le creature con manovrabilità perfetta non hanno bisogno di compiere una curva secca, dato che possono farlo ogni volta lo desiderino.

Curva stretta (CD 10+): Una curva stretta permette ad una creatura volante di sacrificare velocità per compiere una curva più stretta del normale. Con una prova riuscita, la creatura riduce il suo incremento di curva di 1,5 metri, ma aumenta il costo del movimento della sua curva di 1 quadretto. Ad esempio, una creatura con manovrabilità scarsa e condizione di velocità rapida normalmente ha un incremento di curva di 6 metri e paga 2 quadretti di movimento per spostarsi in avanti 1 quadretto e virare di 45 gradi, ma con una curva stretta riuscita riduce il proprio incremento di curva a 4,5 metri e au-

menta il costo del movimento a 3 quadretti. In scala da inseguimento una curva stretta riuscita riduce l'incremento di curva di 1 quadretto.

Se la curva stretta riduce l'incremento di curva a 0 metri (o 0 quadretti in scala da inseguimento), la creatura può scegliere di compiere la propria curva nel suo quadretto attuale prima di spostarsi.

Una prova di volare effettuata con successo con CD 20 permette alla creatura di ridurre il suo incremento di curva di 3 metri, e pagare 2 quadretti extra per il suo movimento. Una prova di volare con CD 30 riduce l'incremento di 4,5 metri, e aumenta il costo del movimento di 3 quadretti extra.

Con una prova fallita, la creatura fallisce la curva stretta.

Le creature con manovrabilità perfetta non hanno bisogno della curva stretta, dato che possono voltarsi come vogliono.

Urtare (CD 15): Normalmente (in scala normale) una creatura non deve compiere alcuna manovra per urtare un'altra creatura volante: deve solo volare nel quadretto dell'altra creatura volante e provocare così una collisione (vedi "Collisioni e urti", pagina 249). In scala da inseguimento, la creatura deve compiere una prova di volare per urtare una creatura nel quadretto in cui entra.

Con una prova fallita, la creatura che attacca manca il bersaglio e prosegue il proprio movimento.

Recuperare (CD 5): Una creatura con condizione di velocità caduta libera o stallo può tentare di riprendere a volare normalmente compiendo una prova di recuperare all'inizio del proprio turno. Se riesce, la creatura volante può poi scegliere normalmente la propria condizione di velocità e rotta, anche scegliendone una completamente diversa da quella precedente.

Con una prova fallita, la creatura non recupera e prosegue la sua caduta libera, come descritto sotto la condizione di velocità di caduta libera.

Incursione (CD 20): Questa manovra unisce un attacco in picchiata con un attacco in volo. La creatura può muoversi fino alla sua velocità di volo, interrompendo il proprio movimento per attaccare con gli artigli, e poi proseguire per muoversi dopo l'attacco fino al limite della sua velocità di volo. Come per la manovra attacco in picchiata, la creatura deve scendere di 6 metri (o 1 fascia di altitudine) mentre si sposta verso il bersaglio. Con una prova superata, la creatura può attaccare con gli artigli, infliggendo danni raddoppiati e poi proseguire con il resto del suo movimento.

Con una prova fallita, la creatura oltrepassa il bersaglio senza riuscire ad attaccarlo.

Virare (CD varie): Compiendo una virata, una creatura volante può cambiare totalmente la propria direzione sacrificando altitudine. Per compiere una virata, occorre cambiare la rotta della creatura volante nella direzione desiderata. La creatura volante perde 6 metri di altitudine (o 1 fascia di altezza nella scala da inseguimento) e paga 2 quadretti di movimento per la manovra.

La CD di una virata dipende dal cambio di rotta.

Cambio di rotta	CD
90 gradi	10
135 gradi	15
180 gradi	20

Con una prova fallita, la creatura volante mantiene la sua vecchia rotta e va in stallo.

Le creature con il talento Virare superano automaticamente la prova di volare.

Le creature con manovrabilità perfetta non hanno bisogno di compiere virate, dato che possono voltarsi ogni volta che lo desiderino.

Altitudine

Una creatura volante non è esattamente nel posto in cui sembra trovarsi guardando la griglia di battaglia: in realtà si trova leggermente sopra di essa. Per tenere traccia dell'altitudine di una creatura volante, mettere un dado vicino alla creatura volante. (È possibile mettere il dado nel quadretto di fronte alla creatura ad indicare la sua rotta). Utilizzare il dado per indicare la quantità di quadretti di 1,5 metri che la creatura si trova sopra il terreno girando il dado per mostrare il numero appropriato.

L'altitudine può modificare sostanzialmente la distanza tra due combattenti aerei che altrimenti sembrerebbero molto vicini tra di loro in distanza orizzontale.

Per determinare la distanza tra due combattenti, determinare prima sia la distanza orizzontale che quella verticale tra di essi. Sommare metà della distanza più corta a quella più lunga; il risultato è la distanza tra i due combattenti.

Ad esempio, due creature si trovano a 12 metri di distanza l'una dall'altra sulla griglia di battaglia. Una, però, sta volando ad un'altitudine di 6 metri, mentre l'altra è ad un'altitudine di 24 metri, cosa che rende la distanza verticale tra di loro di 18 metri. Dato che la distanza orizzontale di 12 metri è la più breve delle due distanze, per ottenere la distanza tra le due creature si somma la metà di 12 alla distanza verticale di 18 metri. La distanza tra le due creature è di 24 metri.

Ascesa e picchiata: La maggior parte delle creature trova più facile scendere che salire. Se una creatura volante scende di 1,5 metri, i prossimi due quadretti in cui entra contano come un singolo quadretto di movimento.

Se una creatura volante sale di 1,5 metri, il prossimo quadretto in cui entra conta come due quadretti di movimento (a meno che non abbia manovrabilità perfetta, nel qual caso non sarà penalizzata per l'ascesa).

Creature con cavaliere: Qualsiasi personaggio a cavallo di un destriero volante non ha linea di visuale verso i nemici che si trovano nello stesso quadretto ma ad un'altitudine inferiore.

Scala da inseguimento: L'altitudine nella scala da inseguimento è astratta. Una creatura volante può trovarsi in una di sette fasce di altitudine, come mostrato di seguito:

Fascia	Descrizione	Contro creature a terra
0	Sul terreno	Normale
1	Molto bassa	Attacchi in mischia, tutti gli incantesimi, armi a proiettili, armi da lancio e armi a soffio
2	Bassa	Incantesimi a medio e lungo raggio di azione, armi a proiettili e armi a soffio
3	Media	Incantesimi a medio e lungo raggio di azione, armi a proiettili e armi a soffio lineari
4	Medio-alta	Incantesimi a lungo raggio di azione e armi a proiettili
5	Alta	Incantesimi a lungo raggio di azione
6	Molto alta	Nessun attacco

Può risultare utile piazzare un d6 vicino a ciascuna creatura volante per segnare la sua attuale fascia di altitudine. Rimuovere il dado quando la creatura è a terra.

Quando una creatura volante si sposta, può scegliere di guadagnare fasce di altitudine (cosa che dimezza la sua velocità a meno che non abbia manovrabilità perfetta) o perderne (che raddoppia la sua velocità). Alcune manovre richiedono un cambio di altitudine. Una creatura può guadagnare o perdere una sola fascia di altitudine per turno.

L'effetto delle fasce di altitudine sulle distanze dipende da quante fasce ci siano tra la creatura volante e il suo bersaglio:

Differenza tra fasce di altitudine	Effetto
0 o 1	Nessuna
2	Sommare 30 metri alla distanza orizzontale
3	Sommare 60 metri alla distanza orizzontale
4	Sommare 120 metri alla distanza orizzontale
5	Sommare 240 metri alla distanza orizzontale

Creature volanti e combattimento

Le creature combattono in aria in maniera leggermente diversa rispetto a come combattono a terra, dato che la maggior parte delle creature volanti non possono muoversi esattamente come vorrebbero e devono concedere parte del loro tempo e attenzione per rimanere in aria. Le regole seguenti forniscono un'ulteriore struttura ai combattimenti che coinvolgono le creature volanti.

Cavalieri e creature volanti

Cavalcare una creatura volante è un'azione di movimento per il cavaliere della creatura volante e tutti i passeggeri. Durante la sua azione di movimento, il cavaliere sposta la creatura volante di un numero di quadretti entro la sua velocità di volo. (Una creatura intelligente può, naturalmente, ignorare le indicazioni del cavaliere e volare dove vuole. La maggior parte delle creature volanti non ignoreranno gli ordini del cavaliere eccetto nelle situazioni più insolite). Dirigere la creatura per compiere manovre semplici o avanzate è per il cavaliere un'azione gratuita.

In parole povere, ecco quello che il cavaliere di una creatura volante può fare in un round:

Scegliere la propria velocità: Deve determinare la velocità della propria creatura volante e determinare la sua condizione di velocità all'inizio del proprio turno.

Movimento base: Presumendo che la creatura volante sia disposta ad accettare le istruzioni impartitele, si può spostare la creatura volante di qualsiasi numero di quadretti entro la sua velocità. In questo modo, si possono compiere manovre semplici (limitate dalla velocità e manovrabilità della creatura) come parte della propria azione di movimento.

Manovre avanzate: Mentre ci si muove con la propria cavalcatura, si possono tentare manovre avanzate. Si può utilizzare la propria prova di Cavalcare al posto della prova di volare della cavalcatura, se è più vantaggioso per il cavaliere. Ogni manovra avanzata costa 2 manovre per il turno in corso (basate sulla velocità e manovrabilità della cavalcatura). Se si fallisce una prova di volare per una manovra avanzata, non si possono compiere altre manovre avanzate per quel round.

Azione standard: Si può decidere di intraprendere un'azione standard all'inizio del turno, prima del movimento del personaggio e della cavalcatura, o alla fine del turno, dopo che si sono mossi entrambi. Non si può agire nel mezzo dello spostamento della propria cavalcatura a meno che non si possieda il talento Attacco in Sella.

Nascondino

Quando si è inseguiti, si può tentare una prova di Nascondersi per perdere l'inseguitore su un terreno impervio, o una prova di Raggirare per fuorviarlo prima di infilarsi in una nube o banco di nebbia.

Per compiere una prova di Nascondersi, utilizzare le normale regole del nascondersi (vedi la descrizione dell'abilità Nascondersi sul *Manuale del Giocatore*). Si applicano i normali modificatori di taglia, ma dato che di solito gli oggetti in cui ci si sta provando a nascondere sono Colossali o più grossi, si ottiene un bonus di +8 alla prova. Questo uso dell'abilità Nascondersi può essere effettuato solo su terreni impervi (come un paese o città, o un'area montuosa). In terreni meno affollati, il DM potrebbe non concedere l'uso dell'abilità in questa maniera o imporre una penalità alla prova.

Si può effettuare una prova di Raggirare per far pensare all'inseguitore che ci si sta dirigendo in una direzione diversa da quella reale. Prima di compiere una curva dentro una nube o un crepaccio montano, effettuare una prova di Raggirare opposta dalla prova di Percepire Intenzioni dell'inseguitore. Se la prova riesce, l'inseguitore subisce una penalità di -5 a qualsiasi prova di volare necessaria per compiere la curva per inseguire. Se l'altro cavaliere può compiere la curva utilizzando solo una manovra semplice e non deve compiere la prova di volare, il tentativo di Raggirare non ha effetto.

Utilizzare armi in sella

Normalmente, un cavaliere su una cavalcatura tradizionale come un cavallo viene considerato come se si trovasse su tutti i quadretti della cavalcatura. In altre parole, egli minaccia qualsiasi quadretto adiacente alla cavalcatura e può essere minacciato da qualsiasi di questi quadretti. La cosa non funziona altrettanto bene per le creature di taglia Enorme o superiore.

Se a cavallo di una creatura Enorme o superiore, un cavaliere Piccolo o Medio non minaccia i quadretti adiacenti alla propria cavalcatura a meno che non sia armato con un'arma con portata. Le creature adiacenti alla cavalcatura non minacciano il cavaliere a meno che anch'esse abbiano armi con portata (o una portata naturale).

I cavalieri e passeggeri su qualsiasi cavalcatura hanno copertura totale dai nemici che si trovano direttamente sotto la loro cavalcatura (e viceversa). Direttamente sotto significa che nessun quadretto del bersaglio si trova fuori dello spazio della cavalcatura in questione.

Creature volanti e azioni di combattimento

Le azioni durante il combattimento aereo sono gestite allo stesso modo delle azioni durante il combattimento a terra. In generale, un personaggio in un round può compiere due azioni di movimento, un'azione di movimento e un'azione di attacco o un'azione di round completo. Le azioni gratuite possono essere effettuate normalmente, insieme ad altre azioni.

Azioni gratuite: Impartire ordini o accucciarsi dietro le spalle di un drago sono esempi di azioni gratuite. I personaggi possono compiere in un round tante azioni gratuite quante ne vengono concesse dal DM.

Azioni di movimento: Cambiare posizione su di una creatura volante è di solito un'azione di movimento, in particolare se ci si deve scambiare di posto con un altro personaggio. Se lo spostamento è breve e privo di ostacoli (ad esempio, spostarsi dal lato sinistro a quello destro della sella a due posti di un drago, quando nessun altro sta sedendo nell'altro posto), lo si può fare come l'equivalente di un passo di 1,5 metri. Altrimenti, richiede un'azione di movimento.

Azioni di attacco: Chiunque a bordo di una creatura volante può compiere un attacco con un'arma personale e i cavalieri, incantatori e arcieri possono compiere attacchi con qualsiasi arma controllata dalla loro posizione o con le proprie armi o magie.

Azioni di round completo: Dato che ogni cavaliere deve utilizzare un'azione di movimento per cavalcare la creatura volante, i cavalieri non possono compiere azioni di round completo.

Collisioni e urti

Una collisione avviene quando una creatura volante colpisce un'altra creatura volante o un oggetto solido. Quando una creatura volante collide con una creatura o un altro oggetto volante in movimento, il bersaglio può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per dimezzare i danni.

Risolvere le collisioni

I danni base inflitti da una creatura volante che collide con un'altra dipende dalla velocità e dalla taglia degli oggetti coinvolti. Utilizzare la velocità più elevata e la taglia minore dei due oggetti in collisione e riferirsi alla Tabella 8-3: "Danni da collisione".

Ad esempio, un drago bianco Grande che si è spostato di 45 metri impatta contro un drago d'ottone Enorme. La velocità del drago bianco indica un danno basato sul d8, e la taglia più piccola della collisione è sempre quella Grande del drago bianco. Quindi, il danno è 8d8.

Tabella 8-3: Danni da collisione

Velocità più elevata	Tipo di dado di danno
Da 0 a 18 m	d2
Da 18 m a 36 m	d4
Da 36 m a 72 m	d8
Da 72 m a 144 m	d12

Taglia dell'oggetto o creatura più piccola	Numero di dadi
Colossale	20
Mastodontica	16
Enorme	12
Grande	8
Media	4
Piccola	2
Minuscola	1
Inferiore a Minuscola	0

Una volta determinati i danni base, determinare i danni della collisione basati su come la creatura volante ha colpito l'altra creatura od oggetto volante. Consultare la Tabella 8-4: "Direzione della collisione" per ottenere il moltiplicatore.

Una volta determinati i danni, applicarli ad entrambe le creature od oggetti coinvolti.

La creatura in movimento si arresta nel punto di impatto e va in stallo (se della stessa taglia o più piccola della creatura od oggetto colpito), o la oltrepassa e prosegue normalmente il proprio movimento (se più grande).

La creatura colpita comincia il suo turno successivo in caduta libera (se della stessa taglia o inferiore della creatura colpita) o prosegue normalmente (se più grande della creatura colpita).

Tabella 8-4: Direzione della collisione

Bersaglio della creatura volante in collisione	Moltiplicatore
Un oggetto stazionario	x1
Una creatura volante in movimento, colpita di fronte o ad un angolo di 45°	x2
Una creatura volante in movimento, colpita perpendicolarmente	x1
Una creatura volante in movimento, colpita alle spalle o da un angolo di 45° gradi alle spalle	x1/2

Danni ai cavalieri e passeggeri

Quando una creatura volante subisce danni da una collisione, i suoi cavalieri e passeggeri subiscono danni pari alla metà dei danni subiti dalla cavalcatura. I cavalieri possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per dimezzare i danni da loro subiti.

Capitolo Nove

C'è guerra al nord
e i draghi volano in cielo,
è il momento della saggezza,
dicono i saggi e i quasi saggi.
Nel cuore della battaglia
È tempo d'essere coraggiosi:
non è nulla rispetto a tutto ciò
la promessa di una donna a un uomo.

Ma tu ed io, dopo l'oscurità
e le pianure in fiamme
affermiamo questo mondo e la sua gente,
i cieli che li generarono,
l'alito che ci unisce,
l'altare su cui stiamo
e tutto ciò che è reso più grande
dalla promessa di una donna a un uomo.

Qui nel ventre
dell'inverno tutto grigio,
qui nel cuore
della neve dormiente,
è tempo di dire sì
al germogliare del vallen,
poiché ciò è molto più grande
della parola di un uomo alla sua sposa.

Con questi voti
forgiati nella notte più nera
alla presenza di eroi
e nella speranza della primavera,
i bambini vedranno lune e stelle
dove oggi volano i draghi,
e cose umili rese grandi
dalle promesse di un uomo alla sua sposa.

-Canto di matrimonio

La Guerra delle Lance

Probabilmente il periodo più famoso tra i fan di DRAGONLANCE è la Guerra delle Lance, un periodo turbolento che può ispirare un'infinità di avventure. Anche se le azioni degli eroi più famosi dell'epoca sono narrate nelle *Cronache di Dragolance*, esistono mille storie sconosciute in attesa di essere narrate. Il DM e i suoi personaggi possono ritrovarsi al centro del palcoscenico anche di questo grande conflitto.

Rapida panoramica

La preparazione alla Guerra delle Lance ebbe inizio con la scoperta da parte di Takhisis della Pietra della Fondazione del distrutto Tempio di Istar. Intuendo che poteva costituire la sua via d'uscita dall'Abisso per poter tornare nel mondo, Takhisis collocò la Pietra della Fondazione nelle pianure di Neraka. Grazie alla sua magia, la pietra iniziò a crescere fino a diventare una versione corrotta del tempio. La Regina delle Tenebre fece il suo ingresso nel mondo attraverso il portale aperto dalla pietra. Poté camminare tra i popoli, risvegliare i draghi malvagi e impartire loro le sue istruzioni. Poi, sempre attraverso il portale, fece ritorno nell'Abisso, per preparare le sue forze.

Un giovane, assieme alla sorella, scoprì la Pietra della Fondazione. La sorella intuì che si trattava di un luogo malvagio e voleva andarsene. Ma il fratello, preso dalla bramosia per le gemme che adornavano la pietra, e ignorando i richiami di sua sorella, staccò una delle gemme. Sua sorella, temendo che la gemma avrebbe potuto fargli del male, tentò di togliergli la pietra di mano. Il fratello, pensando che stesse cercando di prendere la pietra per sé, in preda alla furia, la uccise.

Lo spirito della sorella rimase intrappolato nella pietra. La gemma che era costata al giovane la vita di sua sorella si fuse nel suo petto. Maledetto dagli dei, e condannato a non avere mai pace finché lo spirito della sorella non fosse stato liberato, Berem l'Uomo Eterno fuggì in preda al senso di colpa e al rimorso. Iniziò a vagare per Ansalon, in cerca di un modo per liberare la sorella.

Takhisis tentò di nuovo di tornare nel mondo attraverso il portale, ma scoprì che lo spirito buono della sorella di Berem le ostruiva la strada. Infuriata, inviò i suoi agenti in cerca dell'uomo con la gemma verde fusa nel petto, pensando che si trattasse della chiave necessaria per la sua liberazione.

I draghi malvagi non rivelarono al mondo il loro ritorno, e si tennero nascosti. Seguendo gli ordini di Takhisis, depredarono l'Isola dei Draghi dove risiedevano i draghi buoni e trafugarono le loro uova. Le portarono poi alle montagne conosciute come i Signori del Fato, e le depositarono nelle profondità dei vulcani.

I draghi buoni, risvegliatisi, scoprirono che i loro figli erano scomparsi. I draghi malvagi pretesero dai draghi buoni un Giuramento di Neutralità, esigendo la loro astensione dalla guerra che sarebbe presto scoppiata. In cambio, i draghi malvagi promisero di restituire le uova.

I Signori dei Draghi, eseguendo gli ordini della Regina delle Tenebre, iniziarono a reclutare e ad addestrare le loro forze. Orde di ogre e di hobgoblin vennero addestrate e poste sotto il comando dei Signori dei Draghi.

Un chierico di Takhisis di nome Wyrlish, un mago delle Vesti Nere di immenso potere chiamato Dracart è l'antico drago rosso chiamato Harkiel l'Imperioso lanciarono una serie di incantesimi arcani sulle uova dei draghi buoni, che le corruppero e le trasformarono nelle creature note come draconici. I draconici, nati dalla morte stessa, erano creature nate esclusivamente per combattere, e andarono a formare il grosso degli eserciti dei draghi.

Ora che gli eserciti erano addestrati e pronti, Takhisis poté lanciare quella che divenne nota come la Guerra delle Lance, nella primavera del 348 AC. Non aveva ancora trovato Berem l'Uomo Eterno, ma sperava che i suoi soldati l'avrebbero scovato man mano che estendevano la loro potenza su tutto Ansalon.

Gli eserciti dei draghi partirono da Neraka e si riversarono ad est. Il Nordmaar e Goodlund caddero, e gli umani di Khur si allearono con il nemico. Takhisis inviò le sue forze a Silvanesti, dove gli elfi opposero estrema resistenza. Ma i draghi distrussero le loro splendide foreste e gli elfi furono costretti a fuggire dalle loro dimore. I profughi elfici si rifugiarono nell'Ergoth del Sud. Negli ultimi giorni dell'anno, gli eserciti dei draghi circondarono Silvanost e gli elfi si resero conto che la guerra era persa.

Nel disperato tentativo di fermarli, Re Lorac usò un globo dei draghi che aveva trafugato dalla Torre dell'Alta Stregoneria. Il globo si impossessò del re, trasformando i suoi incubi in realtà e spingendo i rimanenti combattenti elfici a fuggire in preda al panico.

La guerra contro Silvanost aveva richiesto a Takhisis un alto costo. I suoi eserciti furono costretti a ritirarsi e a riordinare le forze. Un'enorme armata, guidata dall'Esercito Blu, si riversò sulle Pianure di Solamnia e invase Kalaman, Vingaard e buona parte di Solamnia. I Cavalieri di Solamnia, disorganizzati, furono lenti a reagire. I Lemish si allearono alle forze del male, ma i nani di Kayolin riuscirono a resistere all'avanzata degli invasori sul fianco destro.

Berem

L'Esercito Rosso invase le Pianure di Abanasinia, decimando le tribù di barbari che vivevano nella zona, e sferrarono un attacco anche ai territori più esterni del regno elfico di Qualinesti. Gli elfi evacuarono la popolazione e fuggirono ad ovest, per unirsi ai loro cugini nell'Ergoth del Sud. L'esercito dei draghi strinse d'assedio la roccaforte nanica di Thorbardin, e ulteriori forze invasero e occuparono Tarsis.

Gli umani e gli elfi si radunarono nello storico Consiglio di Whitestone per formare una riluttante alleanza contro gli eserciti dei draghi. L'incontro si concluse con l'annuncio della scoperta del metodo di costruzione delle leggendarie dragonlance.

L'Esercito Blu attaccò la Torre del Sommo Chierico, che difendeva il passo montano che conduceva fino a Palanthas. Radunandosi, i Cavalieri di Solamnia si ersero in una difesa disperata e costrinsero l'esercito dei draghi a ritirarsi dalla battaglia. Questa battaglia segnò il primo uso moderno delle dragonlance.

Poco dopo la battaglia, una banda di eroi si introdusse nel tempio dei Signori dei Draghi a Sanction e scoprì che le uova dei draghi buoni erano state distrutte e trasformate in draconici. La tragica notizia venne riferita ai draghi buoni, che intuirono di essere stati raggirati. I draghi buoni scesero in guerra animati da una furia selvaggia.

Con l'aiuto dei draghi buoni, le forze di Whitestone passarono al contrattacco. Guidati da Gunthar Uth Wistan e da Laurana di Qualinesti, gli eserciti degli umani, degli elfi e dei nani reclamarono tutte le pianure settentrionali di Solamnia.

La caduta di Kalaman segnò l'inizio della fine per le forze dell'oscurità. Tuttavia, Takhisis si rifiutava di ammettere la sconfitta. I suoi servi cercavano disperatamente Berem l'Uomo Eterno, al fine di poterle consentire di attraversare il portale e di condurre le legioni dell'Abisso ad unirsi alla battaglia.

Le truppe di Takhisis lo trovarono, ma era troppo tardi. Le forze di Whitestone si stavano stringendo attorno a Neraka. I Signori dei Draghi si diedero lotta l'un l'altro per la Corona del Potere, e il Male si rivoltò contro se stesso. Gli eserciti dei draghi si sfaldarono e Neraka cadde.

La Guerra delle Lance ebbe termine.

Giocare durante la Guerra delle Lance

La storia della Guerra delle Lance viene descritta in dettaglio nei tre romanzi delle *Cronache di Dragonlance*. Quella storia narra le imprese di un gruppo di eroi e il loro ruolo nella guerra, dove svolgono una parte fondamentale. È possibile per un Dungeon Master preparare un'intera campagna usando quegli eroi come personaggi giocanti e seguire le loro avventure, sia quelle narrate nei romanzi che altre, nuove e diverse.

È anche possibile per un DM creare storie basate su altri fronti della guerra e sviluppare nuovi eroi e nuovi nemici con ruoli da protagonisti nel decidere le sorti del destino di Krynn. Il mondo è molto grande, ed esiste un numero infinito di avventure. Un chierico potrebbe scoprire una reliquia sacra delle vecchie divinità. Un kender potrebbe scoprire che un drago nero ha scelto una caverna vicina come sua tana. Gli eroi potrebbero imbattersi in un campo d'addestramento dei draconici. Un gruppo di maghi potrebbe ricevere l'ordine di recarsi fino a Silvanesti e di rintracciare il globo dei draghi mancante.

È possibile creare nuove storie all'interno della storia principale. Servirà a far sentire i gio-

catori una parte essenziale dell'avventura epica in corso e di creare il proprio gruppo personale di Eroi delle Lance.

Ritorno degli dei

Il ritorno delle divinità nell'Era della Disperazione può essere utilizzato in modi molto creativi all'interno dell'ambientazione.

Le tre divinità della magia, Solinari, Lunitari e Nuitari, non se ne sono mai andate, anche se rivelano con estrema circospezione la loro presenza. Attraverso le tre lune, hanno continuato a conferire i benefici della magia ai loro seguaci, i Maghi dell'Alta Stregoneria. Si rivelano in persona soltanto a pochi eletti tra i loro seguaci, coloro di cui si possono fidare o coloro che stanno cercando di influenzare. I maghi hanno imparato nel peggiore dei modi che i loro segreti non devono essere divulgati, e nessun mago penserebbe mai di discutere degli dei o della loro influenza, se non con gli amici e i collaboratori più fidati... e forse nemmeno con loro. Quindi, nel corso di questo periodo, i maghi non riveleranno mai alla popolazione comune che gli dei della magia sono ancora presenti. Per prima cosa, non è affare che riguardi nessuno all'infuori dei maghi. Inoltre, si rendono conto che nel migliore dei casi non verranno creduti e nel peggiore dei casi verranno considerati eretici e blasfemi e saranno condannati e puniti dall'autorità della zona, qualunque essa sia.

I nani affermano che Reorx non se ne è mai andato e continuano ad adorarlo, anche se molti nani, in segreto, pensano che Reorx se ne sia andato in preda alla collera. Potrebbero esistere alcuni nani dotati di vera fede le cui preghiere potrebbero giungere fino alle orecchie di Reorx, anche se probabilmente il dio non si rivelerebbe mai nemmeno a loro, preferendo invece apparire nella sua forma mortale preferita, quella di Dougan Redhammer.

Anche Astinus di Palanthas, lo storico, è presente in quest'era, il che lascia credere che anche Gilean sia presente, dal momento che molti pensano che si tratti della stessa persona. Astinus, tuttavia, lo nega, e se Gilean è presente nel mondo, funge comunque esclusivamente da osservatore.

Gli dei del Male fanno ritorno nel mondo prima di quelli del Bene. Fanno molta attenzione a tenersi ben nascosti dagli occhi degli dei del Bene e della Neutralità, e molti evitano di intraprendere qualsiasi attività, se non subito prima dell'inizio della Guerra delle Lance. In modo analogo alle divinità della magia, gli dei del Male si rivelano soltanto a pochi chierici tra i loro seguaci più fedeli e fidati, coloro che sanno obbedire agli ordini tenendo la bocca chiusa. Morgion, ad esempio, scopre che le epidemie e le pestilenze che devastano le terre siano un'opportunità troppo ghiotta a cui rinunciare, e riesce ad acquisire molti seguaci, anche se fa bene attenzione a non scoprire mai il suo gioco. Gli dei del Male possono essere usati con efficacia nelle campagne ambientate in questa era, ma i loro agenti saranno sempre sotto copertura e faranno del loro meglio per nascondere qualsiasi collegamento o conoscenza relativa alle divinità. Nella maggior parte dei casi, ci riescono.

Gli dei del Bene e della Neutralità tornano per ultimi, e soltanto quando è evidente che gli dei del Male imperversano per il mondo. Goldmoon è la chierica che, in base alla storia, ha ricevuto da Mishakal i suoi poteri curativi per prima, ma altri chierici in altri luoghi di Ansalon potrebbero essere stati benedetti più o meno allo stesso tempo.

Se il DM intende usare gli dei nella sua campagna, dovrà farlo raramente e senza mai dare ai giocatori l'impressione di essere stati manovrati dagli dei in una specifica direzione. Il più delle volte i giocatori non dovrebbero neanche capire di aver incontrato una divinità, oppure dovrebbero scoprirlo soltanto molto più avanti nella campagna.

Ruolo degli dei

Nell'era della Guerra delle Lance, in cui gli dei combattono strenuamente per ottenere il dominio della propria fazione, oppure per mantenere l'equilibrio, la storia e i rapporti di ogni divinità sono particolarmente importanti. Ogni dio agisce in base ai suoi obiettivi personali in questo tempo tumultuoso.

Branchala

La storia dell'ordine di Branchala è una storia di pace e di tranquillità in tutte le ere di Krynn. Quando i chierici di Branchala impugnano un liuto e cantano una lode a Branchala, il culto di Branchala si diffonde in tutto Ansalon. I chierici diffondono la sua parola viaggiando per tutto il continente, raccontando storie e scambiandosi canzoni. Nelle terre elfiche, la sua chiesa arriva ad avere importanza politica, dal momento che gli elfi ritengono Branchala una delle divinità più importanti del Pantheon. Quindi i chierici di Astarin, come Branchala viene chiamato a Silvanesti, sono spesso i chierici principali dei vari Casati, e sono tra i più rispettati di tutta la terra.

Branchala dimostra una predilezione particolare per i kender, che amano i racconti e le storie e che sanno come trovare gioia nella vita senza vincolarsi al mondo materiale. Per la razza dei kender, l'arte della musica e della narrazione è un dono divino e il Signore del Canto, come Branchala viene chiamato dai kender, gode di un nutrito seguito presso di loro. Molti bardi kender adorano Branchala e pregano affinché il dio conceda loro un cammino sicuro nei loro viaggi.

Dopo l'Era della Nascita delle Stelle, Branchala si ritirò gradualmente dagli affari dei mortali e degli dei, e si dedicò soltanto alla sua musica. Conferì incantesimi ai suoi seguaci, ma era un dio distaccato.

Il regno del Gran Sacerdote non cambiò la natura dei chierici di Branchala. I suoi membri non si lasciarono corrompere e vennero spesso perseguitati per "non aver capito che la vita è una cosa seria". I chierici cessarono di recarsi a Istar e nelle regioni sotto il suo controllo. Il culto di Branchala fu una delle forze che spinsero gli elfi

all'isolazionismo in quell'era. Il Cataclisma segnò la fine del clericato organizzato, anche se molti seguaci "non ufficiali" continuarono a vagare per le terre nel tentativo di lenire il dolore attraverso le storie e le canzoni.

Nel corso dell'Era della Disperazione, Branchala torna prima dai kender e dagli elfi, e poi dalle altre razze di Krynn. I chierici di Branchala collaborano alla lotta contro l'Incubo di Lorac, che sta distruggendo Silvanesti. I bardi iniziano a cantare le storie delle imprese degli Eroi delle Lance, diffondendo queste storie in tutto Ansalon e usandole come parabole per insegnare il valore del coraggio, dell'onore e dell'amicizia. Ogni bardo aggiunge il suo punto di vista personale alle storie.

In molti paesi, villaggi e insediamenti, i chierici di Branchala sono l'unica fonte di informazioni riguardo al mondo esterno.

Habbakuk

Il culto di Habbakuk ha sempre goduto di buona diffusione presso i popoli di Krynn, anche nel corso dell'Era dei Sogni.

Habbakuk, il figlio di Paladine e di Mishakal, è il gemello di Kiri-Jolith. Assieme a suo padre e suo fratello, fondò l'ordine dei Cavalieri di Solamnia e creò l'Ordine della Corona, affinché fungesse da campione della sua causa. Habbakuk, sano e robusto, è sempre concentrato sul momento presente, si preoccupa ben poco del passato e non si preoccupa affatto del futuro. Questo atteggiamento può spingerlo ad essere spensierato e spaccone in un momento e furtivo e letale nel momento successivo. Alcuni scambiano questo suo aspetto per crudeltà o malvagità, ma in realtà Habbakuk agisce sempre ed esclusivamente in nome del bene. Habbakuk è perennemente in guerra con Zeboim, la dea delle tempeste. Chislev è suo alleato, e assieme proteggono la natura e tutti gli animali naturali contro coloro che vorrebbero devastare il mondo di Krynn.

La crisi di Istar divise i seguaci di Habbakuk in due fazioni. Alcuni affermavano che non avrebbero dovuto intraprendere alcuna azione e nascondersi, nella speranza che la situazione cambiasse e la gente di Istar imparasse la lezione. Ma quando gli Istariani abusarono delle risorse naturali e iniziarono a commettere atti di crudeltà gratuita, alcuni seguaci di Habbakuk, e i druidi in modo particolare, combatterono per difendere i loro protetti. Ne risultò che molti druidi vennero perseguitati durante il regno di Istar.

Habbakuk soffrì intensamente al momento del Cataclisma, quando vide morire molte delle sue creature innocenti. Si dice che le piogge torrenziali che caddero in questo periodo furono le lacrime di Habbakuk. Quando Habbakuk ritorna, nell'Era della Disperazione, lavora assieme a Chislev e agli dei della Neutralità per curare le ferite provocate dal disastro. Dal momento che Habbakuk è il fondatore dei Cavalieri della Corona, i cavalieri di quest'ordine spesso si dedicano alla protezione e alla sorveglianza della natura.

Kiri-Jolith

All'inizio dell'Era dei Sogni, i chierici e gli adoratori di Kiri-Jolith erano pochi. Fu in quel periodo che i minotauri iniziarono ad adorarlo, dal momento che era uno dei pochi dei, assieme a Sargonnas, che non si era dimenticato del popolo dei minotauri.

Fu sempre in questo periodo che Kiri-Jolith, Habbakuk e Paladine apparvero a Vinas Solamnus e lo ispirarono a creare i Cavalieri di Solamnia. Kiri-Jolith divenne il patrono dell'Ordine della Spada.

I chierici di Kiri-Jolith combatterono in prima fila nel corso della Terza Guerra dei Draghi scontrandosi con orde di ogre e di draghi. Dopo la fine della guerra, il popolo onorò le imprese eroiche dei cavalieri, e la chiesa si fece forte.

All'inizio dell'Era della Potenza, i chierici di Kiri-Jolith aiutarono la popolazione a tenere sotto controllo i goblin, gli ogre e gli altri seguaci del male.

Nel corso del regno di Istar, i chierici di Kiri-Jolith caddero sotto l'influsso corruttivo del Gran Sacerdote. Man mano che le forze di Istar reclamavano sempre nuove terre in nome delle divinità del Bene, i chierici di Kiri-Jolith strappavano tali terre con la forza a coloro che venivano bollati come eretici. I veri chierici di Kiri-Jolith si opposero con forza, ma vennero espulsi o perseguitati, e alla fine abbandonarono il mondo, come tutti gli altri chierici, subito prima del Cataclisma.

Nel corso della Guerra delle Lance, Kiri-Jolith ritorna nel mondo e il suo clericato rinasce. Ancora una volta, i chierici di Kiri-Jolith si uniscono alle fila dei Cavalieri di Solamnia, portando assieme a loro le leggendarie capacità un tempo possedute dall'Ordine della Spada.

Majere

L'ordine di Majere è uno tra i gruppi religiosi più antichi di Ansalon. Nonostante la sua antica tradizione, i chierici di Majere sono rimasti dietro le quinte per buona parte della storia del mondo, consigliando e guidando gli altri campioni della causa del bene, piuttosto che intraprendere azioni personalmente.

Nel corso della Seconda Era, la chiesa di Majere giunse al suo apice, e i suoi monasteri divennero centri di raccolta e di creazione di grandi opere d'arte, filosofiche, scientifiche e teologiche.

Il regno del Gran Sacerdote non ebbe grosse influenze sui monaci di Majere. I monaci, turbati dagli insegnamenti del Gran Sacerdote, si ritirarono nei loro monasteri, e furono pochi quelli che si lasciarono irretire dalle sue teorie. I chierici Ergothiani di Majere furono tra i critici più espliciti del Gran Sacerdote, che a sua volta li perseguitò senza pietà. I dogmi di Istar, tuttavia, riuscirono a contaminare alcuni monasteri, tra cui la famigerata Abbazia della Veglia di Sangue.

Dopo il Cataclisma, l'ordine di Majere rimase fedele alla sua divinità scomparsa. Anche se la magia scomparve assieme ai veri chierici, gli inse-

gnamenti e le discipline dei monaci continuarono ad essere tramandate stoicamente anche nei lunghi Anni d'Ombra.

Mishakal

Nel periodo che precedette il Cataclisma, Mishakal era una delle divinità più adorate e disponeva di molti templi dedicati all'insegnamento delle arti curative. I suoi chierici erano presenti in quasi tutte le comunità di Ansalon.

Nel periodo dell'ascesa di Istar, molti dei più grandi chierici di Mishakal, trascinati dall'orgoglio del Gran Sacerdote, perdettero i loro poteri curativi, il che li spinse ad affermare che le arte curative in realtà erano sempre state un semplice mito. Quando i veri chierici abbandonarono il paese, i chierici di Mishakal furono gli ultimi ad andarsene. Alcuni scelsero di rinunciare al loro potere e di rimanere, nella speranza di poter curare alcune delle ferite che l'imminente Cataclisma avrebbe provocato.

Signora della Guarigione

Secoli dopo, Goldmoon, la figlia di un capotribù barbarico, dotata del *bastone di cristallo azzurro*, diventa la Profeta Eletta di Mishakal e scopre i *dischi di Mishakal*. I *dischi di Mishakal* sono una serie di dischi di platino sui cui sono incise tutte le conoscenze riguardo agli dei del Bene, che nel corso della Guerra delle Lance riusciranno a riportare speranza in un'era di oscurità e disperazione.

Dopo la Guerra delle Lance, Goldmoon fonda una nuova chiesa basata sugli antichi principi.

Paladine

Paladine è il sostenitore delle leggi del bene: aiuta i giusti e li protegge dal male. Non volta le spalle a coloro che hanno intrapreso il sentiero oscuro, ma cerca di ricondurli alla luce. Pensa sempre al bene maggiore in primo luogo, seppur rimanendo nei limiti della legge. Crede nel libero arbitrio e nel diritto dei mortali di scegliersi il proprio destino.

Paladine è il nemico giurato di Takhisis e di tutti gli dei del Male che desiderano il dominio sul mondo di Krynn e sul suo popolo. Molto tempo addietro, nel corso dell'Era della Nascita delle Stelle, venne a sapere delle malvagie ambizioni di Takhisis e cercò un modo per fermarla. Ci riuscì stringendo la prima alleanza tra gli dei del Bene e gli dei della Neutralità. Tali alleanze sono sempre state difficoltose, a causa del fatto che Paladine considera l'atteggiamento degli dei della Neutralità come una mancanza di impegno. Paladine accetta il loro rifiuto di prendere posizione nella lotta, ma non lo giustifica.

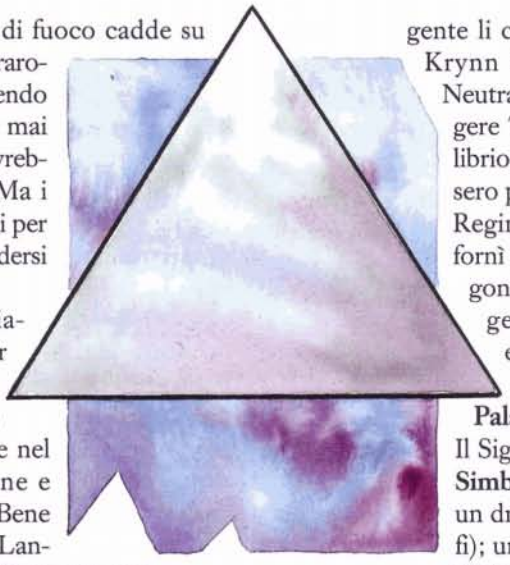
Quando la Guerra di Tutti i Santi giunse quasi a provocare la distruzione di Krynn, Paladine vide la follia a cui conduceva la guerra aperta. Rattristato dalla distruzione provocata nel mondo, giurò di non scendere mai più in guerra in tutta la sua gloria e la sua potenza. Il Padre del Bene decise di usare l'ingegno nella lotta contro gli dei del Male. Agendo attraverso i suoi emissari, invece che usando il suo potere in modo diretto, tentò di provocare i cambiamenti nel mondo senza metterne a rischio la sicurezza.

E così, per tutta la Seconda Era e buona parte della Terza, i chierici di Paladine funsero da guide attraverso il buon esempio. Sotto l'influenza del Gran Sacerdote, tuttavia, i loro cuori furono corrotti dall'ambizione, e cercarono di controllare la gente, invece che guidarla. Credevano di sapere cosa era giusto, e insistevano affinché chiunque la pensasse come loro. A causa della corruzione che dilagava nella chiesa di Istar, Paladine smise di conferire poteri a quei seguaci accecati dalla bramosia di potere, molti dei quali appartenevano ai ranghi più alti della gerarchia. Paladine tuttavia non riuscì a impedire al suo clericato di cadere nella trappola del potere temporale e delle ricchezze materiali. Guidati dal Gran Sacerdote, i suoi chierici utilizzarono le alte cariche di cui disponevano per acquisire il potere politico su Ansalon. Il risultato fu il Cataclisma, che distrusse il Gran Sacerdote, i suoi seguaci e migliaia di persone, sia colpevoli che innocenti.

I mortali che sopravvissero non riuscirono a capire il pensiero degli dei, e molti non riuscirono a conciliare il ruolo di Paladine nel Cataclisma con l'immagine di una divinità giusta e benevola. Com'era possibile che Paladine non avesse fermato il Cataclisma? Come era possibile che l'avesse permesso? In pratica, si chiesero perché Paladine consentisse al male in sé di agire nel mondo. Ma non trovando la risposta a questa domanda, persero la fede negli dei.

Dopo che la montagna di fuoco cadde su Krynn, gli dei del Bene si ritirarono del tutto da Ansalon, sapendo che se la fede negli dei fosse mai tornata nel mondo, la gente avrebbe dovuto trovarla da sola. Ma i popoli diedero la colpa agli dei per le loro sciagure, invece di rendersi conto delle proprie colpe.

Quando un pastore chiamato Riverwind partì per mettersi in cerca dei nuovi dei, Paladine fu soddisfatto e rese Riverwind fondamentale nel ritorno della vera guarigione e nella riscoperta degli dei del Bene nel corso della Guerra delle Lance. Paladine intervenne sotto forma del suo avatar Fizban per insegnare alla gente che gli dei erano sempre rimasti nel mondo, in attesa che la gente li cercasse. Guidò il ritorno su Krynn degli dei del Bene e della Neutralità nel tentativo di sconfiggere Takhisis e di riportare l'equilibrio nel mondo. Nuovi eroi sorsero per sconfiggere il potere della Regina delle Tenebre e Paladine fornì loro la conoscenza delle dragonlance, necessarie per respingere l'avanzata oscura degli eserciti dei draghi.



Paladine (divinità maggiore)
Il Signore dei Draghi
Simbolo: Un triangolo d'argento, un drago di platino o un pino (elfi); un'incudine (nani)
Colori: Bianco e argento
Costellazione: Il Drago di Platino
Allineamento: LB

Bastone di cristallo azzurro (bastone di Mishakal)

Il *bastone di cristallo azzurro* è un potente artefatto delle forze del bene che compare nel mondo soltanto nei momenti di estremo bisogno. Mishakal guida e protegge colui che lo impugna, e le forze del Male non possono trarre alcun beneficio dal suo possesso.

Alcune leggende dell'Era dei Sogni parlano del bastone e dei suoi poteri, ma è soltanto nell'Era della Disperazione che il bastone ricompare nel mondo, quando una giovane nomade delle pianure della tribù Que-Shu lo trova. Dopo essere stato d'aiuto agli Eroi delle Lance per recuperare i *dischi di Mishakal*, il *bastone di cristallo azzurro* è tornato a far parte della statua di Mishakal a Xak Tsaroth.

Il bastone sembra un normale bastone di legno, ma rivela la sua vera forma se i suoi poteri vengono usati, o se viene esaminato attraverso un incantesimo *visione del vero*. È fatto di puro cristallo azzurro sormontato da una punta ornamentale in cui è incastonato un grosso zaffiro perfetto.

Descrizione: Il *bastone di cristallo azzurro* contiene solo 20 cariche quando è completamente carico, ma recupera automaticamente 1 carica al giorno. Se collocato nella mano della statua di Mishakal a Xak Tsaroth, torna al massimo delle cariche immediatamente.

I seguenti poteri non consumano alcuna carica:
- *cura ferite minori*
- *individuazione del veleno*

I seguenti poteri consumano 2 cariche:
- *comando*
- *cura ferite leggere*
- *rimuovi paura*

I seguenti poteri consumano 6 cariche:
- *fiamma perenne*
- *rimuovi cecità/sordità*
- *rimuovi maledizione*
- *rimuovi malattia*

I seguenti poteri consumano 8 cariche:
- *cura ferite critiche*
- *ristorare*

I seguenti poteri consumano 10 cariche:
- *rianimare morti*

I seguenti poteri consumano 14 cariche:
- *ristorare superiore*
- *resurrezione*

Inoltre, il *bastone di cristallo azzurro* funziona come *bastone ferrato+2* in combattimento. Una volta al giorno, il bastone può utilizzare *teletrasporto superiore*, ma è il bastone e non il portatore ad attivare il potere (a discrezione del DM) e a scegliere la destinazione. Una volta al giorno, il *bastone di cristallo azzurro* può deviare l'arma a soffio di un qualsiasi drago, creando una sfera protettiva del raggio di 3 metri attorno a chi lo impugna.

Soltanto le creature buone possono impugnare il bastone con sicurezza. Se una creatura neutrale tenta di impugnarlo, subisce 2d6 danni sacri (buoni) ad ogni round. Se una creatura malvagia tenta di impugnarlo, subisce 4d6 danni sacri (buoni) ad ogni round.

Evocazione forte; LI 20°.

Dischi di Mishakal

Questi dischi sacri contengono tutte le conoscenze relative agli dei del Bene. Chiunque legga questi dischi conoscerà gli dei del Bene e potrà scegliere una divinità di allineamento buono come divinità patrona.

Soltanto le creature buone possono esaminare i dischi sacri con sicurezza. Se una creatura neutrale tenta di impugnarli, subisce 2d6 danni sacri (buoni) ad ogni round. Se una creatura malvagia tenta di impugnarli, subisce 4d6 danni sacri (buoni) ad ogni round.

Divinazione e invocazione forte (bene); LI 20°.

Tabella 9-1: Divinità delle altre ere*

Divinità	Allineamento	Domini	Tipici fedeli
Paladine	LB	Bene, Legge, Protezione, Sole	Qualsiasi buono
Takhisis	LM	Distruzione, Inganno, Legge, Male	Qualsiasi malvagio

*Vedi Capitolo 4 per le altre divinità di Krynn.

Area di influenza: Bene, legge, protezione, luce, draghi buoni
Domini: Bene, Legge, Protezione, Sole
Arma preferita: "Protettore Possente" (spada lunga)
Vesti preferite: Vesti bianche con cappuccio (la purezza del bianco indica il rango nella gerarchia ecclesiastica)
Altri nomi: Bah'Mut (Istar), Draco Paladin (Ergoth), Padre dei Draghi (Mithas), E'li (Silvanesti), il Grande Drago (Solamnia), Padre di Platino (draghi), Skyblade (Goodlund), Thak il Martello (Thorbardin).

Paladine siede a capo degli dei del Bene, e viene chiamato il Padre del Bene e il Padrone della Legge. È fratello di Takhisis, la Regina delle Tenebre, e di Gilean, Dio della Neutralità. Paladine è il portavoce degli dei del Bene, e li guida attraverso il buon esempio e l'incoraggiamento, non attraverso la forza. È uno degli dei più potenti, e soltanto i suoi fratelli, Gilean e Takhisis, sono considerati suoi pari. La preoccupazione principale di Paladine è il benessere della gente di Krynn e la difesa della sua amata creazione dalle forze del Male.

La funzione primaria dei chierici di Paladine è di offrire una guida spirituale alle genti di Krynn. Credono che un governo giusto e buono sia necessario per produrre una società libera e stabile, e lavorano al fianco dei governanti delle regioni in cui vivono e fungono da giudici, avvocati e consiglieri. Mentre i chierici di Mishakal tendono ad occuparsi della cura del corpo, i Reverendi Figli e Figlie di Paladine si preoccupano di guarire lo spirito. I chierici di Paladine aiutano i deboli e gli indifesi, e offrono rifugio ai bisognosi che sono stati accusati ingiustamente.

Dogma

Ricompensa le azioni degne. Porta i colpevoli di fronte alla legge. Il Bene si contrappone al Male così come il giorno si contrappone alla notte, e nessuno dei due può esistere senza l'altro. Anche se il tutto è superiore alla somma delle parti, le parti non devono essere trascurate. Il bene redime coloro che gli appartengono. Nessuno è perduto al punto di non poter essere riportato a vedere la luce.

Solinari

Nel corso dell'Era della Nascita delle Stelle, Solinari vagava su Krynn assieme alle altre divinità della magia, Lunitari e Nuitari. Mentre il Pantheon del Bene, del Male e della Neutralità era impegnato a combattere la Guerra di Tutti i Santi nei cieli, Solinari e i suoi cugini si tennero più vicini al mondo, sotto forma di tre lune. Nel corso della guerra, Solinari e i suoi cugini cercarono nuovi seguaci da istruire nelle leggi della magia. Dopo aver ricevuto tali insegnamenti, a questi prescelti vennero date le chiavi della Cittadella Perduta. Fecero ritorno al mondo per fondare gli Ordini dell'Alta Stregoneria.

I maghi erano tra i bersagli principali del Gran Sacerdote, che considerava il potere magico un possibile rivale al suo potere clericale. Il Gran Sacerdote dichiarò che tutti i maghi, perfino quelli delle Vesti Bianche, erano malvagi. Al culmine del potere del Gran Sacerdote ad Istar, Solinari ordinò ai suoi seguaci di osservare il silenzio e di tenersi nascosti, consigliando loro di promuovere ulteriormente gli obiettivi della magia senza attirare alcuna attenzione indesiderata da parte della chiesa. Anche se i seguaci di Solinari presero parte alle Battaglie Perdute, riuscirono ad ottenere una riluttante tregua con Istar in seguito alla distruzione di due delle Torri dell'Alta Stregoneria, e si occuparono della cessione delle torri di Palanthas e di Istar. Dopo che la montagna infuocata distrusse la città di Istar, il dono della magia di Solinari alle Vesti Bianche non svanì assieme ai poteri di vera guarigione dei seguaci degli altri dei. I maghi vennero cacciati e perseguitati in questo periodo, ma molti di loro continuarono a praticare le loro arti in segreto.

Solinari è una delle prime divinità a ricomparire nel mondo nel corso dell'Era della Disperazione. Avverte Par-Salian dell'imminente Guerra delle Lance e gli chiede di trovargli una "spada" con cui combattere il male in arrivo.

Dopo la guerra, Solinari lavora assieme a Lunitari e Nuitari per riportare tra la gente le conoscenze dell'Alta Stregoneria. Ma questa nuova impresa ha breve durata, tuttavia, dal momento che la Guerra del Caos costringe Solinari a scendere in battaglia in prima fila per salvare Krynn dalla distruzione.

Chislev

La chiesa di Chislev è sempre esistita su Ansalon, anche nei tempi bui che seguirono il Cataclisma, quando le conoscenze e gli insegnamenti erboristici dei druidi furono di aiuto alla popolazione in assenza della dea. Chislev è uno dei primi dei a fare ritorno a Krynn nel corso di questa era e i druidi, che sono i primi a beneficiare delle sue benedizioni, la accolgono a braccia aperte.

Chislev è collegata a Krynn in modi non del tutto chiari. Subisce ogni ferita inferta alla terra e alle foreste. Piange per la morte di ogni animale. L'Incubo di Silvanesti è una ferita aperta per lei, e si adopera senza tregua per restituire a quella terra la bellezza e la pace perduta.

Gilean

La storia della chiesa di Gilean è forse la più documentata tra tutti i clericati. Fin dalla sua fondazione, i suoi chierici viaggiarono per tutte le terre

in cerca di conoscenza. Ne risultò una chiesa piccola, ma influente che fungeva da centro di informazioni, intento a mantenere l'Equilibrio fornendo conoscenze senza alcun pregiudizio e senza alcun tornaconto personale.

Nella città di Istar esisteva un grande tempio di Gilean. Il Gran Sacerdote vi scoprì delle conoscenze che erano troppo pericolose e che andavano controllate. I chierici trasferirono allora buona parte dei contenuti della Biblioteca di Istar nella Grande Biblioteca di Palanthas e in una biblioteca fortificata vicino a Gwynned nell'Ergoth del Nord. Fu così che la conoscenza contenuta in quelle biblioteche sopravvisse al Cataclisma. Anche se i chierici persero la loro fede in seguito al Cataclisma, rimasero comunque degli ottimi storici. Gli estetici della Grande Biblioteca di Palanthas erano probabilmente i più famosi di tutto Ansalon, e assistevano l'imperituro Astinus nella scrittura del suo libro, *Iconochronos*, che narrava tutte le storie di tutte le vite di coloro che vivevano su Ansalon.

La chiesa recupera molto del suo prestigio nel corso della Guerra delle Lance, in cui la riscoperta di conoscenze nascoste e segreti si rivela fondamentale. Molti accademici, storici, ricercatori e insegnanti riuniscono al clericato e viaggiano per tutto il mondo per recuperare quei volumi e quelle pergamene contenenti conoscenze andate perdute nel corso dell'Era della Disperazione.

Lunitari

Quando il mondo era ancora giovane, Lunitari vagava su Krynn assieme ai suoi due cugini, gli dei della magia Buona e della magia Malvagia. Queste tre divinità rimasero vicine alla loro amata creazione anche nel corso della Guerra di Tutti i Santi, mentre le altre divinità lottavano per il controllo degli spiriti delle stelle. Come Solinari e Nuitari, anche Lunitari esplorò Krynn in cerca di un seguace da istruire nelle vie della magia Neutrale. Offrì al suo discepolo le chiavi della Cittadella Perduta e lo riportò su Krynn affinché istruisse a sua volta altri discepoli e fondasse gli Ordini dell'Alta Stregoneria.

Prima del Cataclisma, Lunitari fu oppressa dall'influsso del potere crescente del Gran Sacerdote di Istar, e fece tutto quello che poteva per arginare l'espansione del suo potere. I suoi seguaci si misero all'opera per salvare la magia e combatterono le Battaglie Perdute, che ebbero fine con la distruzione di due Torri dell'Alta Stregoneria. Dopo aver stretto una tregua riluttante con la chiesa di Istar, i seguaci di Lunitari raccolsero gli artefatti magici rimanenti e si ritirarono alla Torre di Wayreth. A differenza dei chierici degli altri dei, i seguaci di Lunitari non abbandonarono il mondo nella Notte del Giudizio, e il dono della magia neutrale non scomparve dopo che la montagna di fuoco colpì Istar.

La presenza di Lunitari torna a farsi sentire poco prima della Guerra delle Lance, quando Raistlin Majere, che in seguito diverrà la "spada" di Par-Salian nella Guerra delle Lance, viene accettato nell'ordine delle Vesti Rosse. Dopo la guerra, Lunitari lavora assieme a Solinari e Nuitari per restituire alla magia l'importanza che aveva prima del Cataclisma, e per condurre nuovi iniziati nelle fila degli Ordini dell'Alta Stregoneria. Lunitari torna a camminare su Krynn, creando nuove opportunità di usare ed esplorare il dono della magia neutrale per i suoi seguaci.

Sirrion

La chiesa di Sirrion è sempre stata una piccola chiesa, anche se a volte si è fatta più potente in quei periodi in cui i chierici di Shinare, la compagna di Sirrion, si facevano più numerosi. Prima del Cataclisma, era possibile trovare i suoi seguaci in tutti i luoghi ricchi di creatività e bellezze naturali.

Nel corso dell'Era della Disperazione, molti gnomi seguaci di Sirrion ricevettero l'incarico di alimentare i fuochi eterni di Monte Nonimporta, una fornace infuocata che alimenta molte delle invenzioni gnomesche. Anche i nani di Carnet adoravano Sirrion, sebbene solo in secondo piano rispetto a Reorx, e lo onoravano per i fuochi delle loro forge. Nell'antica Thorbardin, Sirrion era una delle divinità più rispettate.

Dopo la Guerra delle Lance, il culto di Sirrion rinasce, grazie alla necessità di far fronte alla distruzione seminata dagli eserciti dei draghi. I suoi chierici aiutano a guarire coloro che hanno perso le proprie case e i propri cari attraverso il fuoco, e ad accettare la necessità di equilibrio e di cambiamenti costanti anche nei momenti difficili.

Reorx

In tutti i miti della creazione si racconta che sia stato Reorx a domare il Caos e a creare Krynn dall'oscurità. Recuperò un piccolo frammento del Caos e lo usò per forgiare la Gemma Grigia. Alcune versioni del mito affermano che Reorx intrappolò il Caos stesso all'interno della Gemma Grigia, una mossa disastrosa che in seguito condusse al secondo Cataclisma. Il passaggio della Gemma Grigia diede luogo alla creazione dei nani, degli gnomi e dei kender, anche se i miti narrati dai nani e dagli gnomi affermano che furono loro i primi popoli ad essere creati.

Per i nani di questa era, Reorx rappresenta molte delle virtù naniche come il pragmatismo, la disciplina e lo scetticismo, ma senza nessuno dei vizi tipici dei nani, come ad esempio l'avidità. Gli gnomi vedono Reorx come un saggio inventore sempre all'opera per migliorare le sue invenzioni. I kender vedono Reorx come una divinità spensierata che ama lavorare con le proprie mani.

I nani sono i seguaci più fedeli e fidati di Reorx, e affermano di essergli rimasti fedeli anche dopo il Cataclisma, anche se buona parte della loro fede era solo un rituale di facciata. Anche gli gnomi gli rimasero fedeli, soprattutto grazie al fatto che un comitato è tuttora al lavoro per studiare la scomparsa degli dei dopo il Cataclisma. Reorx è a sua volta fedele nei confronti dei suoi seguaci e si adopera per restaurare i regni dei nani e per aiutare gli gnomi a sopravvivere alle loro stesse invenzioni.

Shinare

Prima del Cataclisma, i templi di Shinare attiravano un continuo flusso di fedeli tra i mercanti di Ansalon. Anche nella potente Istar il culto di Shinare era assai popolare, nonostante i suoi dettami di neutralità e di intraprendenza. Veniva invocata regolarmente da mercanti e affaristi, in quanto ogni transazione condotta sotto la sua invocazione veniva considerata benedetta.

Col ritorno degli dei nel corso della Guerra delle Lance, la chiesa di Shinare si espande rapidamente, specialmente a Solamnia e a Thorbardin. Molti mercenari suoi adoratori sono considerati un'ottima aggiunta alle carovane mercantili.

I chierici di Shinare diventano i più forti sostenitori del progresso e della giustizia nel corso della Guerra delle Lance e dell'ascesa dei Cavalieri di Takhisis. I loro sacerdoti contribuiscono alla miglioria di molti canali commerciali, gilde e imprese affaristiche. Le grandi città come Gwynned e Palanthas si fanno più vicine e le loro vecchie politiche isolazioniste cedono il passo a un reciproco interesse per gli scambi commerciali.

Zivilyn

I fedeli di Zivilyn sono stati presenti su Ansalon fin dall'inizio della storia documentata. Prima del Cataclisma, i chierici di Zivilyn fondarono monasteri e rifugi che fungevano da centri di saggezza e conoscenza. Tali templi venivano spesso costruiti nelle terre selvagge, vicino al cuore di Chislev, per sottolineare il legame tra Zivilyn e la Selvaggia. I chierici viaggianti di Zivilyn amministravano i loro insegnamenti nei paesi e nei villaggi più piccoli. Con l'ascesa di Istar, tali chierici divennero oggetto di persecuzione, quando si rifiutarono di seguire il Gran Sacerdote e si proclamarono apertamente suoi oppositori. Sui monasteri scese il silenzio quando, negli ultimi giorni, i veri chierici abbandonarono Krynn.

Nel corso della Guerra delle Lance, i fedeli di Zivilyn uniscono le loro forze ai chierici di Chislev per riportare l'armonia nella natura e la saggezza nel mondo. Anche se alcuni dei vecchi monasteri e rifugi vengono ripristinati dal nuovo sacerdozio, i chierici di Zivilyn si fanno più vicini alle comunità e agli insediamenti, e portano la parola della loro fede ai sopravvissuti e ai profughi di guerra. I templi delle terre selvagge vengono riaperti ai pellegrini e agli aspiranti, e i fedeli riscoprono la speranza grazie al culto dell'Albero del Mondo.

Chemosh

In tutte le ere, la paura della morte ha condotto molti credenti ad adorare Chemosh. I templi dedicati a questo dio erano pochi, ma coloro che cercavano di prolungare le proprie vite a qualsiasi costo riuscivano spesso a trovare le bande nascoste dei suoi cultisti.

I servitori di Chemosh furono tra i più perseguitati nel corso della Terza Era, dal momento che i chierici del Signore della Morte disturbavano il resto dei morti e si opponevano agli insegnamenti del bene. Al momento del Cataclisma, rimaneva soltanto una manciata dei veri chierici di Chemosh.

Nel corso dell'Era della Disperazione, molti popoli oppressi si aggrappavano a una falsa salvezza rivolgendosi a Chemosh. Nel corso della Guerra delle Lance il suo culto prospera, grazie ai suoi cultisti che perlustrano i campi di battaglia e rianimano i morti che giacciono disonorati e senza sepoltura.

Hiddukel

Hiddukel, il dio dell'avarizia e dell'avidità, spinto dalla prospettiva di guadagni illeciti e di poter patteggiare con nuove anime, seguì Takhisis fin nel mondo dall'Oltre. Aiutò con entusiasmo la Regina delle Tenebre a sfidare l'ordine della Creazione, e da allora rimase sempre nell'ombra, manovrando gli eventi per favorire i propri fini.

Prima del Cataclisma, la pessima fama di Hiddukel veniva menzionata da tutti coloro che cercavano di superare gli altri in astuzia o negli affari per acquisire ricchezza e potere. Hiddukel radunò attorno a sé molti seguaci negli ultimi giorni prima del Cataclisma, quando l'orgoglio del Gran Sacerdote portò alla rovina finanziaria molti degli abitanti di Ansalon.

Negli anni precedenti alla Guerra delle Lance, il clericato di Hiddukel iniziò a riaffiorare con discrezione nelle comunità più isolate del nord, man mano che il dio si preparava a seguire la sua Regina nel tentativo di conquistare Ansalon. Anche dopo la guerra, Hiddukel tenta di sabotare e di sfruttare il periodo di rinnovamento e di ricostruzione che segue, instillandosi con fermezza nei cuori dei mercanti e dei baroni più avidi.

Morgion

Morgion è perennemente all'opera per diffondere le malattie ovunque si rechi. Il potere di Morgion era al suo apice nel corso dell'Era dei Sogni, ma cadde poi in declino a causa della guerra che infuriava tra i suoi cultisti e le forze del bene. La sua chiesa tornò a farsi potente nel corso della Terza Guerra dei Draghi, in cui i suoi membri divennero figure temute e famigerate. Quando un cultista di Morgion uccise un gran maestro dei Cavalieri di Solamnia, i cavalieri diedero la caccia ai cultisti fino quasi ad estinguerli definitivamente. Nel corso dell'Era della Potenza, su Krynn erano rimasti meno di cento cultisti di Morgion.

Il Cataclisma portò con sé carestia, malattia e nuovi seguaci per Morgion. Il dio guadagnò un forte seguito presso gli Zhakar dopo il Cataclisma, e inviò i nani contagiati a diffondere la loro malattia nel mondo.

Nuitari

Nel corso dell'Era della Nascita delle Stelle, quando gli spiriti destinati a vivere su Krynn e ad adorare gli dei erano ancora delle stelle nel cielo, Nuitari vagava per il mondo assieme ai suoi cugini, Solinari e Lunitari. A differenza del resto del pantheon degli dei del Male, Nuitari non prese parte alla

Guerra di Tutti i Santi. Trovò un seguace e lo istruì nell'uso della magia nera. Dopo la guerra, il seguace fece ritorno nel mondo. Gli venne consegnata una chiave per la Cittadella Perduta e prese parte alla fondazione degli Ordini dell'Alta Stregoneria assieme ai seguaci di Lunitari e Solinari.

Poco prima del Cataclisma, all'apice del potere del Gran Sacerdote, i seguaci di Nuitari vennero braccati e distrutti dagli emissari della chiesa di Istar. Costretti a rifugiarsi nelle Torri dell'Alta Stregoneria, i maghi delle Vesti Nere guidarono i Maghi dell'Alta Stregoneria nelle Battaglie Perdute. Rendendosi conto che era in gioco la sopravvivenza della magia stessa, le Vesti Nere furono persuase ad acconsentire ad una tregua con il Gran Sacerdote, stipulata dai confratelli delle Vesti Bianche. I seguaci di Nuitari che rimanevano si ritirarono nella Torre dell'Alta Stregoneria di Wayreth. Le Vesti Nere e la loro magia nera non scomparvero da Krynn dopo il Cataclisma, come accadde ai poteri clericali degli altri dei.

Nuitari è una delle prima divinità a riapparire nel corso dell'Era della Disperazione. Va in cerca di coloro che hanno sete di potere e di iniziati da condurre tra le fila del suo ordine. I suoi seguaci delle Vesti Nere lavorano in collaborazione con i sacerdoti oscuri di sua madre Takhisis per corrompere le uova dei draghi buoni, un processo che distrugge i figli non ancora nati dei draghi e genera i draconici. Questa è una delle rare occasioni in cui Nuitari consente ai suoi seguaci di lavorare assieme ai chierici di sua madre. I maghi delle Vesti Nere sono anche i creatori delle cittadelle volanti che vengono usate per attaccare le città dall'alto nel corso della Guerra delle Lance.

Sargonnas

La chiesa di Sargonnas iniziò a prosperare quando il dio notò la razza appena creata dei minotauri. Impressionato dalla loro forza e dalla loro intelligenza, comparve loro sotto forma di minotauro e li aiutò a dare forma alle loro convinzioni. Col tempo, il culto di Sargonnas si diffuse tra i minotauri e venne riconosciuto come la religione ufficiale di quella razza.

Il culto di Sargonnas presso i minotauri e le altre razze si indebolì e iniziò a cedere sotto il peso della Proclamazione della Virtù Manifesta del Gran Sacerdote. I minotauri vennero perseguitati e ridotti in schiavitù, per essere inviati nelle arene dei gladiatori o essere utilizzati come schiavi sulle galere marinare di Istar. Il Cataclisma venne vissuto come un giorno di liberazione dal popolo dei minotauri, che si riscossero dal giogo dei loro oppressori umani e videro le loro terre isolate da quelle degli altri, nell'oceano.

I molti torti subiti nel corso della Guerra delle Lance favorirono la diffusione del culto di Sargonnas tra tutti i popoli di Ansalon.

Takhisis

La Guerra di Tutti i Santi riuscì quasi a consegnare il mondo nelle mani di Takhisis, ma un'alleanza tra gli dei del Bene e della Neutralità impedì alla dea di ottenere la vittoria. Venne imprigionata nell'Abisso, e non le fu concesso di ritornare nel mondo se non attraverso interventi esterni. Fu così costretta ad agire attraverso i suoi chierici, e divenne ancora più astuta e pericolosa.

La chiesa di Takhisis fu responsabile di molte delle catastrofi che si abbatterono sul mondo nel corso delle ere, poiché i chierici di Takhisis lavoravano senza tregua per poter riporta-

Sargonnas e un chierico

re la loro regina nel mondo.

I suoi chierici erano particolarmente potenti nell'Era dei Sogni. Gli ogre, detentori di grandi poteri clericali, conquistarono buona parte di Ansalon. La Terza Guerra dei Draghi segnò l'inizio del declino dei suoi chierici. Il loro posto venne preso da alcuni maghi rinnegati che promisero a Takhisis che sarebbero riusciti là dove i chierici avevano fallito: nell'apertura di un portale fino a Krynn.

Nel corso della Terza Guerra dei Draghi, Takhisis venne sconfitta dall'eroe Solamnico Huma, e venne respinta nell'Abisso. Sia i suoi poteri che quelli dei suoi chierici si indebolirono fino quasi a svanire. Nel corso dell'era di Istar i chierici di Takhisis vennero cacciati fin quasi all'estinzione. La taglia offerta dal Gran Sacerdote per un chierico di Takhisis arrivava anche a 500 monete d'oro. Takhisis aveva ben poca cura dei suoi chierici, ed era disposta a sacrificarli, in quanto sapeva che, nonostante le sue belle parole, il cuore del Gran Sacerdote era colmo d'oscurità.

Dopo il Cataclisma, Takhisis trae vantaggio dalla disperazione, dalla paura e dal dolore della gente per attirare a sé nuovi adoratori e torna ad acquisire potere finché non viene di nuovo sconfitta dalle forze del bene nel corso della Guerra delle Lance. Anni dopo, Lord Ariakan, figlio di sua figlia Zeboim, mostra alla dea come le divisioni tra i suoi servitori abbiano provocato la sua sconfitta. Takhisis concede la sua benedizione alla creazione dei Cavalieri di Takhisis, un ordine cavalleresco basato sui principi del sacrificio personale e della stretta aderenza alle leggi.

Takhisis (divinità maggiore)
Regina delle Tenebre
Simbolo: Falce di luna nera
Colori: Nero e nero iridescente
Costellazione: La Regina delle Tenebre
Allineamento: LM
Area di influenza: Male, odio, oscurità, tirannia, draghi malvagi
Domini: Distruzione, Inganno, Legge, Male
Arma preferita: "Morte della Speranza" (mazza pesante)
Vesti preferite: Vesti nere con il simbolo della falce di luna
Altri nomi: Regina dei Draghi (Ergoth, Silvanesti), Signora del Caos (Mithas), Mai-tat (Tarsis), Mwarg (hobgoblin), Nilat la Corruttrice (Muraglia di Ghiaccio), l'Unica Dea (Neraka), Colei dalle Molte Facce (Hylo), Tamex il Falso Metallo (Thorbardin), Tii'Mhut (Istar)

Takhisis, sorella di Paladine e di Gilean, è la Regina delle Tenebre, ed è l'incarnazione del Male. Ama approfittare delle debolezze dei suoi nemici, corromperli e rivolgere le loro forze contro di loro. È geniale e crudele, e sa essere seducente e affascinante per ricorrere a quello che vuole. Takhisis disprezza le altre divinità, perfino quelle dedite come lei alla causa del Male. Il suo matrimonio con Sargonnas è un matrimonio di convenienza, stretto per rafforzare i poteri del Male. Nessuno dei due prova affetto o rispetto per l'altro.

I chierici di Takhisis fungono da occhi e orecchie per la dea. Takhisis li spinge ad occupare posizioni di potere a qualsiasi costo. I suoi chierici sono autorizzati a usare qualsiasi mezzo necessario per ottenere il potere, comprese le menzogne, l'estorsione e l'omicidio. I chierici della Regina delle Tenebre obbediscono alla dea senza esitazione. Lavorano senza tregua per aprire il portale che le consentirà di ritornare nel mondo in tutta la sua gloria. La Regina è assai rapida a punire coloro che la tradiscono o che si rifiutano di obbedire ai suoi ordini. Coloro che la adorano la temono anche.

I chierici di Takhisis passano le loro giornate a complottare, manipolare e tessere trame per catturare gli ignari. Potrebbero essere impegnati a impadronirsi del controllo di un regno, o semplicemente a progettare la presa di potere della gilda locale di ladri. È possibile trovare chierici di Takhisis in ogni parte del mondo. Possono dichiarare a viso aperto la loro fede, anche se spesso sono costretti a ricorrere alla segretezza per poter raggiungere i loro scopi. Devono anche adoperarsi per distruggere o sabotare il potere di tutte le altre divinità di Krynn, e sognano il giorno in cui Takhisis diverrà l'Unico Dio.

Molti dei chierici di Sua Maestà Oscura non sono umani. Gli ogre sono i suoi seguaci più fedeli, e lo sono rimasti per tutte le ere. I draconici la adorano profondamente, e alcuni mantengono la fede in lei anche nella Quinta Era. I goblin e gli hobgoblin la adorano, anche se con loro Takhisis deve competere con le altre divinità, specialmente con Sargonnas, per ottenere la loro attenzione.

I draghi malvagi sono i servitori preferiti di Takhisis, e sono le uniche creature di Krynn che la dea rispetti. I draghi malvagi la adorano, la riveriscono e la servono. Takhisis, a sua volta, conferisce ai draghi immensi doni e poteri. La dea promette ai draghi malvagi che un giorno saranno al suo fianco come padroni del mondo.

Il suo giorno sacro più importante è il Giorno Oscuro, in cui viene ricordato il giorno in cui la montagna di fuoco cadde su Krynn. Per i chierici di Takhisis, quel giorno simboleggia il giorno del ritorno della dea su Krynn. Questa celebrazione viene solitamente tenuta in segreto.

Takhisis è la sorella di Gilean e Paladine, e ha creato il mondo assieme a loro. È egoista e infida, ed è sempre stata spinta dal desiderio di essere l'unica dea adorata dalle creature mortali. È per

questo motivo che ebbe inizio la guerra eterna tra gli dei del Bene e del Male. Nuitari e Zeboim sono suoi figli.

Dogma
Coloro che seguono Takhisis sono destinati a conquistare il mondo, e a imporre l'ordine sul caos dilagante. Il potere deve essere ottenuto a qualsiasi costo. Non fidarti di nessuno, tranne che di coloro che controlli. Non lasciare che l'amore o la compassione ti accechino o ti impediscano di fare ciò che va fatto. Il tradimento va punito con il tormento eterno. Il servizio fedele va ricompensato con il dominio.

Zeboim
L'adorazione di Zeboim è relativamente recente, essendo iniziata dopo che le varie razze hanno appreso a solcare gli oceani. In quanto creatrice degli oceani, Zeboim era calma e placida nel corso dell'Era della Nascita delle Stelle. Il suo carattere peggiorò in seguito alla Guerra di Tutti i Santi, quando venne sconfitta per mano di Habbakuk e Chislev.

Fu necessario molto tempo alla sua chiesa per riprendersi dalla sconfitta di Takhisis dopo la Terza Guerra dei Draghi. Molti adoratori di Zeboim vennero catturati dai Solamnici e giustiziati. I marinai continuarono ad adorarla in segreto nel corso di quel periodo. Il culto di Zeboim tornò a diffondersi all'inizio dell'Era della Potenza, ma le persecuzioni da parte degli Istariani costrinsero di nuovo i suoi seguaci a nascondersi. Nel corso della Guerra delle Lance, Zeboim acquisisce lentamente altri novizi.

Alleanze
Le minacce comuni spesso tendono a unificare i popoli. Un elfo e un ogre possono finire per coprirsi le spalle a vicenda se devono combattere un drago. Popoli o razze diverse che si sono odiati per secoli potrebbero unirsi per combattere un nemico che cerca di distruggerli entrambi, come accade agli elfi, ai nani e agli umani nella Guerra delle Lance. Spesso tali unioni sono fragili e durano soltanto finché la minaccia non viene sventata. Oppure, l'unione potrebbe rivelare a nemici di lunga data che hanno in comune più di quanto non sospettassero, e potrebbe costituire il primo passo per costruire una pace duratura tra le razze. Anche i disastri possono servire a unificare i popoli. I soldati di due fazioni avversarie potrebbero massacrarsi a vicenda per le strade, ma se una madre disperata chiede aiuto per salvare un bambino caduto in un pozzo, i due avversari potrebbero mettere da parte le loro spade e unire le forze in un tentativo di salvataggio.

Alleanze come queste possono essere usate con ottimi risultati nelle campagne, e generano un buon livello di tensione tra vari i personaggi, o tra i personaggi e i PNG. Se la tensione dovesse farsi eccessiva, il DM può anche arrivare a mostrare ai giocatori gli effetti diretti del vecchio detto "Uniti vinceremo, separati cadremo."

Classi dei personaggi
La conoscenza dei veri dei torna su Ansalon soltanto all'inizio della Guerra delle Lance. I personaggi dotati di poteri magici divini sono piuttosto rari in questo periodo, e vengono adorati oppure allontanati.

Bardi: I bardi, in quanto incantatori che fanno uso di stregoneria naturale, non possono lanciare incantesimi nell'era della Guerra delle Lance (dal momento che gli stregoni non esistono).

Chierici: Diciotto delle ventuno vere divinità conferiscono incantesimi divini (Solinari, Lunitari e Nuitari conferiscono invece soltanto magia arcana). Un chierico deve scegliere una divinità come sua divinità patrona al fine di essere in grado di lanciare incantesimi divini.

Druidi: Un druido deve scegliere una divinità patrona valida (Habbakuk, Chislev o Zeboim) per essere in grado di lanciare incantesimi divini e di utilizzare eventuali capacità magiche o naturali.

Mistici: Dal momento che la magia ambientale non funziona in quest'era, i mistici non esistono.

Ranger: Un ranger deve scegliere una divinità patrona valida (Habbakuk, Chislev o Zeboim) per essere in grado di lanciare incantesimi divini.

Stregoni: Dal momento che la magia ambientale non funziona in quest'era, gli stregoni non esistono.

Cavalieri di Takhisis: Questa classe di prestigio non è ancora stata creata nell'era della Guerra delle Lance, e quindi non esiste.

Legionari d'Acciaio: Questa classe di prestigio non è ancora stata creata nell'era della Guerra delle Lance, e quindi non esiste.

Ansalon nel corso della Guerra delle Lance
La terra e i popoli del continente furono cambiati per sempre dal Cataclisma. Il continente venne frantumato, i mari si innalzarono o si abbassarono in vari punti, e regioni che un tempo erano vicine si separarono. Passarono centinaia di anni prima che le ferite della terra e della sua gente potessero rimarginarsi.

La sezione che segue elenca le differenze nel continente di Ansalon all'epoca della Guerra delle Lance. Se una regione non dispone di una sua voce nella lista seguente, si presume che le sue informazioni siano le stesse riportate nel Capitolo 5.

Abanasinia
Nel corso dell'Era della Disperazione, Abanasinia è una confederazione di varie città-stato e alcune tribù indipendenti. Ogni città dispone di una sua struttura governativa. I principi mercanti, arricchiti dagli affari e dai commerci portuali, governano varie città portuali come Zaradene, Crossing e New Ports. I sindaci, invece, governano buona parte dei paesi nell'entroterra, come Solace e Long Ridge. In alcuni paesi il sindaco viene eletto, mentre in altri viene scelto attraverso una serie di elaborate prove fisiche e mentali. Ad Ha-

ven le cose sono diverse; i sindaci di Haven sono i discendenti dei suoi fondatori.

Per un breve periodo di tempo, tutto questo è cambiato. Dal 240 AC al 351 AC, Haven, Solace e le altre comunità formarono una teocrazia governata dai Cercatori, e ogni comunità era retta da un alto teocrate.

Vita e società

I Nomadi delle Pianure (rappresentati dalle tribù Que-Teh, Que-Kiri e Que-Shu) continuano a vivere come hanno sempre fatto fin dal Cataclisma, e rispettano quei confini che sono stati definiti attraverso i negoziati e la guerra. I popoli civilizzati vivono nelle città della regione e nelle loro immediate vicinanze e sono dediti all'agricoltura, all'artigianato e al commercio.

Anche se le tribù dei Nomadi delle Pianure non sono particolarmente accoglienti nei confronti degli stranieri, le altre comunità della regione accettano con tranquillità coloro che provengono da altre zone di Ansalon. La regione è sufficientemente isolata da essere diventata un rifugio per coloro che vogliono ricominciare una nuova vita. Molti mezzelfi indesiderati, esuli Ergothiani e Solamnici esiliati hanno trovato rifugio in Abanasinia.

Xak Tsaroth: Xak Tsaroth, un tempo una splendida città, è ora una distesa di rovine circondate da una fetida palude e brulicante di nani di fosso. La città abbandonata nasconde molti pericoli, molti segreti perduti e molti tesori.

Balifor

Capitale: Nessuna
Popolazione: Nomadi umani, umani, kender, mezzelfi, mezzogre, goblin
Governo: Oligarchia di mercanti; khanati (nomadi)
Linguaggi: Comune, Elfico, Goblin, Khur, Ogre, Nerakese
Commercio: Cavalli, diamanti, vetro, spezie esotiche, canapa, corde, reti, lino
Allineamento: LM, NM, N, NB, CB

Gli aspri deserti e le ampie steppe di Balifor si estendono tra le terre desertiche di Khur ad ovest e il territorio boscoso di Goodlund ad est. Questa regione, limitata ad est dalla Baia di Balifor, è popolata da nomadi barbarici e da alcune rare comunità contadine.

Vita e società

Balifor è una terra spietata, popolata da mercanti nomadi di cavalli, mercanti di dubbia moralità e contadini instancabili che cercano di ricavare di che vivere dalle aspre praterie circostanti. I venti tropicali che soffiano dal Mare di Sangue a nord mantengono il clima di Balifor caldo per tutto il corso dell'anno.

Caratteristiche geografiche principali

Baia di Balifor: La Baia di Balifor collega le terre di Silvanesti, Khur e Balifor. È un'area di fitti scambi commerciali. Numerose navi attraversano la baia ogni giorno cariche di merci, e le sue acque danno rifugio a numerosi pirati e contrabbandieri.

Finestra delle Stelle: Questo grande altopiano lungo il confine settentrionale di Balifor si innalza lungo tutto l'orizzonte. La cima dell'altopiano è fatta di vetro nero, fuso e indurito. Giganteschi monoliti di vetro si innalzano dalla superficie lucida in varie forme irregolari. Le pareti verticali dell'altopiano sono percorse da numerose crepe. Si dice che questo luogo sia in realtà un portale che consenta di raggiungere i regni degli dei.

Luoghi importanti

Brightfield: Brigthtfield è un piccolo gruppo di fattorie popolate da agricoltori e commercianti che compone la più grande compagnia contadina di Balifor. La sua posizione centrale tra Flotsam e Port Balifor ne fa un luogo ideale per il transito delle carovane mercantili, che riforniscono le varie comunità contadine sparse nella zona.

Flotsam: Flotsam è una città portuale cinta di mura lungo la Baia di Sangue, a nord di Balifor, turbolenta tanto quanto Port Balifor. I suoi moli brulicano di attività ad ogni momento, ospitando quelle navi mercantili abbastanza coraggiose da sfidare il Maelstrom e le feroci tempeste del Mare di Sangue. Flotte di pescherecci riforniscono i magazzini lungo i moli di ogni tipo di beni, sia leciti che illeciti.

Villaggi dei nomadi: Balifor è disseminata di villaggi dei nomadi delle pianure di Khur; gli Ak-Krol, gli Ak-Bodin e gli Ak-Lirare sono le tre tribù più importanti. Tali villaggi sono poco più di tendopoli situate nei pressi dei corsi d'acqua e accanitamente protetti dagli abitanti.

Port Balifor: La città di Port Balifor è nota per le sue taverne goderecce, i suoi sterminati bassifondi e il suo prospero mercato nero. Buona parte della città si erge su una serie di palafitte che mantengono la città al di sopra del livello delle maree. È un luogo pericoloso, popolato da marinai consumati, nomadi dalla testa calda e contadini testardi. Al di sopra dei moli sono situate le attività dei mercanti e dei contadini onesti, ma al di sotto dei moli, i pirati e i tagliagole conducono i loro traffici illeciti, smerciando beni di contrabbando e concludendo affari di dubbia natura.

Blöde

Capitale: Blöten
Popolazione: Ogre
Governo: Tribale
Linguaggi: Comune, Gigante, Khur, Ogre
Commercio: Carne di maiale, terracotta, argilla, carbone, lucertole, schiavi
Allineamento: CM

Blöde, schiacciato tra le diramazioni meridionali delle Montagne Khalkist, si è dimostrato una vera e propria roccaforte per gli ogre che lo popolano. La sua valle verdeggiante è protetta su tre lati da montagne impervie e da distese desertiche. Il quarto lato della regione è delimitato dal Fiume Thon-Thalas, che protegge la vallata dalle invasioni del sud. No-

nostante l'evidente fertilità e posizione protetta della valle, gli unici due insediamenti della zona sono la capitale, Blöten, e le rovine di Takar.

Blöten è abbarbicata su uno dei rilievi meridionali della catena montuosa dei Khalkist. Le antiche mura della città sono in rovina, e costituiscono le ultime testimonianze della grandezza di un tempo del popolo degli ogre. Gli ogre gobbi e piagati che si aggirano tra le imponenti strutture di pietra sono soltanto ombre distorte degli alti ogre che un tempo fondarono la città. La città è stata erosa dal tempo e dall'incuria, e i segni della decadenza sono visibili ovunque.

Vita e società
Gli ogre di Blöten si prendono leggermente più sul serio rispetto ai loro cugini di Kern. A Blöde, quasi tutti gli ogre vivono all'interno di uno degli antichi insediamenti. In quanto ogre di città, sentono una necessità e una maggiore responsabilità nel provare a tenere testa alle glorie del passato. Ammassati in città sovrappopolate, gli ogre hanno perso la concezione di famiglia e di clan. L'unità di base della politica e della società degli ogre è basata non tanto sulla famiglia, ma sul vicinato. Il più forte ogre di un vicinato viene chiamato il guardiano. Il capotribù è il più forte tra i guardiani, e risiede nel Maniero del Capotribù, che torreggia al centro di Blöten. Gli ogre civilizzati di Blöten spesso guardano i loro cugini di Kern dall'alto in basso, considerandoli dei campagnoli sempliciotti, privi di ogni dignità.

Il capotribù cerca di mantenere una sorta di alleanza con la nazione degli ogre di Kern, al nord. Gli ogre "colti" di Blöde conducono anche scambi commerciali con i pirati di Sanction e con i nomadi di Khur.

Caratteristiche geografiche principali
Le Montagne Khalkist circondano buona parte di Blöde, ma gli ogre sanno muoversi a loro agio anche sulle zone più ripide. Centinaia di generazioni di ogre vissuti sulle stesse montagne hanno creato un reticolato di rozzi sentieri che percorre l'intero reame. Gli antichi ogre avevano scavato numerosi tunnel e tracciato varie strade, che vengono usate ancora oggi.

Luoghi importanti
Anche se la regione è separata dal resto del mondo dalla catena montuosa dei Khalkist, ospita ancora molti reperti delle ere passate. Le caverne montane ormai sepolte contengono preziosi tesori magici degli altri ogre, considerati perduti a causa dei sommovimenti del Cataclisma.

Blöten: La città sorge in cima a un altopiano perfettamente piatto a un'altitudine superiore ai 2.250 metri. La città segue una planimetria perfettamente quadrata ed ogni suo lato misura esattamente 4,5 chilometri. La cinta muraria della città con il passare dei millenni è diventata pericolante, e nessuno osa mettere piede al suo interno per timore di eventuali crolli.

Rovine di Takar: Le rovine di Takar sono ciò che rimane di un'era di gloria passata. Dal momento che si trovano in una delle zone più interne del reame degli ogre, sono pochi gli avventurieri civilizzati che le hanno esplorate.

Distesa Ghiacciata
Le gelide terre della Distesa Ghiacciata sono per la maggior parte terre ignote e inesplorate. Il clima gelido e l'abbondanza di predatori, oltre alla presenza dei selvaggi thanoi, ne impediscono l'esplorazione. La Distesa Ghiacciata, situata a sud di Zeriak nelle Pianure della Polvere, si estende ancora più a sud, oltre le conoscenze dei cartografi di Ansalon, e a ovest, nel Mare di Sirrion.

Luoghi importanti
Coloro che si dimostrano abbastanza coraggiosi da sfidare i ghiacciai dovranno cercare a lungo per ottenere una qualsiasi forma di ricompensa.

Accampamento del Popolo dei Ghiacci: Questo accampamento, la dimora delle tribù umane del luogo, è l'ultimo bastione di difesa del Popolo dei Ghiacci. È protetto a nord da un crepaccio di 120 metri e a sud da un mare di ghiaccio mobile in grado di rallentare l'avanzata di eventuali nemici. Dal cielo l'insediamento è pressoché invisibile, grazie a un astuto uso di pellicce bianche stese sopra le capanne e il porto. Una piccola flotta di navi del ghiaccio viene tenuta in cima a un declivio ghiacciato. Si tratta di grosse imbarcazioni simili a catamarani che fanno uso di una combinazione di vento e lame di metallo per scivolare velocemente sul giaccio nelle battute di caccia o in combattimento.

Ergoth del Nord
L'Impero dell'Ergoth, già in declino alla fine della Terza Era, subì ulteriori perdite al momento del Cataclisma, quando circa un terzo del suo territorio rimanente scomparve sotto le acque dell'oceano. Ridotto a una manciata di isole, l'impero dovette subire anche ulteriori divisioni interne e incursioni da parte degli ogre. Dopo che vari despoti di poco conto si contesero il trono nel corso degli Anni d'Ombra, l'Imperatore Baridor Redic I rifondò la dinastia Redic. Trasferì la capitale a Gwynned e in tal modo riuscì a proteggere il centro dell'Ergoth del Nord dai barbari Ackaliti e dagli ogre, preservando ciò che rimaneva dell'impero. Ora l'Ergoth è un debole rimasuglio dell'impero di un tempo, ma i cittadini dell'impero e l'imperatore continuano a sognare di tornare alla gloria di un tempo.

Ergoth del Sud
Capitale: Daltigoth (ogre)
Popolazione: Ogre, elfi Kagonesti, umani, goblin
Governo: Dittatura (ogre); tribale (elfi Kagonesti); feudale (avamposto Solamnico)
Linguaggi: Comune, Elfico, Ergot, Ogre, Solamnico
Commercio: Metalli preziosi (oro, argento, platino, gemme)
Allineamento: CB, CN, NB (Kagonesti); CM, NM, CN (ogre); LB, LN, NB (Solamnici)

Dopo il Cataclisma, l'Ergoth del Sud venne abbandonato dall'impero a cui un tempo apparteneva. I coloni Solamnici conservarono le terre di Eastwatch a nord-ovest, e i cavalieri rimasero fedeli alla loro missione di sorvegliare la regione, anche se i sentieri che conducevano alla Tomba di Huma andarono presto perduti. I Kagonesti ora vivono come hanno sempre fatto nel corso dei secoli nelle foreste del sud e hanno reclamato per loro le rovine di Daltigoth.

Vita e società
I coloni Solamnici di Eastwatch riescono a guadagnarsi di che vivere lavorando una terra alquanto ingenerosa, ma conservando intatto l'orgoglio del loro retaggio. I Solamnici hanno mantenuto il possesso di quelle terre fin poco dopo il Cataclisma, quando i Cavalieri di Solamnia e i soldati Ergothiani si raggrupparono per scacciare gli invasori ogre. I cavalieri del Castello Eastwatch sono protettori severi e disciplinati del popolo, sempre in guardia e sempre fedeli al loro protocollo, fino all'ossessione. Sono guidati dal Cavaliere della Spada Kanthor Brightblade.

Gli elfi Kagonesti delle foreste Ergothiane vivono come hanno sempre fatto nel corso delle passate generazioni. Sono considerati dei barbari da quei pochi su Ansalon che sanno della loro esistenza, e gli elfi a loro volta disprezzano i modi "civilizzati" dei loro cugini e mantengono le loro antiche tradizioni, vivendo per lo più di cacciagione e di frutta raccolta nei boschi. Sono guidati dal capotribù Cher-Kal.

Gli ogre dell'Ergoth, nel frattempo, sono prosperati dopo la caduta dell'impero e sono discesi sciamando dalle Montagne Last Gaard per conquistare le ultime aree civilizzate. Daltigoth ora funge da fortezza per i clan degli ogre, che assalgono rapidamente i viaggiatori e saccheggiano sia le rovine degli Ergothiani che dei loro stessi antenati.

Luoghi importanti
Daltigoth: Daltigoth, un tempo la capitale dell'Impero Ergothiano, è ora un cumulo di rovine abitato dagli ogre e dai loro servitori. Kthaaarx, l'Ogre della Tempesta (Brb8 ogre NM), il capo del più grande clan degli ogre, ha eretto qui la sua roccaforte. Ha intenzione di estendere il suo dominio su tutti gli altri ogre e infine su tutto l'Ergoth.

Tomba di Huma: La tomba è nascosta sulle Montagne Last Gaard, ed è andata perduta fin da prima del Cataclisma. Le leggende narrano che soltanto chi è puro di cuore saprà percorrere il sentiero che conduce alla Tomba di Huma, dove troverà la chiave per liberare Ansalon dal male.

Estwilde
L'Estwilde occupa la vasta area collinosa tra le Montagne Dargaard e i Khalkist a nord-est. È composto da praterie aride, zone collinari aspre, foreste di conifere e alti picchi. A nord si stendono i boschi di Lahue e le Montagne Astivar, mentre il Mare Nuovo è situato a sud.

Caratteristiche geografiche principali
L'Estwilde è una terra dura per un popolo duro, ed è composta per lo più da aspre colline e pianure. Il terreno è variegato, e comprende anche le Paludi di Darken.

Boschi di Lahue: Questi boschi di conifere si stendono alle pendici delle montagne Astivar. Sono il territorio di caccia dei pochi Lahutiani rimanenti, una razza di cannibali dalla pelle rosa e dalla pelliccia bionda che, secondo alcuni saggi, sono il risultato dell'empia unione tra umani e goblin. I rapporti degli informatori Solamnici riferiscono che all'interno dei boschi si sta formando un vero e proprio impero dei goblin, intenzionati a unirsi ai loro cugini della zona di Throtl. Resta da vedere se i Lahutiani siano alleati o meno dei goblin.

Luoghi importanti
Si dice che l'Estwilde ospiti vari siti di importanza mistica, ma nessuno sembra conoscerne l'ubicazione. I luoghi seguenti sembrano essere collocati nell'Estwilde, anche se sono pochi coloro che li hanno visti.

Belleria (Piccolo paese, 1.000): Questo piccolo paese rimarrebbe nell'anonimato completo se non fosse per l'Istituto di Dragonologia che ospita. L'istituto non è completo, ma dispone di un modello a grandezza naturale di un drago. Alcuni dettagli anatomici non sono corretti, ma vari visitatori giungono per ammirarlo e per esplorarne l'interno, ignorando il fatto che sia stato costruito dagli gnomi.

Allevamento Kwinter: Questo allevamento è il più grande centro di crescita di cavalli e capre dell'Estwilde settentrionale. È una fattoria pesantemente difesa e fortificata, ideata per respingere ogni tipo di incursione. Il suo proprietario è Gil Kwinter (Grr4 umano LB), allevatore di seconda generazione, un uomo dall'umore cupo ma amichevole che, stando alle voci, possiede un flauto magico.

Goodlund
Capitale: Kendermore
Popolazione: Kender, elfi, umani, centauri, ogre, goblin, slig
Governo: Oligarchia (estremamente democratica)
Linguaggi: Comune, Elfico, Goblin, Lingua dei Fossi, Linguaggio Kender, Khur, Ogre, Slig
Commercio: Legname, mappe, spezie, erbe medicinali, coralli
Allineamento: CB, NB, N, NM, CM

Kendermore si trova ad est di Balifor e ad ovest delle Terre Ridenti della penisola di Goodlund. Tutta la foresta di Goodlund è disseminata di piccoli villaggi kender.

Vita e società
I kender di Kendermore sembrano essere la sola civiltà degna di nota nella Penisola di Goodlund. Ad ovest vivono i barbari del deserto, nei boschi a sud vivono gli elfi selvaggi e nelle Terre Ridenti ad est vivono gli slig. Goodlund è quindi circondata da numerose società selvagge.

Caratteristiche geografiche principali

Catacombe dei goblin: Quando i kender si trasferirono a Bosco Kender, scoprirono il sistema di tunnel utilizzato dalle razze goblinoidi prima del Cataclisma e cominciarono ad esplorarlo. Intuendo l'importanza dei tunnel, si preoccuparono di mantenerli in buone condizioni. Soltanto i kender adulti sono a conoscenza dei tunnel, e li hanno tenuti segreti per centinaia di anni. È possibile trovare numerose entrate nascoste in tutto Bosco Kender, e oltre.

Bosco Kender: Bosco Kender occupa la zona centrale della Penisola di Goodlund. Questa striscia di terra è prima di ogni altra cosa la prima nazione dei kender. È una terra fatta di colline digradanti, fitte foreste e vaste pianure. Nell'angolo sud-occidentale di Bosco Kender si estende una prateria d'erba alta e fitta, conosciuta come la Pianura Verdeggiante, che impedisce alle terre aride di Balifor di spingersi fino a Bosco Kender. La foresta è ricca di alberi da frutto e di selvaggina.

Fiume Wendlewrithing: Il Wendlewrithing scorre pigramente da nord a sud attraverso Bosco Kender fino al Golfo dello Stomaco, una baia alle estremità meridionali della penisola. Il Fiume Willow, proveniente da nord, e il Fiume Blister, da ovest, si uniscono per formare il corso d'acqua principale. Molti kender vivono e giocano nei piccoli villaggi che sorgono sulle rive di tutti e tre i fiumi.

Luoghi importanti

Pianure Dairliane: Ad est delle Terre Ridenti, il terreno più ostile della fascia orientale della penisola cede lentamente il passo alle pianure verdeggianti. Purtroppo, il Mare di Sangue altera drasticamente il clima della regione, e più ci si spinge a sud più i temporali si fanno frequenti. Nomi come Largo Sbattuto, Baia Ribollente e Capo del Tuono descrivono adeguatamente lo stato delle acque a sud e ad est.

Terre selvagge di Elian: Ad est della Penisola di Goodlund è situata l'isola di Claren Elian, oggetto di molte leggende e speculazioni. Si tratta di un'isola fittamente ricoperta di boschi saccheggiata di tanto in tanto da incursioni di minotauri. Tuttavia, è rimasta per lo più inesplorata, in quanto le acque circostanti sono difficili da navigare. Si narra di spiriti delle foreste e di bestie terribili che popolano l'isola, e alcune delle storie sono vere, in quanto l'isola è abitata da una razza misteriosa. Quegli Elian che sono sopravvissuti all'invasione di Malystryx conducono una vita monastica, anche se non seguono Majere. Il loro addestramento, rigoroso e intenso, prevede anche la lotta contro avversari minotauri, il che ne fa degli avversari estremamente pericolosi.

Kendermore: Sotto molti aspetti, Kendermore è una città molto simile a quelle umane, ma gli edifici sono un miscuglio di diversi stili architettonici. Alcuni edifici sono rimasti incompleti, privi di porte o di finestre, costringendo i kender ad arrampicarsi oltre alte finestre per entrare. La città è un intrico di strade lastricate, tortuose passerelle in legno, sinuosi sentieri sterrati, scorciatoie nascoste e deviazioni dai percorsi diretti.

Terre Ridenti: Queste ampie pianure, punteggiate qua e là da sporgenze rocciose cristalline e aguzze, si estendono ad est di Bosco Kender. Tribù vaganti di slig famelici e di goblin popolano questa spoglia savana. Le sabbie delle Terre Ridenti sono il risultato della fusione di grosse schegge di cristallo avvenuta al momento del Cataclisma. La traversata di quest'area della Penisola di Goodlund si rivela quindi particolarmente pericolosa.

Le Rovine: Ai confini nord-orientali di Kendermore si ergono le rovine di quella che viene ritenuta una delle Torri dell'Alta Stregoneria. Le rovine si stendono per centinaia di metri e rivelano molte nicchie nascoste e molti ingressi segreti. Sotto le rovine si snoda un labirinto di catacombe che i kender adorano esplorare. Alcuni provano una strana sensazione inspiegabile ogni volta che si addentrano tra le rovine, che si dice sia il risultato dell'incantesimo di Passione che un tempo proteggeva la torre.

Foresta di Wendle: Man mano che il Bosco Kender si estende a sud, oltre il Fiume Bristle, si restringe e diventa una striscia di foresta chiamata la Foresta di Wendle. Tale foresta si spinge ancora più a sud, fino alla punta meridionale della penisola. Alcune esili piste attraversano quest'area da nord a sud, dove la Foresta di Wendle si fa gradualmente sempre più fitta.

Hylo (Kenderhome)

Kenderhome è la regione boschiva a nord-est dell'isola dell'Ergoth del Nord. Hylo è l'unica città kender degna di nota della regione, al punto che a volte l'intera regione viene indicata con il nome di Hylo. Le terre dei kender sono un'area boschiva ben protetta delimitata da una vasta catena montuosa ad ovest, dallo Stretto di Algoni ad est, da una distesa desertica al nord e dai deserti inospitali di Ker-Manth al sud. Ospita migliaia di kender, con grande sconforto degli Ergothiani, che si ritrovano con i kender ad est e con gli gnomi del Monte Nonimporta sull'Isola di Sancrist ad ovest.

La differenza principale ad Hylo tra questa epoca e l'Era dei Mortali è l'assenza di kender afflitti.

Isole del Mare di Sangue

Le Isole del Mare di Sangue cambiano ben poco nel corso delle ere successive, e i viaggi attraverso il Mare di Sangue dipendono principalmente dal Maelstrom.

Luoghi importanti

Il Maelstrom: Il Maelstrom è un gigantesco vortice tempestoso al centro del Mare di Sangue. Le rovine della città di Istar si trovano proprio al di sotto del Maelstrom rosso sangue.

Kern

Capitale: Kernen
Popolazione: Ogre, schiavi umani, goblin
Governo: Dittatura (Kernen); tribale

Linguaggi: Comune, Minotauro, Nerakese, Nordmaariano, Ogre
Commercio: Liquore di patate, schiavi, cani da caccia
Allineamento: NM, LM, CM

Il reame di Kern occupa la Penisola Kernen e confina con il Mare di Sangue di Istar, l'Oceano Courrain Settentrionale e i Mari di Miremier. La penisola di Kern è situata tra Taman Busuk e il Mare di Sangue. A nord, Kern si unisce all'Estwilde orientale, e a sud confina con Khur e con Balifor. Le propaggini settentrionali delle Montagne Khalkist formano un confine naturale tra Kern, Neraka e Khur.

Vita e società

Gli ogre, che erano sull'orlo dell'estinzione per mano degli Istariani, vennero liberati dal Cataclisma e iniziarono a ricostruire le forze. Gli ogre di Kern conducono una vita semplice. Non si preoccupano di ciò che accade nel mondo esterno, a meno che non influenzi direttamente le loro vite. Sono quasi del tutto privi di agricoltura o di economia organizzata, e la vita cittadina è basata sui saccheggi e le razzie nelle città, nei paesi e nelle nazioni vicine. Le città degli ogre contano un totale di cinquemiladuecento nuclei familiari. Soltanto i capi più forti, come il gran khan di Kern o un Signore dei Draghi, può chiamare alle armi tutta la popolazione.

Caratteristiche geografiche principali

Nella Penisola Kernen, paludi e sporgenze rocciose spuntano dalle pianure aspre e selvagge. Pendii fangosi e piccole chiazze di vegetazione spuntano lungo le rive dei corsi d'acqua torbida. Qua e là spuntano alcune colline tozze e squadrate. Le pianure portano i segni di una caccia e uno sfruttamento sconsiderato. Lupi scabbiosi e piccole antilopi vagano per la terra. Le scogliere del Miremier ospitano covi di scrag, leoni marini e nixie. Sul lato orientale della penisola, l'erba si fa più verde e fitta, e nasconde acquitrini pericolosi e pozze d'acqua nascoste. Il mare verde e profondo circonda la penisola, che termina con una piccola foresta chiamata Bosco dell'Ultimo Capo.

Le terre degli ogre nella zona sud-occidentale sono costituite da vaste distese di savane incolte. A sud-est, le steppe erbose e le foreste più fitte cedono il passo gradualmente a roveti, distese d'erba e vegetazione inaridita. Inoltrandosi più a sud, il terreno si far ripido, snodandosi tra colline e canaloni.

Bosco dell'Ultimo Capo: Questa foresta, conosciuta anche come Bosco Antico, è composta da olmi e querce molto antiche. Giganteschi funghi crescono sui tronchi degli alberi, e il suolo è ricoperto di muschio. Esistono molte radure e pozze d'acqua scura nascoste sotto il tetto di foglie degli alberi. Vari pini spuntano tra le fitte felci esotiche del sottobosco.

Luoghi importanti

Nonostante la presenza dei predoni ogre, Kernen ospita ancora molti strani luoghi che risalgono ai tempi di Istar e delle sue ricchezze.

Denti della Morte: Sulla baia che si apre a sud dei Boschi Antichi si erge una torre tetra e solitaria. Dall'altra parte della baia si erge la sua gemella. Queste due torri abbandonate erano un tempo le dimore di due fratelli che si odiavano l'un l'altro. Alla fine, ogni fratello uccise la famiglia dell'altro. Ora gli spiriti dei due fratelli sono dannati per l'eternità, e vivono in preda all'agonia nelle torri. Gli ogre usano il promontorio per sorvegliare la baia, ma non si avvicinano mai alle torri.

Kernern: Come Blöten al sud, Kernen era un tempo un gioiello nella corona dell'impero degli antichi ogre. Nei tempi antichi, gli ogre costruirono la città scavandola dalla roccia viva delle montagne. La città ha perso la sua bellezza, ma un tempo era splendida. Gli edifici di pietra hanno retto al passare del tempo, anche se sono rimasti sepolti sotto innumerevoli strati di fango. Oltre la città, un tortuoso passaggio tra le montagne conduce fino al palazzo del gran khan.

Valle delle Vipere: La Valle delle Vipere, situata nelle terre occidentali degli ogre, è un canyon nascosto che ospita frutteti e un lago d'acqua pura e una piccola palude a un'estremità. Si dice che le pietre della valle siano diamanti, ma si dice che siano velenose al contatto, e che il veleno passi anche attraverso i vestiti. Si dice anche che serpenti giganti di ogni genere infestino la vallata.

Kharolis

Capitale: Than-Khal (ogre); nessuna (paesi indipendenti)
Popolazione: Umani, nani Neidar, thanoi, ogre
Governo: Tribale (ogre); feudale
Linguaggi: Comune, Nanico, Ergot, Kharoliano, Ogre
Commercio: Provviste alimentari, tabacco, cavalli
Allineamento: CB, CN, NM, LM

Quando il Cataclisma fece tremare la terra, la popolazione di Kharolis non poteva certo immaginare che avrebbe ottenuto in tal modo l'indipendenza dall'oppressione Ergothiana e che si sarebbe ritrovata esposta al rischio della guerra con le razze selvagge che vivevano a sud del regno. Quando l'Impero dell'Ergoth si chiuse in se stesso per curare le ferite riportate nel disastro, intere generazioni passate a covare odio per l'occupazione imperiale esplosero improvvisamente a Kharolis. Si verificarono varie sommosse e la gente poté spogliarsi dei simboli e delle insegne secolari delle famiglie Ergothiane che li avevano governati per secoli. Nel tentativo di sfuggire alla ribellione e di tornare alla loro patria, molte famiglie scelsero di lasciare Kharolis su chiatte e galeoni imperiali, soltanto per scoprire che la loro nazione era stata spaccata in due. Ma vi fu anche chi sostenne la popolazione del luogo e decise di rinunciare al suo retaggio Ergothiano.

Vita e società

Negli ultimi trecento e passa anni, i contadini e i coloni di Kharolis si sono ritirati a nord della nazione. Anche se i cambiamenti climatici che hanno investito la parte meridionale della regione rico-

prendola di ghiacci quasi perenni hanno senza dubbio affrettato la loro decisione in tal senso, sono senz'altro stati i continui attacchi da parte degli ogre e dei thanoi a tagliare la testa al toro. Gli umani e i nani di Kharolis sono riusciti a creare un confine grossomodo sicuro lungo le rovine di Waw e Vash. Queste due fortezze, parzialmente in rovina, sono ora la prima linea di difesa contro i predoni.

Le tribù degli ogre, guidate dal tiranno Rashften lo Spergiuro, sono una comunità barbarica e malandata di ogre che cerca di ottenere maggiori possibilità di sopravvivenza unificando le loro forze contro i nemici umani. Hanno fondato una precaria alleanza con gli uomini-tricheco, finché non avranno conquistato i territori al nord.

Nell'epoca successiva al Cataclisma, i Maghi dell'Alta Stregoneria sono visti con occhi migliori dalla popolazione rispetto a prima. L'aiuto che le Vesti Bianche hanno offerto nei primi anni delle incursioni degli ogre hanno cambiato la pessima opinione che i contadini avevano dei maghi. L'opinione dei contadini e dei villici che sono stati salvati dai maghi non coincide con quella dei ceti sociali più alti, che conservano la loro diffidenza e affermano che i maghi hanno un piano segreto.

Caratteristiche geografiche principali
Il reame, già aspro e selvaggio in sé, si è fatto ancora più aspro e pericoloso a causa dei cambiamenti climatici provocati dal Cataclisma.

Colline del Granchio di Fuoco: Nel corso della prima decade che seguì il Cataclisma, una banda di eroi portò a termine un'impresa per il sindaco di Hamlet, indagando sulla possibile presenza di alcuni cultisti di Morgion nella regione. Il sindaco era preoccupato a causa di alcuni rapimenti che si erano verificati subito dopo il Cataclisma. Questa banda di eroi scoprì un gruppo di cultisti impazziti che indossavano i simboli sacrileghi del dio delle malattie e li fermarono rapidamente, portando i sopravvissuti davanti alla giustizia. Ora, tre secoli dopo, i rapimenti sono ricominciati. Alcuni affermano che i colpevoli sono gli ogre, ma altri ricordano ancora le favole narrate dai nonni riguardo ai servitori di Morgion.

Colline Ghiacciate: Queste colline si protendono dalle fortezze di Waw e di Vash fino alle terre a sud di Kharolis. Un tempo era una terra di rilievi collinari e foreste di conifere, ma la diminuzione della temperatura ha trasformato la zona in un vero e proprio paradiso per gli uomini-tricheco. Le colline ora sono gelate per buona parte dell'anno, e sono in pochi coloro che si avventurano in questa zona pericolosa.

Khur
Khur è una terra arida fatta di rilievi rocciosi e distese desertiche. Si estende tra Silvanesti e Balifor a sud e ad est, e tra Neraka e Taman Busuk a nord e ad ovest. Le terre di Khur sono uno dei luoghi più aridi di tutto Ansalon e sono popolate da feroci guerrieri del deserto famosi per il loro rispetto per la bellezza e per la loro indole militaresca.

Nordmaar
Nordmaar è una grande nazione che occupa la zona nord-occidentale di Ansalon. È uno dei molti luoghi in cui i popoli in fuga dalla distruzione di Istar si rifugiarono dopo il Cataclisma. È un regno feudale di signori dei cavalli, che vivono sulle zone collinose, e di feroci guerrieri delle giungle, famosi in tutto Ansalon per le terre esotiche in cui vivono e per il loro temperamento, altrettanto esotico.

Luoghi importanti
L'Alveare: Nelle distese settentrionali delle Grandi Brughiere, circondato da una lunga fascia di terreno paludoso, sorge un alveare di immense proporzioni. Viene considerato la fonte di un tipo di miele dalle capacità rigeneranti, ma è popolato da una razza di api giganti estremamente pericolose.

Pianure della Polvere
Capitale: Tarsis
Popolazione: Umani, thanoi, goblin
Governo: Repubblica
Linguaggi: Comune, Nanico, Elfico, Goblin, Lingua dei Ghiacci, Goblin, Kharoliano, Minotauro, Ogre, Thanoi
Commercio: Pellicce, cavalli, cavalli da guerra, carri (Thorbardin)
Allineamento: NB

Tarsis e le Pianure della Polvere sono collocate nella parte meridionale del continente di Ansalon, costituita da steppe desertiche. Le Pianure della Polvere sono aride e polverose in estate, ma sono sferzate dalla neve in inverno.

Thorbardin confina con questa zona ad ovest, con Silvanesti ad est e con la Muraglia di Ghiaccio a sud.

Vita e società
La maggior parte della popolazione di Tarsis è composta da commercianti, impegnati a condurre le loro attività con tutte le regioni circostanti. Molti di coloro che vivono a Tarsis abitano all'interno di antiche navi che sono ora rimaste arenate sulla terraferma.

Le Pianure della Polvere ospitano anche molte tribù di Nomadi delle Pianure. I nomadi del deserto sono estremamente protettivi del loro territorio. Se consentono a qualcuno di attraversare il loro territorio in primo luogo, si assicurano che tali visitatori non siano intenzionati a tornare.

Caratteristiche geografiche principali
Le Pianure della Polvere non possiedono molte caratteristiche geografiche particolari. Buona parte della regione è composta soltanto da pianure piatte e polverose.

Fiume Torath: Questo fiume è per buona parte asciutto, e le sue acque brune sono il frutto dello scioglimento della Muraglia di Ghiaccio.

Luoghi importanti
Strada del Re: Questa antica strada attraversa le Pianure della Polvere e conduce fino a Silvanesti.

Qualinesti

Capitale: Qualinost
Popolazione: Elfi Qualinesti
Governo: Monarchia costituzionale
Linguaggi: Comune, Nanico, Elfico, Ergot, Goblin, Codice Gestuale (segni delle mani), Ogre
Commercio: Minimo (frutta, cuoio, vino, liquori, archi e frecce, legname)
Allineamento: LB, CB, NB

La foresta Qualinesti di Wayreth è situata nell'angolo sud-occidentale di Ansalon. Il Cataclisma creò lo Stretto di Algoni, che separò la foresta della nazione degli elfi dall'isola dell'Ergoth del Sud. A nord si stende la regione umana di Abanasinia, mentre il Mare Nuovo si apre ad est. Le Montagne Kharolis e il regno nanico di Thorbardin segnano i confini sud-orientali di Qualinesti. La capitale di Qualinost è situata al confine orientale della foresta, a circa 37,5 chilometri a sud della città umana di Haven e a 150 chilometri dalla capitale nanica.

Vita e società

La nazione di Qualinesti, solitamente più aperta e socievole, si isolò dal resto del mondo dopo il Cataclisma, che inflisse gravi danni a tutte le sue città. Nel periodo di caos e barbarie che seguì alla scomparsa degli dei, gli elfi furono visti come facili prede dai banditi umani delle terre vicine. Molti paesi e villaggi Qualinesti lungo i confini del reame furono attaccati e saccheggiati dai banditi, e molti dei mezzelfi di Krynn nacquero in questo periodo.

Dopo molti anni le incursioni si fecero più sporadiche, e gli elfi si ritrassero all'interno dei loro impenetrabili confini. A pochi stranieri viene ora permesso di entrare nella nazione elfica, e soltanto coloro che dispongono del permesso reale possono farlo. I visitatori vengono visti con estrema diffidenza, dal momento che i Qualinesti incolpano gli umani della venuta del Cataclisma.

Il Portavoce del Sole è il monarca regnante di Qualinesti, ma è il Senato ad esercitare il vero potere. I senatori vengono eletti come rappresentanti delle varie gilde e dei vari comitati degli elfi.

Caratteristiche geografiche principali

L'immensa Foresta di Wayreth è la caratteristica geografica tipica del territorio. Le Montagne Kharolis si innalzano ad est, e lo Stretto di Algoni separa le foreste dall'isola dell'Ergoth del Sud ad ovest. Il Fiume Irabianca scorre lungo i confini settentrionali della foresta e alle propaggini della capitale di Qualinost.

Luoghi importanti

I luoghi più importanti di Qualinesti sono rimasti uguali a se stessi, proprio come i loro longevi padroni, anche dopo gli sconvolgimenti mondiali provocati dal Cataclisma.

Sala del Cielo: Questa sala è un'enorme sala quadrata a cielo aperto situata sulla collina più alta al centro di Qualinost. La Sala è lastricata con pietre scolpite a mano che compongono un mosaico raffigurante Qualinesti e i reami circostanti. Un boschetto di tremule delimita la Sala sul lato nord. I nobili dei casati di Qualinesti si riuniscono nella Sala per celebrare le ricorrenze e le festività.

Torre del Sole: La Torre del Sole è stata costruita sul modello della Torre delle Stelle di Silvanost. L'esterno della torre è rivestito in oro brunito per meglio riflettere la luce del sole. La Sala delle Udienze è situata alla base della struttura, che misura 180 metri. Le pareti della torre sono rivestite di specchi, ideati per riflettere la luce del sole al centro della sala. Il soffitto della torre è un mosaico: una metà riproduce il cielo notturno e la luna, e l'altra metà il cielo diurno. Le due metà del mosaico sono separate dal disegno di un arcobaleno. La torre si erge nei pressi del Palazzo del Portavoce, nella zona nord della città.

Sancrist

Dopo il Cataclisma, l'isola di Sancrist rimane la terra emersa più ad ovest di Ansalon, ma la sua importanza per Solamnia non le permette di allontanarsi dall'influenza politica del continente. L'isola è divisa in due zone: la metà nord-occidentale è una vasta catena montuosa che ospita il Monte Nonimporta, un antico vulcano spento e cavo popolato dagli gnomi; la metà meridionale è una regione boschiva, con alcune zone scoperte, abitata dai Solamnici.

Silvanesti

Capitale: Silvanost
Popolazione: Elfi Silvanesti
Governo: Monarchia (Portavoce delle Stelle)
Linguaggi: Comune, Nanico, Elfico, Ergot, Goblin, Istariano, Linguaggio Kender, Kharoliano, Ogre
Commercio: Scarso (avorio, vino, legno intagliato, gioielli, frutta, vesti elfiche, armi)
Allineamento: LB, CB, NB

La grande foresta di Silvanesti è situata nella parte centrale meridionale del continente di Ansalon. A nord si ergono le Montagne Khalkist, abitate dai nani di Zhakar, e le terre degli ogre di Blöde. La Baia di Balifor, venutasi a creare con il Cataclisma, è situata ad est. Le Pianure della Polvere e la Strada del Re, ormai in rovina, segnano i confini occidentali di Silvanesti.

Vita e società

Fin dai tempi della Guerra Fratricida e della fondazione di Qualinesti a pochi anni prima del Cataclisma, il regno di Silvanesti si è chiuso entro i suoi confini, isolandosi dal mondo esterno. Fu alla fine di quel periodo che il Portavoce Lorac Caladon stabilì un fiorente commercio con Istar. Dopo il Cataclisma, gli elfi tornarono di nuovo a chiudere i loro confini. Furono ben pochi gli stranieri che osarono addentrarsi nelle loro foreste, e furono ancora meno quelli che tornarono indietro per raccontarlo.

I Silvanesti non adorano più apertamente le divinità, anche se alcuni giorni festivi permangono ancora. Fatta eccezione per questa particolarità, la società dei Silvanesti è cambiata ben poco rispetto

ai giorni della Prima Guerra dei Draghi. Continuano a sposarsi all'interno dei rispettivi Casati e a condurre le loro vite in tranquillità e solitudine. Buona parte degli elfi abita lungo le rive del Fiume Thon-Thalas, nelle zone meridionali e orientali del reame.

Solamnia

Dopo il Cataclisma, Solamnia ha mantenuto quasi tutti i suoi territori, ma tutte le terre circostanti hanno subito numerosi cambiamenti. Ora esiste una nuova costa lungo i suoi confini occidentali e un piccolo deserto a nord-est. Inoltre, Nightlund è andata perduta assieme al suo cavaliere della morte, Lord Soth. Le vie carovaniere maggiormente utilizzate di Solamnia conducono verso il Nordmaar, l'Ergoth del Sud, l'Ergoth del Nord e Sancrist.

Vita e società

Dopo il Cataclisma, la popolazione comune incolpò i Solamnici per non essere riusciti a impedire la catastrofe. Per questo motivo, sono pochi quei cavalieri che è possibile incontrare al di fuori della loro patria, dal momento che potrebbero trovarsi ad affrontare la collera delle popolazioni ignoranti. A tali preoccupazioni si aggiungono anche le voci insistenti che parlano di una guerra in arrivo da est.

I nani di Kayolin hanno rafforzato i loro legami con i Solamnici umani incrementando i commerci per ammortizzare le ingenti perdite finanziarie provocate dal Cataclisma.

Luoghi importanti

Anche dopo il Cataclisma e la caduta di Istar, Solamnia, la più ricca nazione di Ansalon, gode di un rifiorire delle sue attività, nonostante le insistenti menzogne che vorrebbero fare dei cavalieri i responsabili del Cataclisma.

Torre del Sommo Chierico: La funzione originaria della Torre del Sommo Chierico, quella di una gigantesca trappola per draghi, è andata perduta con il passare del tempo. Ora funge soltanto da base militare utilizzata per le difese di Palanthas.

Nightlund: Un tempo questa era una zona tra le più ricche di Solamnia, ma ora è diventata una zona di perenne grigiore e crepuscolo, maledetta assieme al suo signore Lord Soth. Nel cuore di Nightlund sorge la fortezza annerita e in rovina di Dargaard Keep, la dimora del cavaliere della morte e delle anime senza pace che lo servivano in vita.

Vingaard Keep: Con l'intensificarsi delle voci che parlano di guerra, i cavalieri hanno rinforzato Vingaard Keep e posizionato ulteriori truppe a questa fortezza, nel caso in cui le voci si rivelassero fondate.

Taman Busuk

Capitale: Neraka
Popolazione: Umani (civilizzati e nomadi), ogre, hobgoblin, draconici
Governo: Dittatura
Linguaggi: Draconico, Goblin, Khur, Lemish, Nerakese, Nordmaariano, Ogre, Solamnico
Commercio: Schiavi, ossidiana, calce, mercenari, beni di contrabbando, lama, lana
Allineamento: LM

Taman Busuk era una provincia povera di Istar negli anni precedenti al Cataclisma, e le sue condizioni non sono migliorate nell'Era della Disperazione. È una terra aspra e sterile di alte montagne e profonde vallate, sporadicamente intervallate da alcune praterie avvizzite. La pianura di Neraka è la sua caratteristica più rilevante. È qui che la Regina delle Tenebre ha collocato il suo tempio corrotto, e attorno al tempio è cresciuta una città malvagia, che si è sviluppata fino a diventare un bubbone rigonfio sulla faccia di Krynn. Tecnicamente anche la città di Sanction e le terre circostanti fanno parte della regione, ma vengono descritte separatamente.

Vita e società

Le tribù di umani, hobgoblin e ogre di Taman Busuk sono abituate all'oppressione e si accontentano di vivere sotto il giogo della Regina delle Tenebre. L'intera regione è punteggiata di piccoli insediamenti, e soltanto il piccolo paese di Jelek e la città di Neraka stessa sono considerati centri abitati degni di rilievo. I cinque eserciti dei draghi sono solitamente stanziati in questa regione, anche se le loro campagne li conducono spesso molto lontano. Nonostante questo, la regione è estremamente pericolosa, e l'aria stessa trasuda malvagità e perversione.

Caratteristiche geografiche principali

A nord, Taman Busuk è quasi totalmente rocciosa, percorsa da rilievi basaltici ricoperti soltanto di arbusti o pini. Esistono anche delle pianure erbose, ma il suolo è sterile. A sud le montagne sono di origine vulcanica, e sputano fuoco e fiamme nel cielo soprastante, spesso oscurando il sole. La pianura di Neraka, vista dall'alto, sembra vuota e spoglia, ma in realtà è percorsa da fessure e crepacci che gettano fumo e vapore dal sottosuolo. La regione confina con le terre naniche di Zhakar al sud, con i deserti di Khur ad est, e con l'Estwilde e il Nordmaar all'estremo nord.

Luoghi importanti

Anche se Taman Busuk è una regione spoglia e desolata, è comunque il fulcro del potere di Takhisis su Ansalon, e ospita diversi altri luoghi strani e mistici.

Città di Neraka: La città di Neraka, costruita attorno ai resti neri e contorti del Tempio di Istar, è un complicato labirinto di strade sporche, capanne e tane di creature malvagie. Sotto la città, un reticolato di tunnel e dungeon traccia un complicato labirinto verso il centro della città, per coloro che sono abbastanza coraggiosi, o abbastanza stolti, da esplorarli.

Godshome: Godshome è una depressione circolare in cima a una montagna dei Khalkist centrali, e un luogo mistico di origine palesemente celestiale. Al suo centro è collocata una lastra circo-

lare di roccia nera, circondata da un cerchio di massi, che emana un'aura potente e misteriosa.

Jelek: Anche se non è minimamente paragonabile per dimensioni a Neraka, Jelek è comunque una città importante di Taman Busuk. Funge sia da centro di rifornimento che da avamposto per gli eserciti dei draghi. Una guarnigione di draconici kapak presiede costantemente questa città squallida e tetra, ma con un minimo sforzo è possibile ottenere alloggi e provviste decenti.

Thorbardin

Dopo il Cataclisma, Thorbardin chiuse i suoi cancelli e si isolò dal mondo di superficie. I cambiamenti climatici, assieme alla distruzione dei raccolti e alla chiusura delle vie commerciali in tutta la zona sud-occidentale di Ansalon, spinsero molti nani e molti umani fino alle porte di Thorbardin. Essendo già a corto di risorse per conto loro, Thorbardin prese la difficile decisione di serrare le sue porte e di impedire ai Neidar e alle comunità umane di ottenere i rifornimenti di cui avevano disperato bisogno. Questa decisione riaccese l'odio dei Neidar per i loro confratelli delle montagne e diede il via alle Guerre della Porta dei Nani.

In questo periodo di diffidenza e di debolezza spirituale per la scomparsa degli dei, Thorbardin è riuscita a sopravvivere. Anche se riceve poche notizie dal mondo esterno, le voci di una guerra imminente dagli sporadici mercanti nanici che giungono da est rafforza la decisione di Thorbardin di tenere i suoi cancelli ben chiusi.

Vita e società

I nani delle montagne potranno anche essere immuni alle sciagure del mondo esterno, ma sono comunque alla mercé della diffidenza e delle inimicizie tra i loro stessi clan. I Theiwar e i Daergar sono perennemente impegnati nei loro complotti per spodestare Hornfel Kytil, il Sommo Thane di Thorbardin. I commerci tra le varie città sotterranee sono ridotti al minimo, il che mette in pericolo i nani Klar e li spinge a depredare gli altri insediamenti e avamposti sotterranei in cerca di cibo e armi. Mentre i rappresentanti che siedono al Consiglio dei Thane continuano con i loro giochi politici, la gente di Thorbardin deve lottare per evitare la guerra aperta tra un clan e l'altro.

Throtl

Tutti hanno sentito parlare della nazione di hobgoblin di Throtl e di come sia riuscita a resistere ai tentativi di annessione da parte di Solamnia. I confini di questa nazione sono situati alle propaggini meridionali delle Montagne Dargaard, dove sorge una piccola foresta che conduce a una vasta pianura paludosa chiamata Throtl. Ad est di questa pianura si apre un passo montano collinoso e spoglio, chiamato la Breccia di Throtl, che oltrepassa i Khalkist occidentali. Anche se questo passo di fatto appartiene all'Estwilde, le forze degli hobgoblin ne hanno fatto il loro territorio di caccia principale.

Zhakar

Capitale: Zhakar
Popolazione: Nani (Zhakar)
Governo: Monarchia
Linguaggi: Comune, Nanico, Ogre, Terran, Sottocomune
Commercio: Gemme, metalli, armi e armature, monete, funghi, spirito dei nani (a Sancrist); legname, lana, cotone (da Sancrist)
Allineamento: CN, LM, NM

I nani di Zhakar vivono in ciò che rimane del regno di Thoradin, precedente al Cataclisma, L'antica capitale dei Theiwar non venne quasi toccata dal Cataclisma, e rimase una metropoli ricca e prosperosa. Agli occhi degli altri popoli di Ansalon era un covo di malvagità di proporzioni terrificanti. Dopo i cambiamenti provocati dalla montagna di fuoco, i Khalkist divennero quasi irriconoscibili. Il Monte Thorin, ora ribattezzato Monte Corno, è impossibile da distinguere, e gli Zhakar traggono vantaggio da questo fatto. Molte delle montagne più alte che li circondano eruttano roccia fusa, rendendo il loro dominio ancora più inaccessibile agli stranieri.

Mentre il continente si riscuoteva dalle ceneri e dalla distruzione del Cataclisma, i nani di Thoradin, senza saperlo, attinsero ai loro magazzini di

Il martello di Kharas

Il *martello di Kharas*, chiamato il Martello dell'Onore nell'Era dei Sogni, è un potente artefatto del Bene. Venne forgiato da Reorx, che ne fece dono ai mortali affinché potessero forgiare le dragonlance e difendere la causa dei nani. Scomparve per secoli e secoli, finché non venne recuperato dal nano Kharas poco dopo il primo Cataclisma. Kharas lasciò il martello nella Tomba di Duncan, e vi rimase finché non venne recuperato dagli Eroi delle Lance e non venne consegnato a Hornfel. È rimasto in possesso del thane nanico fin da allora.

Descrizione: Questo *martello da guerra della distruzione+2* è un'arma intelligente (Int 11, Sag 17, Car 20, Ego 24) e può comunicare verbalmente o telepaticamente. Possiede i seguenti poteri superiori: *individuazione del male* a volontà, rende il portatore immune agli effetti della paura e gli conferisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi. Possiede inoltre i seguenti poteri inferiori: *forza del toro* (sul portatore) 1 volta al giorno, *guarigione* (sul portatore) 1 volta al giorno, *preghiera* 1 volta al giorno, *protezione dalle frecce* 1 volta al giorno. È il martello a decidere quando usare uno dei suoi poteri. Gli obiettivi del martello sono la protezione della razza dei nani e il sostenimento della causa del bene su Krynn. Tutti i nani riconoscono immediatamente il *martello di Kharas* dai racconti e dalle leggende, e il suo portatore ottiene un bonus di circostanza +8 alle prove di Diplomazia con i nani.

Il *martello di Kharas* è necessario per la creazione di una *dragonlance superiore* e può essere usato direttamente sul metallo dei draghi per forgiare le *dragonlance inferiori.*

provviste e alle loro riserve d'acqua più profonde. Presto scoprirono l'orribile verità: alcuni gas vulcanici velenosi avevano contaminato le loro riserve, condannandoli a un tormento eterno.

Vita e società

I nani di Zhakar, animati da un istinto omicida, pattugliano i loro grossolani confini attorno al Monte Corno e lungo il Fiume Frangipietra. Gli intrusi di ogni tipo vengono giustiziati senza pensarci, e le loro carcasse vengono lasciate ai margini del sentiero affinché eventuali ulteriori intrusi possano vedere cosa li aspetta. Anche chi dispone del permesso scritto di Re Brule Vaportwist, l'attuale sovrano dei nani maledetti, viene perquisito a fondo e interrogato; nel dubbio gli Zhakar arrestano l'individuo sospetto, spesso inviando una richiesta di riscatto alla sua famiglia o al suo signore. Al momento gli Zhakar hanno allentato la guardia a causa dell'intensificarsi degli inviati diplomatici degli eserciti dei draghi, che fanno pressioni affinché il re di Zhakar li sostenga fornendo supporto politico, armi e mercenari.

Lungo il confine del reame degli ogre di Blöten, al sud, i nani hanno spesso unito le forze a quelle dei selvaggi per brevi periodi di tempo, al fine di respingere ogni forma di dissenso da parte delle tribù barbariche umane dei Khalkist. Gli Zhakar conducono anche alcune attività commerciali con i mercanti più avidi e immorali di Sanction, attraverso un tunnel segreto scavato nelle rocce basaltiche più friabili, oltre che con i villaggi umani di Saltcove e Fangrock, rispettivamente ad ovest e a sud-ovest.

Nonostante la loro deformità e la loro innegabile malevolenza, gli Zhakar sono dei fabbri provetti, e dispongono anche di buona parte delle altre competenze naniche, ma ciò che li differenzia davvero dai loro cugini, oltre al loro aspetto, è il disprezzo per le bevande alcoliche.

Caratteristiche geografiche principali

Come gli Zhakar hanno scoperto non appena hanno esplorato i dintorni cambiati dal Cataclisma, molti animali, tra cui orsi, cervi e capre di montagna vivono nella zona circostante, ma l'attraversamento dei passi montani per andare a caccia può rivelarsi difficoltoso.

Zhakar Keep si affaccia lungo il crinale del Fiume Frangipietra, che scorre fino al Mare Nuovo dopo una lunga serie di cascate e di rapide. Un affluente conosciuto come il Rivosecco si riversa nel fiume alcuni chilometri nell'entroterra, prima della foce. Il Rivosecco è un fiume in secca, profondo soltanto dai 60 ai 120 centimetri. Entrambi i fiumi sono ottime fonti di cibo, e contengono principalmente salmoni e trote. La loro cattura può tuttavia rivelarsi alquanto pericolosa. I Picchi Fantasma sono un'erta e stretta catena montuosa situata tra le vallate dei Fiumi Frangipietra e Rivosecco. La catena somiglia alla lama dentata di una sega, dal momento che tutti i suoi picchi aguzzi sono ben visibili anche da grande distanza. I picchi sembrano essere la dimora di misteriose creature chiamate gli ombrati.

A nord del Rivosecco si erge una massa intricata di montagne impenetrabili ineguagliate in tutto il resto di Ansalon per la pendenza quasi verticale dei rilievi. Un branco di grifoni ha fatto il nido sui picchi più alti e dà la caccia alle capre di montagna che cercano di sopravvivere sui rilievi innevati e nelle valli. I viaggiatori incauti possono imbattersi in molti pericoli ambientali, dai getti di lava ai banchi di nebbia misti a gas velenosi e a cenere. Lungo il versante settentrionale delle Montagne Khalkist, un vecchio sentiero, chiamato la Gola di Frangipietra, collega Zhakar alle terre spoglie di Khur ad est.

Luoghi importanti

Come conseguenza della sua cosiddetta rinascita, Zhakar è diventato un reame difficile da raggiungere. Per secoli la sua esistenza era rimasta un mistero, e nel corso dell'Era della Disperazione, Zhakar è soltanto una diceria per buona parte della popolazione al di fuori della regione di Sanction e di Khur, o dei loro cugini di Thorbardin.

Picco del Drago: Questo alto rilievo è un vulcano spento che sembra essere la dimora di un drago enorme. In questo caso, le voci non sono poi lontane dalla verità; un drago rosso venerabile di nome Fury vive sulla cima del vulcano, assieme al suo consorte e ai suoi figli. Fury è stata chiamata da Ariakas per servire la Regina delle Tenebre nella guerra imminente, ma il drago è riluttante a lasciare i suoi figli (e i suoi tesori) senza protezione, e non è ancora partita.

Monte Corno: Il Monte Corno è un gigantesco vulcano dal cono assai stretto che racchiude un lago di lava ribollente. Esistono molti fumaioli sulla cima del vulcano, che di tanto in tanto esplodono liberando una nube di vapore o di cenere. I pozzi più profondi di magma aperti dal Cataclisma distrussero molti degli antichi tunnel dei nani all'interno di questo grande picco. Alcuni dei tunnel nanici sono ancora intatti, tuttavia. È possibile ancora trovare i resti di alcuni tunnel di cristallo lungo i precipizi più alti della montagna, che possono condurre a rari tesori perduti, forse sopravvissuti al Cataclisma.

Campi Esterni: Grazie alle piogge frequenti e all'aria umida spinta dai venti caldi che risalgono la Valle del Fiume Frangipietra, i pendii a gradoni a sud di Zhakar Keep sono dotati di un suolo particolarmente fertile. Anche se i nani non sono abituati a coltivare il loro cibo in superficie, danno grande valore a questa risorsa, e sorvegliano attentamente i campi.

Zhakar: Il complesso principale di Zhakar si dirama da un condotto centrale sotterraneo che un tempo era la strada principale che partiva dalla vecchia capitale dei Theiwar. La città è situata lungo un complicato labirinto centinaia di metri al di sotto della superficie. Sei grandi diramazioni si estendono come se fossero le zampe di un gigantesco insetto. Sotto la struttura principale della città si apre una complessa serie di magazzini per le provviste e di collegamenti che conducono a

una serie di caverne pericolose e inesplorate. L'entrata principale alla città avviene attraverso Zhakar Keep, ma alcuni tunnel ben nascosti che emergono a circa tre chilometri di distanza dalla fortezza offrono agli Zhakar il modo di aggirare e di colpire alle spalle eventuali nemici che tentino di stringere d'assedio la loro capitale.

Zhakar Keep: I tunnel delle vecchie porte di Zhakar che conducono dalla capitale dei Theiwar al mondo di superficie sono rimaste gravemente danneggiate da un crollo al momento del Cataclisma, un crollo che portò alla luce buona parte della caverna e dei tunnel nelle colline circostanti. Gli Zhakar misero immediatamente all'opera le loro robuste braccia. Innalzarono delle alte mura attorno al corridoio e ripararono la volta della caverna nei punti in cui era crollata. Zhakar Keep ora sembra un grosso edificio di pietra basso e squadrato da cui sporgono tozze torri merlate agli angoli. Solide porte in ferro nanico, anche se arrugginite, proteggono il suo unico ingresso.

Inizio dell'Era dei Mortali

L'Era dei Mortali, forse l'era finale di Krynn, è un periodo in cui le razze mortali del mondo si dimostrano ansiose di forgiare i loro destini e imparano a combattere con le proprie forze anche di fronte ad avversità insormontabili. Nel corso dei primi anni di questa era, alcuni draghi alieni giungono su Ansalon e reclamano buona parte dei suoi territori, seminando più distruzione nel giro di pochi anni di quanto non abbia fatto l'intera Guerra delle Lance.

Una terra segnata dal Caos

Dopo che il Caos venne sconfitto, la superficie di Ansalon venne sconvolta da un sommovimento cataclismico minore, e molti affermarono che la terra era stata colpita da un secondo Cataclisma (anche se i suoi effetti furono di gran lunga meno distruttivi del primo Cataclisma). Si narra che nel nord di Solamnia, dove il Caos mise piede per la prima volta su Krynn, esista una vallata arroventata dal calore. A nord di Ansalon, nei pressi della fenditura dalla quale il Caos evocò i suoi draghi di fuoco e i suoi guerrieri demoniaci, emerse un arcipelago di isole, che la gente di lassù ha chiamato i Denti del Caos. Ma forse il cambiamento più significativo fu quello che avvenne nei cieli. Soltanto una luna sorge dove prima ne esistevano tre. Le costellazioni sono fredde e diverse, e non disegnano più i simboli familiari delle divinità. Anche se il Caos se n'è andato, il mondo porta ancora i segni della sua collera.

Gli avventurieri di questo periodo cercano di vagliare la profondità dei danni inferti dal Caos, di sgombrare le macerie e di aiutare i sopravvissuti. È un periodo di transizione, in cui i sopravvissuti alla Guerra del Caos si trovano a percorrere un mondo assai diverso da quello che conoscevano.

Un mondo senza dei

All'inizio della Quinta Era, i popoli di Ansalon si ritrovano ancora una volta in un mondo privo di divinità. Con la scomparsa degli dei scompaiono sia la magia arcana che quella divina, lasciando sia i chierici che i maghi privi di potere. Nessuno risponde più alle preghiere, e nemmeno i maghi più potenti possono nulla contro gli eventi che si susseguono. Tuttavia, esiste un sottile filo di speranza. L'immagine di Fizban (l'avatar di Paladine, anche se è Takhisis in realtà a creare l'immagine) ha lasciato un messaggio che rivela che esistono altre forme di magia nel mondo, in attesa di essere scoperte.

Forse le avventure più comuni relative a questo argomento riguardano la ricerca di nuove forme di magia per sostituire quelle perdute, o per trovare quei rari oggetti che racchiudono ancora un po' di magia, infusa in essi nel corso delle ere passate.

Perdita della vecchia magia

Dopo il passaggio del Caos, gli dei scompaiono. Per anni si crede che le divinità siano state costrette ad andarsene per impedire al Caos di tornare. In ogni caso, ancora una volta Ansalon deve andare avanti senza la guida degli dei, e senza le forme familiari della magia dell'Alta Stregoneria e del potere divino. I popoli si mettono in cerca di altre forme di magia, e scoprono la nuova magia del misticismo in se stessi. I vecchi Maghi dell'Alta Stregoneria sono quelli che sono più segnati da questa perdita, in quanto non erano mai rimasti senza la loro magia prima d'ora. La perdita dell'Alta Stregoneria alla fine spinge i tre individui che hanno riscoperto la stregoneria naturale a indire l'Ultimo Conclave e a scogliere gli Ordini dell'Alta Stregoneria.

Perdite, tradimenti e dolore sono gli elementi chiave che rivestono il ruolo principale nelle avventure relative alla perdita della magia. Come se la cavano gli eroi senza quei poteri che un tempo davano per scontati? C'è un modo di far tornare le divinità senza liberare di nuovo il Caos? In cerca di queste risposte, i personaggi potrebbero esplorare antiche tombe, biblioteche perdute e altri luoghi che potrebbero contenere indizi su come sostituire la magia perduta.

Effetti sulle classi dei personaggi

L'assenza degli dei all'inizio dell'Era dei Mortali influenza in modo diretto molte delle classi dei personaggi che traggono la loro magia dalle fonti divine.

Chierici: Dal momento che i poteri divini vengono concessi direttamente dagli dei, i chierici perdono la loro capacità di lanciare incantesimi nel corso di questo periodo. Alcuni chierici potrebbero diventare "pagani" e scegliere di seguire una falsa divinità patrona, ma non ricevono alcuna capacità di lanciare incantesimi, né alcuna capacità soprannaturale o magica.

Druidi: Dal momento che i poteri divini vengono concessi direttamente dagli dei, i druidi perdono la loro capacità di lanciare incantesimi e di utilizzare le capacità magiche e soprannaturali nel

corso di questo periodo. Alcuni druidi potrebbero diventare "pagani" e scegliere di seguire una falsa divinità patrona, ma non ricevono alcuna capacità di lanciare incantesimi, né alcuna capacità soprannaturale o magica.

Maghi: Dal momento che l'energia arcana focalizzata viene concessa dalle lune della magia, i maghi perdono la loro capacità di lanciare incantesimi arcani, nel periodo di questa era in cui gli dei della magia sono separati dal mondo. Alla Conclusione della Guerra delle Anime, la magia utilizzata dai maghi torna ad essere disponibile, ed è possibile iniziare a rifondare gli Ordini dell'Alta Stregoneria.

Ranger: I ranger sono parte dell'ambientazione di DRAGONLANCE in tutte le sue ere, anche se nessun ranger può lanciare incantesimi in un'era in cui le divinità non possono concedere incantesimi ai mortali, come all'inizio dell'Era dei Mortali, prima della Guerra delle Anime.

Altre classi: Qualsiasi classe che faccia uso di magia arcana o divina (vale a dire, concessa dagli dei), non potrà usare incantesimi, capacità soprannaturali o magiche. Tutti i paladini, i Cavalieri della Spada e della Rosa e i Maghi dell'Alta Stregoneria perdono i loro poteri nel corso della nuova era. Soltanto quelle classi che possono disporre della stregoneria naturale o del misticismo (come i Cavalieri della Spina o i Cavalieri del Teschio) possono lanciare incantesimi all'inizio dell'Era dei Mortali. Tutte quelle classi che fanno uso di magia focalizzata ottengono nuovamente le loro capacità di incantatori alla fine della Guerra delle Anime.

Scoperta della "nuova magia"

All'inizio della Quinta Era, quando le cose sembrano volgere al peggio, i mortali scoprono una nuova forma di magia chiamata misticismo, nonché la stregoneria naturale che esisteva prima della fondazione degli Ordini dell'Alta Stregoneria.

Il misticismo e la stregoneria naturale sono forme di magia divina e arcana molto diverse, anche se spesso sembrano avere alcuni elementi in parallelo. Per imparare a usare queste forme di magia sono necessari impegno e perseveranza, qualcosa che buona parte della gente non possiede più. Con la perdita della fede nelle divinità, la gente deve iniziare ad avere fede in se stessa, al fine di poter accedere alla nuova magia.

Quando Goldmoon scopre i segreti del misticismo, decide di fondare una scuola di misticismo conosciuta come la Cittadella della Luce sull'isola di Schallsea. Soltanto poco tempo dopo, Palin Majere fonda un'Accademia nei pressi di Solace per istruire allievi nella via della stregoneria naturale.

Molte avventure possono essere incentrate non solo sulla scoperta e sull'esplorazione dei limiti del misticismo e della stregoneria naturale, ma anche sulla fondazione delle due rispettive scuole. Altre opzioni possono riguardare l'acquisizione del terreno, la protezione dei pellegrini o la ricerca di un luogo per riposare, recuperare le forze e studiare le nuove forme di magia per i nuovi arrivati.

Signori supremi dei draghi

L'arrivo dei grandi draghi come Khellendros, che fa ritorno dai suoi viaggi su altri mondi, e Malystryx, che appare da oltre l'oceano, è forse uno degli eventi più cruciali dell'inizio della Quinta Era. Questi grandi draghi sono molto più grossi e potenti di qualsiasi drago nativo di Ansalon, e sono spinti da una furia distruttiva i cui risultati rivaleggiano con quelli del Cataclisma. Purtroppo, non si limitano a due esemplari.

Cinque draghi in particolare si dimostrano una minaccia peggiore di quanto chiunque potesse immaginare. Oltre a Khellendros il Blu e Malystryx la Rossa arrivano anche Beryllinthranox la Verde, Onysablet la Nera e Gellidus il Bianco. Questi cinque draghi iniziano a reclamare vaste regioni come loro territori e danno il via a quella che diventa conosciuta come l'epurazione dei draghi.

Un'avventura incentrata sull'arrivo dei grandi draghi può includere numerosi temi, dalla paura iniziale della comparsa dei grandi draghi alla necessità di saperne di più su questi nuovi, strani draghi.

Beryllinthranox, signora suprema dei draghi di Qualinesti

Il grande drago verde Beryllinthranox è la signora della vasta Foresta di Qualinesti, finché non viene eliminata nel corso della Guerra delle Anime. Utilizza il potere del suo *totem dei teschi* per rendere la foresta più fitta e per incrementare la crescita dei vegetali, e si costruisce una tana nascosta così spessa che nemmeno la luce riesce a penetrare al di sotto degli alberi.

Beryllinthranox utilizza creature vegetali come suoi servitori, comprese liane assassine, cumuli striscianti e treant. Utilizza anche altri draghi verdi meno potenti al suo servizio e ingaggia un gruppo di draconici (baaz e kapak, guidati da un piccolo gruppo di sivak) per far rispettare il suo volere all'interno del suo vasto dominio.

Beryllinthranox ("Beryl")
Grande dragone avanzato verde femmina; GS 26; Drago Colossale (Aria); DV 47d12+517; pf 893; Iniz +4; Vel 12 m, nuotare 12 m, volare 75 m (maldestra); CA 38 (contatto 2, colta alla sprovvista 38); Att base +47; Lotta +80; Att +57 in mischia (4d8+17 morso); Att comp +57 in mischia (4d8+17 morso), +54 in mischia (4d6+8, 2 artigli), +54 in mischia (2d8+8, 2 ali), +54 in mischia (4d6+ 25, botta di coda); Spazio/Portata 18 m/4,5 m; AS arma a soffio (cono di gas corrosivo di 18 metri), schiacciata 4d8+25, presenza terrificante, capacità magiche, spazzata di coda 2d8+25; QS vista cieca, riduzione del danno 15/magia, scurovisione, immunità, vista acuta, visione crepuscolare, RI 36, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp +37, Rifl +27, Vol +37; For 45, Des 11, Cos 33, Int 24, Sag 25, Car 24.

Abilità e talenti: Ascoltare +60, Cercare +59, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +45, Conoscenze (natura) +55, Intimidire +35, Nuotare +31, Osservare +50, Percepire Intenzioni +35, Raggirare +27, Sapienza Magica +65, Sopravvi-

venza +45; Arma Focalizzata, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Magica Rapida, Fluttuare, Ghermire, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Riflessi in Combattimento, Virare.

Arma a soffio (Sop): Beryllinthranox può emanare un cono di gas corrosivo lungo 18 metri ogni 1d4 round come azione standard per 30d6 danni da acido (tiro salvezza sui Riflessi con CD 44 per dimezzare i danni). Beryllinthranox è immune alla propria arma a soffio e a quelle degli altri draghi verdi.

Schiacciata: Beryllinthranox può atterrare sugli avversari di tre o più taglie inferiori alla sua come azione standard, usando il suo intero corpo per schiacciarli. Un attacco per schiacciare colpisce tante creature quante possono stare sotto il corpo di Beryl. Le creature nella zona colpita devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con una CD pari a 44, altrimenti rimarranno immobilizzate, subendo automaticamente danni contundenti nel round successivo, a meno che il drago non si sposti. Se il drago decide di tenerle immobilizzate, la schiacciata viene considerata un normale attacco di lotta. Gli avversari immobilizzati subiscono danni da schiacciamento ad ogni round se non riescono a liberarsi.

Presenza terrificante (Str): Questa capacità ha effetto automaticamente. Ha effetto su quelle creature con meno di 47 Dadi Vita o livelli. Una creatura influenzata può resistere all'effetto superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 40, altrimenti rimarranno scosse. Superare il tiro salvezza rende la creatura immune alla presenza terrificante di Beryllinthranox per un giorno. Le creature con 4 Dadi Vita o meno vanno in preda al panico per 4d6 round, se falliscono il loro tiro salvezza. Le creature con 5 Dadi Vita o più rimangono scosse per 4d6 round, se falliscono il loro tiro salvezza.

Spazzata di coda: Beryllinthranox può effettuare una spazzata con la coda come azione standard. La spazzata agisce in un semicerchio del diametro di 12 metri, centrato sul dorso del drago. Le creature che si trovano nella zona subiscono gli effetti solo se sono di almeno quattro taglie inferiori rispetto al drago. La spazzata infligge automaticamente i danni elencati. Le creature attaccate possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 44 per dimezzare i danni.

Vista cieca (Str): Beryllinthranox può manovrare e combattere usando altri sensi al di fuori della vista (udito, olfatto, vibrazioni e altri indizi dell'ambiente circostante) con la stessa bravura di una creatura dotata di vista in condizioni di luce normale. L'invisibilità e l'oscurità sono per lei irrilevanti, anche se non può discernere creature eteree. La portata della sua vista cieca è 90 metri. Beryllinthranox solitamente non ha bisogno di effettuare prove di Osservare o Ascoltare per notare creature entro il raggio della sua capacità di vista cieca.

Immunità (Str): Beryllinthranox è immune all'acido e agli effetti di sonno e di paralisi.

Vista acuta (Str): Beryllinthranox vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce crepuscolare e il doppio in condizioni di luce normale. Possiede anche scurovisione nel raggio di 300 metri.

Respirare sott'acqua (Str): Beryllinthranox può rimanere sott'acqua a tempo indeterminato. Può utilizzare liberamente le sue armi a soffio, i

Beryllinthranox

suoi incantesimi e altre capacità quando si trova sott'acqua.

Incantesimi da stregone conosciuti: (9/5/5/4/4/4/3/3/3/3; CD base = 17 + livello di incantesimo): 0- *luci danzanti, individuazione del magico, suono fantasma, luce, mano magica, riparare, aprire/chiudere, prestidigitazione, lettura del magico;* 1°- *allarme, armatura magica, comprensione dei linguaggi, dardo incantato, identificare;* 2°- *freccia acida di Melf, immagine speculare, nube di nebbia, sfocatura, vedere invisibilità;* 3°- *chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, muro di vento, nube maleodorante;* 4°- *costrizione inferiore, individuazione dello scrutamento, invisibilità superiore, scrutare;* 5°- *dominare persone, inviare, nube mortale, telecinesi;* 6°- *controllare tempo atmosferico, nebbia acida, vigilanza e interdizione;* 7°- *gabbia di forza, riflettere incantesimo, visione;* 8°- *evoca mostri VIII, nube incendiaria, orrido avvizzimento;;* 9°- *dominare mostri, fatale, sciame di meteore.*

Epurazione dei draghi

Istigata inizialmente dalla signora suprema dei draghi Malystryx, l'epurazione dei draghi è un periodo buio della storia di Krynn. I draghi iniziano a darsi la caccia e a uccidersi tra loro nel tentativo di rubare le essenze spirituali dei loro nemici e di diventare più potenti.

L'epurazione dei draghi dura per ventisei anni, e nel corso di quel periodo vengono uccisi innumerevoli draghi di tutti i colori. Cromatici contro cromatici o contro metallici, ben poco delle antiche alleanze sembra ancora avere valore, specialmente per i draghi cromatici. Molti draghi metallici si nascondono, dal momento che non riescono a sostenere gli attacchi accaniti dei grandi draghi e dei draghi cromatici che danno loro la caccia. Purtroppo, questo lascia il campo libero ai draghi cromatici, che terrorizzano ogni regione. Soltanto un drago metallico, Iyesta, il drago d'ottone nota come Splendor, prende parte attivamente all'epurazione dei draghi. Iyesta uccide i draghi malvagi e usa i suoi nuovi poteri per proteggere la regione delle Pianure della Polvere.

È Malystryx che alla fine decide di porre fine all'epurazione dei draghi e pone dei confini territoriali al dominio di ogni drago. Scopre il segreto della costruzione dei terribili *totem dei teschi* ricavati dai teschi dei draghi uccisi, che le consentono di esercitare una terribile influenza entro i confini del suo reame. Condivide questo segreto con quattro altri grandi draghi: Khellendros, Beryllinthranox, Onysablet e Gellidus, che fanno uso dei *totem dei teschi* personali per assicurarsi il dominio sui propri territori. Anche alcuni degli altri draghi scoprono il segreto dei *totem dei teschi*, ma il decreto di Malystryx impedisce loro di portare a termine ulteriori macabri santuari.

Esistono molte tracce per avventure da seguire in questo periodo storico. Gli eroi potrebbero dover salvare un drago metallico che è stato ferito in battaglia, o potrebbero dover portare le uova di un drago in un posto sicuro dove possano schiudersi. I draghi potrebbero chiedere che venga loro restituito un favore fatto in passato, o chiederne uno nuovo nel tentativo di sopravvivere alla terribile epurazione dei draghi.

Scomparsa dei draghi buoni

Molti draghi si ritraggono di fronte all'epurazione dei draghi, o vengono uccisi dai loro nemici. Molti draghi metallici cercano rifugio nelle favoleggiate Isole dei Draghi, mentre altri cercano ulteriori posti dove possano nascondersi dai cromatici che infuriano per la terra, sia quelli nativi che i grandi draghi. Fatta eccezione per il drago d'ottone Iyesta con il suo reame nelle Pianure della Polvere e il drago di bronzo Crucible, che ha stretto un patto con Hogan Bight, il Signore di Sanction, molti dei draghi metallici sopravvissuti scompaiono. Questo porta molti a credere che i draghi buoni abbiano abbandonato la gente di Krynn. Anche i draghi d'argento e d'oro scompaiono a seguito della Grande Tempesta che investe Ansalon e che segna l'arrivo dell'Esercito dell'Unico Dio.

Dove sono finiti i draghi? Torneranno, come già fecero un tempo? Sono stati vincolati da un nuovo patto di non interferenza? Queste domande, assieme a molte altre, sono ottimi punti di partenza per avviare un'indagine sulla scomparsa dei draghi buoni.

All'ombra dei draghi

Non solo i cinque grandi draghi dispongono dei loro reami personali, ma anche numerosi draghi minori reclamano i loro reami in buona parte dei territori di Ansalon. Ogni drago è dotato di personalità, ambizioni e obiettivi diversi. Per coloro che vivono all'interno di questi domini, si tratta spesso di scegliere il minore tra due mali: vivere all'ombra del signore supremo dei draghi che si conosce, o correre il rischio di passare sotto l'ombra del signore supremo dei draghi che non si conosce.

I capricci e gli ordini dei vari signori supremi dei draghi offrono molte tracce per possibili avventure. Ad esempio, la signora suprema dei draghi Onysablet, la nera, ha una passione per la manipolazione dei corpi delle varie forme di vita. Gli eroi potrebbero ottenere l'incarico di salvare degli schiavi inviati verso il dominio di Onysablet, prima che vengano trasformati in abomini mostruosi.

Salvare gli innocenti dai servitori dei signori supremi dei draghi, sbaragliare le trame, in apparenza senza fine, dei signori supremi, o semplicemente riuscire a sopravvivere sono tutti elementi comuni, facili da incorporare in un'avventura.

Isolamento e pregiudizio

La definizione di confini ben precisi tra i reami dei signori supremi dei draghi e i regni che in qualche modo sono riusciti a resistere al loro controllo, in un modo o nell'altro (come ad esempio lo Scudo di Silvanesti o la città di Sanction) hanno provocato numerosi fenomeni di isolazionismo all'inizio della Quinta Era. Forse addirittura di più che nell'Era della Disperazione, la gente diffida degli stranieri, dal momento che ogni stra-

niero può essere un servitore (volontario o involontario) di uno dei signori supremi dei draghi. Di pari passo con l'isolazionismo, anche il pregiudizio prospera e dilaga. Gli elfi incolpano gli umani, gli umani incolpano gli elfi, i nani incolpano sia gli elfi che gli umani e intere culture cadono preda dei pregiudizi, indipendentemente dalla verità o meno delle motivazioni addotte. A volte il pregiudizio è frutto dell'invidia. Molti sono invidiosi dei Silvanesti, in quanto credono che i Silvanesti siano protetti e al sicuro dietro al loro scudo, ma che non siano disposti a rivelare il segreto per creare una difesa efficace di quel tipo.

Gli avventurieri spesso coprono grandi distanze, ed è importante tenere sempre presenti le tendenze isolazioniste e i pregiudizi che tali tendenze generano. Gli eroi vengono spesso visto come stranieri, quindi basta poco perché vengano guardati con sospetto o addirittura con dichiarata ostilità. La paura conduce all'odio, e nel corso dei primi anni della Quinta Era, sono in molti a toccare con mano la paura, perfino i kender.

Mina

Magia in declino

Nei mesi che conducono alla Grande Tempesta, i popoli di Ansalon scoprono con grande costernazione che la loro magia sta scomparendo. Tale dissolvimento non è come la sparizione improvvisa della magia che seguì al Cataclisma o alla Guerra del Caos, ma semplicemente una scomparsa graduale, come se il pozzo della magia si stesse lentamente prosciugando.

Anche se questo è un elemento che può essere incorporato in avventure di vario tipo (in cui sia i mistici che gli stregoni naturali scoprono che la loro magia sta svanendo, e che perfino le vecchie magie affidabili racchiuse negli oggetti iniziano a sparire), può diventare anche l'obiettivo delle avventure stesse. Cosa sta succedendo alla magia? È una situazione temporanea, o un presagio di un cambiamento più drastico?

Ascesa dell'Unico Dio

Una ragazza emerge da una tempesta, dotata di poteri che nessuno aveva più visto da dopo la Guerra del Caos: i poteri di un vero chierico. La ragazza si proclama araldo e profeta, e forma un esercito di soldati e di fantasmi che investe tutto Ansalon con una tale furia che nemmeno i grandi draghi possono fermare. Anzi, tre dei grandi draghi cadono di fronte all'avanzata dell'Esercito dell'Unico Dio.

L'ascesa della servitrice dell'Unico Dio è un elemento molto importante che può essere inserito in una campagna incentrata sulle transizioni che caratterizzano l'inizio della Quinta Era. Chi è l'Unico Dio? Cosa può mai fermare l'avanzata dell'Esercito dell'Unico Dio?

La Guerra delle Anime

Resasi conto che sarà stata costretta in eterno a condividere il potere con gli dei del Bene e della Neutralità, Takhisis attende un'opportunità per diventare l'unica divinità e liberarsi in un colpo solo dei suoi fratelli e dei suoi rivali. Questa opportunità si presenta alla fine della Guerra del Caos. Immaginando che il Caos sprigionerà quantità immani di energia magica, Takhisis si ritrae dalla battaglia e immola i suoi seguaci più fedeli per accumulare tutte le forze disponibili. In questo modo è pronta ad approfittare dell'ondata di energia che si sprigiona nel momento in cui il Caos viene sconfitto, che utilizza per rubare il mondo e per nasconderlo in un luogo lontano dell'universo. I popoli del mondo si risvegliano nell'Era dei Mortali, un'era che sembra priva di tutte le divinità, perfino di quelle della magia, che erano rimaste nel corso dell'Era della Disperazione.

Esiste un dio, ma nessuno lo sa, in quanto Takhisis non è in grado di farsi riconoscere. Il furto del mondo ha prosciugato Takhisis del suo potere, cosa che non aveva preventivato. Takhisis ora è l'unica divinità, ma è talmente debole che non può difendere il mondo dai feroci intrusi appena giunti, i signori supremi dei draghi, e non può nemmeno rispondere alle preghiere di quei seguaci che le rimangono fedeli. Lentamente, la loro fede si affievolisce. Frustrata e impotente, è costretta a recuperare le forze gradualmente.

Takhisis in seguito scopre che le anime del mondo non sono più in grado di abbandonare il mondo. Le anime, intrappolate, vagano senza

Sarcofago ambrato di Goldmoon

meta, cercando un modo per proseguire il loro viaggio verso il prossimo stadio dell'esistenza. Takhisis promette ai morti che li libererà in cambio dei loro servigi. Invia dunque i morti nel mondo dei vivi a prosciugare tutta l'energia che c'è rimasta affinché la inviino a lei. Le anime sono costrette a fare come dice, e partono in cerca frenetica di ogni forma di magia, in cambio di quella che credono sarà la loro libertà. Takhisis in realtà non ha alcuna intenzione di liberarli, e cerca un modo per assoggettare i morti al suo volere per l'eternità.

Takhisis torna a farsi potente, e inizia a pensare a come liberare il mondo dai suoi nuovi rivali, i signori supremi dei draghi. Nel corso di questo periodo, mentre le anime trafugano la loro magia, i mistici e gli stregoni scoprono che i loro poteri stanno uscendo fuori controllo. Gli incantesimi falliscono senza alcun motivo. Gli artefatti magici si comportano in modo strano. Gli stregoni e i mistici che lanciano incantesimi provano una sensazione strana, come se mille insetti camminassero su di loro o la loro pelle fosse ricoperta di ragnatele. È in realtà il tocco dei morti intenti a risucchiare la magia.

Takhisis inganna due dei maghi più potenti, Dalamar e Palin, e riesce a servirsene. Il suo vero bersaglio, tuttavia, è Goldmoon. Takhisis ha sempre ritenuto Goldmoon responsabile per la sua sconfitta nella Guerra delle Lance. Ha intenzione di vendicarsi di lei, e ha concepito un modo per farlo che le fornirà anche la maniera di rientrare nel mondo in forma fisica e spirituale. Takhisis intende usare il corpo di Goldmoon come ricettacolo per la propria essenza, e quindi ripristina la giovinezza e la bellezza della donna anziana.

Takhisis cerca poi un profeta, e lo trova nella ragazza orfana di nome Mina. Il fatto che Goldmoon ami Mina la rende ancora più preziosa agli occhi di Takhisis. La dea appare a Mina e rivela la propria natura divina alla ragazza. Mina si sottopone a una serie di prove e dimostra la sua fedeltà a Takhisis. Quando Takhisis ritiene che Mina sia pronta, rimanda la ragazza nel mondo dotata di veri poteri clericali, a compiere miracoli che la gente di Krynn credeva perduti per sempre.

La fede sincera di Mina e il suo carisma personale attirano orde intere di seguaci. Takhisis indica a Mina un piano che permetterà alla dea di vendicarsi dei suoi vecchi nemici e di distruggere quelli nuovi. Sotto la guida di Takhisis, Mina dà il via alla Guerra delle Anime. Un fiume di anime alimenta le energie della dea. I draghi d'oro e d'argento, gli unici che forse potrebbero riuscire a fermarla, vengono attirati in trappola e imprigionati. Le terre degli elfi vengono distrutte o conquistate. Sembra che nulla possa fermare Takhisis dal ridurre in schiavitù tutti i popoli del mondo, vivi o morti che siano.

Ma Takhisis non ha tenuto conto del potere del cuore, e dell'amore. Per amore di un amico, un kender viaggia nel tempo e arriva dove non dovrebbe essere. Per amore degli dei del Bene, Goldmoon resiste a Takhisis e rimane fedele a Paladine e a Mishakal, che sentono la sua preghiera in punto di morte. Per amore di Mina, un giovane elfo abbatte la Regina delle Tenebre. Per amore del suo gemello, un mago si mette in cerca del mondo e riesce a trovarlo.

La fine della Guerra delle Anime segna anche la distruzione finale di Takhisis. Per i mortali e per le divinità, sia buoni che malvagi, il futuro è ora ricco di opportunità e di promesse. Andare all'avventura su Krynn significa ora esplorare un nuovo mondo.

Avventura

In questa avventura, i personaggi giocanti saranno testimoni della dissoluzione della disciplina tra i ranghi dei Cavalieri di Neraka nel paese di Pashin. Apprenderanno anche dell'importanza di un artefatto elfico, la *chiave di quinari*, che si rivelerà essere ben diverso da ciò che gli eroi saranno dapprima portati a pensare.

Era di gioco

Questa avventura può essere adattata ad un altro periodo utilizzando una città o un paese differente, sostituendo i Cavalieri Scuri con un altro gruppo appropriato (come gli eserciti dei draghi dopo la Guerra delle Lance), e mutando la natura del tesoro recuperato.

Livello degli incontri

"La Chiave Silvana" è una breve avventura per quattro personaggi di 1° o 2° livello.

Background

I Cavalieri di Takhisis (adesso chiamati Cavalieri di Neraka) occuparono il regno elfico di Silvanesti durante la Guerra delle Anime, e vennero rinforzati da un grande esercito di minotauri che risalirono il Fiume Thon-Thalas da sud. I minotauri presero rapidamente il controllo dei loro "alleati", e i Cavalieri Scuri vennero cacciati via. Umani in fuga hanno così invaso Pashin, un paese umano del nord. Alcuni Cavalieri Scuri cercano ancora di mantenere l'ordine, ma altri sono ormai scontenti delle ripetute sconfitte e hanno abbandonato qualsiasi apparenza di onore. Questi ex-Cavalieri Scuri e le loro truppe stanno saccheggiando palazzi, santuari e dimore nel vecchio regno elfico prima di essere spinti altrove.

Uno di questi gruppi, guidato da un odioso ruffiano di nome Pegrin, ha recuperato diversi oggetti preziosi degli elfi, compreso un carillon che contiene la perduta *chiave di quinari*. Quando le nevi dell'inverno recederanno, il gruppo intende portare via con sé il bottino acquisito.

Sintesi dell'avventura

Nel caotico paese di Pashin, gli avventurieri incontreranno l'Araldo, una misteriosa figura che si definisce il custode delle antiche storie e leggende di Krynn, che si inimicherà l'attenzione dei Cavalieri Scuri di Pegrin che cercheranno di usargli violenza quando inizierà a parlare male della loro condotta attuale. Che aiutino o meno l'elfo, i personaggi apprenderanno che la *chiave di quinari* è in possesso di Pegrin.

Quando il gruppo individuerà l'accampamento di Pegrin tra le colline innevate, potranno decidere come meglio recuperare il prezioso oggetto. La *chiave*, però, è più di ciò che appare.

Agganci per i personaggi

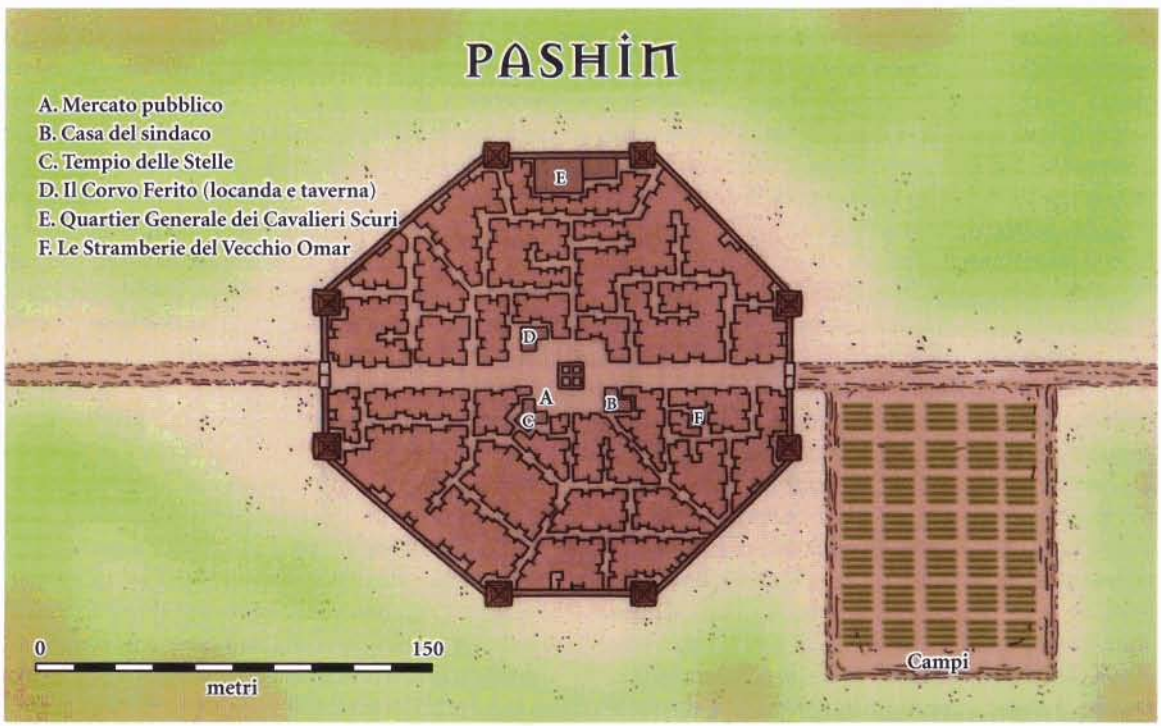
I personaggi giungono a Pashin durante il periodo in cui il paese è attraversato dai Cavalieri Scuri. Capitano proprio nel posto giusto e al momento giusto per apprendere della *chiave*.

Uno dei personaggi è un elfo Silvanesti, preoccupato dai saccheggi dei Cavalieri Scuri e infuriato dalla notizia che la sua terra nativa è stata invasa dai minotauri.

Uno dei personaggi è uno scudiero pronto a diventare un Cavaliere Scuro, che osserva con disgusto gli atti disonorevoli dei suoi compagni.

Incontri in paese

La descrizione del paese di Pashin è al di fuori degli interessi di questa avventura, e il DM è incorag-



giato ad aggiungere dettagli, ulteriori locazioni e PNG per rendere più credibile la città.
In Pashin possono avvenire i seguenti incontri, e l'Incontro B è obbligatorio.

A. Afflitti e perseguitati (LI 2)

Questo incontro può avvenire praticamente ovunque in città.

Un miserabile Ergothiano, vestito con abiti dimessi e un'armatura con pezzi di varia provenienza, sta discutendo con un kender. Il kender sembra proteggere col suo corpo una bambina kender, che si trova dietro di lui.

Il nome dell'Ergothiano è Hogart, un mercenario senza lavoro e a corto anche di fortuna. È stato derubato da poco, ed è convinto che la piccola kender gli abbia rubato il borsello. I ricordi della sera precedente sono abbastanza confusi, dato che Hogart era ubriaco, ma è convinto di poter spaventare a sufficienza la kender e farsi dare qualche moneta di acciaio. Al suo fianco si trovano due suoi gregari, pronti a muoversi e sostenere il loro amico.

La vittima della situazione è Kelwick, che può facilmente essere identificato come un kender afflitto da qualsiasi altro kender con una prova riuscita di Conoscenze (storia) con CD 12. La figlia di Kelwick, Mayleaf (kender femmina, Pop 1; pf 1), non è interessata ai soldi e non ha mai visto prima Hogart. Il kender padre è spaventato dal grosso umano, ma non permetterà all'umano di toccare la figlia. Se in un qualsiasi momento i personaggi sfideranno Hogart, i suoi amici si getteranno nella mischia e daranno inizio ad una rissa, anche se saranno veloci a ritirarsi se le cose dovessero cominciare a girare storto.

Kelwick e Mayleaf

Se i personaggi scelgono di non intervenire, Hogart si infurierà e scaraventerà via Kelwick, afferrando brutalmente la ragazzina. Mayleaf strillerà e cercherà di divincolarsi. Kelwick griderà alla ricerca di aiuto, e se nessuno si farà immediatamente avanti salterà addosso ad Hogart con la furia di un tasso in trappola, afferrando sua figlia e scappando nel momento in cui l'umano lascerà cadere la piccola kender.

Creature: Hogart e i suoi compagni mercenari rappresentano una minaccia per i personaggi, solo qualora essi intervengano. Kelwick non agirà contro gli eroi a meno che essi non attacchino direttamente lui o sua figlia. Il kender combatterà contro i suoi attaccanti nel momento in cui questi si avvicineranno alla figlia.

Due membri della guardia (Com 1; pf 6 ciascuno) si trovano nelle vicinanze e cercheranno di interrompere qualsiasi conflitto dopo 2d6 round.

Hogart: pf 7.
Gregari (2): pf 5 ciascuno.
Kelwick: pf 6.

Sviluppo: Se i personaggi giocanti aiutano Kelwick e non gli chiedono immediatamente una ricompensa, egli si considererà indebitato con loro. Gli dirà dove trovare la sua dimora (poco più che un buco nel distretto orientale). Se gli verrà chiesto un favore ragionevole, farà tutto il possibile per aiutare i personaggi.

B. Arriva l'Araldo (LI 3)

Non importa dove si trovino gli eroi in paese, ma presto udranno voci e chiacchiere che l'Araldo (Brd umano 12; pf 50), noto bardo e narratore, è giunto in paese. (L'Araldo è descritto nel Capitolo 6). Se gli eroi vanno a dare un'occhiata, troveranno una nutrita folla già radunata intorno a lui, speranzosa di presenziare al suo prossimo racconto.

Alla fine l'Araldo e il suo seguito giungeranno al Corvo Ferito, la migliore taverna e locanda di Pashin. Stewart Donson, il locandiere, proclama che l'Araldo avrà vitto e alloggio gratuiti, purché faccia dono agli ospiti della locanda di una storia davvero memorabile.

L'Araldo riposerà e pranzerà prima di iniziare la sua storia. Se i personaggi giocanti non si recano al Corvo Ferito, allora il giorno successivo l'Araldo girerà per il paese, fermandosi per narrare la sua storia a portata di orecchio dei personaggi.

L'Araldo è un umano sulla sessantina, con capelli bianchi e una barba curata. Parla con accento Abanasiniano, gesticolando in maniera delicata e zittendo la folla radunata.

"Sono noto come l'Araldo. Io conosco e condivido i ricordi di Krynn. Nei miei sogni ho vissuto molte altre vite. Ho guidato uomini

in battaglia sia dalla parte del bene che del male. Ho combattuto sul dorso di draghi e impugnato le possenti *dragonlance*. Ho vissuto, amato e sono morto migliaia di volte. Questa sera, condividerò con voi alcune delle mie storie."

La folla comincia a gridare. "Parlaci di Huma! Parlaci di Raistlin e della Regina delle Tenebre! Parlaci della caduta di Lord Ariakan tra le orde del Caos!" Uno sguardo gelido serve nuovamente a zittire la folla.

"Per voi, stasera, ho un'altra storia," dice l'Araldo. "Vi racconterò oggi di una ragazza chiamata Mina e di una grande guerra, combattuta non solo per il controllo di Krynn ma anche per quello delle anime delle persone."

L'Araldo narra la storia della Guerra delle Anime, riassunta nella linea temporale di DRAGONLANCE nel Capitolo 6. I personaggi potrebbero notare subito che il gran numero di Cavalieri Scuri e i loro gregari, sparsi tra la folla, non gradiscono il modo negativo in cui i Cavalieri di Neraka vengono dipinti nel racconto dell'Araldo. Verso la fine, alcuni membri del pubblico cominciano a scambiarsi sguardi cupi e serrare i pugni.

Quando l'Araldo raggiungere il punto in cui i minotauri "salvano" i Cavalieri Scuri e occupano le terre degli elfi Silvanesti, molti membri della folla non riescono più a stare zitti. Cominciano fischi e pernacchie, mentre altri raccolgono manciate di terriccio dal suolo e le lanciano contro il bardo, che, come ogni buon artista, prosegue ignorandoli.

I personaggi possono reagire in qualsiasi momento, ma se si limitano ad osservare, tra la folla esploderà una violenta sommossa. I personaggi si troveranno coinvolti in una rissa, che lo vogliano o no!

Creature: La gente comincia a combattere a casaccio, e molti amici se la prendono con i personaggi giocanti per nessuna buona ragione. L'Araldo perde i sensi, ma senza ferite gravi. Alcuni cittadini (Pop 1 umani; pf 3) accorrono ad aiutare il bardo e impedirgli di subire ferite fatali.

Sei manigoldi affrontano la compagnia, ma lottano solo con i pugni, e non ricorreranno al combattimento letale, a meno che i personaggi non estraggano le armi o utilizzino magia letale.

Manigoldi (6): pf 5 ciascuno.

Sviluppo: Se i personaggi assistono l'Araldo durante la rissa, o cercano di aiutarlo dopo (egli ha subito 15 danni e 40 danni non letali), egli sarà loro grato. All'improvviso guarderà i personaggi stupefatto.

Gli occhi dell'Araldo si spalancano come se avesse realizzato qualcosa. "Io ti ho sognato, ed è stato quel sogno a portarmi qui. La chiave silvana che era diretta a te è caduta nelle mani del nemico!"

Il bardo diventa più coerente, spiegando che ha sognato un oggetto elfico, un tempo conservato nel Palazzo di Quinari nel Regno di Silvanesti. L'oggetto era per i personaggi, e gioca un ruolo fondamentale che l'Araldo non è ancora in grado di prevedere. Un ex scudiero dei Cavalieri Scuri chiamato Pegrin, divenuto un criminale e bandito, ha rubato la *chiave* dal palazzo prima della sua codarda fuga da Silvanesti. A meno che la *chiave* non venga recuperata, verrà rovinata o sfruttata dall'uomo malvagio che la possiede.

Se gli viene chiesta una descrizione della *chiave*, l'unica cosa che l'Araldo sarà in grado di dire loro è che i suoi sogni gli dicono che "la *chiave* non è una chiave". Sa che Pegrin è accampato da qualche parte vicino la città, ma nulla più.

Una prova riuscita di Raccogliere Informazioni con CD 15 rivelerà la posizione dell'accampamento di Pegrin (ad est del paese), insieme al fatto che pare sia difeso giorno e notte.

Se i personaggi pensano di chiedere un favore a Kelwick, il kender ladro dell'Incontro A, egli potrà perlustrare la posizione dell'accampamento di Pegrin nel corso di una serata e fornire loro una rozza mappa per dare al gruppo un vantaggio tattico.

L'Araldo rimane a Pashin per una settimana, alloggiato nella stanza più elegante del Corvo Ferito. Da questo punto in poi narrerà storie che mostrano i Cavalieri Scuri in una luce migliore, come la storia della loro fondazione o il loro ruolo nella sconfitta del Caos.

C. Derubati!

Questo evento si verifica solo se i personaggi non apprendono dell'informazione sulla *chiave* dall'Araldo nell'Incontro B, o se decidono di non recuperare l'oggetto dall'accampamento di Pegrin.

Almeno uno dei personaggi è stato derubato di un oggetto importante, oltre che di soldi ed equipaggiamento. Una prova di Raccogliere Informazioni con CD 15 permette di recuperare alcuni dei beni scomparsi (ma non l'oggetto più prezioso) che è già stato venduto ai mercanti locali. Il venditore viene identificato come Derg, un membro della banda di Pegrin. La posizione dell'accampamento può essere determinata come indicato nell'Incontro B.

Accampamento di Pegrin

Pegrin sa di essersi fatto un bel po' di nemici, quindi fornisce ai suoi uomini una grossa parte del bottino per assicurarsene la lealtà. Ha stabilito un accampamento semipermanente in una posizione difendibile ad est del paese e mantiene turni di guardia a rotazione.

Pegrin ha reclutato un giovane stregone con una particolare affinità per la magia del fuoco, seppure il giovane sia più abile nel tenere acceso il fuoco da campo che nell'utilizzare la magia in battaglia.

L'accampamento è situato in una radura innevata circondata da una rada boscaglia. Ci sono

poco meno di 60 cm di neve sul terreno. Gli uomini di Pegrin dormono in semplici tende a due posti, mentre Pegrin stesso ha una tenda più grossa vicino al fuoco.

A. Postazioni delle sentinelle

Un uomo si trova in ciascuno di questi posti. Se la sentinella vede persone sconosciute avvicinarsi, suona immediatamente il suo corno da caccia per avvertire l'intero accampamento. La sentinella affronterà un nemico solitario, ma si ritirerà nell'accampamento principale se si trovasse davanti un gruppo.

B. Sentinella notturna

Durante le ore notturne, Pegrin dispone ulteriori uomini in ciascuno di questi punti (un uomo per punto). Se la sentinella vede persone sconosciute avvicinarsi, suona immediatamente il suo corno da caccia per avvertire l'intero accampamento. La sentinella affronterà un nemico solitario, ma si ritirerà nell'accampamento principale se si trovasse davanti un gruppo.

C. Fossa celata (LI 1/2)

Pegrin e i suoi uomini hanno scavato una fossa in ciascuna di queste locazioni, coprendo ciascuna fossa con della cerata a sostenere uno strato di neve. Gli abitanti dell'accampamento conoscono la posizione delle fosse e le evitano.

Fossa (profonda 3 m): GS 1/2; non necessita di tiro per colpire (1d6 danni, caduta); Riflessi con CD 20 evita; Cercare CD 15; Disattivare Congegni CD 10.

D. Allarme (LI 1/2)

Nascosta sotto la neve c'è una cordicella legata ad un vicino tronco di albero (visibile sopra la neve per permettere agli uomini di Pegrin di evitarla) e ad una verga di ferro. La cordicella è annodata in modo che ci siano 30 cm extra legati intorno ad un anello di ferro. Se qualcosa inciampa nella cordicella, farà colpire la verga dall'anello, producendo un rumore che richiamerà l'attenzione delle sentinelle.

Cordicella d'allarme: GS 1/2; nessun danno; Riflessi con CD 20 evita; Cercare CD 15; Disattivare Congegni CD 10.

E. Tenda con fossa (LI 1)

Questa tenda non ospita nessuno, ma nasconde invece un'altra fossa, più profonda delle "fosse di neve". A prima vista, sembra essere una normale tenda, completa di un singolo giaciglio e una pila di abiti sporchi (sebbene non ci siano zaini, panche o altri oggetti personali).

Fossa (profonda 6 m): GS 1; non necessita di tiro per colpire (2d6 danni, caduta); Riflessi con CD 20 evita; Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20.

F. Tenda per due uomini (LI 1)

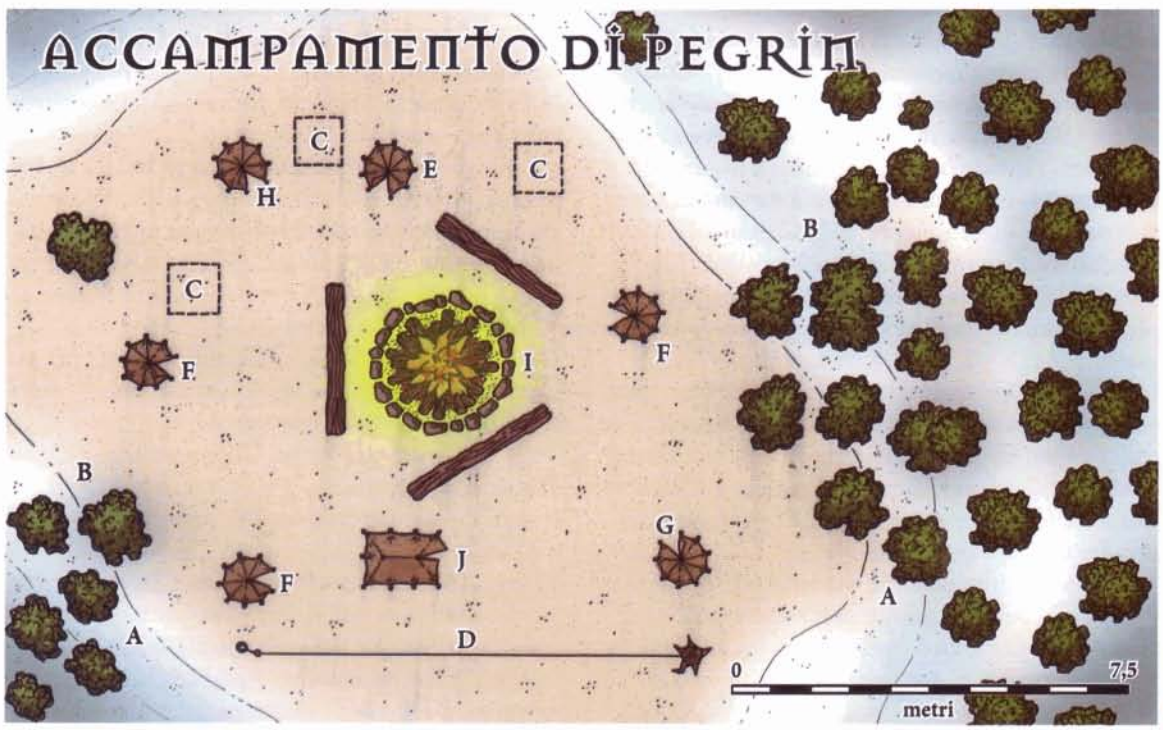
Ognuna di queste tende a campana ospita due degli uomini di Pegrin. Una delle tende è vuota di giorno, le altre due sono vuote di notte, mentre gli uomini ruotano i turni di guardia a causa del loro paranoico capo.

Ogni tenda contiene un giaciglio, zaini contenenti equipaggiamento base per il valore di 2d6 acc e abiti sporchi. Chiunque si trovi all'interno di una tenda è addormentato, senza armatura ma con le armi a portata di mano. Se viene dato l'allarme, indossa rapidamente l'armatura e si unisce ai compagni.

Banditi (2): pf 12 ciascuno.

G. Tenda di Derg (LI 1)

Derg è l'unico amico fidato e luogotenente di Pegrin, i suoi "occhi e orecchie". Dorme nella tenda ad intervalli irregolari, ma ha un sonno leggero e



un ottimo udito. (Può effettuare le prove di Ascoltare anche mentre dorme, con +5 alla CD della prova).

Derg: pf 11.

H. Tenda di Cole (Lì 1)

Cole è il giovane piromante che Pegrin ha reclutato, convinto che uno stregone naturale armato della magia del fuoco possa fare la differenza in combattimento. Finora le sue doti non sono però mai state messe alla prova in battaglia.

Il giovane stregone trascorre molto tempo nella sua tenda, leggendo i pochi libri che si è portato dietro quando è fuggito di casa. Se viene minacciato nella sua tenda, si arrende immediatamente.

Cole conserva la sua parte del bottino della banda sotto il proprio giaciglio. Il borsello piccolo contiene 20 acc più due gemme del valore di 30 acc ciascuna.

Cole: pf 5.

I. Focolare

Qui è dove Pegrin e i suoi uomini si riscaldano e cucinano il cibo. Cervi e altre prede vengono spesso arrostiti sul fuoco.

Qualsiasi creatura che cada nel focolare subisce 1d6 danni da caduta più 1d6 danni da fuoco. Una creatura subisce 1d6 danni aggiuntivi da fuoco per ogni round nella fossa, e deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per evitare di prendere fuoco. (Vedi "Prendere fuoco" nel Capitolo 8 della *Guida del Dungeon Master*).

J. Tenda di Pegrin (Lì 2)

Pegrin possiede la tenda più grande. Tiene la fetta più grossa del bottino acquisito dai suoi uomini in un forziere chiuso (Scassinare Serrature CD 20; CD 15 per sfondare) e protetto da una trappola. (Indossa la chiave in una catenina che tiene al collo). Il forziere contiene 150 acc, 3 bottiglie di buon vino (del valore di 10 acc ciascuna, una debolezza di Pegrin) e tre sculture di giada Silvanesti (un corvo, un gatto e un serpente) del valore di 75 acc ciascuna. Il forziere contiene anche un piccolo carillon di Silvanesti: la *chiave di quinari* (vedi riquadro).

Ago avvelenato: GS 2; +2 a distanza (1, più veleno olio di sangue verde); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20. Nota: Vedi Tabella 8-3: "Veleni" nella *Guida del Dungeon Master* per maggiori dettagli sul veleno di olio di sangue verde.

Il capo dei banditi dorme in una pelle di orso e conserva una piccola borsa con 10 gemme e due pozioni di *cura ferite leggere* procurategli dal mistico di Pashin, ognuna del valore di 30 acc, nascoste in una piccola buca poco profonda (Osservare CD 20; Cercare CD 15).

Se viene incontrato da solo nella sua tenda, Pegrin urla per attirare l'attenzione dei suoi uomini e poi attacca i suoi nemici in preda all'ira.

Avvicinarsi all'accampamento

L'accampamento è ad est del paese, e ci si può avvicinare senza entrare nei boschi. Se i personaggi seguono alcuni uomini di Pegrin, non dovrebbero avere molti problemi a trovare le tracce sulla neve che conducono fino all'accampamento (Cercare CD 10).

Tattiche

Ogni sentinella ha un corno da caccia e i banditi hanno ricevuto l'ordine di suonare l'allarme nel momento in cui identificano un intruso, o di ritirarsi nell'accampamento se avvistano un gruppo, combattendo dando le spalle al focolare.

Derg cerca di aggirare qualsiasi invasore, sperando di compiere un attacco furtivo contro un incantatore o chiunque venga percepito come la minaccia maggiore. Cole lancia almeno un incantesimo in difesa dell'accampamento (probabilmente *dardo incantato*), ma si ritira nel momento in cui la battaglia sembra volgere al peggio per gli uomini di Pegrin.

Pegrin stesso impiega la sua ira barbarica e insegue chiunque si ritiri, ordinando a due suoi uomini di seguirlo.

Conclusione

Gli avventurieri dovrebbero riuscire a recuperare la *chiave di quinari* senza dover utilizzare molta violenza, anche se è probabile che scoppi uno scontro armato. Gli uomini di Pegrin combattono finché il loro capo è in piedi, ma si arrendono o fuggono se si trovano in minoranza numerica. Cole supplica pietà, chiedendo solo che gli sia permesso di tornare a casa da sua madre. Derg cerca di fuggire se la situazione volge contro Pegrin, ma potrebbe mettersi sulle tracce del gruppo e cercare di vendicarsi più tardi.

Tesoro

La maggior parte degli uomini di Pegrin spende i suoi soldi in scommesse, bevute e altri vizi durante le loro visite in paese. Il tesoro più prezioso, e in particolare la *chiave di quinari*, può essere trovato nella tenda di Pegrin.

Se gli avventurieri eliminano la banda di Pegrin e possono dimostrarlo in qualche modo, il sindaco di Pashin sarà felice di dare ai personaggi una ricompensa di 100 acc.

PNG

Gli incontri nella "Chiave Silvana" dipendono dal luogo: il paese di Pashin o l'accampamento del bandito Pegrin.

Paese di Pashin

Pashin fornisce molti possibili incontri.

Manigoldo: Umano Pop 1; GS 1/2; umanoide Medio; DV 1d4; pf 4; Iniz +0; Vel 9 m; CA 10 contatto 10, colto alla sprovvista 10; Att base +0; Lotta +1; Att +1 mischia (1d6+1/x2, randello) o +1 mischia (1d4+1/19-20, pugnale) o +0 a di-

stanza (1d4+1/19-20, pugnale); AL N; TS Temp +0, Rifl +0, Vol –1; For 12, Des 11, Cos 10, Int 9, Sag 9, Car 10.

Abilità e talenti: Osservare +1, Percepire Intenzioni +0, Raggirare +1, Scalare +3; Competenza nelle Armature Leggere, Competenza nelle Armi Semplici.

Oggetti: Randello, pugnale.

Accampamento di Pegrin

L'accampamento dei banditi è dimora di 6 banditi (Com 1), 1 esploratore (Ldr 1/Com 1), 1 piromante (Str 1) e il capo, Pegrin (Brb 2).

Bandito: Umano Com 1; GS 1/2; umanoide Medio; DV 1d8+4 (comprende il talento Robustezza); pf 12; Iniz +0; Vel 9 m; CA 13 (+3 cuoio borchiato), contatto 10, colto alla sprovvista 13; Att base +1; Lotta +2; Att +3 mischia (1d6+1/19-20, spada corta); AL N; TS Temp +3, Rifl +0, Vol +0; For 12, Des 10, Cos 13, Int 9, Sag 9, Car 10.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +1, Ascoltare +1, Cavalcare +1, Cercare +0, Osservare +1; Arma Focalizzata (spada corta), Robustezza.

Oggetti: Armatura di cuoio borchiato, spada corta.

Cole: Umano Str 1; GS 1/2; umanoide Medio; DV 1d4+1; pf 5; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11 (+1 Des) contatto 11, colto alla sprovvista 10; Att base +0; Lotta +0; Att -4 mischia (1d6/19-20, spada corta) o +1 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AL N; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +1; For 11, Des 12, Cos 13, Int 15, Sag 8, Car 16.

Abilità e talenti: Concentrazione +5, Sapienza Magica +6; Correre, Riflessi Fulminei.

Incantesimi conosciuti (5/4; CD del tiro salvezza = 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *lampo, luce, raggio di gelo, resistenza*; 1° - *dardo incantato, saltare.*

La Chiave di Quinari

Oggetti: Spada corta, balestra leggera, 10 quadrelli da balestra, pergamena di *dardo incantato*, pergamena di *sonno.*

Derg: Mezzelfo Com 1/Ldr 1; GS 2; umanoide Medio; DV 1d8+1d6; pf 11; Iniz +3; Vel 9 m; CA 15 (+3 Des, +2 cuoio) contatto 13, colto alla sprovvista 12; Att base +1; Lotta +2; Att +2 mischia (1d6+1/19-20, spada corta) o +2 mischia (1d4+1/19-20, pugnale) o +4 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera) o +4 a distanza (1d4+1/19-20, pugnale); QS vista elfica, tratti da mezzelfo; AL NM; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +1; For 12, Des 16, Cos 11, Int 13, Sag 13, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +7, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Nuotare +0, Osservare +7, Saltare +5, Scalare +6; Allerta.

Oggetti: Armatura di cuoio, spada corta, pugnale, randello, balestra leggera, 10 quadrelli da balestra, borsello contenente 25 acc.

Pegrin: Umano Brb 2; GS 2; umanoide Medio; DV 2d12+4; pf 21; Iniz +5; Vel 12 m; CA 11 (+1 Des) contatto 11, colto alla sprovvista 10; Att base +2; Lotta +5; Att +6 mischia (1d8+4/19-20, spada lunga perfetta impugnata a due mani); AS ira 1 volta al giorno, schivare prodigioso (bonus Des alla CA); AL NM; TS Temp +5, Rifl +1, Vol -1; For 17, Des 12, Cos 15, Int 11, Sag 9, Car 12.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Artigianato (costruire trappole) +2, Ascoltare +1, Conoscenze (natura) +2, Osservare +1, Raggirare +2, Scalare +7, Sopravvivenza +3; Attacco Poderoso, Iniziativa Migliorata.

Oggetti: Spada lunga perfetta, chiave del forziere (legata ad una catenina).

La Chiave di Quinari

Questo carillon costruito a mano risale all'Era dei Sogni. Piccola e delicata, la scatola si apre per rivelare un'elfa di legno. La scatola è incantata in modo da suonare un'inquietante e antica canzone, mentre l'elfa ruota in una lenta danza.

Sottratto al palazzo reale della capitale di Silvanesti, la *chiave di quinari* non è ciò che sembra a prima vista. Una prova di conoscenze bardiche con CD 20 rivela che l'oggetto è passato di mano in mano per una lunga serie di nobili elfe; l'ultimo proprietario è stato Alhana Starbreeze.

Se il risultato della prova è 25 o superiore, il personaggio sa che l'oggetto è importante, in realtà è una chiave creata da Silvanos (il fondatore dell'antica nazione elfica) per proteggere qualcosa di importante. Una leggenda sostiene che la *chiave di quinari* comparirà in un momento di grande necessità, ma il suo futuro non è stato ancora svelato.

Nessuno, neppure l'Araldo, sa che il carillon è solo l'involucro. In realtà è la musica suonata da questo oggetto che funziona da chiave: il carillon serve solo ad insegnare la canzone al suo proprietario.

Avventura

In questa avventura gli eroi si troveranno a salvare un giovane kender che è in possesso della mappa che conduce alla tomba perduta di un antico eroe elfico. Sfortunatamente, gli eroi non sono i soli a desiderare di impossessarsi del suo tesoro, la Lama Fantasma.

Era di gioco

Questa avventura comprende dei draconici, e quindi deve essere ambientata dopo l'inizio della Guerra delle Lance. È però semplice modificare l'avventura, sostituendo i draconici con altri mostri, come hobgoblin (per gruppi di basso livello) o ogre (per gruppi di alto livello).

Livello degli incontri

"La Lama Fantasma" è un'avventura per quattro personaggi di 5° livello. Il numero di nemici può essere aumentato o diminuito, e addirittura il tipo di nemico può essere sostituito per adattarsi ad una compagnia di avventurieri più forte o più debole oppure un'era diversa da quella proposta.

Background

Più di trecento anni prima del Cataclisma, un principe Qualinesti di nome Enarathan ricevette una spada magica come ricompensa dei suoi sforzi valorosi nel difendere la foresta di Qualinesti dagli intrusi. Si dice che questa lama magica gli concedesse di avvicinarsi furtivamente ai nemici, permettendogli così di neutralizzarli prima ancora che essi realizzassero che fosse vicino a loro. Sfortunatamente, la magia della lama non poté salvare il principe dalla propria spavalderia.

Sicuro della capacità della lama nell'occultarlo dai nemici, Enarathan decise di tendere un'imboscata ad un gruppo di ogre che attraversava i margini della foresta. Era però inconsapevole dell'ogre magi al comando degli ogre. La magia dell'ogre magi lo avvertì dell'elfo invisibile, e messi sull'avviso, gli ogre furono in grado di rivolgere l'imboscata contro Enarathan. Enarathan riuscì a fuggire, ma nello scontro rimase mortalmente ferito. Come nobile principe dei Qualinesti, venne seppellito con grandi onori in una piccola tomba non lontano da dove cadde. La sua lama venne sepolta assieme a lui.

Adesso, una mappa che conduce alla tomba è stata recuperata da un gruppo di draconici rinnegati, che hanno intenzione di saccheggiare la tomba e portare via qualsiasi tesoro vi sia interrato. Mentre i draconici sono in paese, in procinto di partire per la tomba, incappano accidentalmente in un kender, che "trova" casualmente la mappa lasciata a terra. Quando i draconici scoprono che la mappa è sparita, iniziano a dare la caccia al kender, il quale pensa si tratti solo di un gioco all'inseguimento. Gli eroi rimangono coinvolti nella vicenda quando il giocondo kender in fuga si scontra con loro e i draconici che gli danno la caccia decidono di utilizzare la forza per recuperare la mappa.

Agganci per i personaggi

Thorn Troublefinder si scontra con i personaggi, portandosi dietro i draconici che lo stavano inseguendo. Questo è forse il modo più semplice per coinvolgere gli avventurieri.

Un personaggio elfico o mezzelfico potrebbe essere un discendente di Enarathan e desiderare di recuperare la lama dalla tomba nascosta prima che venga rubata. I personaggi recuperano una strana mappa, scritta in Elfico, con appunti che descrivono una lama in grado di rendere chi la impugna invisibile come un fantasma.

Incontri

L'avventura comincia nel piccolo paese portuale di Chisel (pop. 950), situato nella Solamnia meridionale lungo la costa del Mare Nuovo, non troppo lontano dal margine della foresta. I draconici si erano appena fermati in paese quando persero la mappa per colpa del kender.

A. Toccata e fuga

Mentre i personaggi stanno camminando per un'affollata strada cittadina vengono assaliti da una piccola figura.

> Sopra il mormorio generale della folla udite un grido stridulo, seguito da grugniti minacciosi. La folla si divide mentre una minuscola figura corre lungo la strada a rotta di collo, ansimando mentre un gruppo di sei figure pesantemente incappucciate gli dà la caccia. Il piccoletto si schianta contro di voi, oltrepassandovi prima di fermarsi abbastanza a lungo per rivolgersi ai suoi inseguitori e gridare, "Lividi, fetenti e cenciosi imitatori di nani di fosso! Non riuscirete mai a mettermi nel sacco!"

Questi, naturalmente, è l'intrepido Thorn Troublefinder, che non si fa problemi a vivere all'altezza del suo nome. Egli ha sottratto alle figure incappucciate una mappa, ed esse, naturalmente, la rivogliono indietro, e sono pronte a combattere per riaverla.

Creature (LI 7): Le sei figure incappucciate sono draconici baaz. Combatteranno finché non sembrerà che stiano per perdere (o uno di loro muore), a quel punto fuggiranno e cercheranno di vendicarsi più tardi degli avventurieri. Thorn, naturalmente, cercherà di dare una mano durante lo scontro, ma il suo aiuto potrebbe essere tanto un impiccio quanto utile.

Thorn è alto quasi 120 cm (se si include il suo ispido ciuffo), con un corporatura esile ma sorprendentemente robusta. I suoi lunghi capelli

neri sono legati in un tipico nodo, sebbene si sia tagliato un po' di capelli per dare a questo l'aspetto di una spazzola. Indossa un'appariscente tunica rosa, calzoni porpora scuro e una camicia celeste, con diversi borselli sparsi per tutto il vestito.

Draconici baaz (6): pf 16, 14, 14, 13, 12, 10; vedi Capitolo 7.

Sviluppo: Una volta che i personaggi riescono a salvare Thorn (e recuperano i loro oggetti "trovati"), egli spiegherà loro che aveva trovato la mappa per terra e stava cercando di restituirla quando quegli strani uomini avevano cominciato ad inseguirlo. Gli cederà abbastanza prontamente la mappa, sbalordendosi davanti agli squisiti dettagli della pergamene elfica. Un personaggio che può leggere l'Elfico può decifrare la scritta che descrive la posizione della tomba, altrimenti un personaggio deve superare una prova di Decifrare Scritture con CD 20 per poter interpretare la mappa.

Cosa gli eroi decideranno di fare con la mappa, spetta a loro deciderlo. Dato che conduce ad una tomba elfica, potrebbero decidere di non disturbarne l'occupante. Come però sarà rapido a far presente Thorn, i draconici sanno già dove si trova la tomba: e non c'è nulla che gli possa impedire di profanarla e rubare la spada.

B. Viaggio verso la tomba

Quando i personaggi decideranno di dirigersi verso la tomba, scopriranno che la vecchia strada è stata ricoperta dalla vegetazione. Essa non è stata utilizzata sin dal Cataclisma. La penalità del terreno al movimento in una foresta senza strada riduce la velocità a 1/2.

Circa a metà strada verso la tomba, tre dei draconici sopravvissuti allo scontro a Chisel cercheranno di tendere un'imboscata ai personaggi. I draconici sono stati lasciati indietro dal loro capo, che ha proseguito verso la tomba. Concedere ai personaggi una prova di Osservare con CD 20 per notare l'imboscata.

Un grido di battaglia stranamente familiare risuona per la foresta. Tre uomini rettile planano rapidamente verso di voi, mascelle digrignate, e artigli flessi pronti a colpire.

Creature (LI 5): A meno che i personaggi non abbiano ucciso la maggior parte dei draconici a Chisel, tre di essi parteciperanno all'imboscata. (Modificare il numero di draconici e il loro attuale totale di punti ferita per riflettere il primo scontro). I draconici scendono in carica, e poi cercano di sfruttare gli alberi della foresta per ottenere copertura e limitare le reazioni dei loro nemici.

Draconici baaz (3): pf 14, 13, 12; vedi Capitolo 7.

Sviluppo: Dopo che gli eroi avranno sistemato i draconici, raggiungeranno facilmente l'area contrassegnata sulla mappa.

1. Ingresso alla tomba

Dopo molte ore di viaggio attraverso la foresta, raggiungete una piccola radura che ritenete corrisponda alla posizione indicata sulla mappa. Un imponente albero di quercia si erge davanti a voi e tutto intorno potete udire il vibrante suono della foresta. Sembra che nessun mortale sia entrato nella radura da molti, molti anni.

Questa è la zona che conduce alla tomba di Enarathan. Un'attenta ricerca dell'albero (Cercare CD 17) rivela una scritta in Elfico celata nella formazione naturale della corteccia. La scritta recita "Qui giace Enarathan della Lama Fantasma." (Decifrare Scritture CD 18).

Una porta segreta, accuratamente nascosta dalle radici dell'albero, scende verso la tomba. Una prova di Cercare con CD 21 rivela la posizione della porta, circa 7,5 cm sotto il terriccio. La porta è di granito modellato, e sebbene non abbia serratura, è bloccata.

Porta di pietra: 10 cm di spessore; durezza 8; pf 60; CA 5; CD 28 per sfondare.

Una volta che la porta è stata aperta, rivela una buia scalinata di terra compattata che scende verso il basso.

2. Anticamera

Una semplice camera si apre dinanzi a voi quando raggiungete il fondo delle scale. Le pareti sembrano essere state modellate dalla terra, con rampicanti che compongono intricati disegni lungo le mura. Opposta alla scalinata, una porta circolare di pietra sembra inoltrarsi nella tomba.

In fondo alla ripida scalinata, la tomba si apre in una semplice stanza, di circa 9 metri di lato. Il

La mappa per la Tomba di Enarathan

La mappa indica la posizione della Tomba di Enarathan nel posto in cui si sarebbe trovata prima del Cataclisma. Dopo il Cataclisma, quando i punti di riferimento mutarono, la tomba si perse. Ci sono due serie annotazioni sulla mappa: la prima, scritta in Elfico (Decifrare Scritture CD 20) dice, "Che l'Eroe Enarathan possa riposare, nello stesso silenzio e tranquillità posseduti dalla sua lama fantasma." L'attuale posizione della tomba è scritta in Nerakese (Decifrare Scritture CD 18), e la situa a circa 22,5 km a nord ovest di Chisel.

soffitto, qui come nella maggior parte della tomba, è alto 3 metri. Una porta di pietra circolare si trova opposta alla scalinata, e conduce apparentemente nella tomba.

La porta è pesante, non chiusa a chiave e facilmente apribile (prova di Forza CD 18).

Due porte segrete sono ai lati della stanza (prova di Cercare con CD 20 per trovarle).

Trappola: Nel centro della stanza c'è una fossa semplice ma efficace. Quando qualsiasi creatura pesante più di 75 kg passa sull'area, il suolo crolla, attivando la trappola.

Fossa con spuntoni (profonda 18 metri): GS 4; non necessita di tiro per colpire (6d6 danni, caduta), +10 mischia (1d4 spuntoni per 1d4+5 danni per colpo andato a segno); Riflessi con CD 20 evita; Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20.

3. Camera dell'assoluzione

Attraversando il passaggio segreto, scendete un'altra scalinata. Davanti a voi splende una debole luce. In fondo alla scalinata c'è una camera disadorna. Una fonte naturale riempie circa due terzi della stanza, illuminata dall'interno da una strana luce. Contro il muro opposto, al di sopra dell'acqua, c'è una qualche specie di altare scolpito nel marmo.

Questa è la camera dell'assoluzione, dove il corpo del deceduto venne purificato in acque pure prima di essere avvolto nel suo sudario. (Prova di Conoscenze [religioni] con CD 12 per riconoscere la funzione della stanza). Mentre veniva preparato, il corpo era deposto sul catafalco situato contro la parete opposta.

La fonte della luminescenza è una strana melma grigia che si è stabilita nella pozza. A differenza delle normali melme grigie, questa sembra aver assorbito un po' della magia permanente nella stanza, guadagnando così un perpetuo colorito argenteo. Se un personaggio prova ad attraversare l'acqua (che non è profonda più di 60 cm, sebbene sembri di più), la melma attacca.

Creatura (LI 4): Una melma grigia si trova in fondo alla pozza. Attacca solo se qualcuno entra in contatto con l'acqua, ma poi si sposta fuori dell'acqua per attaccare i bersagli più vicini.

Melma grigia: pf 24; vedi *Manuale dei Mostri.*

Tesoro: Una nicchia segreta nel catafalco (prova di Cercare con CD 20 per localizzarla) si apre per rivelare tre giare di cristallo tappate con la cera. Due di queste giare contengono dell'*unguento della conservazione* e la terza è vuota. Le giare di cristallo valgono da sole 25 acc ciascuna.

4. Santuario di E'li

Una stretta e ripida scalinata si apre in una piccola stanza che sembra chiaramente un qualche tipo di santuario. Un piccolo altare è poggiato contro la parete opposta, e su di esso si trova una statua di metallo elegantemente scolpita che raffigura un albero di pino.

Questa stanza è un santuario del dio E'li (Paladine), la somma divinità elfica. Costruito prima del Cataclisma, era il luogo in cui si svolgevano gli ultimi riti per il deceduto prima che il corpo venisse deposto nella cripta. In seguito al Cataclisma, la luce che un tempo emanava dalla statua svanì. Un individuo di allineamento buono che tocchi la statua avverte una sensazione di calore. Un personaggio malvagio che tocchi la statua subisce 2d4 danni sacri per ogni round in cui rimane in contatto con essa.

Eccetto per la statua, la stanza è priva di qualsiasi oggetto o creatura.

Tesoro: La statua di albero di pino è interamente di platino, alta circa 30 cm e del valore di 250 acc. Per maggiori dettagli sulla statua, vedi il riquadro "Oggetti magici".

5. Corridoio della memoria

Una ripida scalinata emerge in una stanza lunga e ampia. A differenza della camera precedente, il soffitto, le pareti e il pavimento sono stati coperti da piccole mattonelle colorate, sebbene il colore sia un po' svanito e alcune mattonelle si siano rotte o andate perdute. Lungo le pareti le mattonelle delineano l'immagine di un combattente elfico che impugna una spada grigia e avvolto in quella che sem-

bra un'aura tremolante di luce grigia. Il combattente viene raffigurato combattendo un'orda di goblin lungo la parete sinistra, un ogre magi sulla parete più lontana e anche un piccolo drago rosso, in un'immagine che prende quasi l'intera parete destra.

Le trame sul soffitto e il pavimento sono più astratte, e formano un turbinio di colori che non sembra avere alcun senso.

Disposte uniformemente nella stanza ci sono quattro statue scolpite in un elegante legno rosso. Le statue raffigurano combattenti elfici, ciascuno abbigliato in un'elegante corazza di piastre e sull'attenti, le lame rivolte verso l'alto in un nobile saluto.

Questa stanza venne costruita per onorare la memoria di Enarathan, il deceduto principe Qualinesti. Le quattro statue sono repliche perfette della guardia di Enarathan e sono state trattate magicamente per agire da ultimi guardiani contro chiunque voglia disturbare l'ultimo riposo di Enarathan. Un disegno dipinto nelle mattonelle sul pavimento attiva le statue quando una qualsiasi creatura vivente lo attraversa, dando loro vita. Le statue attaccheranno subito.

Sul lato opposto della stanza c'è una porta segreta, astutamente nascosta nell'elaborato mosaico dell'ultima battaglia di Enarathan. Una prova riuscita di Cercare con CD 23 rivela la porta segreta, ma le mattonelle celano anche una trappola magica per gli inconsapevoli. Un *glifo di interdizione* libera un devastante colpo di fuoco finché non viene neutralizzato.

Un incantesimo *individuazione del magico* lanciato nella stanza mostra che tutte e quattro le statue irradiano una potente magia di trasmutazione e abiurazione, la trama al centro della stanza irradia una latente magia di trasmutazione, e una trama nella mattonelle sulla parete opposta irradia magia di abiurazione.

Creature (LI 5): Una volta animati, i quattro combattenti di legno attaccano chiunque si trovi nella stanza. Si avvantaggiano della loro posizione iniziale negli angoli (circondano gli occupanti della stanza) per attaccare ai fianchi le loro vittime.

Combattenti di legno (4): pf 11, 11, 11, 11.

Trappole: Ci sono due trappole nella stanza. Una è collocata nel centro della stanza e attiva le quattro statue. La seconda è collocata sulla porta segreta che conduce al sepolcro di Enarathan, la stanza dove giace il corpo del principe elfico.

Trappola di animazione dei combattenti di legno: GS 6; non necessita tiro per colpire, anima le quattro statue, Riflessi con CD 19 evita; Cercare CD 30; Disattivare Congegni CD 30.

Glifo di interdizione (Esplosione): GS 3; esplosione di fuoco 1,5 m (4d8 danni, fuoco); Riflessi con CD 16 dimezza; Cercare CD 28; Disattivare Congegni CD 28.

6. Sepolcro di Enarathan

Dopo che i personaggi sono riusciti a sconfiggere o superare i combattenti di legno e il *glifo di interdizione*, potranno finalmente attraversare la porta segreta che conduce al sepolcro di Enarathan.

Sebbene siate nelle profondità della terra, questa stanza sembra luminosa come alla luce del sole; cristalli disposti nel soffitto emettono una luminosità quasi accecante.

Un cadavere elfico è disposto su una predella rialzata. Sembra essere stato lasciato integro dal passare del tempo. La sua pelle è pallida, gli occhi chiusi, il volto circondato da un manto di capelli oro-argento. È abbigliato negli abiti preziosi di un principe elfico, ma indossa la corazza di piastre argentea di un combattente. Appoggiato contro il basamento della predella c'è un piccolo scudo d'argento, con sopra raffigurata una rosa laccata di un colore cremisi brillante. Vicino alla testa dell'elfo c'è un elmo elegantemente lavorato. Infine, serrata tra le sue mani e appoggiata sul petto, c'è una spada.

Questo è il luogo del riposo ultimo di Enarathan, e appoggiata sul suo petto c'è la sua spada, *Alurashaen*, la Lama Fantasma (vedi il riquadro per i dettagli sulla spada).

Il corpo e le proprietà del principe sono stati tutti trattati con l'*unguento della conservazione*, che li ha protetti dal decadimento e dalla putrefazione. La sua lama, il suo scudo e il suo elmo sono tutti magici. L'armatura non irradia magia, ma porta comunque un incantamento: una maledizione contro qualsiasi profanatore di tombe.

Trappola: La corazza d'argento è completamente d'argento, e sembra più cerimoniale che di praticità in combattimento. Sfortunatamente per qualsiasi profanatore di tombe, la corazza è maledetta. L'armatura funziona come una *corazza di piastre dell'ira elfica+1*. Funziona esattamente come un'*armatura dell'ira*, ma procura inimicizia solo dagli elfi (infliggendo una penalità di -6 contro gli elfi al Carisma di chi la indossa. Qualsiasi elfo maldisposto entro 90 metri ha un bonus morale di +2 ai tiri per colpire contro il personaggio).

Tesoro: Il tesoro del principe comprende un *elmo della visione notturna* (quando indossato funziona come degli *occhiali della notte*), uno *scudo di metallo leggero+1* e naturalmente *Alurashaen*, la Lama Fantasma (vedi riquadro).

C. Lasciare la tomba

Una volta che i personaggi hanno recuperato la spada (o hanno esplorato la tomba, se desiderano lasciare la spada al suo posto) avranno completato l'avventura eccetto per un piccolo dettaglio. I draconici restanti che li attendono all'ingresso della tomba. Il capo dei draconici di Chisel, un draconico kapak che vuole la spada a

tutti i costi è pronto ad attaccare insieme ad altri tre draconici.

Creature (LI 7): Tre draconici baaz sotto il comando di un draconico kapak sono nascosti tra i rami di un albero di quercia, in attesa che i personaggi emergano dalla tomba. Salteranno fuori appena tutti i personaggi saranno emersi, cercando di eliminarli in fretta e rubare la Lama Fantasma.

Draconici baaz (3): pf 16, 14, 10; vedi Capitolo 7.

Draconico kapak: pf 18; vedi Capitolo 7.

Tesoro: In totale, i draconici hanno 35 acc, 29 mr, 3 spade lunghe e 4 otri (spirito dei nani) e una *spada corta+1*.

Conclusione

Una volta che gli ultimi draconici sono stati sistemati, gli eroi avranno completato l'avventura. Che decidano di tenere la Lama Fantasma o provare a riportarla al popolo di Qualinesti, è una decisione che spetta a loro; entrambe le scelte possono generare numerose avventure.

Creature e PNG

Questa sezione fornisce le statistiche per Thorn Troublefinder e i combattenti di legno della tomba di Enarathan.

Thorn Troublefinder: Kender Ldr2; GS 2; umanoide Piccolo; DV 2d6+2; pf 10; Iniz +4; Vel 6 m; CA 16 (+3 Des, +1 taglia, +2 corazza di cuoio) contatto 14, colto alla sprovvista 13; Att base +1; Lotta -3; Att +1 mischia (1d4, bastone ferrato o 1d3, pugnale) o +4 a distanza (1d3, fionda o 1d3, pugnale); AS dileggiare, attacco furtivo +1d6; QS temerarietà, eludere; TS Temp +2, Rifl +9, Vol -1; AL CB; For 10, Des 16, Cos 12, Int 12, Sag 8, Car 13.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +8, Ascoltare +2, Cercare +3, Decifrare Scritture +4, Diplomazia +3, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +11, Osservare +3, Raggirare +3, Rapidità di Mano +10, Saltare +5, Scalare +7, Scassinare Serrature +8; Schivare.

Oggetti: Corazza di cuoio, bastone ferrato, fionda, 3 pugnali, piume colorate, sasso perfettamente tondo, tasche, specchio d'argento, cucchiaio d'argento, piccola campana di latta, 1 metro di spago, otre, 12 acc, 15 ma, 13 mr.

Combattente di legno: GS 2; costrutto Medio; DV 2d10; pf 11; Iniz +0; Vel 12 m, nuotare 6 m; CA 14 (+4 naturale) contatto 10, colto alla sprovvista 14; Att base +1; Lotta +2; Att +2 mischia (1d6+1, schianto); QS tratti da costrutto, durezza 5, tratti da oggetto, resistenza al fuoco 5; AL N; TS Temp +0, Rifl +0, Vol -5; For 12, Des 10, Cos -, Int -, Sag 1, Car 1.

Costrutto: Immune agli effetti di influenza mentale, veleno, malattie ed effetti simili. Ignora i colpi critici, i danni non letali, i danni alle caratteristiche, i risucchi di energia o la morte per danno massiccio.

Oggetto: Subisce metà danni dagli attacchi a distanza, acido, fuoco e fulmine (dividere il danno per 2 prima di applicare la durezza dell'oggetto o la qualità *resistere all'energia-fuoco* del combattente di legno). Gli attacchi da freddo infliggono un quarto del danno agli oggetti. Gli attacchi sonori infliggono pieni danni.

Resistenza al fuoco 5 (Sop): I combattenti di legno sono stati trattati magicamente per resistere al fuoco.

Oggetti magici

Questa avventura presenta due oggetti magici unici.

Statua di E'li: Le statue di E'li, come quella trovata in questa avventura, sono reliquie infuse di energia divina, di solito poste all'interno di piccoli santuari in cui i pellegrini cercano ispirazione. Quando la statua viene toccata da un individuo dal cuore puro (qualsiasi allineamento buono), la statua splende di una tremula luminosità (come con l'incantesimo *luce perenne*). Qualsiasi cosa avvolta nella luce viene considerata come sotto l'effetto dell'incantesimo *consacrare* (funziona solo durante una delle ere in cui gli dei sono attivi su Krynn). Qualsiasi creatura piena di intenti malvagi e che tocchi la statua viene bruciata dalla luce (che infligge 1d4 danni nelle ere in cui gli dei non sono attivi, 2d4 danni in quelle in cui gli dei sono presenti).

Una funzione secondaria di queste statue è di permettere ai richiedenti di supplicare direttamente gli dei della Luce di accettarli come chierici. Se il supplicante è sincero, allora la statua creerà per lui un *medaglione della fede* (vedi Capitolo 2).

Divinazione e invocazione moderata; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *consacrare, luce perenne, comunione*; Prezzo 12.000 acc; Peso 2,5 kg; Costo di creazione 6.000 acc + 480 PE.

Lama Fantasma: Detta anche *Alurashaen*, la Lama Fantasma è una spada dall'aspetto veramente strano. Questa lama chiazzata di grigio e argento funziona come una normale *spada lunga+1* ai fini dei tiri per colpire e per i danni. Quando viene sfoderata, la lama genera una debole aura intorno a chi la impugna. L'aura fa sembrare il possessore in ombra e indefinito, conferendogli un bonus di circostanza +10 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi finché la lama è sfoderata. L'effetto funziona finché chi la impugna non utilizza la lama per attaccare; una volta che la lama è stata utilizzata in un attacco (riuscito o meno), deve essere rinfoderata ed estratta nuovamente per produrre l'effetto di occultamento.

Illusione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *invisibilità migliorata, silenzio*; Prezzo 15.000 acc; Peso 1,5 kg; Costo di creazione 7.500 acc + 600 PE.

Le saghe delle terre di Krynn sono popolate di valorosi eroi destinati a riscoprire antichi misteri e a sgominare le terribili forze del male. Così come quegli audaci campioni, potrai unirti ai tuoi coraggiosi compagni lungo la strada per imprese temerarie. I racconti di queste ardimentose gesta diverranno le nuove leggende del mondo di DRAGONLANCE®.

Cavalieri di Solamnia, Cavalieri dei draghi, kender, gnomi inventori e malvagi draconici compongono il ricco mosaico del mondo di DRAGONLANCE, un'ambientazione per il gioco di ruolo di DUNGEONS & DRAGONS®. Assieme alle ricostruzioni storiche degli eventi verificatisi tra la Guerra delle Lance e la Guerra delle Anime e a nuove regole per il combattimento aereo, DRAGONLANCE *Ambientazione* fornisce le razze di personaggi, le classi di prestigio, i talenti, gli incantesimi, i mostri e le mappe necessarie per esplorare l'intero mondo di DRAGONLANCE®.

Visita il sito web
www.wizards.com/dnd

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: **www.25edition.it**

ISBN 88-8288-077-X

Prezzo: € 29,95