DUNGEONS & DRAGONS® ACCESSORIO

FORGOTTEN REALMS®

SOTTOSUOLO DI FAERÛN



Bruce R. Cordell, Gwendolyn F. M. Kestrel, Jeff Quick

DUNGEONS & DRAGONS® ACCESSORIO

FORGOTTEN REALMS®

SOTTOSUOLO DI FAERÛN

AUTORI — BRUCE R. CORDELL, GWENDOLYN F.M. KESTREL, JEFF QUICK

DESIGN AGGIUNTIVO E SVILUPPO — RICHARD BAKER

REVISORE — PENNY WILLIAMS

ORGANIZZATORE REVISORI — BILL MCQUILLAN

DIRETTORE CREATIVO — ED STARK, CHRISTOPHER PERKINS

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO — BILL SLAVICSEK

VICE-PRESIDENTE EDITORIALE — MARY KIRCHOFF

DIRETTORE ARTISTICO — ROBERT RAPER

SAM WOOD — ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA

ILLUSTRATORI TAVOLE INTERNE — KALMAN ANDRASOFSZKY, MATT CAVOTTA, MIKE DUBISCH, WAYNE ENGLAND, MATT FAULKNER, VANCE KOVACS, VINCE LOCKE, RAVEN MIMURA, JIM PAVELEC, VINOD RAMS, RICHARD SARDINHA, STEPHEN TAPPIN, JOEL THOMAS

ROBERT RAPER, ROBERT CAMPBELL — GRAFICI

MARTIN DURHAM — RESPONSABILE DEL PROGETTO

CHAS DELONG — RESPONSABILE DI PRODUZIONE

ANGELIKA LOKOTZ — IMPAGINATORE

ROBERT LAZZARETTI — CARTOGRAFO

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

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

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE — EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE — MASSIMO BIANCHINI

CHIARA BATTISTINI — TRADUZIONE

GIORGIA CALANDRONI — GRAFICA E IMPAGINAZIONE

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

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

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

Domande? 0521 630320

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

Visita il sito internet www.25edition.it

Indice

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

Capitolo 1: Razze 6
Chitina 7
Crepuscolare 8
Drow 10
Duergar 11
Grimlock 12
Imaskari delle profondità 13
Kuo-Toa 15
Slyth 17
Svirfneblin 18
Altre razze per personaggi 19
Derro 20
Mind flayer 20
Minotauro 20
Orog 20
Quaggoth 20
Tanarukk 20
Troglodita 20
Età, altezza e peso 21
Età del personaggio 21
Altezza e peso 21

Capitolo 2: Regioni e talenti 22
Regioni dei personaggi 22
Legenda delle descrizioni delle regioni 22
Regioni per i personaggi al di sopra del 1° livello 22
Regione Chitina 23
Regione Crepuscolare 23
Regione Grimlock 23
Regione Kuo-Toa 23
Regione Profondo Imaskar 23
Regione Slyth 23
Nuovi talenti 23
Talenti Selvatici 23
Adattamento Caustico 23
Anima di Pietra 24
Appiccicare Potenziato 24
Arciere Lesto 25
Asciascudo 25
Cacciatore di Elfi 25
Carne di Lolth 25
Combattere nei Tunnel 25
Competenza nelle Armature Esotiche 25
Deposito Nodale 25
Difesa Nodale 26
Drow di Alto Lignaggio 26
Esperto di Caverne 26
Forma di Caverne 26
Forma Selvatica Extra 26
Incantesimo del Famiglio 26
Incantesimo Metanodale 26
Innestare Carne Illithid 27
Lanciare Incantesimi Nodali 27
Levitazione Migliorata 27
Mente Decisa 27
Movimento nei Tunnel 27
Percezioni dei Nodi 27
Percezione dei Portali 27
Saggezza Genera Cautela 27

Capitolo 3: Classi di prestigio 28
Aracnomante 28
Cavalcaragnatela di Yathchol 30
Creatore d'ombra 32
Custode di parassiti 33
Divinitore delle profondità 35
Domatore corporeo illithid 37
Esecutore della madre del mare 38
Giudice drow 39
Guida eccellente del Sottosuolo 42
Inquisitore della Dea Sommersa 43
Signore delle caverne 44
Vendicatore Imaskari 46

Capitolo 4: Magia e incantesimi 48
Sapienza del Sottosuolo 48
Faerzress e il Sottosuolo 48
Magia nodale 49
Portali 52
Nuovi domini 52
Dominio dell'equilibrio 53
Dominio dei portali (alternativo) 53
Dominio di prestigio della morte acquatica 53
Nuovi incantesimi 54
Descrizione degli incantesimi 56

Capitolo 5: Equipaggiamento e Oggetti magici 64
Equipaggiamento da avventura 64
Armi 64
Armature 65
Altro equipaggiamento 67
Veleni 67
Oggetti magici 68
Armi magiche 68
Armature magiche 70
Anelli 71
Verghe 71
Bastoni 72
Oggetti meravigliosi 73
Artefatti minori 75
Artefatti 76
Innesti Illithid 77

Capitolo 6: Mostri 78
Affamato insaziabile 78
Annientatore 79
Ascoso 80
Bafitauro 81
Belva di pietra 82
Addestrare una belva di pietra 82
Cervello antico 82
Combattente minerale 84
Creatura aracnoide 85
Creatura camaleontica 87
Creatura infusa di faerzress 88
Draco dei portali 89
Gloura 90
Gloura corrotti 90
Larva gigante 91
Leviatano kuot-toa 91
Lith 92
Manta terrestre 93
Maur (gigante gobbo) 94
Società dei maur 95
Mezzo-illithid 95
Orrore ineffabile 97
Phaerlock 98
Scarafaggio gigante 99

Capitolo 7: Esplorare il Sottosuolo 100
Geologia e ambiente 100
Topografia 100
Rocce e formazioni rocciose 103
Condizioni ambientali del Sottosuolo 106
Luce 106
Aria 107
Clima 107
Ecologia 108
Pericoli del Sottosuolo 110
Speleologia 110
Spazi ristretti 111
Scalare 112
Entrare 112
Perdersi 112
Tabelle degli incontri nel Sottosuolo 113
Probabilità di incontri 113
Come utilizzare le tabelle degli incontri 113
Descrizioni dei gruppi 116
Guida del Sottosuolo 117
Sottosuolo superiore 117
Sottosuolo intermedio 118
Sottosuolo inferiore 120

Capitolo 8: Geografia 122
Domini del Sottosuolo 122
Luoghi di Interesse 126
Ammarindar 126
Araumycos 126
Blingdenstone 127
Brikklext 128
Cairnheim, Dimora del Dodkong 128
Calderone della Sacra Madre 129
Calice del Gigante 130
Ch'chitl, il Regno di Sotto 130
Chaulssin, Città dei Dragoni d'Ombra 133
Ched Nasad, Città delle Ragnatele Lucenti 133
Krashos Morueme 133
Figlie della Trama d'ombra 134
Dolblunde 135
Drik Hargunen, le Sale delle Rune Incise 137
Dunspeirrin, Città delle Guglie Affondate 136
Dupapn, Acque della Fame Profonda 137
Durgg-gontag 138
Eryndlyn 138
Fardrimm 139
Fine della Terra 139
Fluvenilstra, Città del Giardino del Sottosuolo Inferiore 140
Fraaszummdin, Casa dei Ragni da guerra 141
Peregrinazione 142
Grackstugh, Città delle Lame 143
Grande Crepa 146
Guallidurth 146
Iltkazar, il Regno di Mithral 146
Re Mith Barak 147

Kuragolomsh 148
Labirinto 149
Lagoscuro 149
Llurth Dreir, la Città Maledetta 149
Looblishar,
Città dell'Oscurità Benvenuta 150
Lorosfyr, il Buio Dissennato 150
Maerimydra 151
Mantol-Derith 151
Menzoberranzan, Città dei Ragni ... 152
Nuur Throth, la Grande Porta 155
Oazaptupa, Mondo Sotto il Mondo .. 155
Oghrann 157
Ooltul, Città dei Tiranni 157
Visitare Ooltul 157
Oryndoll, Città dei
Custodi del Sapere 158
Visitare Oryndoll 160
Ossario 161
Abitanti dell'Ossario 161
Porto Benedetto 161
Tempio della Madre 162
Profondo Imaskar, Città del
Grande Sigillo 164
Governo 164
Società degli Imaskari
delle Profondità 165
Città 166
Profondo Shanatar 166
Barakuir 166
Drakkalor 166
Holorarar 166
Iltkazar 167
Korolnor 167
Sondarr 167
Torglor 167
Ultoksamrin 168
Xothaerin 168
Reeshov 168
Rifugio dei Manti Assassini 169
Rringlor Noroth, la Città delle
Ombre Volanti 169
Rrinnoroth, Paese
Fantasma Nanico 171
Sphur Upra 173
Sshamath, Città delle Trame Oscure 174
T'lindhet 176
Tanaprofonda 176
Lestofanti 177
Terre degli Sharn 177
Tethyamar 177
Throrgar, l'Abisso Stridente 178
Tomba degli Scavatombe 178
Traaskl Thorog 178
Undrek'Thoz, la Città Segmentata .. 179
Vermicontorti 182
Yathchol 182

Capitolo 9: Avventure nel Sottosuolo .. 183
Dungeon nel Sottosuolo 183
Luoghi di avventura 185
Multum Sommersa 185
Giardino di Gduar 187
Forma d'Acqua 189

Riquadri
Attrezzi di ragnatela di chitina 7
La guerra della Regina Ragno 10
Rituale di scarificazione 29
Affine ai ragni 30
Compagno parassita del
custode di parassiti 34
Servitore aracnide 40
Codice del vendicatore Imaskari 47
Variante di accesso ai nodi terrestri .. 50
Esempi di graffiti sui portali 52
Sottosuolo e D&D base 53
Mappa del Sottosuolo e
Manuale dei Livelli Epici 76
Terminologia 101
Vedere una luce lontana 106
Fungo-torcia 108
Portali d'ombra 120
Illithilich 132
Nurr'Korzahg 133
Busto di Gorothir 134
Congegni anti-illithid 143
Coltello del Re 144
Hizagkuur 147
La Città della Regina Ragno 151
Fedi di Oryndoll 159
Fascia dell'idiozia 160
Pliil'seachild 163
Uskura 165
Trappole della Città di Reeshov 167

Tabelle
Tabella 1–1: Modificatori razziali ai
punteggi di caratteristica 6
Tabella 1–2: Altre razze per
personaggi 19
Tabella 1–3: Età iniziale casuale 21
Tabella 1–4: Effetti
dell'invecchiamento 21
Tabella 1–5: Altezza e peso casuali ... 21
Tabella 2–1: Nuovi talenti 24
Tabella 3–1: Aracnomante 30
Tabella 3–2: Cavalcaragnatela di
Yathchol 31
Tabella 3–3: Creatore d'ombra 32
Tabella 3–4: Compagno parassita del
custode di parassiti 34
Tabella 3–5: Custode di parassiti 35
Tabella 3–6: Divinatore delle
profondità 36
Tabella 3–7: Domatore corporeo
Illithid 38
Tabella 3–8: Esecutore della Madre
del Mare 39
Tabella 3–9: Servitori aracnidi 40
Tabella 3–10: Giudice drow 41
Tabella 3–11: Guida eccellente del
Sottosuolo 42
Tabella 3–12: Inquisitore della Dea
Sommersa 43
Tabella 3–13: Signore delle Caverne .. 45
Tabella 3–14: Vendicatore Imaskari .. 47
Tabella 4–1: Nodi terrestri 49
Tabella 4–2: Tipici incantesimi concessi
da un nodo terrestre 50
Tabella 5–1: Armi 64
Tabella 5–2: Armature 66
Tabella 5–3: Indossare un'armatura .. 66
Tabella 5–4: Oggetti speciali 67
Tabella 5–5: Veleni 68
Tabella 5–6: Capacità speciali delle
armi da mischia 68
Tabella 5–7: Armi specifiche 69
Tabella 5–8: Capacità speciali delle
armature 70
Tabella 5–9: Armature specifiche ... 71
Tabella 5–10: Anelli 71
Tabella 5–11: Verghe 71
Tabella 5–12: Bastoni 72
Tabella 5–13: Oggetti meravigliosi ... 73
Tabella 6–1: Creature aracnoidi 86
Tabella 7–1: Distanze di
avvistamento 107
Tabella 7–2: Malattie del
Sottosuolo 110
Tabella 7–3: Costrizione nei tunnel .. 112
Tabella 7–4: Probabilità di incontri . 113
Tabella 7–5: Sottosuolo Superiore
(Sotterraneo, Civilizzato)
(LI 2–7) 113
Tabella 7–6: Sottosuolo Superiore
(Sotterraneo, Frontiera)
(LI 5–10) 114
Tabella 7–7: Sottosuolo Intermedio
(Sotterraneo, Civilizzato)
(LI 6–13) 114
Tabella 7–8: Sottosuolo Intermedio
(Sotterraneo, Terre Selvagge)
(LI 6–14) 115
Tabella 7–9: Sottosuolo Inferiore
(Sotterraneo, Terre Selvagge)
(LI 8–16) 115
Tabella 7–10: Sottosuolo Inferiore
(Sotterraneo, Desolato)
(LI 10 o più) 115

Introduzione

I racconti da taverna attraverso le soleggiate terre di Faerûn sussurrano del Sottosuolo, un reame sotterraneo privo di luce, dimora di favoleggiate razze e antichi mali innominabili. È un dominio di misteri primordiali e guerre senza fine, un mondo nascosto di padroni crudeli e schiavi disperati, pieno di razze mostruose che erano già vecchie prima ancora che nascessero gli umani. È un luogo tetro e malsano pieno di funghi, putrefazione e melme. È una terra in cui pochi fortunati mercanti hanno trovato un commercio profittevole, ma in cui molti di più sono stati trucidati (o peggio) per la loro sfrontatezza. Così terribile è la reputazione del Sottosuolo e dei suoi abitanti che le madri minacciano i loro figli di comportarsi bene, se non vogliono che gli elfi scuri li portino via.

Un'analisi appropriata del Sottosuolo deve includere le fredde macchinazioni degli odiosi illithid, le corrotte città degli elfi drow che rendono omaggio all'aspra Regina Ragno, e l'eterna schiavitù delle creature inferiori che cadono nelle grinfie di queste due razze. A differenza del mondo superiore, in cui la civiltà e la luce del giorno proteggono i viaggiatori dagli orrori, il Sottosuolo offre la promessa di pericoli mortali. Illithid, drow, phaerimm e aboleth combattono per la supremazia nei suoi tunnel bui e nei suoi mari senza sole. Si scontrano gli uni con gli altri con eserciti di schiavi, antiche magie terribili e poteri psionici che distruggono la mente per il controllo degli articolati sistemi di tunnel e delle estese caverne, volte, cavità, burroni e nodi che crivellano la terra sotto Faerûn. Il Sottosuolo è letteralmente un mondo a sé stante, la maggior parte del quale è abitata da creature malvagie e mostruose che rifuggono la luce del sole. Centinaia di città, paesi e roccaforti indipendenti sono disseminate attraverso le caverne e le grotte che compongono questo reame.

I tunnel del Sottosuolo si estendono per chilometri, e alcuni sfociano in caverne profonde centinaia di metri, oppure si restringono fino a diventare cunicoli troppo piccoli per essere attraversabili anche da un halfling. Le più grandi caverne sotterranee diventano rappresentazioni in miniatura della superficie, dotate di colline, valli, fiumi sotterranei e laghi. Molte razze native di questo reame sfruttano anche le pareti e i soffitti delle caverne, raggiungendo le superfici più impervie facendo uso di mezzi naturali o magici che permettono loro di volare o di levitare o di cavalcature in grado di arrampicarsi sulle pareti come i regni giganti o alcune razze di lucertole.

Il Sottosuolo è diviso in tre livelli. Il Sottosuolo Superiore è prossimo alla superficie, e i suoi abitanti interagiscono spesso con le razze di superficie. Gli abitanti del Sottosuolo Intermedio tendono a considerare le razze di superficie solo come potenziali schiavi. Il Sottosuolo Inferiore è un luogo incredibilmente strano, pieno di società aliene e culture bizzarre, ostili verso tutti gli estranei.

Come usare questo libro nella propria campagna

Questo volume fornisce tutto ciò che serve a un DM per esplorare il Sottosuolo nella propria campagna di Forgotten Realms®. Il mondo sotterraneo è un reame fantastico da esplorare per i personaggi, e questo volume contiene gli strumenti per creare emozionanti avventure ambientate in esso. Il Sottosuolo è anche un buon posto in cui ambientare una campagna differente e memorabile caratterizzata da una lunga cerca che porta i personaggi ancora più in profondità nel mondo privo di luce.

Se il DM non intende utilizzare questo volume nella propria campagna di Forgotten Realms® può facilmente adattare il materiale delle avventure sotterranee per qualsiasi sessione in cui i personaggi si spingono sotto la superficie. Qualsiasi reame sotterraneo creato dal DM può sfruttare i concetti qui presentati.

Razze: Questo capitolo presenta un numero di razze native del Sottosuolo, comprese le chitine aracnoidi, i furtivi gloaming, i fieri grimlock, gli inspiegabili kuo-toa e i bizzarri slyth. Queste razze sono adatte ad essere usate sia per i personaggi giocanti (PG) che per i personaggi non giocanti (PNG).

Regioni e talenti: In questo capitolo si possono trovare nuovi talenti regionali e un certo numero di talenti generali utili ai personaggi nativi del Sottosuolo.

Classi di prestigio: Il Sottosuolo dà vita a enclave di incantatori, praticanti di arti proibite e sette di ricercatori alieni. Questo capitolo descrive parecchie classi di prestigio spesso perseguite dai nativi del Sottosuolo.

Magia e incantesimi: Drow, phaerimm e altri abomini del mondo sotterraneo sono conosciuti per le loro capacità arcane. Questo capitolo presenta un certo numero di nuovi incantesimi, insieme a un nuovo sistema di magia chiamato magia nodale.

Equipaggiamento e oggetti magici: I drow sono rinomati come creatori di magie nuove e letali, e gli illithid possiedono una strana sapienza psionica per la creazione degli oggetti. Questo capitolo offre un numero di oggetti forgiati dalle creature del Sottosuolo, insieme a una varietà di congegni speciali, armi ed equipaggiamento utili per l'esplorazione delle profondità.

Mostri: Questo capitolo presenta parecchi mostri nativi dei tunnel privi di luce, delle caverne malsane e dei mari senza sole dei Reami di Sotto. I mostri nativi del Sottosuolo comprendono il cervello antico, il maur (o gigante gobbo) e lo spaventosa affamato insaziabile.

Esplorare il Sottosuolo: In questo capitolo, si trovano informazioni sulle formazioni sotterranee, sui sistemi di caverne e sulla speleologia, così come uno sguardo d'insieme dei vari mostri e pericoli che si nascondono nelle profondità della terra. Vi si trovano anche diagrammi degli incontri suddivisi per Sottosuolo Superiore, Intermedio e Inferiore.

Geografia: Questo capitolo descrive più di un centinaio di diverse locazioni nel Sottosuolo di Faerûn, che vanno dagli infami reami quali la città di Menzoberranzan a luoghi segreti quali il regno nascosto del Profondo Imaskar. Questi luoghi sono presentati in un formato enciclopedico. Questo capitolo comprende anche parecchi brevi riquadri laterali che descrivono individui unici o personalità che si potrebbero incontrare nel Sottosuolo.

Avventure nel Sottosuolo: Questo capitolo presenta i più famosi dungeon del Sottosuolo. Sono comprese anche alcune locazioni parzialmente descritte e statistiche per PNG che il DM può usare come semi per avventure, piccole deviazioni nell'esplorazione del mondo sotterraneo o anche come fondamenta di intere campagne. Questi siti sono disseminati in tutte le zone del Sottosuolo, così che più in profondità si avventurano gli eroi e maggiore è il pericolo che incontrano.

Che cosa occorre per giocare

Per usare al meglio questo manuale, è necessario possedere il volume *Ambientazione di* FORGOTTEN REALMS, più i tre manuali base del gioco di DUNGEONS & DRAGONS®: *Manuale del Giocatore, Guida del* DUNGEON MASTER e *Manuale dei Mostri.*

È raccomandato l'utilizzo del *Manuale delle Arti Psioniche,* siccome le classi di personaggio dello psion e del combattente psichico compaiono parecchie volte. Se non si possiede il *Manuale delle Arti Psioniche,* sostituire la classe dello psion con la classe dello stregone e la classe del combattente psichico con la multiclasse guerriero/stregone.

Si raccomanda anche l'utilizzo del *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn* e del *Manuale dei Mostri II,* siccome parecchie delle creature descritte in questa pubblicazione si trovano in quei volumi. Se non si possiedono quei volumi, sostituire le creature appropriate del *Manuale dei Mostri,* come indicato nelle parentesi seguenti.

CREATURE DA *MOSTRI DI FAERÛN*

Aballin (melma grigia)
Affine dei beholder, bacio fatale (idra a 12 teste)
Affine dei beholder, estrattore (idra a 12 teste)
Chitina (ettercap)
Choldrith (aranea)
Drago d'ombra (drago nero)
Drago delle profondità (drago verde)
Dragonide (gargoyle)
Ghaunadan (doppelganger)
Gibberling (goblin)
Gigante di Phaerlin (troll)
Grande manto assassino (manto assassino mago 9)
Guardiano di Bane (ghast)
Ibrandlin (drago rosso molto giovane)
Malaugrym (phasm)
Pantera spettrale (leopardo immondo)
Phaerimm (aboleth)
Pipistrello cacciatore notturno (pipistrello crudele)
Pipistrello sinistro (vargouille)
Progenie abissale (idra a 9 teste)
Quaggoth (bugbear)
Ragno peloso (sciame di ragni)
Ragno spada (ragno mostruoso Grande)
Scorpioide (drider)
Yochlol (rast)

CREATURE DAL *MANUALE DEI MOSTRI II*

Aracnide magico (recuperatore)
Avolakia (idra mezzo-immonda, 9 teste)
Banshee (lich)
Boggle (strangolatore)
Desmodu (salamandra nobile)
Flagello etereo (predatore etereo avanzato a 15 Dadi Vita)
Furioso (squartatore grigio)
Guardiano runico (guardiano protettore)
Ladro d'intelletto (ameba paglierina)
Ladro del fiato (cacciatore invisibile)
Miconide sovrano (cumulo strisciante)
Naga d'ossa (verme purpureo)
Progenie di Kyuss (mummia)
Psurlon anziano (mind flayer stregone 4)
Psurlon comune (mind flayer)
Psurlon gigante (mind flayer stregone 8)
Raggamoffyn shrapnyl (elementale dell'aria Enorme)
Ragno ombra (ragno mostruoso Enorme immondo)
Simulacro assassino (golem di pietra)
Spirito famelico (wraith del terrore)
Teratomorfo (bestia del caos avanzata a 24 Dadi Vita)
Vaporighu (bebilith)
Wyste (serpente strangolatore gigante)
Yugoloth marraenoloth (diavolo cornuto)

CREATURE DAL *MANUALE DELLE ARTI PSIONICHE*

Blu (goblin stregone)

RAZZE

Parecchie razze comunemente trovate in altre parti di Faerûn (nani, elfi, gnomi e orchi) possono essere trovate anche nel Sottosuolo. Tuttavia, le versioni del Sottosuolo di queste razze variano selvaggiamente rispetto ai loro cugini del mondo di superficie: ben pochi potrebbero confondere un drow con un elfo del sole, un duergar con un nano degli scudi o un orog con un orco.

Il Sottosuolo è anche la dimora di diverse razze isolate mediante le profondità della roccia che li proteggono dagli altri o mediante le volte fatte di terra in cui vivono. Questi ambienti unici permettono loro di prosperare, o almeno di condurre un'esistenza impossibile in superficie.

Tra i cugini delle razze comuni, i drow sono i più numerosi nel Sottosuolo. Parecchie distinte etnie sono rappresentate tra i drow, nonostante gli abitanti del mondo superiore e i membri di molte altre razze facciano decisamente fatica a distinguerle una dall'altra.

I nani che vivono in superficie a volte violano i territori del Sottosuolo con i loro scavi, ma i loro cugini delle profondità, i derro e i duergar, sono i veri eredi nanici dei Reami di Sotto. Gli accampamenti e le comunità di queste due razze si trovano in quasi ogni tipo di sistema di caverne o complesso di tunnel delle profondità terrestri.

Gli gnomi di superficie sono rari nel Sottosuolo, ma i loro cugini, gli svirfneblin, popolano grandi città nelle profondità sotterranee. Gli svirfneblin fanno del loro meglio per mantenere segrete le locazioni delle loro case ai loro nemici (i drow, i kuo-toa e soprattutto i mind flayer).

Qui e là nel Sottosuolo esistono anche degli stirpeplanare. I genasi della terra in particolare spesso si alleano con altre razze umanoidi contro i mostruosi mind flayer e aboleth.

I mezzelfi, gli halfling, gli umani e gli elfi di superficie non sono quasi per nulla rappresentati nel Sottosuolo. Tuttavia, persistono voci su una razza umana del Sottosuolo, e queste voci hanno un fondamento di verità: l'antico impero di Imaskar si è sviluppato in segreto nelle profondità della terra per secoli.

Anche molte razze del Sottosuolo ancora più strane, comprese le chitine, i grimlock, i kuo-toa, i crepuscolari e gli slyth, sono adatte come personaggi giocanti per le campagne nel Sottosuolo. La Tabella 1-1 fornisce i modificatori razziali ai punteggi di caratteristica e le classi preferite per queste e per le più comuni razze del Sottosuolo.

Tabella 1-1: Modificatori razziali ai punteggi di caratteristica

Razza	Modificatori ai punteggi di caratteristica	Classe preferita
Chitina	+2 Des, +2 Cos, +2 Int, -4 Car	Ladro
Crepuscolare	-2 For, +2 Des, -2 Sag, +2 Car	Stregone
Drow	+2 Des, -2 Cos, +2 Int, +2 Car	Chierica (femmina), Mago (maschio)
Duergar	+2 Cos, -4 Car	Guerriero
Grimlock	+4 For, +2 Des, +2 Cos, -4 Car	Barbaro
Imaskari delle profondità	+2 Int, -2 For	Mago
Kuo-toa	+2 For, +2 Cos, +2 Int, +4 Sag, -2 Car	Ladro
Slyth	-2 For, +2 Des, +2 Sag	Druido
Svirfneblin	-2 For, +2 Des, +2 Sag, -4 Car	Bardo

Alcune delle più forti razze del Sottosuolo iniziano con un certo numero di Dadi Vita prima di aggiungere qualsiasi livello del personaggio. Un personaggio di una di queste razze riceve i punti ferita massimi per il suo primo Dado Vita da umanoide mostruoso, ma tutti i Dadi Vita per i suoi livelli di classe vengono tirati normalmente, ed egli non ottiene automaticamente i punti ferita massimi per il suo primo Dado Vita di livello di classe. Questi personaggi non ricevono il moltiplicatore x4 per i punti abilità acquisiti da un primo livello di classe, siccome i loro livelli da umanoide mostruoso includono già i benefici che riceverebbe un personaggio di 1° livello.

Le razze potenti iniziano con un livello effettivo del personaggio maggiore del 1°. Ad esempio, un personaggio chitina ha un livello effettivo del personaggio di 4 (2 Dadi Vita da chitina +2 modificatore di livello) più i suoi livelli di classe. Quindi, è possibile interpretare una chitina senza alcun livello di classe come un personaggio di 4° livello, oppure una chitina con un livello di classe come personaggio di 5° livello. Vedi il riquadro laterale "Razze potenti" nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

chitina

Le chitine, creature simili a ragni, esemplificano i cambiamenti innaturali che possono essere incorporati in un umanoide con l'aiuto della magia ispirata dal male. Un tempo i loro antenati erano di forma umanoide, ma la schiavitù forzata sotto i drow comportò più della semplice esecuzione del dovere. I drow di Ched Nasad allevarono selettivamente e si mischiarono con la magia nella nascita dei loro schiavi, incorporando orrendi "miglioramenti" insieme ai risultati di esperimenti svolti con imperizia. Alla fine queste alterazioni divennero permanenti, creando come risultato una razza di umanoidi aracnoidi con quattro braccia che possono sfruttare le ragnatele così come gli umani sfruttano la pietra o il legno. In precedenza presenti solo nelle regioni nord-occidentali di Faerûn, le chitine si sono diffuse in tutto il Sottosuolo nel corso delle loro fughe dagli oppressori drow.

Personalità: Le chitine hanno vinto la loro indipendenza dai loro precedenti padroni drow nell'Anno della Zanna Strisciante (1305 CV), anche se la disattenzione e la noia dei drow hanno giocato un ruolo maggiore nella loro emancipazione di quanto non abbia fatto la ribellione attiva. Le chitine più disperate e opportunistiche si allontanarono strisciando nei passaggi incustoditi e trovarono la via della libertà. Coloro che non sfruttarono l'occasione di fuggire trovarono una brutta fine sotto le lame e le fruste dei loro padroni drow.

La chitina comune di Yathchol è un tranquillo artigiano preoccupato principalmente della costruzione della prossima casa, torre o fortificazione fatta di ragnatela. Ma l'eredità dei drow rimane forte nelle chitine, e ci si deve aspettare il tradimento (anzi, è quasi necessario) per sopravvivere. Nella migliore delle ipotesi, le chitine sono creature opportuniste ed egoiste; nella peggiore, sono traditori intriganti. Le chitine che non considerano appagante questo stile di vita spesso abbandonano i loro villaggi e se ne vanno per conto loro, in cerca di avventure.

Descrizione fisica: Una tipica chitina è alta all'incirca 1,2 metri e pesa sui 42,5 kg. Le quattro esili braccia sono lunghe e ognuna ha un'articolazione extra che le permette una maggiore varietà di movimenti rispetto a quelli degli umanoidi. Il viso è umano, ma gli occhi sono sfaccettati e dalla bocca fuoriescono delle mandibole. Una chitina ha la pelle screziata di grigio e la sua fibrosa chioma di capelli neri cresce in un groviglio dalla testa, che si estende lungo la schiena come la criniera di un cavallo.

Una chitina può tessere vari tipi di ragnatele attraverso un'apertura sull'addome. Inoltre, secerne costantemente un olio che le impedisce di rimanere incastrata nella sua stessa ragnatela e che fornisce al suo corpo una certa lucentezza sotto alcune sorgenti di luce. I palmi e i piedi sono coperti di uncini che le permettono di arrampicarsi sulle pareti e sui soffitti.

La tipica chitina si veste con abiti ampi o con una tunica. Il filo per i suoi abiti di solito è tessuto dalla sua stessa seta fine.

Relazioni: Le chitine diffidano della maggior parte delle razze del Sottosuolo come principio generale, e rifiutano in modo assoluto di lavorare con i drow se non per progettare una spiacevole sorpresa segreta per i loro precedenti torturatori. Una chitina molto probabilmente si fiderà di più di razze della superficie che non di quelle del Sottosuolo, principalmente per ignoranza.

Allineamento: Le chitine guadagnarono la loro libertà dai drow grazie a una forte vena di indipendenza, e questo tratto si è manifestato nei loro discendenti come natura caotica. Ma poiché sono sopravvissute così a lungo prive di valori e di una loro cultura, le chitine hanno anche acquisito molti dei comportamenti malvagi dei loro precedenti padroni drow. Ad esempio, le chitine eliminano i membri della loro stessa razza che vengono giudicati troppo deboli per sopravvivere. Quelle chitine che si allontanano dai loro villaggi possono imparare a temperare i loro punti di vista, diventando caotiche neutrali o caotiche buone.

Religione: Come i loro precedenti padroni drow, le chitine venerano Lolth. Ma siccome la adorano principalmente per paura, i chierici di Lolth sono molto rari in questa razza. Le chitine generalmente lasciano l'adorazione della Regina Ragno ai choldrith: i sacerdoti della loro specie. Ancora più simili ai ragni delle chitine, i choldrith sono gonfi abomini che governano i loro cugini inferiori (vedi "Choldrith" in *Mostri di Faerûn*).

Linguaggio: Le chitine parlano il Sottocomune. I linguaggi bonus molto spesso comprendono l'Abissale, il Comune e il Terran.

Nomi: I nomi delle chitine tendono ad essere semplici, con non più di due sillabe. I cognomi sono spesso descrittivi e legati ai ragni.

Nomi maschili: Awa, Caullum, Cyten, Garlome, Kawa, Nullum, Vald.

Nomi femminili: Caulwen, Garwen, Neulwen, Qid, Qod, Uelwen.

Cognomi: Spinner (Tessitore), Lowweb (Telabassa), Shrouder (Sudario), Backspeaker (Sparlatore), Drowtaker (Ammazzadrow).

Avventurieri: Le chitine che vanno all'avventura sono di solito quelle che sono state esiliate dalle loro comunità quando sentimenti come la bontà e il senso di giustizia hanno iniziato a sostituire l'insensibilità ispirata dai drow che caratterizza la maggior parte della loro razza. Queste chitine rinnegate si trovano più a loro agio come membri di piccole bande piuttosto che come abitanti di grandi comunità. Molte chitine avventuriere sono semplici esploratori, ma alcune diventano dei perfetti grassatori che vendono i loro servigi al più alto offerente. Poche rare chitine arrivano perfino a unirsi a coraggiose compagnie di abitanti di superficie in cerca di giustizia.

Regioni: Piccoli gruppi di chitine possono essere trovati nelle zone settentrionali del Sottosuolo Superiore e Intermedio, ma

Attrezzi di ragnatela di chitina

Le chitine usano le loro ragnatele come materiale da costruzione per case, trappole e armature (vedi Capitolo 7: "Esplorare il Sottosuolo"). Possono indurire le loro ragnatele per creare spuntoni e spigoli nelle loro trappole, e ognuna di queste parti appuntite di solito infligge 1d6 danni. Armi, armature e altri oggetti fatti di ragnatela indurita si deteriorano dopo diversi mesi se non vengono regolarmente trattati con l'olio che secerne la pelle delle chitine. Gli oggetti fatti con la ragnatela di chitine sono anche suscettibili al fuoco: 2 round di contatto con una fiamma incendia l'oggetto, bruciandolo completamente in 2d4 round.

la maggior parte vive in un assembramento di villaggi conosciuto col nome collettivo di Yathchol, che è posizionato sotto la Foresta Lontana a sudest di Hellgate Keep. Yathchol è composto da almeno sette villaggi, ognuno con una popolazione da quaranta a sessanta chitine. Virtualmente tutte le chitine scelgono la regione chitina.

Tratti razziali delle chitine

- +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, -4 al Carisma. Le chitine sono veloci, resistenti e intelligenti, ma non particolarmente affettuose.
- Taglia Piccola. Una chitina ha un bonus di +1 alla Classe Armatura, un bonus di +1 al tiro per colpire, e un bonus di +4 alle prove di Nascondersi, ma i suoi limiti di sollevamento e trasporto sono tre quarti di quelli di un personaggio Medio.
- La velocità base sul terreno di una chitina è di 9 metri, e la sua velocità di scalare è di 6 metri. Ha un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare anche se incalzata o minacciata. Gli uncini sui palmi e sui piedi la rendono capace di arrampicarsi sulle pareti e sui soffitti, come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *movimenti del ragno*.
- Bonus di lottare (Str): Le quattro braccia di una chitina le garantiscono un bonus di +4 alle prove di lotta, che la rende un lottatore bravo tanto quanto una creatura Media.
- Difficoltà a disarmare (Str): Grazie agli uncini sui palmi di una chitina, questa ottiene un bonus di +4 alle sue prove contrapposte per evitare di essere disarmata.
- Sensibilità alla luce solare (Str): In piena luce solare o in una brillante luce magica (come per un incantesimo *luce diurna*), le chitine sono abbagliate.
- Dadi Vita razziali: Un personaggio chitina inizia con due livelli da umanoide mostruoso, che gli forniscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base pari a Temp +0, Rifl +3, Vol +3.
- Abilità razziali: I livelli da umanoide mostruoso di una chitina le forniscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore Int). Le sue abilità di classe sono Artigianato (costruire trappole), Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Saltare, Scalare.
- Talenti razziali: Un personaggio chitina ha Combattere con Più Armi come talento bonus. Inoltre, i suoi livelli da umanoide mostruoso gli conferiscono un talento.
- Familiarità con le armi: Una chitina può considerare le spade corte come armi semplici invece che armi da guerra.
- Linguaggi automatici: Sottocomune. Linguaggi bonus: A seconda della regione del personaggio.
- Classe preferita: Ladro.
- Modificatore di livello: +2.

crepuscolare

I crepuscolari sono esseri stirpeplanari che discendono dai nativi di Toril e del Piano delle Ombre. Queste insolite creature non sono molto comuni nel Sottosuolo ed estremamente rare nel mondo di superficie. Molti osservatori possono facilmente riconoscere che un crepuscolare è uno stirpeplanare in qualche modo, ma pochi sanno esattamente come. I membri di altre razze spesso

Illustrazione di Vance Kovacs



Chitina *Imaskari delle profondità* *Drow (maschio e femmina)*

pensano erroneamente che un crepuscolare sia una qualche specie di tiefling.

I crepuscolari sono viaggiatori coercitivi, quindi di solito rimangono stranieri tra le altre razze. La loro curiosità spesso si manifesta come brama del vagabondare e infatti molti crepuscolari mostrano una grande pulsione all'esplorazione. Diversi crepuscolari perseguono differenti interessi e scopi, quindi trovarne quattro o cinque insieme per un lungo periodo è una cosa atipica.

Personalità: I crepuscolari sono esseri curiosi particolarmente orgogliosi del loro individualismo. Le difficili condizioni nel Sottosuolo rapidamente insegnano loro la prudenza e i meriti del collaborare con altri. Anche se la loro curiosità potrebbe condurli a scegliere una vita avventurosa, non li rende dei folli che corrono troppi rischi. In modo simile, la loro individualità tende ad esprimersi in maniere che non interferiscono con il collaborare con altri crepuscolari o membri di altre razze.

Descrizione fisica: Un crepuscolare è un umanoide molto pallido con occhi da gatto e scure ali pelose. La pelle è naturalmente luminescente e il crepuscolare può controllare la propria brillantezza, scegliendo un grado di illuminazione da nessuna fino alla luminosità di una torcia. Un tipico crepuscolare ha uno o più tatuaggi che creano interessanti effetti d'ombra quando la sua pelle brilla. Gli occhi hanno pupille leggermente ovali e riflettono la luce come quelli di un gatto. Questa proprietà li fa sembrare quasi metallici nella luce scarsa, mentre con luce normale sembrano grigi, con sfumature verdi, blu o violette. Le ali di un crepuscolare possono essere nere o di qualsiasi sfumatura scura di marrone o grigio.

Relazioni: Anche se i crepuscolari sono esuberanti individualisti, quasi tutti condividono atteggiamenti simili nei confronti di poche altre razze: in particolare drow, mind flayer e stirpeplanari.

I crepuscolari nutrono un profondo odio razziale per i drow. Una leggenda racconta che i drow appresero come lanciare l'incantesimo *mantello di potere oscuro* solo dopo aver catturato, torturato e fatto esperimenti su molti crepuscolari sfortunati, e l'atteggiamento di questi ultimi nei confronti degli elfi scuri tende a prestare fede a questa diceria.

È interessante notare che i mind flayer spesso non molestano i crepuscolari a meno di non essere provocati. Gli illithid considerano i cervelli dei crepuscolari di gusto sgradevole e l'esperienza ha mostrato che questi luminescenti umanoidi alati sono dei pessimi schiavi.

I crepuscolari sono affascinati dalle altre razze stirpeplanari, specialmente dai genasi e dai tiefling. Considerano questi esseri come spiriti affini di discendenza interplanare e a volte li chiamano anche cugini.

A parte i drow, i mind flayer e gli stirpeplanari, i crepuscolari non hanno opinioni universalmente riconosciute sulle altre razze. Allo stesso modo, nessun'altra razza ha avuto sufficienti contatti con i crepuscolari per formare opinioni o pregiudizi diffusi.

Allineamento: La filosofia e il comportamento dei crepuscolari coprono l'intera gamma di possibilità, ma generalmente sono contrari all'allineamento dominante dell'area. Ad esempio, le comunità caotiche malvagie raramente comprendono crepuscolari caotici malvagi, ma potrebbero avere crepuscolari di qualsiasi altro allineamento. Similmente, i crepuscolari che vivono tra esseri prevalentemente neutrali sono generalmente inclini a comportamenti estremi sia sull'asse legale-caotico che buono-malvagio.

Religione: I crepuscolari di solito disdegnano le religioni organizzate o qualsiasi filosofia predeterminata che detti norme e comportamenti. Di conseguenza, i crepuscolari chierici praticamente non esistono.

Linguaggio: I crepuscolari parlano il Sottocomune. Molti parlano anche parecchi altri linguaggi che hanno imparato nei loro viaggi.

Nomi: Come i nomi umani, i nomi dei crepuscolari variano moltissimo, e nessuno è veramente tipico. Una questione ancora più complicata è il fatto che a un crepuscolare viene dato un nome dai genitori quando è bambino, poi lui sceglie un altro nome quando è adulto. Non è inusuale che i crepuscolari scelgano nomi dalle culture più disparate.

Avventurieri: I crepuscolari che vanno all'avventura sono la norma più che l'eccezione. La curiosità di queste creature e la loro generale incapacità di stabilirsi in un unico posto per molto tempo costringono molti di loro a intraprendere la vita dell'avventuriero. Le scoperte che fa un avventuriero e l'incertezza della professione li attira molto. Sebbene i crepuscolari vivano a lungo, l'impulso a viaggiare ed esplorare si manifesta molto presto, quindi pochi vivono fino a raggiungere la vecchiaia.

Regioni: Virtualmente tutti i crepuscolari scelgono la regione crepuscolare indipendentemente da dove vivano in realtà. I crepuscolari che hanno acquisito conoscenza ed esperienza in Toril spesso volgono la loro attenzione ai piani e viaggiano anche là.

Tratti razziali dei crepuscolari

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 alla Saggezza, +2 al Carisma. I crepuscolari sono agili ma non molto forti. Il loro aspetto esotico è affascinante per molti, ma la loro curiosità a volte li porta a scegliere comportamenti che non sono per niente saggi.
- Esterno: I crepuscolari sono nativi esterni (vedi la voce "Stirpeplanari" nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*).
- Taglia Piccola. Un crepuscolare ha un bonus di taglia +1 alla Classe Armatura, un bonus di taglia +1 al tiro per colpire e un bonus di taglia +4 alle prove di Nascondersi, ma i suoi limiti di sollevamento e trasporto sono tre quarti di quelli di un personaggio Medio.
- La velocità base sul terreno di un crepuscolare è di 6 metri. Un crepuscolare ha anche una velocità di volare di 12 metri con manovrabilità media.
- Cecità alla luce (Str): L'improvvisa esposizione alla luce intensa (come alla luce solare o a un incantesimo *luce diurna*) acceca il crepuscolare per 1 round. Inoltre, subisce una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e prove mentre agisce nella luce intensa. I crepuscolari hanno la possibilità di scegliere il talento Adattamento alla Luce Diurna dall'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.
- Incantesimi d'ombra: I crepuscolari hanno una predilezione razziale per gli incantesimi basati sull'ombra. Lanciano incantesimi di illusione (ombra) a livello dell'incantatore +1.
- Bonus razziali: Un crepuscolare ha un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi o effetti di illusione (ombra) e un bonus razziale di +4 ai tiri salvezza contro capacità psioniche, come quelle possedute dai mind flayer o dagli yuan-ti. Ottiene anche un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.
- Visione crepuscolare: Un crepuscolare può vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia o in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.
- Luminescenza (Str): Come azione standard, un crepuscolare può far sì che la sua pelle fornisca illuminazione pari a quella prodotta da qualsiasi fonte di luce fino a una torcia compresa,

o può annullare completamente la brillantezza. La luminescenza di un crepuscolare dura fino a che non sceglie di cambiarla. Quando un crepuscolare muore, la sua luminescenza svanisce fino a scomparire nel corso di 10 minuti.

- Un crepuscolare ha Percezione dei Portali come talento bonus.
- Linguaggio automatico: Sottocomune. Linguaggi bonus: A seconda della regione del personaggio.
- Classe preferita: Stregone.
- Modificatore di livello: +2.

Drow

Temuti e oltraggiati in tutti i Reami di Sopra, i drow (o elfi scuri) sono forse i più numerosi, potenti e diffusi tra i popoli nativi del Sottosuolo. La maggior parte degli elfi scuri vive in città-stato governate da vari Casati nobili. Ogni Casato comanda il proprio piccolo esercito di impavidi soldati drow, astuti maghi e zelanti sacerdotesse, insieme a grandi contingenti di soldati schiavi, come bugbear, ogre e minotauri. Infatti, da metà a due terzi della popolazione di ogni città drow consiste in schiavi e plebaglia umanoide, di cui tutti sono soggetti alla crudeltà e ai capricci di qualsiasi elfo scuro che passi nelle vicinanze.

Le città-stato degli elfi scuri si trovano sotto dozzine di reami di superficie, spesso all'insaputa degli abitanti che vivono sopra di loro. I governanti di alcune città drow preferiscono lasciare in pace le razze di superficie e rivolgono la loro attenzione all'ottenere potere mediante gli interminabili schemi e faide dei Casati nobiliari. Altri, invece, considerano le terre di superficie come loro territori da saccheggiare e devastare a loro piacimento.

Personalità: Molti drow sono crudeli, arroganti ed edonisti. Il loro eterno gioco di avanzamento alle spese altrui, che è incoraggiato dalla stessa dea ragno, ha trasformato gli elfi scuri in una razza di intriganti traditori desiderosi di incrementare la loro condizione sociale abbattendo quanti sono davanti a loro e schiacciando sotto i piedi gli inferiori. I drow non si fidano di niente e nessuno, e la maggior parte è incapace di mostrare compassione, gentilezza o amore. Molti elfi scuri sono dei veri e propri assassini e provano piacere nel provocare dolore.

Mentre gli elfi scuri non onorano le loro promesse né mantengono lealtà personali una volta che per loro diventa sconveniente farlo, il loro orgoglio gli presta un certo senso dello stile e l'apprezzamento dell'astuzia. Amano circondarsi di cose belle, incuranti del prezzo. Qualsiasi città drow presenta architetture mozzafiato ed eleganti festeggiamenti caratterizzati da oscuri e deliziosi divertimenti, ma solo un folle oserebbe abbassare la guardia in un simile ambiente.

Descrizione fisica: La pelle di un drow può essere di qualsiasi sfumatura dal grigio scuro all'ossidiana lucida. I capelli possono essere color giallo pallido, argentati o bianchi, e gli occhi quasi di qualsiasi colore, compreso il rosso sangue.

I drow sono bassi e magri in confronto agli altri elfi di Faerûn, ma sono forti per la loro taglia. Molti elfi scuri (specialmente i nobili) sono individui straordinariamente belli; Lolth non favorisce adoratori umili, insignificanti o modesti.

Relazioni: I drow considerano le altre razze inferiori. Alcuni li vedono come potenziali schiavi, altri come letali parassiti che devono essere sterminati. Nessuno, comunque, viene considerato veramente al pari di un elfo scuro. I drow mantengono un riluttante rispetto per i duergar e i mind flayer, siccome anche i nani grigi e gli illithid costruiscono potenti città e hanno dimostrato la loro forza nel respingere i ripetuti assalti degli elfi scuri. Nonostante disprezzino gli umani e tutte le altre genti di superficie in quanto creature deboli, i drow conservano il loro vero veleno per gli elfi di superficie, in modo particolare per gli elfi del sole e della luna. Gli elfi scuri odiano i loro cugini con una cieca passione e colgono ogni occasione per colpire i loro nemici ancestrali.

Allineamento: La stragrande maggioranza di drow sono malvagi in tutto e per tutto, e molti tendono all'estremità caotica dello spettro legale-caotico. In generale, i drow ritengono di poter fare ciò che vogliono e quando lo vogliono. Gli elfi scuri che si volgono al bene sono decisamente rari, ma questi possono diventare potenti campioni contro la tirannia e la crudeltà.

Religione: Molte città drow sono dominate da sacerdotesse di Lolth, la Regina Ragno. Come speciale patrona e protettrice degli elfi scuri, Lolth esige vile obbedienza e ferma crudeltà dai suoi seguaci. Tuttavia da diversi mesi Lolth si è rifiutata di elargire alcun incantesimo alle sue chieriche e non ha risposto alle loro preghiere, creando una notevole quantità di caos e costernazione all'interno delle città drow.

I drow che si sono allontanati dalla Regina Ragno sono rari, ma ne esistono. I drow di allineamento buono spesso adorano Eilistraee, la Vergine Danzante. I drow malvagi che scelgono di non soggiacere alla tirannia di Lolth potrebbero venerare una delle altre divinità del pantheon drow, come Vhaeraun o Ghaunadaur.

Linguaggi: I drow parlano il Sottocomune e un dialetto dell'Elfico che presenta molte parole e costruzioni prese in prestito dai linguaggi dei loro vicini del Sottosuolo. Hanno anche un linguaggio gestuale unico (Linguaggio dei Segni Drow) che permette una comunicazione silenziosa fino a una distanza di 36 metri. Il Linguaggio dei Segni Drow non è un linguaggio automatico per i drow; un personaggio elfo scuro deve impararlo sce-

La guerra della Regina Ragno

Nella serie di romanzi di R.A. Salvatore *La guerra della Regina Ragno*, i drow sono ridotti alle strette da una terribile crisi: Lolth, il Demone Regina dei Ragni, si è rinchiusa in un completo silenzio. I chierici di Lolth in tutto Faerûn hanno smesso di ricevere incantesimi. All'inizio, le sacerdotesse nascondono la loro debolezza, ma alla fine il segreto diventa evidente per tutti e le ripercussioni del silenzio di Lolth scuotono fino alle fondamenta la società drow.

Questo volume presume che *La guerra della Regina Ragno* sia tuttora in corso. L'assenza di Lolth continua e nessuna delle sue chieriche mantiene le proprie capacità da incantatore. Se il DM desidera includere questi avvenimenti nella propria campagna, dovrebbe fare riferimento all'avventura *La Città della Regina Ragno*.

Sottosuolo di Faerûn presume che Lolth sia ancora silente, generando il caos e i problemi che ci si può aspettare per tutti i drow. Se invece il DM preferisce non incorporare questi eventi nella sua campagna, può considerare che il silenzio di Lolth sia terminato e che le chieriche drow abbiano recuperato le loro capacità magiche.

gliendolo come uno dei suoi linguaggi bonus oppure acquisendolo normalmente mediante l'abilità Parlare Linguaggi.

Nomi: I nomi drow spesso sono caratterizzati da lettere doppie e di solito sono piuttosto piacevoli all'ascolto.

Nomi maschili: Belgos, Bhintel, Elkantar, Houndaer, Kelnozz, Malaggar, Ryltar, Szordrin, Vorn.

Nomi femminili: Alauniira, Charinida, Drisinil, Faeryl, Ilivarra, Irae, Myrymma, Pellanistra, Xune, Zarra.

Cognomi: Dhuunyl, Filifar, Lhalabar, Pharn, Tlin'orzza, Xarann, Yvarragh.

Avventurieri: Le vicende dei destini del Casato rendono l'andare all'avventura un'interessante professione per molti drow. Alcuni avventurieri drow rinunciano ai modi crudeli della loro razza e cercano di fare del bene nel mondo, altri rimangono malvagi, sfruttando l'avventura come metodo per accumulare il potere e la magia necessari per vendicarsi dei rivali che li hanno costretti così in basso.

Regioni: I drow molto spesso scelgono la regione degli elfi drow, che è descritta nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Tratti razziali dei drow

- +2 alla Destrezza, -2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +2 al Carisma. Questi modificatori sostituiscono i modificatori ai punteggi di caratteristica degli elfi alti.
- Taglia Media. I drow non hanno bonus né penalità dovuti alla taglia.
- La velocità base sul terreno di un drow è di 9 metri.
- Immunità (Str): Un drow è immune a incantesimi ed effetti di *sonno* magico.
- Bonus razziali: Un drow ha un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi ed effetti di ammaliamento, un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi e capacità magiche e un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Un drow che semplicemente passa entro 1,5 metri da una porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se stesse attivamente cercando la porta.
- Scurovisione: Un drow ha scurovisione fino a 36 metri.
- Resistenza agli incantesimi: Un drow ha resistenza agli incantesimi pari a 11 + livello di classe.
- Capacità magiche: Un drow con un punteggio di Intelligenza di 13 o superiore può usare le seguenti capacità magiche. 1 volta al giorno - *luci danzanti, luminescenza, oscurità*. Livello dell'incantatore pari al livello di classe del drow.
- Cecità alla luce (Str): L'improvvisa esposizione alla luce intensa (come alla luce solare o a un incantesimo *luce diurna*) acceca il drow per 1 round. Nei round successivi, il drow è abbagliato per tutto il tempo in cui rimane nell'area di effetto.
- Competenza nelle armi: Un drow riceve Competenza nelle Armi da Guerra (spada corta), Competenza nelle Armi da Guerra (stocco) e Competenza nelle Armi Esotiche (balestra a mano) come talenti bonus.
- Linguaggi automatici: Comune, Elfico (dialetto drow) e Sottocomune. Linguaggi bonus: Abissale, Aquan, Draconico, Linguaggio dei Segni Drow, Gnomesco, Goblin e Kuo-Toan.
- Classe preferita: Chierico (femmina) o mago (maschio).
- Modificatore di livello: +2.

Duergar

Feroci e determinati, i duergar (o nani grigi) conducono vite di duro e interminabile lavoro nelle grandi città-fonderie che hanno costruito nel Sottosuolo. I nani grigi sono quasi tanto diffusi e numerosi quanto i drow, e il tipico reame duergar è in ogni parte forte, crudele e prosperoso come una grande città degli elfi scuri. Ma mentre molte città drow esistono per esaltare l'alta nobiltà degli elfi scuri, le città duergar esistono solo per la fabbricazione di ricchezze attraverso l'infinita fatica.

I duergar sono cupi, di mentalità ristretta e industriosi, ma tendono a essere vicini migliori dei drow e meno propensi a depredare le terre di superficie o a cercare vittime da torturare. Sono i principali artigiani e mercanti del Sottosuolo e le carovane duergar attraversano ogni angolo di Faerûn per chilometri sotto la superficie. I nani grigi sono tutti troppo desiderosi di rendere schiava qualsiasi creatura possibile che cada nelle loro mani, ma non sprecano gli schiavi nel tipo di spettacoli crudeli con cui si divertono i drow. Invece, i duergar semplicemente fanno lavorare i loro prigionieri fino alla morte.

Personalità: Sebbene i nani grigi facciano mostra delle salvifiche virtù del coraggio e della determinazione, sono anche avari, irascibili, sempre imbronciati, violenti e ingrati. I duergar nutrono il risentimento fino a che non muoiono e non smettono mai di considerare gli affronti (reali o immaginari) che hanno ricevuto. Sono inclini a credere che la ragione è del più forte, quindi molti non mostrano alcuna pietà per coloro che sono troppo deboli per difendere le loro proprietà o se stessi contro un nemico più forte. I duergar non si esimono dal compiere temibili scorrerie per raccogliere l'oro che amano così tanto dai loro vicini più deboli.

Dal lato positivo, i duergar si occupano degli affari propri (fino a che gli altri non hanno qualcosa che anche loro vogliono) e lavorano duramente per eccellere nelle arti prescelte. Nessun ostacolo scoraggia un nano grigio che si è prefissato uno scopo. I duergar possono non mostrare molta lealtà a nessuno se non a se stessi, ma non lasciano mai un lavoro a metà.

Descrizione fisica: I tipico nano grigio è alto tra 1,2 e 1,35 metri, ma il suo fisico è magro e indurito in confronto a quello dei suoi cugini nani degli scudi. La pelle è di un colore grigio spento e senza vita e gli occhi sono neri e freddi. Un duergar maschio non ha neanche un capello al di sopra delle orecchie, ma può mostrare una corta barba ispida di colore grigio ferro o nera. La tipica duergar femmina è similmente calva, ma alcune hanno corti capelli a spazzola di un nero opaco.

Relazioni: I duergar sono universalmente disprezzati da tutti gli altri esseri, compresi l'uno con l'altro. Sono zotici e odiosi, e non vogliono avere nulla a che fare con altre razze a meno che non pensino di ottenere qualcosa dall'incontro. Delle altre razze del Sottosuolo, i duergar considerano gli svirfneblin e gli orog i meno irritanti, siccome anche gli gnomi delle profondità e gli orchi delle profondità sono artigiani eccezionali che apprezzano il duro lavoro. I nani grigi non possono sopportare i drow, probabilmente perché possono percepire la condiscendenza e lo scherno dietro alla cortesia degli elfi scuri. I duergar odiano in modo assoluto gli altri nani (in particolare i nani degli scudi) e i mind flayer poiché il resto della popolazione nanica ha abbandonato il Clan Duergar per la schiavitù e la miseria sotto il comando illithid migliaia di anni fa. (Almeno, questo è come i nani grigi interpretano l'incidente.)

Allineamento: Molti nani grigi sono malvagi, dando poco valore alle vite e alle proprietà degli altri. Sono consumati dall'invidia per chiunque sia più ricco di loro e non mostrano alcuna pietà per quanti sono meno fortunati. Un certo numero di duergar, desiderosi solo di essere lasciati in pace, tendono verso una neutralità dal cuore duro, ma ben pochi diventano veramente buoni.

Religione: La divinità patrona dei nani grigi è Laduguer, la divinità nanica del duro lavoro. I duergar spendono poco tempo

o sforzo in qualsiasi tipo di osservanza religiosa poiché sentono che il modo migliore per venerare il loro cupo dio è lavorare. Alcuni nani grigi adorano anche Deep Duerra, la divinità nanica dell'Arte Invisibile (poteri psionici).

Linguaggio: I nani grigi parlano il Nanico e il Sottocomune. Utilizzano anche il Dethek, l'alfabeto runico dei nani.

Nomi: I duergar preferiscono i cognomi che descrivono il lavoro di cui sono così giustamente orgogliosi. I loro nomi tendono a essere semplici e in qualche modo gutturali.

Nomi maschili: Bruthwol, Horgar, Ivar, Murgol, Thangardt.

Nomi femminili: Brilmara, Dorthis, Olga, Ulara, Weltha.

Cognomi: Coalhewer (Spaccacarbone), Firehand (Mano di Fuoco), Goldcrown (Corona Dorata), Hammerhead (Testa di Martello), Ironthew (Muscoli di Ferro), Steelshadow (Ombra d'Acciaio).

Avventurieri: Pochi nani grigi hanno tempo per una simile sciocchezza come andare all'avventura. Tuttavia, di tanto in tanto nella società duergar compare un individuo che non ha il coraggio di affrontare una vita di infinito lavoro. Questi rari nani grigi spesso trovano l'espediente di cercare dintorni meno ostili prima che i loro compagni decidano che non stanno facendo la loro parte. I pochi nani grigi avventurieri sono esuli o fuggitivi che sono stati scacciati dalle loro città native da maligne faide tra clan rivali.

Regioni: I duergar raramente si allontanano dalle città e dalle forge della loro gioventù. Quindi, la maggior parte sceglie la regione dei nani grigi.

Tratti razziali dei duergar

- +2 alla Costituzione, -4 al Carisma. Questi modificatori sostituiscono i modificatori ai punteggi di caratteristica dei nani delle colline.
- Taglia Media. I duergar non hanno bonus né penalità dovuti alla taglia.
- La velocità base sul terreno di un duergar è di 6 metri. I nani grigi possono muoversi a questa velocità anche quando indossano armature medie o pesanti o quando trasportano un carico medio o pesante.
- Immunità (Str): I nani grigi sono immuni a paralisi, allucinazioni e veleni.
- Bonus razziali: Un duergar ha un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche, un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e un bonus razziale di +1 alle prove di Ascoltare e Osservare. Riceve un bonus di +2 alle prove di Artigianato e Valutare in relazione a pietra o metallo e un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro orchi (compresi mezzorchi) e goblinoidi.
- Scurovisione: Un duergar ha scurovisione fino a 36 metri.
- Stabilità: Un duergar ottiene un bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere all'essere spinto o sbilanciato quando si trova in piedi sul terreno.
- Esperto minatore: Questa capacità garantisce a un duergar un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare effettuate per notare insoliti lavori in muratura. Un nano grigio che semplicemente arriva entro 3 metri da un insolito lavoro in muratura ha diritto a una prova di Cercare come se stesse attivamente cercando e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole in muratura come un ladro. Un duergar può anche intuire la profondità, percependo la propria distanza approssimativa sottoterra.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno - *ingrandire persone, invisibilità*. Livello dell'incantatore pari al doppio del livello di classe del duergar (minimo 3° livello). Queste capacità hanno effetto solo sul duergar e su ciò che trasporta.
- Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro i giganti.
- Sensibilità alla luce (Str): I duergar sono abbagliati dalla luce intensa (come la luce solare o un incantesimo *luce diurna*).
- Linguaggi automatici: Comune, Nanico e Sottocomune. Linguaggi bonus: Draconico, Gigante, Goblin, Orchesco e Terran.
- Classe preferita: Guerriero.
- Modificatore di livello: +1.

Grimlock

Un tempo i grimlock assomigliavano molto alle altre razze umanoidi e potevano vedere il mondo attorno a loro. Ma dopo millenni di vita nella totale oscurità, hanno perso la vista e hanno trovato altri metodi più diretti per percepire l'ambiente circostante. Ciechi ma non completamente, malvagi ma non insensibili, i grimlock comprendono il mondo in un modo che non è possibile per gli altri umanoidi.

Anche se i grimlock preferiscono stare per conto proprio, il loro isolamento è spesso interrotto quando i mind flayer compiono razzie tra i loro branchi per rifornirsi di cibo per gli schiavi o, come accade più spesso, i loro campi di funghi vengono rasi al suolo e le loro cisterne d'acqua vengono prosciugate dai drow. Ridotti alla fame e alla disperazione, i grimlock sono quindi costretti a compiere scorrerie contro le comunità di superficie per trovare mezzi di sostentamento.

Personalità: I grimlock sono molto diretti in tutti i loro rapporti, e non menano mai il can per l'aia. Sono profondamente sospettosi nei confronti delle altre razze e a volte anche violenti. Ma se da una parte i grimlock sono propensi ai rapidi giudizi, la maggior parte può cambiare idea abbastanza velocemente davanti a situazioni che giustificano una riconsiderazione, anche in questioni di inimicizia razziale. I grimlock si preoccupano più per la loro pelle che non per qualche principio, causa o individuo, ad eccezione di quelli con cui hanno legami di caccia.

Un legame di caccia è un giuramento di mutuo rispetto e protezione. Ogni grimlock forma un tale legame con almeno un'altra creatura (di solito un altro grimlock). Un grimlock considera un compagno con cui c'è un legame di caccia come un amico fedele e protegge la vita di questo individuo come se fosse la propria.

I grimlock apprezzano la bellezza, ma non la bellezza visiva che le altre creature possono percepire. I sensi particolarmente sviluppati di un grimlock gli permettono di apprezzare le forme, le lievi vibrazioni della terra e la poesia. Come le loro personalità, anche la scultura, la musica e la poesia create dai grimlock tendono a sembrare schiette, immediate e grezze.

Descrizione fisica: Un grimlock sembra un umano come sagoma, ma la luce intensa lo rivela come una creatura sotterranea i cui antenati si sono abituati all'oscurità per moltissime generazioni. La pelle è grigia, leggermente scagliosa e di solito piena di cicatrici dovute alle infinite battute di caccia attraverso stretti passaggi. Un grimlock a cui è stato dato uno status speciale dal suo branco potrebbe anche avere disegni decorativi come cicatrici sulla pelle. La singola caratteristica più sorprendente di un grimlock è la completa assenza di occhi e cavità oculari. Nella parte superiore del viso di un grimlock la pelle è liscia, dandogli l'impressione di un ombreggiato volto mascherato. Un grimlock muscoloso maschio o femmina è alto tra 1,5 e 1,65 metri e pesa sui 90 kg.

I grimlock indossano ben poco come abiti o armatura, poiché la loro pelle è una protezione sufficiente. Tuttavia, ostentano cinture, finimenti e bracciali decorativi di cuoio conciato.

Relazioni: I grimlock nutrono un'intensa diffidenza e ostilità nei confronti di qualsiasi altra razza. Usati come cibo dai mind flayer, costretti alla schiavitù sia dai drow che dagli illithid e soggetti alle macchinazioni di eccezionale depravazione degli aboleth, i grimlock abbastanza comprensibilmente reagiscono in modo xenofobo verso le altre razze. Tuttavia, qualsiasi grimlock che desideri andarsene dal suo branco deve superare questi pregiudizi xenofobi e imparare a vedere ogni individuo come un potenziale membro del branco, invece che come un nemico razziale che deve essere ucciso. Alcuni grimlock avventurieri hanno raggiunto questo equilibrio mentale, anche se deve essere rinforzato mediante la meditazione quotidiana per impedire che gli istinti abbiano il sopravvento.

Allineamento: Nonostante gli abitanti di superficie considerino tutti i grimlock malvagi, molti in realtà sono neutrali, preoccupati principalmente di se stessi e della loro sopravvivenza. Essi vedono se stessi e la loro gente come disperati sopravvissuti sempre in fuga, quindi razionalizzano qualsiasi malvagità che compiono come necessaria per la continuazione della loro esistenza.

Religione: Certi gruppi di grimlock venerano le meduse come se queste ultime fossero divinità minori. Il potere di sguardo di queste creature è ben al di là della capacità di comprensione dei grimlock, quindi a loro sembrano divine. I grimlock più illuminati tendono ad adorare Shar.

Linguaggio: I grimlock parlano un dialetto di Terran e Sottocomune. Quelli che osano allontanarsi dal loro branco spesso scelgono di imparare anche altri linguaggi del Sottosuolo. Alcuni imparano l'Abissale e altri linguaggi malvagi per ottenere potere per se stessi stringendo sinistri accordi.

Nomi: I grimlock preferiscono dare ai loro piccoli nomi presi dagli elementi naturali dell'ambiente sotterraneo. Ogni grimlock ha un nome personale e un nome del branco.

Nomi maschili: Hard Stone (Pietra Dura), Jagged Rock (Roccia Frastagliata), Cliff Face (Dirupo), Cold Water (Acqua Fredda), Tunnel Runner (Corridore di Tunnel), Heat Bringer (Latore di Calore), Stone Biter (Mordiroccia).

Nomi femminili: Diamond Hand (Mani di Diamante), Silk Cry (Lacrime di Seta), Smooth Pebble (Pietruzza Liscia), Lake Wader (Guado del Lago), Life Tender (Custode di Vita), Sigh Minder (Sensibile ai Sospiri).

Nomi del branco: Runners (Corridori), Singers (Cantanti), Leapers (Saltatori), Scalers (Pulitori), Climbers (Scalatori).

Avventurieri: I grimlock conoscono intimamente il loro limitato mondo di rocce, pozze profonde, baratri e fenditure. I grimlock avventurieri spesso traggono notevoli profitti dagli assalti alle carovane commerciali del Sottosuolo, dal saccheggio delle rovine di civiltà passate e dagli incarichi loro assegnati dai padroni drow e mind flayer. I grimlock che scelgono di uscire dai confini dei loro branchi di solito considerano lo shock culturale opprimente all'inizio, ma comunque stranamente gratificante nella sua particolarità.

Regioni: Molti grimlock selvaggi sono nati in un'estesa serie di caverne che chiamano Casadita. Queste caverne si estendono attraverso il Sottosuolo Inferiore, Intermedio e Superiore. Molti grimlock scelgono la regione grimlock, ma veramente pochi scelgono di vivere tra le razze di superficie, quindi scelgono le regioni in cui invece vivono i loro compagni.

Tratti razziali dei grimlock

- +4 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 alla Saggezza, -4 al Carisma. I grimlock sono forti, veloci e resistenti, ma tendono a essere deboli nell'interazione e nel comando.
- Taglia Media. I grimlock non hanno bonus né penalità dovuti alla taglia.
- La velocità base sul terreno di un grimlock è di 9 metri.
- Immunità (Str): I grimlock sono immuni agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visivi, alle illusioni e ad altre forme di attacco che si affidano alla vista.
- Vista cieca (Str): Un grimlock può percepire tutti i nemici entro 12 metri come farebbe una creatura dotata di vista. Oltre quella distanza, considera tutti i bersagli come dotati di occultamento totale (vedi "Occultamento" nel *Manuale del Giocatore*). I grimlock sono sensibili agli attacchi basati sul suono e sull'odore e sono influenzati normalmente dai rumori forti, dagli incantesimi sonori (come *suono fantasma* o *silenzio*) e dagli odori soffocanti (come *nube maleodorante* o l'aria satura di incenso). Negare il senso dell'olfatto o dell'udito di un grimlock significa negare la sua vista cieca, ma funziona come se avesse il talento Combattere alla Cieca. Se vengono negati sia l'olfatto che l'udito, il grimlock è a tutti gli effetti cieco.
- Olfatto acuto (Str): I grimlock possono individuare gli avversari entro 9 metri mediante l'olfatto acuto. Non viene rivelata l'esatta posizione a meno che l'avversario non sia entro 1,5 metri. Un grimlock può compiere un'azione di movimento per notare la direzione generale di un avversario che ha individuato con l'olfatto acuto.
- Bonus di armatura naturale (Str): Un grimlock ha un bonus di armatura naturale +4 alla Classe Armatura grazie alla sua pelle spessa e scagliosa.
- Bonus razziali: Un grimlock ottiene un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi quando in montagna o sottoterra. La pelle color grigio opaco lo aiuta a nascondersi nel suo terreno nativo.
- Dadi Vita razziali: Un personaggio grimlock inizia con due livelli da umanoide mostruoso, che gli forniscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base pari a Temp +0, Rifl +3, Vol +3.
- Abilità razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un grimlock gli forniscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore Int). Le sue abilità di classe sono Ascoltare, Nascondersi, Osservare e Scalare.
- Talenti razziali: Un personaggio grimlock ha Competenza nelle Armi da Guerra (ascia da battaglia) come talento bonus. Inoltre, i suoi livelli da umanoide mostruoso gli conferiscono un talento.
- Linguaggi automatici: Comune e Sottocomune. Linguaggi bonus: A seconda della regione del personaggio.
- Classe preferita: Barbaro.
- Modificatore di livello: +2.

Imaskari delle profondità

Rimasti segreti e poco numerosi, gli Imaskari delle profondità sono gli eredi del perduto impero di Imaskar. Uno dei primi imperi umani, Imaskar sorgeva in quella che è ora la regione del Deserto di Polvere e delle Pianure della Polvere Purpurea. Re maghi di inebriante potere, gli Imaskari furono distrutti dagli schiavi che avevano rapito da altri mondi (che alla fine divennero le genti del Mulhorand e dell'Unther) e dalle macchinazioni di insolite creature di loro stessa creazione (i phaerimm). Gli Imaskari svanirono nella storia quando il loro impero crollò, lasciando solo misteriose rovine dietro di sé. Tuttavia, pochi indi-

vidui carichi di epica stregoneria, segretamente riuscirono a preservare se stessi e la loro specie. Fuggendo nelle profondità della terra, si sigillarono fuori dalle conoscenze e dalle recriminazioni del mondo di superficie.

Le più profonde fenditure della terra hanno a lungo nascosto un antico segreto: i discendenti degli Imaskari sono ancora vivi. Migliaia di anni di isolamento combinati con intenzionali modificazioni magiche hanno trasformato questi Imaskari delle profondità in una sottorazza umana adattata alla vita sottoterra. Gli Imaskari delle profondità sono riusciti per lungo tempo a mantenere segreta l'esistenza del loro regno nascosto anche alle altre razze del Sottosuolo imponendo una completa separazione.

Ora, però, l'isolamento degli Imaskari delle profondità sta per finire. Il sigillo magico che ha così a lungo protetto il regno del Profondo Imaskar è stato violato e alcuni Imaskari delle profondità hanno iniziato a vagare per le remote strade del mondo da cui i loro antenati erano fuggiti molto tempo prima.

Personalità: Gli Imaskari delle profondità sono prudenti e distaccati, mantenendo una inconsapevole circospezione in tutte le loro interazioni. La loro unica passione è la sperimentazione magica: il loro isolamento forzato non ha cambiato la loro attrattiva di base per la magia e la ricerca nella sapienza arcana, nonostante abbiano perso molte delle conoscenze che la loro razza possedeva un tempo. Essi vedono tutti i risultati della ricerca magica come semplici dati statistici, quindi raramente sono seccati quando un particolare esperimento va male.

Un metodo sicuro per guadagnarsi l'amicizia di un Imaskari delle profondità è di regalargli un incantesimo che non conosce o qualche altro segreto di sapienza arcana. Gli Imaskari delle profondità sono affascinati dalla magia: come potrebbero non esserlo? I loro stessi corpi sono stati modificati da un epico incantesimo lanciato molto tempo prima per celare i loro antenati dai loro precedenti schiavi.

Descrizione fisica: Un Imaskari delle profondità ha decisamente un aspetto umano. La pelle è pallida e pietrosa, come se fosse stata scolpita da mani esperte nel più fine marmo venato, anche se al tatto è morbida come la pelle umana. (Questo aspetto pietroso è una conseguenza dell'alterazione magica a cui tutti gli Imaskari si sottoposero per sopravvivere nel Profondo Imaskar.) Per il resto, un Imaskari delle profondità è alto e snello: un tipico maschio è alto tra 1,72 e 1,80 metri e pesa sugli 80 kg, e una femmina è circa 15 centimetri più bassa e pesa 20 kg in meno.

Gli Imaskari delle profondità in genere indossano elaborati cappotti, sotto cui ostentano eleganti camicie, pantaloni e stivali neri. Amano gli anelli scuri, in particolare quelli magici.

Relazioni: Gli Imaskari delle profondità hanno fatto molta fatica a mantenere la loro esistenza segreta da ogni altra razza di Faerûn, quindi hanno poca esperienza reale con umani, nani e altre razze. Gli Imaskari delle profondità incontrati al di fuori del Profondo Imaskar sono curiosi ed emozionati di conoscere membri di altre razze, anche se tendono a vedere gli umani provenienti dall'Unther e dal Mulhorand in modo sospettoso.

Allineamento: Mentre gli Imaskari dei tempi antichi sono generalmente considerati gente malvagia, diabolica e creatrice di abomini (che era probabilmente vero), i discendenti dei sopravvissuti nel Profondo Imaskar sono principalmente neutrali. Il Grande Sigillo che ha mantenuto il Profondo Imaskar separato dal resto del Sottosuolo è stato aperto di recente per iniziare il processo di ripresa del commercio e delle comunicazioni con il mondo esterno, non per intraprendere alcun tipo di conquista da parte degli Imaskari delle profondità.

Religione: Nei tempi antichi, i re maghi Imaskari non consideravano alcun dio degno della loro venerazione. Sebbene gli Imaskari delle profondità siano giunti a venerare le divinità più antiche e fondamentali di Faerûn (compresi Chauntea, Grumbar, Kossuth, Mystra e Shar), hanno comunque pochi chierici e una scarsa tradizione religiosa.

Linguaggio: Gli Imaskari delle profondità parlano un antico linguaggio noto come Roushoum, che usa la scrittura Imaskari. Virtualmente nessuno al di fuori del Profondo Imaskar riesce più a comprendere questo linguaggio, quindi i moderni Imaskari delle profondità studiano anche il Comune per poter osservare e interagire meglio con il mondo circostante. Siccome non parlano spesso questo linguaggio e hanno poche opportunità di sentirlo parlare dai nativi, il loro Comune tende ad essere ampolloso e dal forte accento. Quegli Imaskari delle profondità che si avventurano all'esterno del loro regno nascosto solitamente scelgono altri due o tre linguaggi del Sottosuolo, compreso l'Elfico (il dialetto drow), il Terran e il Sottocomune.

Nomi: Gli Imaskari delle profondità in generale hanno conservato le tradizioni per i nomi dei loro antenati di superficie.

Nomi maschili: Qari, Ghari, Machuruna, Anciano, Taita, Hijo, Hawachuri.

Nomi femminili: Sipas, Sumaqsipas, Warmi, Ususi, Hawaususi, Nanay, Warmiwillka.

Cognomi: Kinraysapa, Manaallin, Manaq'anra, Kusisqa, Erk'etamunay, Sonqosuwa.

Avventurieri: Gli Imaskari delle profondità hanno finito con l'isolamento e il nascondersi. Avendo deciso che conoscono decisamente troppo poco del mondo da cui i loro antenati sono scappati, hanno infranto il Grande Sigillo che ha tenuto isolato il Profondo Imaskar per così tanto tempo, e alcuni coraggiosi si sono avventurati nei più profondi e remoti strati del Sottosuolo.

Ma quanti hanno scelto il cammino dell'esplorazione lo hanno fatto a un costo: devono voltare per sempre le spalle alle loro case dietro al Grande Sigillo. La posizione del Profondo Imaskar viene magicamente estirpata dal cervello di qualsiasi Imaskari delle profondità che scelga di andarsene, in modo tale che, anche se dovesse scontrarsi con creature capaci di leggere la mente (siccome ve ne sono tante), il rifugio finale della razza rimarrebbe comunque al sicuro.

Regioni: Virtualmente tutti gli Imaskari delle profondità sono cresciuti nel reame nascosto del Profondo Imaskar e scelgono quella regione.

Tratti razziali degli Imaskari delle profondità

- +2 all'Intelligenza, -2 alla Destrezza. Gli Imaskari delle profondità sono astuti e rapidi nell'apprendere la sapienza arcana, ma manca loro l'equilibrio e l'agilità di molte altre razze umanoidi.
- Taglia Media. Gli Imaskari delle profondità non hanno bonus né penalità dovuti alla taglia.
- La velocità base sul terreno di un Imaskari delle profondità è di 9 metri.
- Visione crepuscolare. Un Imaskari delle profondità può vedere due volte più lontano di un umano alla luce delle stelle, della luna, di una torcia o in simili condizioni di scarsa illuminazione. Mantiene la capacità di distinguere i colori e i dettagli in queste condizioni.
- Intuizione magica (Sop): Siccome gli Imaskari delle profondità hanno studiato la magia per moltissimi anni, una certa facilità con la magia è filtrata nel loro sangue. Una volta al giorno, un Imaskari delle profondità può richiamare qualsiasi incantesimo di 1° livello che abbia già preparato e poi lanciato. L'in-

cantesimo viene poi preparato di nuovo, come se non fosse stato lanciato.

- Bonus di +4 alle prove di Nascondersi quando si trova sotto-terra: La pelle marmorea di un Imaskari delle profondità lo aiuta a nascondersi in territori sotterranei.
- Linguaggi automatici: Comune e Roushoum. Linguaggi bonus: Aquan, Nanico, Elfico, Terran e Sottocomune (o a seconda della regione del personaggio).
- Classe preferita: Mago.

Kuo-toa

I kuo-toa sono un popolo marittimo teocratico che abita nelle profondità dei mari e dei laghi del Sottosuolo. I chierici di Blibdoolpoolp, chiamati esecutori, esercitano il pugno di ferro sulla popolazione. Secondi come status sociale rispetto ai chierici sono i monaci, che sono conosciuti come sovrintendenti.

La maggior parte della vita e della società dei kuo-toa si concentra sulla religione. La chiesa forma il centro di ogni comunità, sia in senso fisico che metafisico. Ogni città dei kuo-toa è governata da un Consiglio Sommerso: un gruppo di nove chierici di alto livello che guidano i cittadini nella loro osservanza religiosa. Gli insediamenti kuo-toa più grandi di solito hanno chiese decorate che ospitano frequenti celebrazioni in onore della loro folle divinità, che chiamano la Madre del Mare. Un'enclave più piccola potrebbe avere solo un semplice santuario e periodiche visite da parte di un sacerdote di basso livello.

I kuo-toa trascorrono molto del loro tempo libero nelle polle per l'accoppiamento. I giovani kuo-toa nascono in queste polle protette e passano qui il loro primo anno di vita. Solo dopo che le loro qualità anfibie si sono completamente sviluppate possono lasciare le polle per diventare membri autonomi della società dei kuo-toa.

Personalità: I kuo-toa guardano tutti con sospetto; infatti, spesso riferiscono di trasgressioni reali o presunte dei membri stessi della loro famiglia ai chierici della comunità. La giustizia (o almeno il processo, la sentenza e la punizione) segue rapidamente.

I kuo-toa hanno una reputazione ben meritata per la loro pratica di negoziare con doppiezza con le altre razze, anche se i drow sono una notevole eccezione a questa regola. Il tipico kuo-toa non ha scrupoli a tradire la fiducia di qualcuno se sente che farlo è nel migliore degli interessi e non tende a produrre ripercussioni indesiderate.

Descrizione fisica: Un kuo-toa mostra delicate scaglie di pigmentazione cangiante. Il colore varia con l'umore, passando dal rosso scuro quando è arrabbiato al bianco quando è spaventato. Il corpo di un kuo-toa ha la forma di un basso umano grasso e tozzo, ma le braccia e le gambe sottili terminano con mani larghe e piedi allungati che assomigliano a pinne. L'aria intorno a un kuo-toa ha un debole odore di pesce marcio. Questo odore è naturale ma può essere potenziato mediante profumi di pesce di manifattura kuo-toa.

Relazioni: I kuo-toa mantengono relazioni amichevoli con i drow. Qualche tempo addietro nel lontano passato, dopo il conflitto di Sorath-Nu-Sum, il clero kuo-toa emanò alcuni editti che dichiaravano tutti i drow kuo-toa onorari e benvenuti negli insediamenti kuo-toa. Le sole porzioni di un insediamento kuo-toa in cui ai drow è proibito l'accesso sono la chiesa e le polle per l'accoppiamento. I kuo-toa tollerano anche la presenza dei servitori, schiavi e alleati dei drow, dando loro lo stesso livello di accesso che danno agli elfi scuri. Cosa dettò esattamente questo gesto espansivo rimane un mistero, ma molte comunità drow e kuo-toa hanno da allora stabilito pratiche commerciali di mutuo beneficio, e gli insediamenti misti non sono così insoliti.

I kuo-toa e i drow condividono un odio comune per gli svirfneblin, e le due razze molto spesso si riuniscono per cacciare gli

Illustrazione di Vance Kovacs



Duergar *Grimlock* *Crepuscolare* *Kuo-toa*

gnomi delle profondità. I gruppi di razziatori vittoriosi offrono i prigionieri svirfneblin alla chiesa dei kuo-toa come sacrificio.

Allineamento: Gli abitanti di superficie generalmente considerano i kuo-toa malvagi e detestabili, e questa valutazione non è una rappresentazione ingiusta dei chierici e dei monaci assetati di sangue della Madre del Mare. Tuttavia, i kuo-toa comuni di solito sono privi della crudeltà e dello zelo delle classi teocratiche e nobili. Questi kuo-toa spesso seguono filosofie neutrali (e ogni tanto anche buone), formando una maggioranza silenziosa in molti insediamenti kuo-toa. A causa della teocrazia repressiva sotto cui vivono, i kuo-toa non malvagi solitamente rimangono silenziosi, per timore che il loro atteggiamento li porti ad essere sacrificati alla Madre del Mare.

Religione: I chierici kuo-toa sono lesti a sradicare e censurare chiunque o qualunque cosa considerino una minaccia. A causa delle punizioni rapide e arbitrarie inferte dagli esecutori, il kuo-toa medio segue i rituali di Blibdoolpoolp e soddisfa le aspettative del clero, che sia o meno particolarmente pio.

Gli attuali editti dei sommi sacerdoti stabiliscono che Blibdoolpoolp richieda sacrifici frequenti, che devono essere annegati in speciali polle sacrificali. Se i chierici si sentono particolarmente benevoli, usano prigionieri o schivi (spesso svirfneblin) per soddisfare queste richieste. Tuttavia, se i chierici hanno la sensazione che il loro gregge non sia abbastanza fervente nella propria devozione, ogni sacrificio comprende uno o più devoti kuo-toa. I drow non vengono mai sacrificati a Blibdoolpoolp, e i servitori e gli schiavi dei drow di solito vengono anch'essi risparmiati.

Linguaggio: I kuo-toa parlano il Kuo-Toa, il Sottocomune e l'Aquan. Quanti vivono in comunità miste con i drow spesso parlano anche l'Elfico.

Nomi: I nomi propri dei kuo-toa solitamente riproducono i rumori dell'acqua corrente o gocciolante. I cognomi sono parole o frasi descrittive, spesso di natura religiosa.

Nomi maschili: Drapood, Jopaarg, Oomkaan, Moolowik, Nilbool, Poolidib, Poolp, Prin, Pripp, Prirr, Rripp, Rropp, Urlurg, Vuoor.

Nomi femminili: Bibble, Bilpl, Bilpli, Blipool, Lill, Lilli, Pliil, Pliili, Uustra.

Cognomi: Chosen (Prescelto), Devout (Devoto), Goddessgifted (Donatodalladea), Goodhunter (Buoncacciatore), Holy (Sacro), Motherblessed (Benedettodallamadre), Seachild (Figliodelmare), Seakin (Marittimo), Undrowned (Emerso).

Avventurieri: La società kuo-toa fornisce parecchi motivi a qualsiasi kuo-toa non conformista per aderire alla vita dell'avventuriero e viaggiare il più lontano possibile dalle aree controllate dal clero della Madre del Mare. Sfortunatamente, i kuo-toa di solito devono affrontare il pregiudizio da parte di tutte le altre razze, ad eccezione dei drow. Come risultato, spesso si uniscono a gruppi di avventurieri di razze miste, nella speranza che la diversità incoraggi l'accoglienza. I kuo-toa avventurieri spesso compiono pellegrinaggi annuali per sfruttare le polle per l'accoppiamento.

Regioni: I kuo-toa vivono nel Sottosuolo Superiore e Intermedio. Virtualmente tutti scelgono la regione kuo-toa, anche se i pochi kuo-toa che vanno all'avventura in superficie sono liberi di scegliere le regioni in cui abitano.

Tratti razziali dei kuo-toa

- +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, +2 all'Intelligenza, +4 alla Saggezza, -2 al Carisma. I kuo-toa sono forti, resistenti e saggi, ma hanno una sinistra reputazione.
- Taglia Media. I kuo-toa non hanno bonus né penalità dovuti alla taglia.
- La velocità base sul terreno di un kuo-toa è di 6 metri. Un kuo-toa ha anche una velocità di nuotare di 15 metri.
- Fulmine (Sop): Due o più kuo-toa chierici (esecutori) che collaborano possono generare un colpo di fulmine ogni 1d4 round. Gli esecutori devono unire le mani per scagliare il fulmine ma hanno solo bisogno di rimanere entro 9 metri l'uno dall'altro mentre lo costituiscono. Il fulmine che ne risulta infligge 1d6 danni per ogni esecutore, ma un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo dimezza questo ammontare (CD 11 + il più alto modificatore di Saggezza tra gli esecutori partecipanti + numero di esecutori).
- Appiccicare (Str): Un kuo-toa usa il proprio olio corporeo e altri materiali per dare al suo scudo un effetto simile alla carta moschicida, in grado di trattenere tutte le creature e gli oggetti che lo toccano. Qualsiasi creatura che compie un attacco in mischia fallito contro un kuo-toa deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 11 + modificatore di Cos del kuo-toa), o la sua arma rimane appiccicata allo scudo e viene strappata dalle mani di chi la impugnava. Una creatura che usa un'arma naturale viene automaticamente coinvolta in un lotta, se rimane appiccicata. Un kuo-toa impiega un'ora e materiali speciali del costo di 20 mo per ricoprire lo scudo con la sostanza appiccicosa, ma questa secrezione rimane appiccicosa per un lasso di tempo fino a tre giorni, oppure fino a che non riesce a catturare qualcuno o qualcosa, quale delle due cose si verifica prima. Riuscire a intrappolare una creatura o un oggetto esaurisce l'effetto appiccicoso, quindi lo scudo non può intrappolare altre creature od oggetti fino a che non viene di nuovo ricoperto. Staccare un'arma o un arto appiccicati a uno scudo richiede una prova di Forza con CD 20.
- Resistenza all'elettricità 10 (Str): I kuo-toa sono naturalmente resistenti all'elettricità.
- Immunità (Str): Un kuo-toa è immune a veleni e paralisi.
- Vista acuta (Str): Un kuo-toa ha un'eccellente capacità visiva, grazie ai suoi due occhi indipendenti. La sua vista è così acuta che può vedere un oggetto o una creatura in movimento anche se è invisibile o etereo. Questi oggetti o creature possono evitare di essere notati dai kuo-toa solo rimanendo perfettamente immobili.
- Scivolare (Str): Un kuo-toa secerne una pellicola oleosa che lo rende difficile da afferrare o da intrappolare con un calappio. Le ragnatele (magiche o normali) non hanno effetto sui kuo-toa, e di solito riescono a liberarsi divincolandosi da molte delle altre forme di costrizione.
- Cecità alla luce (Str): L'improvvisa esposizione alla luce intensa (come la luce solare o un incantesimo *luce diurna*) acceca un kuo-toa per 1 round. Inoltre, subisce una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, tiri salvezza e le prove mentre agisce in piena luce.
- Anfibio (Str): I kuo-toa possono respirare sia l'aria che sott'acqua senza difficoltà e sono in grado di sopravivere per periodi indefiniti in entrambi gli ambienti.
- Bonus di armatura naturale (Str): Un kuo-toa ha un bonus di armatura naturale +6 alla Classe Armatura grazie alla sua pelle scagliosa.
- Bonus razziali: Un kuo-toa ha un bonus razziale di +8 alle prove di Artista della Fuga e un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare.
- Familiarità con le armi: Un kuo-toa può considerare i bastoni tenaglia (vedi Capitolo 5: "Equipaggiamento e oggetti magici") come armi da guerra invece che armi esotiche.

- Dadi Vita razziali: Un personaggio kuo-toa inizia con due livelli da umanoide mostruoso, che gli forniscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e un bonus ai tiri salvezza base pari a Temp +0, Rifl +3, Vol +3.
- Abilità razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un kuo-toa gli forniscono punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore Int). Le sue abilità di classe sono Artigianato (qualsiasi), Artista della Fuga, Ascoltare, Cercare, Conoscenze (qualsiasi), Muoversi Silenziosamente e Osservare.
- Talenti razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un kuo-toa gli conferiscono un talento.
- Linguaggi automatici: Kuo-Toa, Sottocomune e Aquan. Linguaggi bonus: Comune, Nanico, Elfico e Serusan (o a seconda della regione del personaggio).
- Classe preferita: Ladro.
- Modificatore di livello: +3.

slyth

Creduti da alcuni dei genasi discendenti da umani accoppiatisi con elementali della terra e dell'acqua, gli slyth sono mutaforma umanoidi che si trovano in piccoli numeri in tutto il Sottosuolo. Un'altra teoria rintraccia le loro origini nelle sperimentazioni degli aboleth con gli umani e i derro, mentre un'antica leggenda afferma che gli slyth erano in realtà stati creati da Shar, che modellò un cubo gelatinoso dandogli la forma di un umanoide e poi vi soffiò dentro la vita. Un altro mito ancora racconta la stessa storia ma stabilisce che Chauntea creò gli slyth per occuparsi delle profondità della terra.

Sebbene la loro origine rimanga un mistero, gli slyth si occupano con passione del mondo del Sottosuolo e lavorano per assicurarsi che le molte razze e specie che vi vivono non lo distruggano. Gli slyth sono pochi di numero ma forti come influenza. Vivono a lungo e rendono la loro presenza nota in molti modi.

Personalità: Gli slyth si considerano i custodi e i guardiani del Sottosuolo. In pace con il mondo naturale, pensano sia loro dovere aiutare gli altri a interagire armoniosamente con l'ambiente.

Siccome mantengono relazioni amichevoli con la maggior parte delle razze, gli slyth sono benaccolti praticamente ovunque. Nelle comunità pacifiche, offrono consiglio sull'allevamento degli animali, la coltivazione del cibo o l'agricoltura. In aree minacciate dai conflitti, spesso fungono da arbitri. Tuttavia, quando le ostilità tra fazioni e le scorrerie sfociano in reali stati di guerra, gli slyth rifiutano di schierarsi, ma semplicemente se ne vanno. In tempi di aperto conflitto, gli slyth si ritirano in nicchie lontanissime, che sono difficili, se non impossibili, da trovare per chiunque non possieda la loro forma alternativa.

Descrizione fisica: In forma umanoide, uno slyth sembra un umano calvo, leggermente più alto della media, con lineamenti più morbidi e arrotondati. La tonalità della pelle può variare di colore, ma le sfumature marroni sono le più comuni. La vera forma dello slyth è quella di un'amorfa creatura melmosa il cui corpo è una mezza via tra un solido e un liquido. In questa forma, sembra una pozzanghera di sciroppo, fango oppure olio.

Relazioni: In generale, gli slyth vanno d'accordo con quasi tutte le razze umanoidi e umanoidi mostruose, in particolare gli svirfneblin e gli orog. Gli aboleth e gli illithid scatenano la collera degli slyth; infatti, questi ultimi sono conosciuti per aver cambiato strada pur di evitare gli insediamenti dei mind flayer.

Allineamento: Gli slyth inequivocabilmente preferiscono la neutralità. Nessun membro di un'altra razza ha mai incontrato uno slyth che non fosse neutrale. Forse questa predilezione per la neutralità indica che gli slyth sono in qualche modo parte dell'essenza stessa della natura, o forse risulta dalla loro educazione o dal loro ambiente. Oscure dicerie speculano che gli slyth bambini che sono inclini ad incalliti allineamenti estremi vengano abbandonati, e ben pochi, se non nessuno, sopravvivono.

Religione: La profonda spiritualità degli slyth di solito si manifesta nell'adorazione di una delle divinità di Faerûn. Chauntea, la Madre Terra, è popolare tra gli slyth con tendenze buone, e Shar è la divinità scelta da quelli con tendenze malvagie.

Linguaggio: Gli slyth parlano il Comune e il Sottocomune. Molti parlano almeno un altro linguaggio elementale, umanoide o umanoide mostruoso, anche se parecchi slyth potenti integrano la loro maestria linguistica con la magia, come con un *elmo della comprensione dei linguaggi* oppure con *pozioni di linguaggi.*

Nomi: I nomi degli slyth riflettono il loro interesse per la natura. I nomi propri sono spesso onomatopeici, ricordando i rumori naturali del Sottosuolo. Un tipico cognome è una parola composta che unisce due aspetti del mondo naturale.

Nomi maschili: Drypp, Garock, Glythum, Ploawp, Rumble.

Nomi femminili: Ffflla, Mrrwa, Ploosh, Scritch, Shooh.

Cognomi: Deepflight (Voloradente), Glowstone (Pietralucente), Mushroomlake (Lagodifunghi), Rockridge (Sporgenzarocciosa), Rockriver (Fiumepietroso), Silentcave (Cavernasilente), Swiftlight (Lucelesta).

Avventurieri: Siccome le famiglie di slyth normalmente si insediano in un'area e ne diventano i custodi, gli slyth che acquisiscono classi generalmente diventano druidi o ranger. Anche gli slyth popolani o combattenti si dedicano allo studio dell'allevamento degli animali e tentano di imparare di più sulla natura. Alla fine, questi slyth dotati di classe abbandonano la comunità, in cerca di altre aree che abbiano maggiore necessità. A volte uno slyth viaggia ed esplora per molti anni prima di trovare un posto che gli sembra adatto.

Regioni: Gli slyth vivono in tutti i livelli del Sottosuolo, ma solo nel Sottosuolo Inferiore la popolazione è abbastanza grande da garantire insediamenti permanenti. Virtualmente tutti gli slyth scelgono la regione slyth.

Tratti razziali degli slyth

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Saggezza. Gli slyth sono saggi sulle vie della natura e ragionevolmente agili, ma la loro forma amorfa non è particolarmente forte.
- Taglia Media. Gli slyth non hanno bonus né penalità dovuti alla taglia.
- La velocità base sul terreno di uno slyth è di 9 metri. Uno slyth in forma amorfa (vedi sotto) ha una velocità di nuotare di 9 metri.
- Forma alternativa (Sop): Come azione standard, uno slyth può cambiare forma, assumendo una forma amorfa. Qualsiasi equipaggiamento che lo slyth sta indossando o trasportando si trasforma per diventare parte della sua nuova forma. L'armatura materiale (compresa l'armatura naturale) diventa inutile, anche se il bonus di Destrezza, il bonus di deviazione e qualsiasi bonus di armatura derivante da effetti di forza (ad esempio, dall'incantesimo *armatura magica*) dello slyth si applicano ancora. Nella sua forma amorfa, non può essere attaccato ai fianchi o stordito ed è immune ai colpi critici, ma non può attaccare né lanciare incantesimi con componenti verbali, somatiche, materiali o focus. (Questa limitazione non esclude gli incantesimi che lo slyth potrebbe aver preparato sfruttando i talenti di metamagia Escludere Materiali, Incantesimi

Immobili e Incantesimi Silenziosi.) Lo slyth perde tutte le altre capacità soprannaturali mentre è in forma amorfa e i suoi oggetti magici smettono di funzionare. La sua forma amorfa è praticamente fluida e priva di ossa, rendendolo in grado di passare attraverso buchi o strette aperture piccole fino a 5 cm di diametro. Recuperare la sua forma normale è un'azione di round completo che non provoca un attacco di opportunità. Uno slyth può rimanere in forma amorfa fino a 10 minuti per livello di classe, ma dopo aver ripreso la sua forma normale non può cambiare di nuovo per un periodo di tempo pari al tempo trascorso in forma amorfa.

- Respirare sott'acqua (Str): Uno slyth può respirare sott'acqua per un tempo indefinito.
- Immunità (Str): Grazie alle loro capacità di mutazione, gli slyth sono immuni a metamorfosi e veleni.
- Resistenze (Str): Uno slyth ha resistenza sonora 5.
- Bonus razziali: Uno slyth ha un bonus razziale di +4 alle prove di Artista della Fuga, Camuffare e Sopravvivenza.
- Familiarità con le armi: Uno slyth può considerare le lame volteggianti (vedi Capitolo 5: "Equipaggiamento e oggetti magici") come armi da guerra invece che armi esotiche.
- Linguaggi automatici: Comune e Sottocomune. Linguaggi bonus: Aquan, Elfico, Gnomesco e Terran (o a seconda della regione del personaggio).
- Classe preferita: Druido.
- Modificatore di livello: +2.

svirfneblin

Silenziosi e prudenti, gli svirfneblin (o gnomi delle profondità) vivono in miniere e caverne molto al di sotto della superficie del mondo. Mentre gli gnomi delle rocce dei Reami di Sopra sono conosciuti per il loro sconfinato ottimismo e l'allegra malizia, gli gnomi delle profondità sono creature sospettose e serie. I loro patrimoni sono celati alle razze predatrici che condividono con loro il Sottosuolo poiché solo la prudenza, la furtività e la collaborazione con gli altri della loro specie si frappone tra gli svirfneblin e una fine terribile.

Gli svirfneblin sono artigiani, minatori e tagliatori di pietre molto esperti. I loro lavori fatti a mano sono apprezzati in tutti i Reami di Sotto, e gli gnomi delle profondità più coraggiosi sono benaccolti come mercanti neutrali da molte razze del Sottosuolo. Sono ottime guide, esploratori e saccheggiatori poiché spesso conoscono passaggi e *portali* da tempo dimenticati dalle altre razze, e ben pochi possono competere con la furtività o l'astuzia degli svirfneblin ranger che sorvegliano il loro territorio.

Personalità: Gli gnomi delle profondità sono sospettosi e lenti nel concedere la propria fiducia. Hanno uno scarso desiderio di incontrare nuove persone, quindi la maggior parte degli gnomi delle profondità sembrano torvi, imbronciati e pessimisti agli altri. Tuttavia, chiunque si prenda il disturbo di fare amicizia con uno svirfneblin, di solito scopre che quest'ultimo è un compagno leale e intrepido la cui apparenza pragmatica è bilanciata da un contorto spirito di autocritica.

Gli svirfneblin ammirano gli oggetti metallici e le armi ben lavorati, ma amano la bellezza delle pietre preziose con una passione che sembra impossibile per creature con una personalità così austera. Sono diligenti, industriosi e infaticabili nella ricerca della perfezione. Gli gnomi delle profondità credono che qualsiasi cosa valga la pena fare valga la pena farla bene, senza preoccuparsi di quanto tempo ci voglia o quanto risulti difficile.

Descrizione fisica: Uno gnomo delle profondità è alto tra 90 e 105 cm e pesa tra 20 e 22,5 kg. È magrissimo e slanciato, con un corpo duro come una lastra di pietra. La pelle potrebbe essere color grigio maculato oppure bruno grigiastro (in tinta con le rocce

Illustrazione di Vance Kovacs



Svirfneblin *Slyth* *Derro*

intorno alla sua dimora), e gli occhi sono grigio scuri o neri. Uno svirfneblin femmina ha i capelli dello stesso colore degli occhi, ma un maschio è completamente calvo e glabro.

Relazioni: Gli gnomi delle profondità sono decisamente sospettosi nei confronti di tutte le razze, in particolare dei drow e dei kuo-toa. Per uno svirfneblin, uno straniero è un nemico, e il miglior modo per trattare i nemici è di evitarli completamente. Gli gnomi delle profondità con piacere accolgono i crepuscolari e gli slyth, poiché questi esseri raramente li minacciano. Ma trattano con molta cautela i grimlock e gli orog, avendo imparato che i membri di queste razze sono fin troppo desiderosi di depredare gli altri che sono troppo deboli per difendersi. Gli svirfneblin commercianti si preoccupano di incontrare i mercanti delle altre razze in caverne neutrali dotate di parecchie uscite potenziali, nel caso gli accordi vadano male.

Allineamento: Gli svirfneblin credono che la loro sopravvivenza dipenda dall'evitare impicci con altre razze, per questo preferiscono decisamente gli allineamenti neutrali. Sebbene raramente desiderino il male per gli altri, non sono neanche particolarmente disponibili ad assumersi dei rischi in nome degli altri.

Religione: Come molti altri gnomi, gli svirfneblin venerano il pantheon gnomesco. Il loro patrono speciale è Callarduran Smoothhands, il Signore della Pietra.

Linguaggio: Gli svirfneblin parlano il Gnomesco e il Sottocomune. Quelli che hanno motivo di trattare con esterni spesso imparano anche l'Aquan, il Comune, il Nanico, l'Elfico o il Kuo-Toa.

Nomi: I nomi propri degli svirfneblin suonano in qualche modo gutturali ma sono molto più semplici dei nomi adottati dai loro cugini nei Reami di Sopra. I cognomi degli svirfneblin sono descrittivi e spesso hanno a che fare con gemme o lavori in pietra.

Nomi maschili: Belwar, Kronthud, Durthmeck, Schneltheck, Thulwar, Walschud.

Nomi femminili: Beliss, Durthee, Ivridda, Lulthiss, Schnella, Thulmarra.

Cognomi: Gemcutter (Tagliagemme), Ironfoot (Piedediferro), Rockhewer (Spaccapietre), Seamfinder (Scoprigiacimenti), Stonecutter (Tagliapietre).

Avventurieri: Anche se la maggior parte degli svirfneblin non sono fatti per l'avventura, sono senza dubbio le guide, gli esploratori e i ricognitori migliori del Sottosuolo. Veloci, intelligenti e furtivi, gli svirfneblin hanno una prodigiosa abilità nel trovare la strada attraverso gli squallidi labirinti del Sottosuolo e nell'evitare gli incontri pericolosi lungo il cammino. Alcuni rari svirfneblin trovano la loro strada nella vita da avventuriero servendo come guida per gruppi composti da altre razze.

Regioni: Gli svirfneblin di norma scelgono la regione degli gnomi delle profondità, come decritto nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

Tratti razziali degli svirfneblin

- -2 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Saggezza, -4 al Carisma. Questi modificatori sostituiscono i modificatori ai punteggi di caratteristica degli gnomi delle rocce.
- Taglia Piccola. Uno svirfneblin ha un bonus di +1 alla Classe Armatura, un bonus di +1 al tiro per colpire, e un bonus di +4 alle prove di Nascondersi, ma i suoi limiti di sollevamento e trasporto sono tre quarti di quelli di un personaggio Medio.
- La velocità base sul terreno di uno svirfneblin è di 6 metri.
- Scurovisione: Uno svirfneblin ha scurovisione fino a 36 metri.
- Bonus razziali: Uno svirfneblin ha un bonus razziale di +2 a tutti i tiri salvezza, un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni, un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro coboldi e goblinoidi e un bonus razziale di +2 alle prove di Artigianato (alchimia) e Ascoltare. Inoltre, riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi, che aumenta a +4 in ambienti sotterranei.
- Bonus di schivare +4 alla Classe Armatura contro tutte le creature.
- Resistenza agli incantesimi: Uno svirfneblin ha una resistenza agli incantesimi pari a 11 + livello di classe.
- Esperto minatore: Questa capacità garantisce a uno svirfneblin un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare effettuate per notare insoliti lavori in muratura. Uno gnomo delle profondità che semplicemente arriva entro 3 metri da un insolito lavoro in muratura ha diritto a una prova di Cercare come se stesse attivamente cercando, e può usare l'abilità Cercare per trovare trappole fatte in pietra come farebbe un ladro. Uno svirfneblin può anche intuire la profondità, percependo la sua profondità approssimativa sottoterra.
- Capacità magiche: 1 volta al giorno - *camuffare se stesso, cecità/sordità, sfocatura*. Livello dell'incantatore pari al livello di classe dello svirfneblin. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma ma include un modificatore razziale di +4.
- Anti-individuazione (Sop): Uno svirfneblin irradia con continuità un effetto di *anti-individuazione* come per l'incantesimo (livello dell'incantatore pari al livello di classe dello svirfneblin).
- Aggiungere +1 alla Classe di Difficoltà per tutti i tiri salvezza contro incantesimi di illusione lanciati dagli svirfneblin.
- Familiarità con le armi: Uno svirfneblin può considerare i martellipicca gnomeschi come armi da guerra invece che armi esotiche.
- Linguaggi automatici: Comune, Gnomesco, Sottocomune. Linguaggi bonus: Nanico, Elfico, Gigante, Goblin, Orchesco e Terran. Inoltre, uno svirfneblin può usare *parlare con gli animali* come capacità magica una volta al giorno per parlare con un mammifero scavatore (1° livello dell'incantatore, indipendentemente dall'attuale livello di personaggio dello svirfneblin).
- Classe preferita: Ladro.
- Modificatore di livello: +3.

Altre razze per personaggi

Mentre creature come drow, grimlock e svirfneblin sono le razze più diffuse e rappresentative del Sottosuolo, molte altre creature intelligenti vivono anch'esse nei Reami di Sotto. Alcune sono così aliene e bizzarre che sarebbe difficile immaginarle come personaggi giocanti, mentre altre sono semplicemente tanto potenti da essere adatte solo per i più alti livelli di gioco. Le razze qui presentate sono ragionevolmente umanoidi come forma e potrebbero inserirsi abbastanza facilmente in una campagna ambientata nel Sottosuolo.

Tabella 1-2: Altre razze del sottosuolo

Razza	Dadi Vita iniziali	Modificatore di livello	Classe preferita
Derro	3d8	+1	Stregone
Mind flayer	8d8	+7	Mago
Minotauro	6d8	+2	Barbaro
Orog	per classe	+2	Guerriero
Quaggoth	3d8	+2	Barbaro
Tanarukk	5d8	+3	Barbaro
Troglodita	2d8	+2	Chierico

Delle razze indicate sotto, l'orog e il tanarukk sono descritti nel manuale di Forgotten Realms *Razze di Faerûn*. Il *Manuale dei Mostri* descrive il derro, il mind flayer, il minotauro e il troglodita, mentre *Mostri di Faerûn* presenta il quaggoth: La Tabella 1-2 elenca i Dadi Vita iniziali, il modificatore di livello e la classe preferita per ognuna di queste razze mostruose. Una descrizione generale di ogni razza e del suo livello effettivo del personaggio (LEP) viene fornita dopo la tabella.

Derro (LEP 4)

I derro sono molto diffusi e possono essere trovati in piccole bande quasi ovunque. Recinti di derro esistono nel bel mezzo di molte città di drow e duergar, e rifugi indipendenti di derro infestano le più oscure regioni dei Reami di Sotto. Esploratori e razziatori di questa razza perlustrano i tunnel vicino ai loro insediamenti in cerca di vittime incaute da schiavizzare e tormentare.

Intelligenti, furtivi e crudelmente folli, i derro difficilmente intraprendono la vita dell'avventuriero per propria scelta. Tuttavia, non è insolito per un derro solitario dedicarsi a una qualche strana missione, come collezionare un particolare tipo di gemma per qualche chimerico oggetto magico oppure uccidere quante più creature possibili di una razza particolare. Ad altri derro vengono assegnate missioni specifiche dai potenti saggi della loro razza. Questi derro in missione potrebbero attaccarsi a qualche conveniente banda di compagni per ottenere i loro fini irrazionali.

Mind flayer (LEP 15)

Gli illithid bramano la conoscenza, e molti di essi viaggiano in lungo e in largo alla ricerca di segreti arcani e conoscenze perdute. Esplorano tombe dimenticate, spiano gli usi e costumi delle altre razze e saccheggiano i magazzini magici dei loro rivali: lo stesso tipo di attività che di solito perseguono gli avventurieri di superficie che compiono ricerche nel Sottosuolo.

Freddi, calcolatori e completamente autosufficienti, gli illithid sono alleati pericolosi e compagni inaffidabili. Pochi mind flayer pensano vi sia una qualche causa o compagno per cui valga la pena morire. A causa delle loro esigenze alimentari, se non per altro, molti mind flayer sono semplicemente incapaci di diventare veramente buoni, ma lo sporadico individuo eccezionale che limita il proprio nutrimento ai cervelli di creature non senzienti potrebbe diventare neutrale, o possibilmente anche buono in casi estremi.

Minotauro (LEP 8)

Con l'eccezione della vasta regione conosciuta come Labirinto, i minotauri controllano pochi reami nel Sottosuolo. La maggior parte vive altrove, spesso servendo come predatori, mercenari e schiavi in grandi città di drow e duergar. I minotauri tendono ad essere crudeli, ottusi e violenti, ma sono leali ai loro compagni e impavidi in battaglia.

Un minotauro avventuriero può viaggiare liberamente attraverso i domini di molte razze del Sottosuolo, mettendo in vendita la sua spada al miglior offerente. I minotauri che si volgono al bene spesso si sforzano di infrangere il potere di razze schiaviste e combattere furiosamente per l'emancipazione dei prigionieri.

Orog (LEP 3)

Gli orog, od orchi delle profondità, sono creature guerriere in perenne rivalità con i nani per la loro abilità nel costruire armi e altre macchine da guerra. A differenza dei loro cugini orchi di superficie, gli orog si riuniscono in grandi città e si considerano una razza marziale, non selvaggia. In aree vulcaniche spesso si possono trovare isolate città di orog, siccome gli orchi delle profondità sono assuefatti alle temperature estreme e preferiscono i siti termicamente attivi per le loro potenti forge.

Gli orog sono crudeli, forti e dispotici, ma non sadici come i derro né universalmente ostili alle altre creature come i mind flayer o i trogloditi. Di conseguenza, gli orog tendono ad andare all'avventura abbastanza spesso. Forte e abile in combattimento, un orog mercenario ha ben poche difficoltà a trovare lavoro nel Sottosuolo. Gli orog sono coraggiosi, e si può essere certi che compiranno ogni sforzo per raggiungere qualsiasi scopo ritengano degno di essere perseguito.

Quaggoth (LEP 5)

Ferine bande di quaggoth infestano molte delle porzioni più solitarie del Sottosuolo, vivendo come erranti bande di predoni che attaccano qualsiasi cosa possano catturare. Assetati di sangue e selvaggi, i quaggoth possono calarsi in un'urlante frenesia animale alla minima provocazione, perdendo qualsiasi parvenza di ragione fino a che non distruggono (o non vengono distrutti da) qualunque nemico capiti loro di incontrare.

Come i minotauri, i quaggoth si possono trovare di frequente come schiavi e combattenti nelle città delle popolazioni più civilizzate. I quaggoth mercenari possono trovare lavoro quasi ovunque. Anche se pochi in realtà diventano avventurieri, alcuni si sono elevati al di sopra della sete di sangue e della violenza priva di senso dei loro simili per diventare i valenti compagni di gruppi di avventurieri. I quaggoth buoni spesso si oppongono alla tirannia di quelle razze malvagie che tengono in schiavitù i loro simili.

Tanarukk (LEP 8)

Creature stirpeplanari generate da orchi e demoni, i tanarukk sono forti, robusti e feroci in battaglia. La maggior parte dei tanarukk del Sottosuolo si trova nel Nord, in mezzo alle rovine dell'antico reame nanico di Ammarindar. Migliaia di queste creature formano il cuore dal pugno di ferro della Legione Pestilenziale di Kaanyr Vhok, un feroce esercito che deve ancora provare il sapore della sconfitta nelle interminabili faide e scaramucce del Sottosuolo.

I tanarukk spesso se ne vanno per la loro strada come avventurieri, nella speranza di trovare un posto per se stessi a forza delle loro abilità e crudeltà in combattimento. Preferiscono stabilirsi in insediamenti di orog e orchi, dove la loro discendenza è un vantaggio invece che uno svantaggio, ma i tanarukk possono essere trovati come guardie del corpo di elite dei drow nobili, dei mind flayer mercanti e dei demoni signori della guerra.

Troglodita (LEP 4)

Nauseanti e repellenti, i trogloditi sono universalmente disprezzati da tutte le altre razze del Sottosuolo. Tuttavia, a causa della loro ferocia in battaglia, i trogloditi predoni e razziatori spesso trovano impiego negli eserciti dei Casati drow o come mercenari al servizio di altre razze. I trogloditi vedono le altre creature come "compagni di tribù" oppure come "carne". Di conseguenza, raramente rimangono leali a un alleato o a un datore di lavoro più a lungo di quanto non richieda a riempirsi la pancia e saziare la loro brama di sangue e tesori.

Come gli svirfneblin, i trogloditi spesso conoscono strade poco frequentate attraverso il Sottosuolo e possono essere guide estremamente valide. Pochi viaggiatori, però, desiderano seguire dove i trogloditi con ogni probabilità potrebbero condurli.

Età, altezza e peso

I dettagli dell'età, del sesso, dell'altezza, del peso e dell'aspetto del personaggio sono a scelta del giocatore. Tuttavia, se si desiderano alcune linee guida generiche che aiutino a determinare questi dettagli, fare riferimento alla Tabelle da 1-3 a 1-5.

Età del personaggio

L'età del personaggio viene determinata dalla scelta del giocatore della razza e della classe, come indicato nella Tabella 1-3: "Età iniziale casuale". Bisogna trovare l'età in cui il personaggio raggiunge la maturità nella prima colonna, poi tirare i dadi indicati nella colonna per la classe iniziale del personaggio e sommare quegli anni. Il risultato è l'età iniziale del personaggio.

Tabella 1-3: Età iniziale casuale

Razza	Maturità	Barbaro Ladro Stregone	Bardo Guerriero Paladino Ranger	Chierico Druido Monaco Mago
Chitina	15 anni	+1d4 anni	+1d6 anni	+2d6 anni
Crepuscolare	13 anni	+1d4 anni	+1d4 anni	+2d4 anni
Drow	110 anni	+4d6 anni	+6d6 anni	+10d6 anni
Duergar	40 anni	+3d6 anni	+5d6 anni	+7d6 anni
Grimlock	12 anni	+1d4 anni	+1d6 anni	+2d4 anni
Imaskari delle profondità	20 anni	+4d6 anni	+6d6 anni	+3d6 anni
Kuo-toa	10 anni	+2d6 anni	+1d6 anni	+3d6 anni
Slyth	30 anni	+3d6 anni	+2d6 anni	+4d6 anni
Svirfneblin	20 anni	+2d4 anni	+3d6 anni	+4d6 anni

I punteggi delle caratteristiche fisiche di un personaggio cambiano con l'avanzare dell'età, come descritto nel *Manuale del Giocatore*. La Tabella 1-4 fornisce le età a cui ogni razza raggiunge ogni categoria di età, e le note in fondo alla tabella specificano i modificatori ai punteggi di caratteristica per ogni categoria.

Tabella 1-4: Effetti dell'invecchiamento

Razza	Mezz'età[1]	Vecchiaia[2]	Venerabile[3]	Età massima
Chitina	40 anni	60 anni	80 anni	+2d20 anni
Crepuscolare	100 anni	200 anni	300 anni	+2d% anni
Drow	175 anni	263 anni	350 anni	+4d% anni
Duergar	125 anni	188 anni	250 anni	+2d% anni
Grimlock	30 anni	45 anni	60 anni	+2d12 anni
Imaskari delle profondità	55 anni	110 anni	150 anni	+4d% anni
Kuo-toa	20 anni	40 anni	50 anni	+2d10 anni
Slyth	60 anni	90 anni	120 anni	+2d20 anni
Svirfneblin	80 anni	120 anni	160 anni	+2d% anni

[1] Mezz'età, -1 a For, Des e Cos; +1 a Int, Sag e Car.
[2] Vecchiaia, -2 a For, Des e Cos; +1 a Int, Sag e Car.
[3] Venerabile, -3 a For, Des e Cos; +1 a Int, Sag e Car.

Altezza e peso

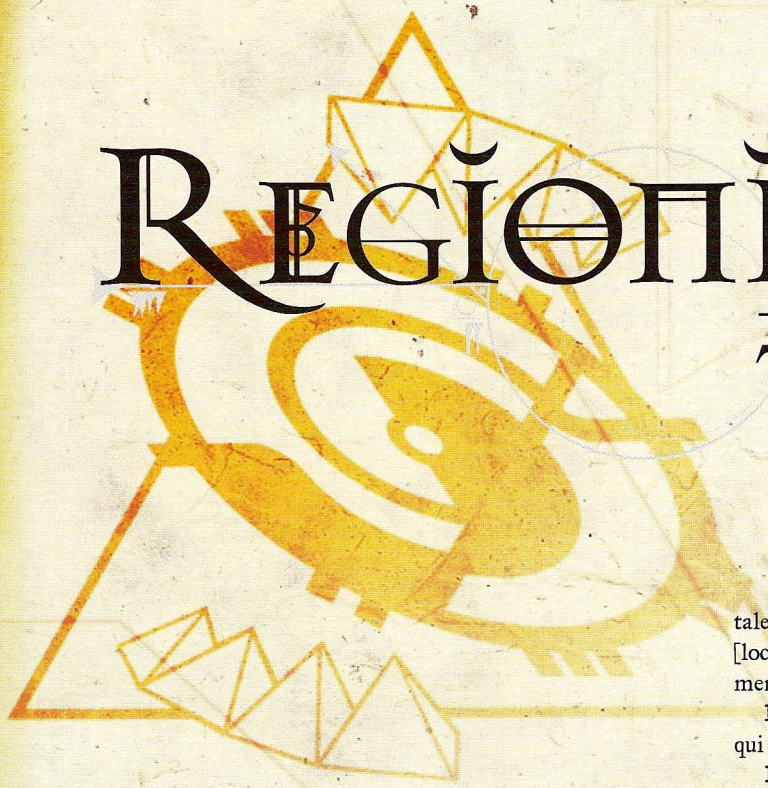
Scegliere l'altezza e il peso del proprio personaggio tra le variabili menzionate nell'appropriata descrizione della razza, oppure determinarle casualmente utilizzando la Tabella 1-5: "Altezza e peso casuali". Le informazioni qui riportate fungono da supplemento a quelle fornite nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*.

Per prima cosa determinare l'altezza e il peso base secondo la razza. Poi, tirare i dadi indicati per il modificatore di altezza di quella razza e sommare quel numero di centimetri all'altezza base del personaggio. Quindi moltiplicare quello stesso tiro di dado per l'appropriato modificatore di peso e sommare quei chili al peso base del personaggio.

Tabella 1-5: Altezza e peso casuali

Razza	Altezza base	Modificatore altezza	Peso base	Modificatore peso
Chitina maschio	92,5 cm	+2d8 x 2,5 cm	33,5 kg	x (1d4 x 0,5) kg
Chitina femmina	80 cm	+2d8 x 2,5 cm	23,5 kg	x (1d4 x 0,5) kg
Imaskari delle profondità maschio	145 cm	+2d10 x 2,5 cm	63 kg	x (1d6 x 0,5) kg
Imaskari delle profondità femmina	130 cm	+2d10 x 2,5 cm	43 kg	x (1d6 x 0,5) kg
Drow maschio	130 cm	+2d6 x 2,5 cm	40 kg	x (1d6 x 0,5) kg
Drow femmina	135 cm	+2d6 x 2,5 cm	45 kg	x (1d6 x 0,5) kg
Duergar maschio	122,5 cm	+2d4 x 2,5 cm	55 kg	x (2d4 x 0,5) kg
Duergar femmina	107,5 cm	+2d4 x 2,5 cm	40 kg	x (2d4 x 0,5) kg
Crepuscolare maschio	75 cm	+1d4 x 2,5 cm	12,5 kg	x 0,5 kg
Crepuscolare femmina	75 cm	+1d4 x 2,5 cm	12,5 kg	x 0,5 kg
Grimlock maschio	132,5 cm	+2d12 x 2,5 cm	70 kg	x (1d6 x 0,5) kg
Grimlock femmina	112,5 cm	+2d10 x 2,5 cm	70 kg	x (1d6 x 0,5) kg
Kuo-toa maschio	142,5 cm	+2d4 x 2,5 cm	42,5 kg	x (1d4 x 0,5) kg
Kuo-toa femmina	147,5 cm	+2d6 x 2,5 cm	45 kg	x (1d4 x 0,5) kg
Slyth maschio	155 cm	+2d10 x 2,5 cm	67,5 kg	x (2d6 x 0,5) kg
Slyth femmina	135 cm	+2d10 x 2,5 cm	50 kg	x (2d6 x 0,5) kg
Svirfneblin maschio	95 cm	+1d6 x 2,5 cm	18,5 kg	x (1d4 x 0,5) kg
Svirfneblin femmina	80 cm	+1d6 x 2,5 cm	16 kg	x (1d4 x 0,5) kg

Regioni & Talenti



Gli abitanti del Sottosuolo hanno sviluppato una varietà di tecniche di combattimento specializzate, segreti di conoscenze magiche e rari talenti introvabili in altre terre. I personaggi provenienti da tutto il mondo superiore frequentemente scendono nelle viscere della terra in cerca di queste conoscenze nascoste, desiderosi di scoprire talenti segreti che forniranno loro un vantaggio sui nemici sia nei Reami di Sopra che nei Reami di Sotto.

Regioni dei personaggi

Un certo numero di regioni adatte al Sottosuolo sono presentate nell'*Ambientazione di Forgotten Realms*, compresi nani grigi, elfi drow, gnomi delle profondità e orchi. Questa sezione introduce cinque nuove regioni basate sulla razza (chitina, crepuscolare, grimlock, kuo-toa e slyth) e una nuova regione territoriale (Profondo Imaskar).

Legenda delle descrizioni delle regioni

Le informazioni in ognuna delle regioni sono presentate nel seguente ordine.

Classe prevalente: Ogni regione del Sottosuolo ha una o più classe prevalente associate ad essa. Una classe prevalente è una classe di personaggio che è particolarmente comune o rappresentativa di una particolare terra o razza. Un personaggio che seleziona quella regione come sua regione nativa e ha una delle sue classi prevalenti può scegliere i talenti regionali indicati nella descrizione (purché soddisfi qualsiasi altro prerequisito). Ottiene anche la propria scelta dell'equipaggiamento bonus qui indicato. Un personaggio di qualsiasi altra classe non può selezionare questi talenti regionali (a meno che non abbia gradi in Conoscenze [locali] per quella regione; vedi sotto) e non ottiene l'equipaggiamento bonus indicato per quella regione.

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

Linguaggi bonus: Un personaggio di 1° livello con un alto punteggio di Intelligenza può scegliere un linguaggio da questa voce per ogni punto di bonus all'Intelligenza.

Talenti regionali: Qui vengono indicati i talenti specifici per i personaggi della regione. I talenti regionali di solito sono esclusivi per i personaggi che scelgono una classe prevalente per una particolare regione. Tuttavia, un personaggio con 2 gradi in Conoscenze (locali) pertinenti ad una certa regione che non sia la sua si qualifica comunque per selezionare i talenti regionali di quella regione.

Equipaggiamento bonus: Un personaggio che sceglie una classe prevalente nella propria regione nativa ottiene equipaggiamento bonus al 1° livello, in aggiunta a qualsiasi denaro iniziale abbia basato sulla propria scelta di classe. Può scegliere solo uno dei pacchetti equipaggiamento qui indicati. Gli oggetti contrassegnati con un asterisco (*) sono oggetti perfetti.

Regioni per i personaggi al di sopra del 1° livello

Un personaggio di una razza potente potrebbe essere l'equivalente di un personaggio di 2°, 3° o 4° livello, anche con un solo livello di classe. Se il personaggio ha Dadi Vita razziali prima di aggiungere il suo primo livello di una classe del personaggio, può ancora scegliere una regione, e se soddisfa i requisiti della classe prevalente, ottiene l'accesso ai suoi talenti regionali, linguaggi bonus e automatici, ed equipaggiamento bonus proprio come qualsiasi altro personaggio. In generale, un personaggio all'inizio di livello superiore al 1° dovrebbe essere equipaggiato come un personaggio del suo livello effettivo del personaggio (LEP), quindi l'equipaggiamento bonus è spesso meno importante per lui di quanto non lo sia per un personaggio di 1° livello.

Un personaggio con Dadi Vita razziali può scegliere un talento regionale invece di quello che otterrebbe normalmente con il suo primo Dado Vita da mostro, od ogni volta che il suo livello totale di personaggio gli concederebbe un nuovo talento. Ad esempio, un personaggio grimlock inizia con 2 Dadi Vita. Può usare il suo talento da grimlock di 1° livello oppure il suo talento da personaggio di 3° livello (raggiunto quando diventa un grim-

lock con 1 livello in qualsiasi classe del personaggio) per scegliere un talento regionale, purché soddisfi i requisiti di classe per la sua regione e qualsiasi altro prerequisito per il talento.

Regione chitina

Le chitine vivono qui e là nel Sottosuolo, ma la loro principale enclave è Yathchol, un assembramento di villaggi posizionato sotto la Foresta Lontana a sudest di Hellgate Keep. Questa regione descrive una chitina proveniente da Yathchol.

Classe prevalente: Guerriero, ladro, ranger.

Linguaggi automatici: Comune, Sottocomune.

Linguaggi bonus: Linguaggio dei Segni Drow, Elfico (dialetto drow), Kuo-Toan, Orchesco.

Talenti regionali: Disciplina (FRA), Resistere al Veleno (FRA).

Equipaggiamento bonus: (A) spada corta* o giavellotto*; oppure (B) armatura di ragnatela*† e buckler*; oppure (C) *pozione di ristorare inferiore*.

†Vedi Capitolo 5: "Equipaggiamento e oggetti magici".

Regione crepuscolare

I crepuscolari non hanno uno specifico territorio nativo all'interno del Sottosuolo, siccome tendono a viaggiare instancabilmente attraverso i Reami di Sotto e anche attraverso i piani. Anche così, tuttavia, hanno una loro cultura e tradizione, che sono trasmesse dai genitori e consolidate dagli altri crepuscolari.

Classe prevalente: Mago, ranger, stregone.

Linguaggi automatici: Comune, Sottocomune.

Linguaggi bonus: Aquan, Draconico, Nanico, Elfico (dialetto drow), Silvano, Terran.

Talenti regionali: Fortuna degli Eroi (FRA), Lingua Sciolta (FRA).

Equipaggiamento bonus: (A) Cuoio borchiato* e 20 frecce*; oppure (B) *bacchetta dei dardi incantati* (1° livello dell'incantatore, 10 cariche) e *bacchetta dello spruzzo colorato* (1° livello dell'incantatore, 10 cariche); oppure (C) pergamena con *scassinare* e pergamena con *invisibilità*.

Regione grimlock

I grimlock nativi del Sottosuolo che non sono sotto schiavitù vivono in grandi clan o tribù formati da centinaia di individui, di solito situati nel complesso di caverne conosciuto come Casadita. Questa regione descrive un grimlock proveniente da una di questi rifugi di grimlock liberi.

Classe prevalente: Barbaro, guerriero, ranger.

Linguaggi automatici: Comune, Terran, Sottocomune.

Linguaggi bonus: Abissale, Elfico (dialetto drow), Kuo-Toan, Orchesco.

Talenti regionali: Occhi Aperti (FRA), Sicario (FRA).

Equipaggiamento bonus: (A) ascia da battaglia*; oppure (B) corazza a scaglie chiodata*; oppure (C) 300 mo.

Regione kuo-toa

I kuo-toa non si mescolano volentieri con le altre razze, quindi preferiscono vivere in insediamenti per conto loro. Questa regione rappresenta un kuo-toa da una tipica città-tempio dei kuo-toa.

Classe prevalente: Chierico, ladro, monaco.

Linguaggi automatici: Comune, Kuo-Toan, Sottocomune.

Linguaggi bonus: Aquan, Draconico, Nanico, Elfico (dialetto drow).

Talenti regionali: Adattamento alla Luce Diurna (FRA), Sopravvissuto (FRA).

Equipaggiamento bonus: (A) bastone tenaglia* o lancia*; oppure (B) perle per un valore di 300 mo; oppure (C) pergamena con *resistenza dell'orso* e pergamena con *resistere all'energia*; oppure (D) lente di ingrandimento, arnesi da scasso* e *pozione di nascondersi*.

Regione profondo imaskar

Quasi tutti gli Imaskari delle profondità vivono nel Profondo Imaskar, una caverna segreta accessibile solo attraverso pochi tunnel nel Sottosuolo Inferiore. Questa regione descrive un personaggio cresciuto nel Profondo Imaskar.

Classe prevalente: Bardo, mago, stregone.

Linguaggi automatici: Comune, Roushoum.

Linguaggi bonus: Abissale, Aquan, Celestiale, Draconico, Terran, Sottocomune.

Talenti regionali: Istruzione Arcana (FRA), Preparazione Arcana (FRA).

Equipaggiamento bonus: (A) 300 mo; oppure (B) *bacchetta della luce* o *bacchetta dell'individuazione del magico*; oppure (C) pergamena con incantesimo di 2° livello e 3 pietre del tuono.

Regione slyth

Gli slyth non si riuniscono spesso in grandi numeri; preferiscono decisamente vivere tranquilli in piccole bande. Questa regione rappresenta uno slyth cresciuto in un piccolo gruppo famigliare.

Classe prevalente: Druido, ranger.

Linguaggi automatici: Comune, Sottocomune.

Linguaggi bonus: Aquan, Nanico, Elfico (dialetto drow), Gnomesco, Terran.

Talenti regionali: Disciplina (FRA), Sopravvissuto (FRA).

Equipaggiamento bonus: (A) lama oscillante*; oppure (B) armatura di pelle* e scudo*; oppure (C) giaco di maglia* e *pozione di cura ferite leggere*.

Nuovi talenti

Nel Sottosuolo sono disponibili talenti di squisita astuzia e crudeltà. Questi nuovi talenti sono descritti nella sezione seguente.

Talenti selvatici

I talenti nella categoria "selvatico" sono attinenti alla capacità di forma selvatica, e tutti la richiedono come prerequisito. Qualsiasi privilegio o capacità di classe che abbia le parole "forma selvatica" nel proprio nome conta come forma selvatica ai fini del soddisfare questo prerequisito. Similmente, i talenti selvatici che alterano la funzione della forma selvatica si applicano a qualsiasi versione di forma selvatica.

Adattamento caustico [Generale]

Per un lungo periodo gli antenati del personaggio hanno cacciato e sono stati cacciati nelle profondità. La selezione naturale ha fornito al suo sangue una sgradevole qualità acida.

Prerequisito: Kuo-toa.

Beneficio: Una creatura che compie con successo un attacco con il morso contro il personaggio subisce 1d4 danni da acido. Le creature immuni ai veleni non ne subiscono l'effetto.

Tabella 2-1: Nuovi talenti

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Adattamento Caustico	Kuo-toa	Attacco col morso infligge 1d4 danni da acido extra
Anima di Pietra	Regione Profondo Imaskar o slyth	Bonus +2 alle prove di Cercare pertinenti ai lavori in pietra
Appiccicare Potenziato	Kuo-toa	Bonus +2 alle CD dei tiri salvezza sui Riflessi contro appiccicare
Arciere Lesto[1]	Bonus di attacco base +1	Bonus +2 agli attacchi contro avversari colti alla sprovvista
Asciascudo[1]	Grimlock	Bonus di schivare +2 alla CA con attacco completo con ascia da battaglia
Cacciatore di Elfi[1]	Drow	Bonus ai danni e Critico Migliorato contro una sottorazza elfica
Carne di Lolth	Drow	Bonus a tiri per colpire, tiri per i danni e tiri salvezza dopo una uccisione
Combattere nei Tunnel	Des 13 o Movimento nei Tunnel	Penalità di attacco ridotte in spazi ristretti
Competenza nelle Armature Esotiche	Competenza nelle Armature del tipo appropriato	Nessuna penalità di armatura alla prova ai tiri per colpire
Drow di Alto Lignaggio	Drow, tiro salvezza base sulla Volontà +2	Capacità magiche *individuazione del bene, individuazione del magico* e *levitazione*
Esperto di Caverne	-	Bonus +2 alle prove di Guarire e Sopravvivenza nel Sottosuolo
Incantesimo del Famiglio	Capacità di acquisire un famiglio, Padronanza degli Incantesimi	Un incantesimo extra al giorno
Lanciare Incantesimi Nodali[2]	1° livello dell'incantatore	Accesso alla magia nodale
Deposito Nodale[2]	Lanciare Incantesimi Nodali, 1° livello dell'incantatore	Depositare un incantesimo in un nodo terrestre
Difesa Nodale[2]	Lanciare Incantesimi Nodali, 1° livello dell'incantatore	Bonus cognitivo alla CA vicino a nodo terrestre
Levitazione Migliorata	*Levitazione* come capacità magica	Capacità di distribuire la durata di *levitazione*
Mente Decisa	Sag 11	Bonus di +3 ai tiri salvezza contro capacità psioniche
Movimento nei Tunnel	Chitina o grimlock	Penalità di movimento e difesa ridotte in spazi ristretti
Percezione dei Nodi[2]	-	Individua automaticamente nodi terrestri
Percezione dei *Portali*	Regione Profondo Imaskar o crepuscolare	Individuazione vicino ai *portali*
Saggezza Genera Cautela	Slyth o svirfneblin	Usare modificatore di Sag per punti ferita bonus al 1° livello
Talento di metamagia	**Prerequisito**	
Incantesimo Metanodale[2]	Lanciare Incantesimi Nodali, 1° livello dell'incantatore	Costi ridotti per incantesimi di metamagia vicino a nodi terrestri
Talento creazione oggetto	**Prerequisito**	
Innestare Carne Illithid	Illithid, Guarire (10 gradi)	Creare e applicare innesti illithid
Talento selvatico	**Prerequisito**	
Forma Selvatica Extra	Capacità di usare forma selvatica	Due capacità extra di forma selvatica al giorno

[1] Un guerriero può selezionare questo talento come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.
[2] Può essere usato solo in congiunzione con un nodo terrestre.

Anima di pietra [Generale]

Il personaggio è nato con un intrinseco senso di tutto ciò che riguarda la roccia, la pietra e la costruzione, proprio come i nani.

Prerequisito: Regione Profondo Imaskar o slyth.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Cercare effettuate per notare insoliti lavori in muratura, quali pareti scorrevoli, trappole in muratura, costruzioni nuove (anche quando costruite per uniformarsi alle vecchie), superfici di pietra non sicure, soffitti instabili di pietra e simili. Anche una costruzione che non è di pietra ma che è camuffata per sembrare pietra conta come insolito lavoro in muratura. Un personaggio con il talento Anima di Pietra che semplicemente giunge entro 3 metri da un insolito lavoro in muratura può effettuare una prova come se lo stesse cercando attivamente.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento solo al 1° livello.

Appiccicare potenziato [Generale]

La sostanza appiccicosa che il personaggio secerne naturalmente diventa ancora più collosa.

Prerequisito: Kuo-toa.

Beneficio: Quando lo scudo del personaggio è ricoperto con la sua sostanza appiccicosa naturale, è ancora più difficile del solito per un avversario evitare di rimanere attaccato ad esso e liberarsi una volta appiccicatosi. La CD del tiro salvezza sui Riflessi dell'avversario per evitare di rimanere attaccato dopo un attacco in mischia fallito aumenta di +2. La CD della prova di Forza dell'avversario per liberare se stesso o la sua arma dopo essere rimasto appiccicato aumenta dello stesso ammontare.

Normale: La CD del tiro salvezza sui Riflessi è 11 + modificatore di Costituzione del personaggio. Il solo modo per aumentare la CD è di incrementare il modificatore di Costituzione. La CD della prova di Forza generalmente è una cifra invariabile che non può essere aumentata.

Arciere Lesto [Generale]

Il personaggio può preparare armi a distanza in modo sorprendentemente veloce.

Prerequisito: Bonus di attacco base +1.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 al tiro per colpire quando tira o lancia un'arma a distanza contro un avversario colto alla sprovvista.

Speciale: Un guerriero può selezionare Arciere Lesto come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

Asciascudo [Generale]

Il personaggio sa come difendersi con un'ascia da battaglia.

Prerequisito: Grimlock.

Beneficio: Quando impugna un'ascia da battaglia, il personaggio può deviare alcuni colpi che altrimenti lo colpirebbero. In qualsiasi round di combattimento in cui compie un attacco completo mentre impugna un'ascia da battaglia, il personaggio ottiene un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura che dura fino alla sua azione successiva.

Speciale: Un guerriero può selezionare Asciascudo come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

Cacciatore di elfi [Generale]

A causa dell'odio per gli elfi intrinseco alla sua cultura, il personaggio ha ricevuto un addestramento specifico su come meglio combattere contro di essi.

Prerequisito: Drow.

Beneficio: Scegliere una sottorazza di elfo. Quando combatte contro gli elfi di questa specie, il personaggio ottiene un bonus di competenza +1 ai tiri per i danni in mischia e ai tiri per colpire a distanza effettuati con una gittata fino a 9 metri. Ottiene anche il beneficio del talento Critico Migliorato per l'arma che sta usando in quell'attacco. Questo beneficio non si somma con quello del talento Critico Migliorato.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti non sono cumulabili. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, deve scegliere una nuova sottorazza di elfo a cui applicarlo.

Carne di Lolth [Generale]

Come tutti i drow cresciuti in città governate da sacerdotesse di Lolth, il personaggio è consapevole di esistere solamente per fornire cibo e piacere alla propria dea. Questa conoscenza presta al personaggio una certa facilità al massacro.

Prerequisito: Drow.

Beneficio: Se il personaggio uccide una creatura vivente che possiede un punteggio di Intelligenza di 3 o superiore con un attacco in mischia, ottiene un bonus morale di +1 al tiro per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza per il resto dell'incontro. Se il personaggio uccide quell'avversario compiendo un colpo di grazia o con un incantesimo a contatto, ottiene un bonus morale di +2 al tiro per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza per il resto dell'incontro. Per qualificarsi per questo bonus, deve ridurre il bersaglio a -10 pf con il suo colpo oppure ucciderlo con un incantesimo a contatto (come *distruggere viventi*).

Combattere nei Tunnel [Generale]

Il personaggio può combattere in modo più naturale del solito negli spazi ristretti e ravvicinati delle caverne e dei tunnel.

Prerequisito: Des 13 o Movimento nei Tunnel.

Beneficio: Il personaggio ignora la penalità per la mischia ostacolata quando combatte in uno spazio stretto (un'area più piccola ma almeno metà del suo spazio) o in uno spazio basso (un'area più bassa ma almeno metà della sua altezza) con armi da mischia leggere o a una mano. Inoltre, subisce solo una penalità di circostanza -4 quando usa un'arma a due mani in tali condizioni. In uno spazio sia stretto che basso, funziona come se si applicasse solo una di queste condizioni (vedi Capitolo 7: "Esplorare il Sottosuolo" per le regole sul combattimento e il movimento in spazi ristretti). Inoltre, quando il personaggio combatte in spazi ristretti, non perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura.

Normale: In uno spazio stretto o basso, una creatura senza questo talento subisce una penalità di circostanza -2 ai tiri per colpire con armi leggere e una penalità di circostanza -4 ai tiri per colpire con armi a una mano. Non può in nessun modo usare armi a due mani. Una tale creatura perde anche il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura. In uno spazio sia stretto che basso, le penalità si raddoppiano.

Competenza nelle Armature Esotiche [Generale]

Scegliere un tipo di armatura esotica, come un'armatura a sonda o seta di ragno (vedi Capitolo 5: "Equipaggiamento e oggetti magici" per un elenco di tipi di armature esotiche). Il personaggio capisce come indossare quel tipo di armatura esotica in modo appropriato.

Prerequisito: Competenza nelle Armature del tipo appropriato (ad esempio, il personaggio deve avere Competenza nelle Armature [Pesanti] per selezionare Competenza nelle Armature Esotiche [armatura a sonda]).

Beneficio: Il personaggio è competente nell'uso di uno specifico tipo di armatura esotica e non subisce penalità per non competenza nell'uso di un'armatura quando la indossa.

Normale: Se il personaggio sta indossando un'armatura esotica per il cui uso non è competente, subisce la sua penalità di armatura alla prova ai tiri per colpire e a tutte le prove di abilità basate sulla Forza e sulla Destrezza.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, deve scegliere un nuovo tipo di armatura esotica.

Deposito Nodale [Generale]

Il personaggio può depositare un incantesimo preparato in un nodo terrestre (vedi "Magia nodale" nel Capitolo 4: "Magia e incantesimi").

Prerequisito: Lanciare Incantesimi Nodali, 1° livello dell'incantatore.

Beneficio: Ogni volta che acquisisce questo talento, il personaggio sceglie due incantesimi di qualsiasi livello che conosce e che è in grado di lanciare. Se il personaggio è un incantatore che prepara gli

incantesimi, ora può preparare quei due incantesimi in aggiunta al suo normale numero di incantesimi purché si trovi in un nodo terrestre, proprio come se avesse due slot incantesimi extra al giorno. Questi incantesimi preparati addizionali vengono depositati nel nodo terrestre invece che nella mente del personaggio. Quest'ultimo può lanciarli normalmente mentre si trova all'interno di quel nodo terrestre, anche nel caso se ne sia allontanato e poi vi sia tornato dopo averli depositati in esso.

Se il personaggio è un incantatore che non prepara gli incantesimi, sceglie due incantesimi che conosce. Ora può lanciare quei due incantesimi mentre si trova in quel nodo terrestre come se avesse a disposizione due slot incantesimi extra al giorno. Ognuno di questi slot può essere usato solo per lanciare il suo incantesimo designato; non può essere usato per nessun altro incantesimo (compreso l'altro incantesimo designato con questo talento). Se il personaggio se ne va dal nodo, questi slot incantesimi extra diventano inaccessibili per lui, ma può usarli di nuovo se ritorna, sempre che non li abbia già usati dall'ultima volta che si è riposato.

Il personaggio non ha bisogno di designare un nodo specifico nel quale depositare i suoi incantesimi quando sceglie questo talento, ma può avere incantesimi depositati solo in un nodo terrestre alla volta. Il personaggio può cambiare il nodo terrestre in cui sono depositati i suoi incantesimi meditando per 1 ora all'interno del nuovo nodo che ha selezionato.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che acquisisce il talento, questo si applica a due nuovi incantesimi.

Difesa Nodale [Generale]

Il personaggio può usare il potere magico di un nodo terrestre per difendersi dai danni.

Prerequisito: Lanciare Incantesimi Nodali, 1° livello dell'incantatore.

Beneficio: Il personaggio riceve un bonus cognitivo alla Classe Armatura e ai tiri salvezza pari alla classe di qualsiasi strato di nodo terrestre che occupa attualmente, fino a un massimo di +4. Ad esempio, se il personaggio si trova nello strato intermedio (+2) di un nodo terrestre di Classe 3, ottiene un bonus cognitivo di +2 alla CA e ai tiri salvezza.

Drow di Alto Lignaggio [Generale]

Il personaggio ha imparato come attingere alle capacità magiche avanzate che sono a sua disposizione grazie alla sua eredità di drow nobile.

Prerequisito: Drow, tiro salvezza base sulla Volontà +2.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare *individuazione del bene*, *individuazione del magico* e *levitazione* una volta al giorno come capacità magiche, con un livello dell'incantatore pari al suo livello del personaggio.

Esperto di Caverne [Generale]

Il sistema di caverne del Sottosuolo si estende per migliaia di chilometri sotto la superficie. Il personaggio è molto ben informato sui segreti del mondo sotterraneo.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Guarire e di Sopravvivenza effettuate nel Sottosuolo.

Forma Selvatica Extra [Selvatico]

Il personaggio può usare forma selvatica più spesso di quanto non potrebbe fare normalmente.

Prerequisito: Capacità di usare forma selvatica.

Beneficio: Il personaggio può usare la propria capacità di forma selvatica due volte in più al giorno rispetto a quanto non potrebbe fare altrimenti. Se è in grado di utilizzare forma selvatica per diventare un elementale, ottiene anche un utilizzo aggiuntivo al giorno della sua forma selvatica elementale.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte, ottenendo due forme selvatiche aggiuntive del suo tipo solito e una forma selvatica aggiuntiva di tipo elementale (se ne ha la capacità) ogni volta.

Incantesimo del Famiglio [Generale]

Il personaggio possiede una tale familiarità con gli incantesimi di cui ha padronanza che può depositare gli incantesimi preparati nella mente del suo famiglio.

Prerequisito: Capacità di acquisire un famiglio, Padronanza degli Incantesimi.

Beneficio: Il personaggio può preparare un incantesimo di qualsiasi livello di cui abbia padronanza grazie al talento Padronanza degli Incantesimi nella mente del suo famiglio invece che nella propria, considerando la preparazione extra come se avesse uno slot incantesimo extra al giorno, che può essere usato solo per un incantesimo di cui ha padronanza. Il personaggio può lanciare questo incantesimo normalmente purché il suo famiglio sia entro un quadretto da lui. Una volta lanciato, l'incantesimo è consumato, proprio come se fosse stato nelle mente del personaggio. Il famiglio non può lanciare da solo questo incantesimo, neppure se è una creatura che normalmente possiede la capacità di lanciare incantesimi.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che il personaggio acquisisce il talento, la mente del suo famiglio può contenere un addizionale incantesimo preparato di cui il personaggio ha padronanza al giorno.

Incantesimo Metanodale [Metamagia]

Il personaggio lancia incantesimi di metamagia con effetto maggiore nei nodi terrestri rispetto ad altrove (vedi "Magia nodale" nel Capitolo 4: "Magia e incantesimi").

Prerequisito: Lanciare Incantesimi Nodali, 1° livello dell'incantatore.

Beneficio: Quando lancia un incantesimo migliorato da un talento di metamagia, il personaggio può sottrarre la classe dello strato di nodo terrestre in cui si trova attualmente dal livello di incantesimo migliorato. (La classe dello strato non è equivalente alla classe del nodo a meno che il personaggio non si trovi nella porzione più interna.)

Per esempio, se il personaggio usa Incantesimi Massimizzati per aumentare l'incantesimo di 3° livello *palla di fuoco* nello strato più interno (+1) di un nodo terrestre di Classe 1, lancia l'incantesimo come se fosse solo due livelli maggiore rispetto al normale, non tre, poiché il nodo terrestre paga per un livello di incantesimo del costo di metamagia. Questo incantesimo è molto più utile per gli incantatori che non preparano i loro incantesimi (come bardi e stregoni) e per i maghi che raramente si allontanano dai loro nodi terrestri e possono quindi preparare e lanciare i loro incantesimi al livello modificato.

Se il personaggio usa questo talento per ridurre il costo per preparare un incantesimo di metamagia e poi si allontana dal nodo terrestre, l'incantesimo preparato diventa inaccessibile fino a che il personaggio non ritorna in uno strato di nodo terrestre almeno della stessa classe di quello in cui ha preparato l'incantesimo.

Innestare carne illithid [Creazione oggetto]

Il personaggio può applicare innesti illithid ad altre creature viventi o a se stesso. (Vedi "Innesti illithid" nel Capitolo 5: "Equipaggiamento e oggetti magici".)

Prerequisito: Illithid, Guarire (10 gradi).

Beneficio: Il personaggio può creare innesti illithid e applicarli ad altre creature viventi o a se stesso. Creare un innesto richiede un giorno per ogni 1.000 mo del suo prezzo. Per creare un innesto, il personaggio deve spendere 1/25 del prezzo dell'innesto in PE e consumare le materie prime che costano metà del prezzo.

Lanciare incantesimi nodali [Generale]

Il personaggio ha scoperto il segreto della magia nodale (vedi "Magia nodale" nel Capitolo 4: "Magia e incantesimi").

Prerequisito: 1° livello dell'incantatore.

Beneficio: Il personaggio può trarre grande profitto dai nodi terrestri e dalla magia nodale, come descritto nel Capitolo 4: "Magia e incantesimi". Questo talento gli garantisce l'accesso ai vari talenti di magia nodale e gli permette di effettuare una prova di Sapienza Magica invece che una prova di Intelligenza per notare la presenza di nodi vicini e manipolare vari poteri nodali.

Normale: Una creatura senza questo talento non può acquisire altri talenti legati ai nodi, non può accedere alla piena potenzialità di un nodo terrestre e deve effettuare una prova di Intelligenza per notare la presenza di nodi vicini oppure per manipolare poteri nodali.

Levitazione migliorata [Generale]

Il personaggio ha imparato solo parte della sua capacità magica *levitazione* alla volta, permettendogli più utilizzi con durate inferiori.

Prerequisito: *Levitazione* come capacità magica.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare la sua capacità magica *levitazione* in incrementi di 10 minuti invece di sfruttare l'intera durata tutta in una volta. Il numero di volte al giorno in cui il personaggio può usare *levitazione* con questa durata inferiore è pari al suo livello dell'incantatore.

Se il personaggio prima di acquisire questo talento poteva levitare più di una volta al giorno, moltiplicare il suo livello dell'incantatore per il numero di volte al giorno in cui poteva levitare prima per ottenere il numero totale di utilizzi più corti di *levitazione* che ha a disposizione al giorno.

Mente decisa [Generale]

Il personaggio è insolitamente difficile da influenzare con poteri psionici e attacchi mentali.

Prerequisito: Sag 11.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +3 ai tiri salvezza contro capacità psioniche e attacchi di *flagello mentale*. Le capacità psioniche comprendono le capacità magiche di mostri quali aboleth, mind flayer, yuan-ti e qualsiasi altra creatura i cui attacchi speciali siano descritti come psionici. Gli attacchi di *flagello mentale* includono la capacità *flagello mentale* del mind flayer, così come qualsiasi capacità soprannaturale simile (a discrezione del DM) che utilizza la pura forza mentale per stordire o rendere inabile un avversario.

Movimento nei tunnel [Generale]

Il personaggio può muoversi in modo naturale negli spazi ristretti delle caverne e dei tunnel.

Prerequisito: Chitina o grimlock.

Beneficio: Il personaggio ignora la riduzione di velocità per il movimento ostacolato quando si muove in uno spazio stretto (un'area più piccola ma almeno metà del suo spazio) o in uno spazio basso (un'area più bassa ma almeno metà della sua altezza). Inoltre, mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura. In uno spazio sia stretto che basso, funziona come se si applicasse solo una di queste condizioni.

Normale: In uno spazio stretto o basso, la velocità di una creatura senza questo talento viene dimezzata rispetto al normale e la creatura perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura. In uno spazio sia stretto che basso, la velocità viene ridotta a un quarto del normale.

Percezione dei nodi [Generale]

Il personaggio può percepire la presenza di un nodo terrestre solo passandoci vicino.

Beneficio: Il personaggio nota automaticamente la presenza di qualsiasi nodo terrestre entro 9 metri.

Normale: Una creatura senza questo talento che giunge entro 9 metri dallo strato più esterno di un nodo terrestre può effettuare una prova di Intelligenza con CD 20 per notare la presenza di un nodo terrestre. Una creatura con il talento Lanciare Incantesimi Nodali può tentare una prova di Intelligenza oppure una prova di Sapienza Magica con la stessa CD per notare il nodo.

Percezione dei portali [Generale]

Il personaggio può percepire la presenza di un *portale* solo passandoci vicino.

Prerequisito: Regione Profondo Imaskar o crepuscolare.

Beneficio: Il personaggio può individuare un *portale* attivo o inattivo come se fosse una normale porta segreta (Cercare CD 20). Se il personaggio semplicemente passa entro 1,5 metri da un *portale*, ha diritto a una prova di Cercare per notarne la presenza come se lo stesse attivamente cercando.

Ottiene anche un bonus di +2 alla sua prova di livello dell'incantatore quando tenta di capire le proprietà del *portale* con l'incantesimo *analizzare portale*.

Normale: I *portali* possono essere trovati solo utilizzando *analizzare portale*, *individuazione del magico* o il potere concesso dal dominio dei Portali.

Saggezza genera cautela [Generale]

Non ficcarsi in una situazione pericolosa di solito è la scelta più saggia, ma se il pericolo è inevitabile, il personaggio è preparato. Il personaggio si affida più alla cautela e alla previdenza che non alla prodezza fisica.

Prerequisito: Slyth o svirfneblin.

Beneficio: Al 1° livello, il personaggio può usare il suo modificatore di Saggezza invece che il suo modificatore di Costituzione per determinare i punti ferita bonus. Ad ogni livello successivo, utilizza normalmente il suo modificatore di Costituzione per determinare i punti ferita bonus, ma ottiene anche +1 punto ferita per ogni punto di Saggezza permanente che ottiene.

Normale: Il modificatore di Costituzione del personaggio determina i suoi punti ferita bonus ad ogni livello del personaggio.

Speciale: Il personaggio può acquisire questo talento solo al 1° livello.

Classi di Prestigio

Il Sottosuolo è la dimora di innumerevoli confraternite del male, sette dei giusti, società segrete e antichi ordini. Molte di queste organizzazioni offrono benefici ai loro membri sotto forma di classi di prestigio.

Il Sottosuolo è naturalmente soggetto a classi che abbracciano l'oscurità e il male, quindi le classi di prestigio a disposizione dei personaggi delle razze del Sottosuolo spesso enfatizzano le doti più oscure. Delle classe di prestigio descritte nella *Guida del Dungeon Master*, l'assassino è quella più comunemente trovata nel Sottosuolo, con la guardia nera in seconda posizione. I drow alimentano lunghe tradizioni basate sull'assassinio, anche se molte società drow aggiungono le proprie inclinazioni singolari alle tecniche standard dell'assassino. Meno malvagie, ma comunque sinistre nel loro modo di trattare gli altri, sono le fluide e misteriose ombre danzanti, che celano il loro vero numero e la loro influenza reale all'interno del Sottosuolo. Molti arcieri arcani che si avventurano nei Reami di Sotto vengono uccisi da drow gelosi, ma i difensori nanici ogni tanto guidano altri nani di superficie in scavi per trovare ricchezze minerarie. Pochi maestri del sapere possono essere trovati nel Sottosuolo: quelle razze che danno valore alla conoscenza in quanto tale (come gli illithid) tendono a conservarla nelle proprie menti.

Anche poche delle classi di prestigio presentate nell'*Ambientazione di Forgotten Realms* sono rappresentate nel Sottosuolo. Come ci si potrebbe aspettare, i devoti arcani saltano fuori qui e là. In particolare, molte drow chieriche di Lolth integrano i loro poteri con maschi devoti arcani, anche se questi maschi non sono più al sicuro degli altri dalle lascive perfidie di Lolth.

Anche gli arcimaghi compaiono in tutto l'esteso Sottosuolo. In molti casi, hanno poteri temporali oltre che arcani e possono essere trovati a capo di avamposti, sistemi di caverne o anche intere comunità. Altri arcimaghi trascorrono il loro tempo nascosti in lontane caverne ristrette, dove lavorano per scoprire segreti ancora più profondi della loro arte.

Anche i campioni divini e i discepoli divini sono conosciuti nel Sottosuolo, anche se ancora una volta, i membri di queste classi sono più spesso rinvenuti tra i drow. A differenza dei devoti arcani, i drow campioni divini e discepoli divini sono universalmente femmine. Qualsiasi maschio che osasse tentare il diretto servizio a Lolth attraverso una di queste classi di prestigio sarebbe velocemente eliminato.

Gli adepti d'ombra di tutte le razze si sentono a casa nei bui e segreti meandri dei Reami di Sotto. Molti abitanti di superficie si sono ritirati nel Sottosuolo per gettarsi nell'abisso della Trama d'Ombra, dove non possono essere disturbati dai vicini di allineamento buono.

Le nuove classi di prestigio presentate in questo volume sono particolarmente adatte ai personaggi del Sottosuolo. A meno che non sia diversamente specificato, i membri di queste classi di prestigio che ricevono talenti bonus come privilegi di classe non hanno bisogno di avere la regione corrispondente (se ce n'è una) né soddisfare i prerequisiti a quei talenti per usarli normalmente.

Aracnomante

Molte creature del Sottosuolo sono attirate dal potere del ragno e da quello del signore dei ragni: l'aracnomante. L'attrattiva dell'aracnomante dipende più dalla razza, cultura e interesse personale del candidato che non dalla classe. Tuttavia, tutti gli aracnomanti sono incantatori, e specificatamente arcanisti. I chierici con il dominio dei Ragni a volte diventano multiclasse negli studi arcani in modo tale da potersi sviluppare come aracnomanti.

La maggior parte dei drow adora la dea ragno Lolth e tende ad estendere quella venerazione anche a molti degli affini ai ragni. Di conseguenza, gli aracnomanti generalmente godono di buone posizioni nella società drow. Molte altre razze del Sottosuolo, come gli aranea e le chitine, sono a loro volta affini ai ragni, quindi usufruiscono soprattutto della capacità che questa classe di prestigio garantisce loro.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per diventare un aracnomante, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus ai tiri salvezza base: Tempra +4.

Abilità: Conoscenze (natura) 4 gradi, Scalare 3 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare *evoca sciame, movimenti del ragno* e *ragnatela* come incantesimi arcani.

Speciale: Il candidato deve sottoporsi ad un rituale di scarificazione.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'aracnomante (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (locali del Sottosuolo) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

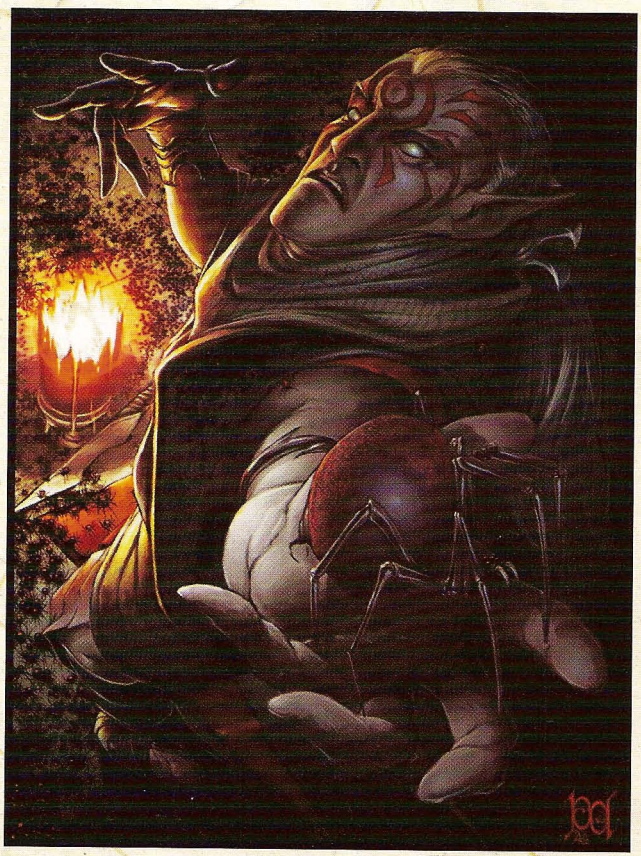
Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'aracnomante.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli aracnomanti non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno: Al 1°, 3°, 4°, 6°, 7°, 9° e 10° livello, un aracnomante ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabili) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto oppure simili). Se il personaggio prima di diventare un aracnomante aveva più di una classe di incantatore, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da aracnomante ai fini del determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore totale.



Aracnomante

Illustrazione di Joel Thomas

Bonus ai tiri salvezza contro veleni (Str): Un aracnomante aggiunge il suo livello di classe a tutti i tiri salvezza contro i veleni.

Parlare con i ragni (Sop): L'aracnomante può comunicare con qualsiasi creatura affine ai ragni (vedi riquadro) come azione gratuita. Le creature prive di intelletto possono comunicare e comprendere solo concetti estremamente semplici (una parola al massimo), ma generalmente non tentano di mangiare qualcuno che comunica con loro.

Magia aracnide: Aggiungere i seguenti incantesimi alla lista degli incantesimi del personaggio (oppure ad ogni lista degli incantesimi, se ne ha più di una): 0 - *collante*[4]; 1° - *evoca ragno mostruoso Piccolo*[1]; 2° - *evoca ragno mostruoso Medio*[1], *pelle di ragno*[4]; 3° - *evoca ragno mostruoso Grande*[1], *neutralizza veleno, veleno*; 4° - *evoca ragno mostruoso Grande*[1], *parassiti giganti* (solo ragni), *respingere parassiti*; 5° - *piaga dei ragni*[2]; 6° - *evoca ragno mostruoso Mastodontico*[1]; 7° - *forme di ragno*[3]; 8° - *evoca ragno mostruoso Colossale*[1]; 9° - *trasformazione* (solo in un ragno o in una creatura affine ai ragni; vedi riquadro).

[1] Come *evoca mostri*, con la differenza che l'incantesimo evoca un ragno mostruoso della taglia indicata, 1d3 ragni mostruosi di una categoria di taglia più piccoli, o 1d4+1 ragni mostruosi di due categorie di taglia più piccoli.

[2] Come *piaga degli insetti*, ma evoca sciami di ragni invece che sciami di locuste.

[3] Come *forme animali*, ma permette la trasformazione solo in forma di ragno mostruoso.

[4] Nuovo incantesimo descritto in questo volume.

Gli incantesimi di magia aracnide vengono aggiunti alle liste di classe degli incantesimi disponibili del personaggio, in modo tale che possa sceglierli ogni volta che ha l'opportunità di acquisire nuovi incantesimi del livello appropriato. Non li impara automaticamente (nel caso di un incantatore che ha un libro degli incantesimi) né li conosce automaticamente (nel caso di un incantatore che non ha un libro degli incantesimi).

Forma di ragno (Sop): A partire dal 2° livello, un aracnomante può trasformarsi in un ragno mostruoso Piccolo, Medio o Grande tre volte al giorno. Al 5° livello, può anche assumere la forma di un ragno mostruoso Minuscolo o Enorme, e all'8° livello, può assumere la forma di un ragno mostruoso Mastodontico. Questa capacità funziona come *metamorfosi*, con la differenza che le forme indicate sono le uniche a disposizione e la durata del cambiamento è fino a 10 minuti per livello da aracnomante. Ritornare alla forma normale richiede un'azione standard ma non provoca un attacco di opportunità.

Tocco velenoso (Str): L'aracnomante può secernere veleno come azione gratuita. Quando acquisisce questa capacità per la prima volta al 3° livello, il suo tocco infligge 1d4 danni alla Forza. I danni aumentano a 1d6 danni al 6° livello e a 1d8 danni al 9° livello. In ogni caso, un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello dell'aracnomante + modificatore di Cos dell'aracnomante) effettuato con successo dimezza i danni, fino a un minimo di 1 danno. Il veleno dell'aracnomante non può essere raccolto né conservato per nessuno scopo.

Rituale di scarificazione

Per dimostrare la propria serietà e devozione allo studio dell'aracnomanzia, un candidato per questa classe di prestigio deve sottoporsi a un rituale di scarificazione che implica cauterizzare la carne con un marchio a fuoco e sfregare la ferita con cenere scura o altri pigmenti per creare una scura cicatrice in rilievo. Il risultato finale di questo rituale è un viso ben marchiato con l'insegna di un ragno.

Tabella 3–1: Aracnomante

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+0	Bonus ai tiri salvezza contro veleni parlare con i ragni, magia aracnide	+1 livello di classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+3	+0	Forma di ragno (P, Me, G)	-
3°	+2	+1	+3	+1	Tocco velenoso (1d4 For)	+1 livello di classe di incantatore esistente
4°	+3	+1	+4	+1	Comandare ragni	+1 livello di classe di incantatore esistente
5°	+3	+1	+4	+1	Forma di ragno (Mi, E), camminare sulle ragnatele	-
6°	+4	+2	+5	+2	Tocco velenoso (1d6 For)	+1 livello di classe di incantatore esistente
7°	+5	+2	+5	+2	*Muro di ragnatele* 1 volta al giorno	+1 livello di classe di incantatore esistente
8°	+6	+2	+6	+2	Forma di ragno (Ma)	-
9°	+6	+3	+6	+3	Tocco velenoso (1d8 For)	+1 livello di classe di incantatore esistente
10°	+7	+3	+7	+3	*Esplosione di ragni*	+1 livello di classe di incantatore esistente

Comandare ragni (Sop): Al 4° livello, un aracnomante ottiene la capacità di sottomettere qualsiasi ragno o creatura affine ai ragni (vedi riquadro) allo stesso modo in cui un chierico malvagio può intimorire o comandare non morti. L'aracnomante può tentare di comandare i ragni un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Viene considerato un chierico di un livello pari al suo livello di personaggio (non livello da aracnomante) ai fini delle prove di scacciare e dei danni da scacciare.

Camminare sulle ragnatele (Sop): A partire dal 5° livello, un aracnomante può ignorare le ragnatele (magiche o meno) come se soggetto a un incantesimo *libertà di movimento*. Può scalare le ragnatele alla sua normale velocità sul terreno senza bisogno di effettuare una prova di Scalare e camminare lungo le ragnatele senza bisogno di effettuare una prova di Equilibrio.

***Muro di ragnatele* (Mag)**: Al 7° livello, un aracnomante ottiene la capacità di creare una barriera di ragnatele simile a un muro una volta al giorno. A differenza delle ragnatele prodotte dall'incantesimo *ragnatela*, quelle nel *muro di ragnatele* sono resistenti al fuoco e dure come l'acciaio. Un *muro di ragnatele* funziona come l'incantesimo *muro di ferro* (livello dell'incantatore pari al livello da aracnomante), con la differenza che un aracnomante può usare la sua capacità di camminare sulle ragnatele per spostarsi attraverso il muro senza impedimenti, e qualsiasi altra creatura può usare *libertà di movimento* per fare lo stesso.

***Esplosione di ragni* (Mag)**: Una volta al giorno, un aracnomante di 10° livello può produrre un'esplosione a forma di cono lungo 15 metri di ragni estremamente velenosi e di taglia normale. Ogni creatura all'interno dell'area dell'esplosione subisce 5d4 danni e deve effettuare 1d4 tiri salvezza sulla Tempra contro i veleni (CD 10 + livello dell'aracnomante + modificatore di Cos dell'aracnomante; 1d6 danni alla Forza sia per i danni iniziali che per i danni secondari). Ad ogni creatura è anche concesso un tiro salvezza sui Riflessi con la stessa CD per un effetto parziale: il successo significa che la vittima subisce danni dimezzati e deve effettuare solo un tiro salvezza sulla Tempra contro i veleni (anche se il secondo tiro salvezza normalmente richiesto contro l'effetto secondario di un veleno si applica comunque). I ragni svaniscono alla fine del turno dell'aracnomante.

Cavalcaragnatela di Yathchol

Le chitine sanno che le ragnatele, una volta tessute, appartengono a un complesso più grande che con reverenza chiamano la Ragnatela Suprema. Con la loro intima comprensione dell'arte di tessere ragnatele e la loro familiarità con la Ragnatela Suprema, i cavalcaragnatela di Yathchol possono muoversi in tutto il Sottosuolo a piacimento, percorrendo le linee nascoste della Ragnatela Suprema e richiamando i suoi servitori per proteggerli e occuparsi dei loro nemici.

Le chitine ladri, bardi e monaci sono i candidati più probabili per la classe di prestigio del cavalcaragnatela di Yathchol, sebbene anche i personaggi incantatori e psionici a volte trovano attraente questo cammino. Diventare un cavalcaragnatela senza condividere la cultura delle chitine è difficile, ma possibile.

I cavalcaragnatela di Yathchol di solito si spostano in piccoli gruppi molto uniti, in cui ogni membro fa riferimento agli altri chiamandoli "compagni d'uovo". Alcuni di questi gruppi si spostano nel Sottosuolo raddrizzando torti e dispensando giustizia, mentre altri sfruttano le loro capacità per infiltrarsi in sistemi difensivi, abbindolare gli altri e recuperare tesori ovunque ne trovino.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un cavalcaragnatela di Yathchol, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Affine ai ragni

Il termine "affine ai ragni" comprende tutte le seguenti creature nel gioco di D&D®.

La Città della Regina Ragno: Creatura aracnoide, drider vampiro, ragno wraith.

Abissi e Inferi: Chwidencha.

Manuale dei Mostri: Aranea, bebilith (demone), drider, ettercap, ragno-fase, ragno mostruoso, recuperatore (demone), sciame di ragni.

Manuale dei Mostri II: Aracnide magico, neogi, ragno ombra.

Mostri di Faerûn: Chitina, choldrith, myrolochar, ragni sotterranei (peloso e spada), yochlol (demone).

Razza: Chitina, o qualsiasi razza che possa produrre ragnatele dal proprio corpo. Anche i personaggi che conoscono o possono preparare *ragnatela* come incantesimo oppure come capacità magica possono qualificarsi.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 4 gradi, Nascondersi 8 gradi.

Talenti: Abilità Focalizzata (Artigianato [costruire trappole]), Mobilità, Schivare.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cavalcaragnatela di Yathchol (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (costruire trappole) (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (arcane) (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Saltare (For), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Corde (Des). 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 del cavalcaragnatela di Yathchol.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalcaragnatela di Yathchol sono competenti nell'uso di arco corto (normale o composito), balestra (a mano, leggera o pesante), bastone ferrato, dardi, manganello, mazza, morning star, pugnale (qualsiasi tipo), randello, spada corta e stocco. Sono competenti nell'uso delle armature leggere, ma non ottengono alcuna competenza nell'uso degli scudi.

Nascondersi nelle ragnatele (Sop): A partire dal 1° livello, un cavalcaragnatela di Yathchol può nascondersi alla vista in uno spazio aperto senza nulla dietro cui realmente nascondersi, purché si trovi entro 1,5 metri da ragnatele naturali o magiche che coprono un'area di almeno 1,5 metri su ogni lato.

***Percorrere ragnatele* (Mag):** Un cavalcaragnatela di Yathchol può viaggiare istantaneamente tra sezioni separate di ragnatele. Questo trasporto magico deve iniziare e terminare in un'area adiacente oppure all'interno di una ragnatela che copre almeno un'area quadrata con lato di 1,5 metri. Al 1° livello, il cavalcaragnatela può muoversi fino a un totale di 6 metri al giorno in questo modo. Questa distanza può essere coperta in un singolo spostamento di 6 metri, o due spostamenti di 3 metri ciascuno. Gli spostamenti più corti di 3 metri sono possibili, ma la distanza coperta in ogni movimento viene arrotondata per eccesso al successivo incremento di 3 metri ai fini del determinare quanto movimento potenziale sia stato utilizzato. La distanza totale che un cavalcaragnatela di Yathchol può percorrere ogni giorno con la capacità *percorrere ragnatele* aumenta con il livello, a 48 metri al 4° livello, 96 metri al 6° livello, 192 metri all'8° livello e 384 metri al 10° livello. Queste distanze prolungate possono anch'esse essere suddivise tra molti spostamenti, anche se la reale distanza percorsa con ogni spostamento viene arrotondata per eccesso al successivo incremento di 3 metri, come sopra.

Scalata del ragno (Str): A partire dal 2° livello, un cavalcaragnatela di Yathchol può scalare e spostarsi su superfici verticali e anche attraversare soffitti proprio come un ragno, se ha le mani nude e i piedi liberi per arrampicarsi. Ha una velocità di scalare di 6 metri e non ha bisogno di effettuare prove di Scalare per arrampicarsi su una superficie.



Cavalcaragnatela di Tathchol

***Evoca ragni* (Mag):** Quando raggiunge il 2° livello, un cavalcaragnatela di Yathchol può evocare un ragno mostruoso Grande o uno sciame di ragni una volta al giorno. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo *evoca mostri III* (livello dell'incantatore 5° + livello del cavalcaragnatela di Yathchol). Al 5° livello, il cavalcaragnatela può evocare un ragno mostruoso Enorme come l'equivalente di un incantesimo *evoca mostri V*, e al 9° livello, può evocare un ragno mostruoso Mastodontico come l'equivalente di un incantesimo *evoca mostri VII*. Vedi *Manuale dei Mostri* per le statistiche di ogni ragno.

Illustrazione di Matt Faulkner

TABELLA 3-2: CAVALCARAGNATELA DI YATHCHOL

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Nascondersi nelle ragnatele, *percorrere ragnatele* (6 metri)
2°	+1	+0	+3	+0	Scalata del ragno, *evoca ragni* (Grande)
3°	+2	+1	+3	+1	Esplosione di ragnatela (2 volte al giorno)
4°	+3	+1	+4	+1	*Percorrere ragnatele* (48 metri)
5°	+3	+1	+4	+1	*Evoca ragni* (Enorme)
6°	+4	+2	+5	+2	*Percorrere ragnatele* (96 metri)
7°	+5	+2	+5	+2	Esplosione di ragnatela (4 volte al giorno)
8°	+6	+2	+6	+2	*Percorrere ragnatele* (192 metri)
9°	+6	+3	+6	+3	*Evoca ragni* (Mastodontico)
10°	+7	+3	+7	+3	Esplosone di ragnatela (6 volte al giorno), *percorrere ragnatele* (384 metri)

Esplosione di ragnatela (Sop): Al 3° livello, un cavalcaragnatela di Yathchol può produrre un'esplosione di ragnatela indurita (raggio di azione di 18 metri) come azione standard due volte al giorno. La ragnatela fuoriesce dalla mano (o dalle filiere, se le ha) del cavalcaragnatela e viene proiettata contro il bersaglio. Se il cavalcaragnatela compie con successo un attacco di contatto a distanza, la ragnatela infligge 4d6 danni contundenti e costringe il bersaglio a effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello del cavalcaragnatela + modificatore di Cos del cavalcaragnatela) per non essere appiccicata sul posto. Una creatura appiccicata può tentare di liberarsi come azione di round completo sia effettuando una prova di Forza con CD 20 o una prova di Artista della Fuga con CD 25, oppure può compiere azioni puramente mentali. Non è possibile nessun'altra azione mentre la creatura è appiccicata. Questa capacità è utilizzabile quattro volte al giorno al 7° livello e sei volte al giorno al 10° livello.

creatore d'ombra

I creatori d'ombra molto tempo fa acquisirono la padronanza di illusioni e mascheramenti. Sono specializzati nel formare la loro stessa realtà dal nulla.

Stregoni e maghi che si specializzano in illusioni, in particolare quelli che venerano Shar, spesso trovano attraente la classe del creatore d'ombra. Ogni tanto, anche i bardi adottano questa classe di prestigio.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un creatore d'ombra, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Talenti: Incantesimo Focalizzato (Illusione), Incantesimo Focalizzato Superiore (Illusione).

Abilità: Camuffare 4 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare qualsiasi incantesimo di 3° livello o superiore con il descrittore illusione (ombra).

Abilità di classe

Le abilità di classe del creatore d'ombra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Camuffare (Car), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Osservare (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del creatore d'ombra.

Competenza nelle armi e nelle armature: I creatori d'ombra non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello da creatore d'ombra, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto oppure simili). Se il personaggio prima di diventare un creatore d'ombra aveva più di una classe di incantatore, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da creatore d'ombra ai fini del determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore totale.

Aspetto d'ombra (Sop): Al 1° livello, un creatore d'ombra ottiene un bonus di +2 alle prove di Camuffare e Nascondersi.

Ombre di evocazioni potenziate (Sop): Quando un creatore d'ombra raggiunge il 2° livello, le sue ombre di evocazioni automaticamente intensificano la loro forza del 10%. Di conseguenza, *ombra di una evocazione* è forte al 30% quanto l'oggetto reale invece del 20% standard, e *ombra di una evocazione superiore* è forte al 70% quanto l'oggetto reale invece del 60% standard.

Quando raggiunge il 6° livello, la forza delle sue ombre di evocazioni aumenta di un addizionale 10%, per un aumento totale del 20%. Di conseguenza, *ombra di una evocazione* è forte al 40% quanto la l'oggetto reale e *ombra di una evocazione superiore* è forte all'80%.

Ombre di invocazioni potenziate (Sop): Quando un creatore d'ombra raggiunge il 3° livello, le sue ombre di invocazioni intensificano la loro forza del 10%. Di conseguenza, *ombra di una invocazione* è forte al 30% quanto l'oggetto reale invece del 20% standard, e *ombra di una invocazione superiore* è forte al 70% quanto l'oggetto reale invece del 60% standard.

Quando raggiunge il 7° livello, la forza delle sue ombre di invocazioni aumenta di un addizionale 10%, per un aumento totale del 20%. Di conseguenza, *ombra di una invocazione* è forte al 40% quanto l'oggetto reale e *ombra di una invocazione superiore* è forte all'80%.

Incantesimi d'ombra inarrestabili (Str): Al 4° livello, un creatore d'ombra ottiene un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore per tutti i suoi incantesimi di illusione (ombra). questo bonus si somma a quello fornito dai talenti Incantesimo Inarrestabile e Incantesimo Inarrestabile Superiore. All'8° livello, questo bonus aumenta a +4.

Resistenza alle illusioni (Str): Al 5° livello, un creatore d'ombra ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi e gli effetti di illusione.

Tabella 3-3: Creatore d'ombra

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Aspetto d'ombra	+1 livello di classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Ombre di evocazioni potenziate +10%	+1 livello di classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Ombre di invocazioni potenziate +10%	+1 livello di classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Incantesimi d'ombra inarrestabili +2	+1 livello di classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Resistenza alle illusioni	+1 livello di classe di incantatore esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Ombre di evocazioni potenziate +20%	+1 livello di classe di incantatore esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Ombre di invocazioni potenziate +20%	+1 livello di classe di incantatore esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Incantesimi d'ombra inarrestabili +4	+1 livello di classe di incantatore esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Mai ingannato	+1 livello di classe di incantatore esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Ego d'ombra	+1 livello di classe di incantatore esistente



Creatore d'ombra

Illustrazione di Matt Cavotta

Mai ingannato (Str): Al 9° livello, un creatore d'ombra ha una tale padronanza completa degli incantesimi di illusione che non ha più bisogno di interagire con essi per avere diritto a un tiro salvezza. Se può vedere o in altro modo assistere all'effetto illusorio, può tentare un tiro salvezza.

Ego d'ombra (Str): Al 10° livello, un creatore d'ombra è in una tale sintonia con ombre e illusioni da diventare in realtà una creatura magica. Diventa per sempre un esterno nativo invece che un umanoide (o qualsiasi tipo di creatura fosse in precedenza). In aggiunta, ottiene riduzione del danno 10/magia.

custode di parassiti

La maggior parte delle creature guarda con repulsione gli insetti striscianti. Per un custode di parassiti, però, essi sono assassini perfetti: creature il cui supremo adattamento al loro ambiente ispira un senso di timore reverenziale.

I custodi di parassiti vengono quasi esclusivamente dai ranghi dei druidi. Alcuni sono abitanti di superficie i cui occhi sono stati aperti sulla bellezza degli insetti; altri amavano gli insetti fin dall'inizio e hanno semplicemente appreso le arti druidiche per poterle applicare agli insetti. Molti personaggi che si preoccupano a sufficienza dei parassiti da acquisire livelli nella classe di prestigio del custode di parassiti seguono questa classe fino all'esclusione di tutte le altre.

È interessante notare che non tutti i personaggi che perseguono questa classe di prestigio in realtà amano gli insetti. A volte una persona che odia o teme in modo particolare gli insetti o i ragni decide di studiarli allo scopo di capirli o soggiogarli.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un custode di parassiti, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Addestrare Animali 8 gradi, Conoscenze (natura) 8 gradi.

Talento: Volontà di Ferro.

Speciale: Capacità di forma selvatica.

Abilità di classe

Le abilità di classe del custode di parassiti (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (locali del Sottosuolo) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del custode di parassiti.

Competenza nelle armi e nelle armature: I custodi di parassiti non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello da custode di parassiti, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto oppure simili). Se il personaggio prima di diventare un custode di parassiti aveva più di una classe di incantatore, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da custode di parassiti ai fini del determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore totale.

Addestrare parassiti (Str): Al 1° livello, un custode di parassiti può applicare la sua abilità Addestrare Animali ai parassiti.

Empatia con i parassiti (Str): Un custode di parassiti può applicare il suo privilegio di classe di empatia selvatica ai parassiti. I parassiti iniziano con un atteggiamento maldisposto.

Forma da parassita (Sop): A partire dal 1° livello, un custode di parassiti può usare la sua capacità di forma selvatica per assumere una forma da parassita. Cominciando al 1° livello, può trasformarsi in qualsiasi parassita Piccolo. Man mano che acquisisce livelli da custode di parassiti, aumenta la varietà di forme a sua disposizione. Può diventare un parassita Minuscolo al 2° livello, un parassita Medio al 4° livello, un parassita Minuto al 5° livello, un parassita Grande al 7° livello, un parassita Piccolissimo all'8° livello e un parassita Enorme al 9° livello.

Immunità ai veleni (Str): Al 3° livello, un custode di parassiti acquisisce l'immunità a tutti i veleni organici. Questa categoria comprende tutti i veleni di mostri ma non i veleni minerali o i gas velenosi.

Compagno parassita (Str): Al 3° livello, un custode di parassiti può richiamare un parassita Piccolo, Medio o Grande come compagno al posto di un animale (vedi riquadro per i dettagli). Può scegliere qualsiasi tipo di parassita per cui sono fornite le statistiche nel

compagno parassita del custode di parassiti

Il compagno parassita di un custode di parassiti mantiene il proprio tipo di parassita, anche se è superiore rispetto a normale parassita della sua specie e ha poteri speciali, come indicato nella Tabella 3-4.

Tabella 3-4: Compagno parassita

Livello di classe	DV bonus	Mod. armatura naturale	Mod. For/Des	Comandi bonus	Speciale
3°-4°	+2	+2	+1	2	Legame, condividere incantesimi
5°-6°	+4	+4	+2	3	Eludere
7°-8°	+6	+6	+3	4	Devozione
9°-10°	+8	+8	+4	5	Multiattacco

Statistiche base del compagno parassita: Utilizzare le statistiche base per una creatura della specie del compagno, come indicato nel *Manuale dei Mostri*, ma applicare le seguenti modifiche.

Intelligenza: Un compagno parassita ha un punteggio di Intelligenza di 2. Il fatto che sia equivalente come Intelligenza ad alcuni animali ha parecchi effetti. Primo, a differenza di altri parassiti, non è privo di intelletto e quindi perde la qualità speciale di senza mente, che significa che può essere soggetto a incantesimi ed effetti di influenza mentale. Secondo, il custode di parassiti può insegnare al suo compagno dei comandi con l'abilità Addestrare Animali come se fosse un animale. Infine, il compagno parassita comincia a giocare con talenti appropriati ai suoi Dadi Vita (a scelta del custode di parassiti, anche se la creatura deve qualificarsi per i talenti selezionati) e i punti abilità pari ai suoi Dadi Vita +3. Le abilità di classe del compagno parassita sono Ascoltare e Osservare.

Livello di classe: Il livello da custode di parassiti del personaggio. I livelli da custode di parassiti non si sommano ai livelli di classi che garantiscono una capacità di compagno animale.

DV bonus: Dadi a 8 facce extra, ognuno dei quali ottiene un modificatore di Costituzione e aumenta il bonus di attacco base e i bonus ai tiri salvezza base del compagno parassita, come di norma. Il bonus di attacco base di un compagno parassita è lo stesso di quello di un druido di un livello pari ai Dadi Vita del parassita. Ha dei buoni tiri salvezza sulla Tempra (considerarlo come un personaggio il cui livello sia pari ai Dadi Vita del parassita). Un compagno parassita non ottiene nessun punto abilità o talento extra per i DV bonus.

Mod. armatura naturale: Il numero qui indicato è un miglioramento al bonus di armatura naturale già esistente del compagno parassita.

Mod. For/Des: Sommare questa cifra ai punteggi di Forza e Destrezza del compagno parassita.

Comandi bonus: La cifra indicata in questa colonna è il numero totale di comandi "bonus" che il parassita conosce in aggiunta a qualsiasi che il custode di parassiti potrebbe scegliere di insegnargli (vedi la descrizione dell'abilità Addestrare Animali nel *Manuale del Giocatore*). Questi comandi bonus non richiedono alcun tempo di addestramento né prove di Addestrare Animali, e non contano nel normale limite di comandi conosciuti dal parassita. Il custode di parassiti seleziona questi comandi bonus, e una volta selezionati, non possono essere cambiati.

Legame (Str): Un custode di parassiti può addestrare il suo compagno parassita come azione gratuita, o spingerlo come azione di movimento. Ottiene un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali effettuate riguardo a un compagno parassita.

Condividere incantesimi (Str): Ad opzione del custode di parassiti, può fare in modo che qualsiasi incantesimo (ma non capacità magica) che lancia su di sé abbia effetto anche sul suo compagno parassita. Il compagno parassita deve essere entro 1,5 metri da lui al momento del lancio per ricevere il beneficio. Se l'incantesimo o l'effetto ha una durata diversa da istantanea, smetta di influenzare il compagno parassita se quest'ultimo si sposta più lontano di 1,5 metri e non avrà più effetto sulla creatura neppure se questa ritorna vicino al custode di parassiti prima che termini la durata. Inoltre, il custode di parassiti può lanciare un incantesimo con un bersaglio "Incantatore" sul suo compagno parassita (come un incantesimo di contatto a distanza) invece che su di sé. Il custode di parassiti e il suo compagno parassita possono condividere gli incantesimi anche se gli incantesimi normalmente non influenzano creature del tipo del parassita.

Eludere (Str): Se un compagno parassita è soggetto a un attacco che normalmente permette un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, non subisce alcun danno se effettua con successo il tiro salvezza.

Devozione (Str): La devozione di un compagno parassita al suo padrone è così totale che ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro incantesimi ed effetti di ammaliamento.

Multiattacco: Un compagno parassita ottiene Multiattacco come talento bonus se ha tre o più attacchi naturali (vedi *Manuale dei Mostri* per i dettagli su questo talento) e non possiede già quel talento. Se non ha gli attacchi naturali richiesti, il compagno parassita invece ottiene un attacco aggiuntivo con la sua arma naturale primaria, anche se con una penalità di -5.

Tabella 3-5: Custode di parassiti

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Addestrare parassiti, empatia con i parassiti, forma da parassita (Piccolo)	+1 livello di classe di incantatore esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Forma da parassita (Minuscolo)	+1 livello di classe di incantatore esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Immunità ai veleni, compagno parassita	+1 livello di classe di incantatore esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Forma selvatica extra, forma da parassita (Medio)	+1 livello di classe di incantatore esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Forma da parassita (Minuto)	+1 livello di classe di incantatore esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Forma selvatica extra	+1 livello di classe di incantatore esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Forma da parassita (Grande)	+1 livello di classe di incantatore esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Forma da parassita (Piccolissimo)	+1 livello di classe di incantatore esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Forma da parassita (Enorme)	+1 livello di classe di incantatore esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Forma di sciame	+1 livello di classe di incantatore esistente

Manuale dei Mostri. Un custode di parassiti non può mantenere il compagno animale che aveva dalla classe precedente (se ne aveva uno) dopo aver chiamato un compagno parassita. Ad eccezione di quanto indicato nel riquadro, questa capacità funziona allo stesso modo della capacità di compagno animale del druido.

Forma selvatica extra: Un custode di parassiti ottiene Forma Selvatica Extra come talento bonus ai livelli 4° e 6°.

Forma di sciame (Sop): Al 10° livello, un custode di parassiti può usare la sua forma selvatica per assumere la forma di qualsiasi sciame di parassiti (qualsiasi sciame le cui creature costituenti siano del tipo parassita).



Custode di parassiti

Illustrazione di Kalman Andrasofszky

Divinatore delle profondità

I divinatori delle profondità sono intimi della terra e di tutto ciò che nasconde. Un divinatore delle profondità conosce le pietre, le strutture, le faglie, le sorgenti calde e i tipi minerari del Sottosuolo, ed essi conoscono lui. Sfrutta il potere proveniente dalla terra per localizzare flussi di energia, in particolare nodi terrestri, con cui può ricaricare e aumentare la propria potenza arcana. Alcuni divinatori delle profondità possono perfino chiamare gli spiriti elementali della terra perché eseguano i loro ordini.

Tutti i divinatori delle profondità sono abili in qualche forma di lancio degli incantesimi: senza quella capacità, le conoscenze dei nodi e altri incantesimi segreti sussurrati dalle pietre non servirebbero a nulla. Quindi, maghi, stregoni, chierici e druidi più comunemente si vestono del manto del divinatore delle profondità.

Spesso si possono trovare gruppi di divinatori delle profondità che collaborano, proteggendo o custodendo aree particolarmente interessanti (o ricche di nodi) del Sottosuolo. In altre occasioni, un singolo divinatore delle profondità può andarsene per conto suo alla ricerca del perfetto nodo terrestre da personalizzare a suo piacimento. I divinatori delle profondità solitari tendono ad essere egoisti, anche se non necessariamente malvagi. I divinatori delle profondità non gradiscono particolarmente i gruppi che viaggiano principalmente sulla superficie della terra, anche se alcuni nodi terrestri vicino al mondo superiore si estendono abbastanza in alto da permettere l'occasionale comunione terrestre così necessaria per l'anima del divinatore delle profondità.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per diventare un divinatore delle profondità, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (locali del Sottosuolo) 8 gradi, Sopravvivenza 2 gradi.

Talento: Incantesimo Focalizzato (Divinazione).

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

Abilità di classe

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

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del divinatore delle profondità.

Competenza nelle armi e nelle armature: I divinatori delle profondità non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello da divinatore delle profondità, ad eccezione del 6°, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto oppure simili). Se il personaggio prima di diventare un divinatore delle profondità aveva più di una classe di incantatore, il giocatore deve decidere a quale

classe aggiungere ogni livello da divinatore delle profondità ai fini del determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore totale.

Localizzare nodi (Sop): Al 1° livello, un divinatore delle profondità acquisisce la capacità di percepire la direzione e la forza del nodo terrestre più vicino, indipendentemente dalla distanza (vedi "Magia nodale" nel Capitolo 4). Per localizzare il nodo deve meditare per 10 minuti. Può usare questa capacità una volta al giorno per ogni livello da divinatore delle profondità, così che un divinatore delle profondità di 3° livello potrebbe effettuare tre tentativi per localizzare il più vicino nodo in un solo giorno.

La capacità di percepire i nodi terrestri del divinatore delle profondità viene bloccata anche da un foglio sottile di piombo, e da certi rari minerali della terra a scelta del DM.

Lanciare incantesimi nodali: Al 1° livello, un divinatore delle profondità ottiene Lanciare Incantesimi Nodali come talento bonus (vedi Capitolo 2: "Regioni e talenti").

***Parlare alle pietre* (Mag)**: Quando un divinatore delle profondità raggiunge il 2° livello, la sua presenza può prestare alle rocce e alla terra circostanti una consapevolezza transitoria. Questa capacità può essere usata una volta al giorno, e la sensibilità dura per 1 minuto per ogni livello dell'incantatore del divinatore delle profondità. Durante questo lasso di tempo, il personaggio può capire e comunicare con la pietra e la terra, comprese le rocce normalmente non animate, la pietra lavorata e il terriccio. Può fare domande e ricevere risposte da un ciottolo, da una sezione di parete di tunnel o da un mucchio di terriccio. Una pietra di solito non ha la percezione di ciò che la circonda, ma la presenza del divinatore delle profondità le permette di ricordare una quantità molto limitata di informazioni. Come per l'incantesimo *pietre parlanti*, le pietre che parlano possono riferire chi o cosa le ha toccate e fornire descrizioni complete di cosa sia coperto o nascosto dietro o sotto di loro.

Deposito nodale: Al 3° livello, un divinatore delle profondità ottiene Deposito Nodale come talento bonus (vedi Capitolo 2: "Regioni e talenti").



Divinatore delle profondità

***Evoca elementale della terra* (Mag)**: Una volta al giorno al 5° livello e oltre, il divinatore delle profondità può evocare un elementale della terra Grande come se utilizzasse l'incantesimo *evoca mostri VI* (12° livello dell'incantatore.

Carica nodale (Sop): Al 6° livello, un divinatore delle profondità può attingere al potere di un nodo terrestre anche da lontano. Se trascorre almeno 4 ore in un nodo terrestre, può allontanarsene con il suo collegamento ad esso intatto. In qualsiasi momento durante i successivi dieci giorni mentre è fuori dal nodo terrestre collegato, può attivare quel collegamento per 1 minuto come azione gratuita. Una volta collegato, il divinatore delle profondità può usare tutte le capacità garantitegli da quel nodo terrestre come se fosse ancora al suo interno. Dopo aver usato questa capacità, il divinatore delle profondità deve ritornare in un nodo terrestre e trascorrere almeno 4 ore entro i suoi confini (vedi "Magia nodale" nel Capitolo 4: "Magia e incantesimi") prima di poter di nuovo attingere al proprio potere da lontano.

Incantesimo metanodale: All'8° livello, un divinatore delle profondità ottiene Incantesimo Metanodale come talento bonus (vedi Capitolo 2: "Regioni e talenti").

***Muro di pietra* (Mag)**: Quando raggiunge il 9° livello, un divinatore delle profondità acquisisce la capacità di usare *muro di pietra* (16° livello dell'incantatore) una volta al giorno.

Manto terrestre (Sop): Al 10° livello, un divinatore delle profondità può diventare un elementale della terra maggiore (vedi *Manuale dei Mostri*) una volta al giorno per un periodo fino a 10 minuti. Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi*, con la differenza che il divinatore delle profondità ottiene tutte le capacità straordinarie e soprannaturali dell'elementale. Ottiene anche accesso a tutti i talenti dell'elementale per tutto il tempo in cui rimane in quella forma. Cambiare forma è un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità.

Illustrazione di Vince Locke

TABELLA 3-6: DIVINATORE DELLE PROFONDITÀ

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+0	+2	Localizzare nodi, lanciare incantesimi nodali	+1 livello di classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	*Parlare alle pietre*	+1 livello di classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Deposito nodale	+1 livello di classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	-	+1 livello di classe di incantatore esistente
5°	+2	+1	+1	+4	*Evoca elementale della terra*	+1 livello di classe di incantatore esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Carica nodale	-
7°	+3	+2	+2	+5	-	+1 livello di classe di incantatore esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Incantesimo metanodale	+1 livello di classe di incantatore esistente
9°	+4	+3	+3	+6	*Muro di pietra*	+1 livello di classe di incantatore esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Manto terrestre	+1 livello di classe di incantatore esistente

Domatore corporeo illithid

Gli illithid che abbracciano la Fede del Domatore pensano che la potenza militare sia il fattore più importante nella futura padronanza del multiverso da parte della loro razza. Questi così chiamati domatori corporei cercano di imporre la loro volontà sul Sottosuolo principalmente attraverso la forza marziale, la diplomazia spergiura, gli inganni e le alleanze. I domatori corporei credono così fortemente nell'importanza della forza fisica da addestrarsi come combattenti invece che come mentalisti.

I domatori corporei illithid sacrificano alcune capacità nelle arti psioniche in favore dell'avanzamento delle loro capacità fisiche. Tuttavia, credono che l'acquisizione di capacità marziali tangibili sia più che degna di un tale prezzo.

Quanti aderiscono alla Fede del Domatore mantengono varie strutture marziali nelle più grandi città di illithid del Sottosuolo. All'interno di tali santuari, discutono la filosofia della guerra, escogitano nuove tattiche in giochi di guerra interminabili e si addestrano con fervore nella loro arte. Ognuna delle strutture dei domatori contiene una piccola arena in cui i domatori corporei fanno pratica delle loro arti contro schiavi sacrificabili.

Spesso, gruppi di domatori corporei illithid organizzano squadre di difesa per respingere gruppi di cacciatori githzerai o githyanki che compaiono all'improvviso, con l'intenzione di uccidere i mind flayer. Queste precedenti razze schiavizzate continuano a nutrire un incessante rancore contro gli illithid, e i domatori corporei intendono essere pronti a proteggere il proprio popolo.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per diventare un domatore corporeo illithid, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Illithid, affine agli illithid oppure una creatura con l'archetipo mezzo-illithid.

Bonus di attacco base: +6.

Talenti: Arma Focalizzata (tentacolo), Attacco Poderoso, Tempra Possente.

Abilità di classe

Le abilità di classe del domatore corporeo illithid (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Conoscenze (storia) (Int), Osservare (Sag), Saltare (For) e Scalare (For). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del domatore corporeo illithid.

Competenza nelle armi e nelle armature: I domatori corporei illithid sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e in tutti gli scudi ad eccezione degli scudi torre.

Codice di astinenza mentale (Str): Proprio come alcune culture umanoidi credono che il celibato aumenti i loro poteri spirituali, i domatori corporei illithid credono che l'affidarsi ai poteri psionici indebolisca le loro capacità fisiche conquistate con fatica.

Un domatore corporeo illithid in astinenza ottiene 10 punti ferita temporanei, più 4 punti ferita temporanei per ogni livello da domatore corporeo illithid. Se questi punti ferita vengono persi a seguito di danni subiti, il domatore corporeo li recupera con 8 ore di riposo. Ottiene anche un bonus cognitivo di +2 a tutti

Illustrazione di Stephen Tappin



Domatore corporeo illithid

Tabella 3-7: Domatore corporeo illithid

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Codice di astinenza mentale, forza delle armi
2°	+2	+3	+3	+0	-
3°	+3	+3	+3	+1	Tentacolo del fato
4°	+4	+4	+4	+1	Sbilanciare migliorato
5°	+5	+4	+4	+1	Disarmare migliorato
6°	+6	+5	+5	+2	Portata dei tentacoli
7°	+7	+5	+5	+2	Tentacolo turbinante
8°	+8	+6	+6	+2	Tentacolo del destino
9°	+9	+6	+6	+3	-
10°	+10	+7	+7	+3	Turbine letale

i tiri per i danni in mischia per gli attacchi con i tentacoli e con le armi.

Per essere considerato in astinenza, il domatore corporeo deve non aver usato alcuna delle sue capacità psioniche (compresi *charme sui mostri, flagello mentale, individuazione dei pensieri, levitazione, spostamento planare* e *suggestione*) nelle ultime 24 ore. Se usa una di queste capacità, non ha accesso a nessuno dei suoi soliti benefici per l'astinenza fino a 24 ore dopo il suo ultimo utilizzo di una tale capacità.

Un domatore corporeo illithid non è servilmente devoto al proprio codice. Se intende utilizzare *spostamento planare* oppure *flagello mentale* lo fa chiaramente nel suo interesse, preferendo perdere accesso ai benefici dell'astinenza che non perdere la vita.

Forza delle armi (Str): Quando compie un attacco completo sia con un'arma manufatta che con i tentacoli, un domatore corporeo illithid può designare i tentacoli o l'arma come suo attacco primario. Se l'arma è il suo attacco primario, colpisce con l'arma al suo più alto bonus di attacco base (compiendo più attacchi se il suo bonus di attacco base è abbastanza alto), ma applica una penalità di -2 ad ogni attacco con i tentacoli compiuto in quel round. Se i tentacoli sono il suo attacco primario, questi colpiscono al suo più alto bonus di attacco base, ma può colpire solo una volta con l'arma manufatta e applica una penalità di -2 a quell'attacco.

Un domatore corporeo che usa sia l'arma che i tentacoli può comunque sottrarre i cervelli dei nemici con i tentacoli come di norma, che i tentacoli siano o meno il suo attacco primario. Tuttavia, di solito semplicemente mette da parte i cervelli e passa al successivo nemico. Il nutrimento può aspettare.

Tentacolo del fato (Str): Quando un domatore corporeo illithid raggiunge il 3° livello, i suoi danni da tentacolo base aumentano da 1d4 a 1d6.

Sbilanciare migliorato: Al 4° livello, il domatore corporeo illithid ottiene Sbilanciare Migliorato come talento bonus.

Disarmare migliorato (Str): Al 5° livello, un domatore corporeo illithid ottiene l'uso del talento Disarmare Migliorato quando utilizza i tentacoli per compiere un'azione per disarmare. Non ha bisogno di soddisfare i normali prerequisiti per il talento per usarlo in questo modo. I tentacoli del domatore corporeo vengono considerati un'arma a una mano ai fini dei tentativi di disarmare.

Portata dei tentacoli (Str): Quando un domatore corporeo illithid raggiunge il 6° livello, la sua portata con i tentacoli aumenta di 1,5 metri. Questa modifica si somma alla portata aggiuntiva fornita dagli *allungamenti da tentacolo* (vedi Capitolo 5: "Equipaggiamento e oggetti magici"), se vengono utilizzati.

Tentacolo turbinante (Str): Al 7° livello, un domatore corporeo illithid ottiene l'uso del talento Attacco Turbinante quando utilizza i tentacoli per compiere un tale attacco. Non ha bisogno di soddisfare i normali prerequisiti per il talento per usarlo in questo modo. Grazie ai suoi molteplici tentacoli e alla capacità di portata dei tentacoli, può compiere un attacco contro ogni creatura nell'area che minaccia, invece che contro ogni creatura entro 1,5 metri.

Tentacolo del destino (Str): Quando un domatore corporeo illithid raggiunge l'8° livello, i suoi danni da tentacolo base aumentano da 1d6 a 1d8.

Turbine letale (Sop): Al 10° livello, un domatore corporeo illithid infonde energia psionica nella sua capacità di tentacolo turbinante con un impulso letale una volta al giorno. Quando usa questa capacità in combinazione con un attacco di tentacolo turbinante, ogni creatura colpita deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15 + modificatore di Cos del domatore corporeo illithid) o morire come se fosse portato a -10 punti ferita. I costrutti e i non morti sono immuni a questo effetto.

Esecutore della Madre del Mare

I devoti adoratori di Blibdoolpoolp che cercano una più intima comunione con la Madre del Mare spesso ottengono capacità aggiuntive in cambio. A questi kuo-toa, conosciuti come esecutori della Madre del Mare, vengono attribuiti grandi onori, oltre che responsabilità extra.

Molti esecutori della Madre del Mare iniziano la loro carriera come chierici o chierici/ladri. A volte, però, un ranger esperto devoto a Blibdoolpoolp decide di seguire questa classe di prestigio per ottenere più reputazione e rispetto nella sua comunità.

La devozione di un esecutore della Madre del Mare è per la sua divinità e la sua chiesa. La sua principale responsabilità è di ispirare seguaci della Dea Sommersa e proteggerli da intrusi e infedeli.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un esecutore della Madre del Mare, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Kuo-toa.

Allineamento: Legale malvagio, neutrale malvagio, caotico malvagio o neutrale.

Abilità: Conoscenze (religioni) 5 gradi.

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

Divinità patrona: Blibdoolpoolp.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'esecutore della Madre del Mare (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qual-

siasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (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 ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'esecutore della Madre del Mare.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli esecutori della Madre del Mare sono competenti nell'uso del bastone tenaglia (vedi Capitolo 5: "Equipaggiamento e oggetti magici"). Non ottengono alcuna competenza nell'uso di nessun'altra arma o armatura.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello da esecutore della Madre del Mare, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto oppure simili). Se il personaggio prima di diventare un esecutore della Madre del Mare aveva più di una classe di incantatore divino, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da esecutore della Madre del Mare ai fini del determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore totale.



Esecutore della Madre del Mare

Illustrazione di Wayne England

Dominio di prestigio della Morte Acquatica: Al 1° livello, un esecutore della Madre del Mare ottiene l'accesso al dominio della Morte Acquatica. Se era già un chierico, ottiene il dominio di prestigio come terzo dominio e può scegliere di preparare incantesimi di dominio da esso proprio come fa dagli altri due domini. Se l'esecutore della Madre del Mare prima era un incantatore divino non chierico (ad esempio, un ranger), ottiene uno slot incantesimo extra per ogni livello di incantesimo a cui ha normalmente accesso, ma deve riempirlo con l'incantesimo del dominio della Morte Acquatica di quel livello. Indipendentemente dalle sue classi precedenti, un esecutore della Madre del Mare ottiene il potere concesso del dominio della Morte Acquatica (vedi Capitolo 4: "Magia e incantesimi").

***Punire gli infedeli* (Mag):** Al 2° livello, un esecutore della Madre del Mare può maledire i suoi nemici. Ogni avversario entro 9 metri che può vedere e sentire l'esecutore della Madre del Mare subisce l'effetto di un incantesimo *devastazione* (livello dell'incantatore pari al livello dell'esecutore della Madre del Mare; tiro salvezza CD 11 + modificatore di Saggezza).

Fulmine indipendente (Sop): Al 3° livello, un esecutore della Madre del Mare non ha più bisogno della presenza di altri esecutori per generare un fulmine; può generarlo per conto proprio ogni 2d4 round come azione standard. Il fulmine infligge 1d6 danni per ogni livello dell'esecutore della Madre del Mare, ma un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello dell'esecutore della Madre del Mare + modificatore di Sag dell'esecutore della Madre del Mare) effettuato con successo dimezza i danni.

***Ispirare i fedeli* (Mag):** Al 4° livello, un esecutore della Madre del Mare può ispirare il proprio gregge con grande efficacia. Ogni altro kuotoa adoratore di Blibdoolpoolp entro 9 metri che può vedere e sentire l'esecutore della Madre del Mare riceve il beneficio di un incantesimo *aiuto* (livello dell'incantatore pari al livello dell'esecutore della Madre del Mare).

Rafforzare fulmini (Sop): Quando un esecutore della Madre del Mare raggiunge il 5° livello, la CD del tiro salvezza per qualsiasi fulmine soprannaturale che crea lui stesso o in collaborazione con altri esecutori aumenta automaticamente di +2.

giudice drow

Un mortale imbevuto di crudeltà immonda, il giudice drow è un cavaliere decisamente pericoloso. Questo combattente sacrilego è impregnato dell'energia divina di Selvetarm, il Ragno che Attende, auto-proclamatosi Campione di Lolth. Compagno di demoni e di aracnidi demoniaci, il giudice drow è odiato e temuto da tutti, in particolare da altri drow maschi che sono gelosi del potere che ha ottenuto.

I giudici drow devono fare una promessa sacrilega a Selvetarm e poi sopravvivere ai rituali di accesso per adottare la classe di prestigio. È richiesta almeno un po' di istruzione nel lancio degli incantesimi, ma solo gli stregoni e i maghi più resistenti e più meschini possono sopravvivere ai requisiti di accesso. Anche i chierici spesso tentano di diventare giudici drow, così come guerrieri, ranger e ladri che hanno acquisito livelli in classi di incantatore.

Tipicamente, un PNG giudice drow serve un chierico di Lolth di rango superiore, nonostante si fregi di essere la sola vera autorità. I giudici drow e gli assassini di solito completano i ranghi

Tabella 3-8: Esecutore della Madre del Mare

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Dominio di prestigio della Morte Acquatica	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+3	+0	+3	*Punire gli infedeli*	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Fulmine indipendente	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+4	+1	+4	*Ispirare i fedeli*	+1 livello di classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Rafforzare fulmini	+1 livello di classe di incantatore divino esistente

scelti personalmente della squadra omicida di una somma sacerdotessa.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per diventare un giudice drow, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Drow.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

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

Talento: Carne di Lolth (vedi Capitolo 3), Riflessi in Combattimento.

Lanciare incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 1° livello.

Speciale: Il candidato deve sopravvivere ai rituali di accesso somministratigli dai chierici di Selvetarm o Lolth.

Abilità di classe

Le abilità di classe del giudice drow (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

servitore aracnide

Al 5° livello di classe oppure oltre, un giudice drow può richiamare un mostro aracnide che lo serva. Può scegliere di chiamare un ragno mostruoso Grande immondo da 8 DV, un ragno spada immondo, un myrlochar o un ragno-fase. (Vedi *Manuale dei Mostri* oppure *Mostri di Faerûn* per le statistiche di queste creature.) Può usare questo servitore aracnide come guardiano o come cavalcatura, a sua discrezione. Il servitore aracnide ottiene DV e capacità speciali in base al livello di classe del giudice drow, come indicato nella Tabella 3-9.

Il giudice drow può avere un solo servitore aracnide alla volta. Se il suo servitore dovesse morire, può chiamarne un altro dopo 24 ore. Il nuovo servitore aracnide ha tutte le capacità accumulate dovute ad un servitore dell'attuale livello da giudice drow del personaggio.

Tabella 3-9: Servitori aracnidi

Livello da giudice drow	DV bonus	Mod. armatura naturale	Mod. For	Mod. Int	Speciale
5°	+2	+2	+2	-	Eludere migliorato, condividere tiri salvezza, condividere incantesimi
6°-7°	+4	+4	+2	+2	Parlare col giudice drow
8°-9°	+6	+6	+4	+4	Legame di sangue
10°	+8	+8	+6	+6	Resistenza agli incantesimi

Livello da giudice drow: Il livello del personaggio nella classe di prestigio del giudice drow.

DV bonus: Questi sono Dadi Vita extra appropriati al tipo della creatura (parassita per un ragno mostruoso Grande o ragno spada, esterno per un myrlochar, o bestia magica per un ragno-fase). Ogni Dado Vita bonus guadagna un modificatore di Costituzione e aumenta i bonus di attacco base e i tiri salvezza base della creatura, come di norma.

Mod. armatura naturale: Il numero qui indicato è un miglioramento al bonus di armatura naturale già esistente del servitore. Rappresenta la resistenza preternaturale del servitore di un giudice drow.

Mod. For: Sommare questa cifra al punteggio di Forza del servitore.

Mod. Int: Sommare questa cifra al punteggio di Intelligenza del servitore.

Eludere migliorato (Str): Quando soggetto a un attacco che normalmente concede un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, un servitore non subisce danni se effettua con successo il tiro salvezza e danni dimezzati anche se fallisce il tiro salvezza.

Condividere tiri salvezza: Per ognuno dei suoi tiri salvezza, il servitore usa il proprio bonus ai tiri salvezza base oppure quello del giudice drow, quale dei due è maggiore. Il servitore applica i propri modificatori di caratteristica ai tiri salvezza, e non condivide nessun altro bonus ai tiri salvezza che il giudice drow potrebbe avere (come da oggetti magici o talenti).

Condividere incantesimi: Ad opzione del giudice drow, può fare in modo che qualsiasi incantesimo (ma non capacità magica) che lancia su di sé abbia effetto anche sul suo servitore aracnide. Il servitore deve essere entro 1,5 metri da lui al momento del lancio per ricevere il beneficio. Se l'incantesimo o l'effetto ha una durata diversa da istantanea, smette di influenzare il servitore aracnide se quest'ultimo si sposta più lontano di 1,5 metri e non avrà più effetto sulla creatura neppure se questa ritorna vicino al giudice drow prima che termini la durata. Inoltre, il giudice drow può lanciare un incantesimo con un bersaglio "Incantatore" sul suo servitore aracnide (come un incantesimo di contatto a distanza) invece che su di sé. Il giudice drow e il suo servitore possono condividere gli incantesimi anche se gli incantesimi normalmente non influenzano creature del tipo del servitore.

Parlare col giudice drow: Il giudice drow e il suo servitore possono comunicare verbalmente come se stessero usando un linguaggio comune. Altre creature non capiscono la comunicazione senza aiuto magico.

Legame di sangue: Il servitore aracnide ottiene un bonus di +2 a tutti i tiri per colpire, le prove e i tiri salvezza se vede che il giudice drow è minacciato o ferito. Questo bonus dura per tutto il tempo in cui la minaccia è immediata e apparente.

Resistenza agli incantesimi: La resistenza agli incantesimi del servitore aracnide è pari al livello di classe del giudice drow + 15. Perché il suo incantesimo abbia effetto sul servitore, un incantatore deve ottenere un risultato alla prove del livello dell'incantatore (1d20 + livello dell'incantatore) che sia pari o maggiore della resistenza agli incantesimi del servitore.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del giudice drow.

Competenza nelle armi e nelle armature: I giudici drow sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e in tutti gli scudi ad eccezione degli scudi torre.

Incantesimi al giorno: Ad ogni terzo livello da giudice drow, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio (per i drow maschi, questa di solito è una classe di incantatore arcano, sebbene a volte anche i maschi chierici di Selvetarm diventino giudici drow). Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto oppure simili). Se il personaggio prima di diventare un giudice drow aveva più di una classe di incantatore, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da giudice drow ai fini del determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore totale.



Giudice drow

Illustrazione di Kalman Andrasofszky

Colpo di guerra (Sop): La guerra è l'espressione ultima del potere di Selvetarm, quindi le sue lezioni sono le prime che il giudice drow apprende. A partire dal 1° livello, può tentare un colpo di guerra con un normale attacco in mischia. Se colpisce, infligge 2d6 danni alla Costituzione oltre ai suoi danni regolari. Il bersaglio può tentare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello da giudice drow + modificatore di Car del giudice drow) per dimezzare i danni alla Costituzione. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno.

Comandare ragni (Sop): Come speciale decreto di Lolth, Selvetarm può garantire ai suoi giudici la capacità di comandare i ragni. Quando un giudice drow raggiunge il 2° livello, ottiene la capacità di sottomettere i ragni allo stesso modo in cui un chierico malvagio può intimorire o comandare non morti (vedi *Manuale del Giocatore*). Il giudice drow può tentare di comandare i ragni un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Carisma. Viene considerato un chierico di un livello pari al suo livello da giudice drow ai fini delle prove di scacciare e dei danni da scacciare.

Benedizione di Selvetarm (Str): Al 2° livello e oltre, un giudice drow riceve un bonus profano di +3 a tutti i tiri salvezza.

Ira di Selvetarm (Sop): A partire dal 4° livello, un giudice drow può tentare di infliggere danni extra con un normale attacco in mischia. Con un attacco messo a segno, infligge 1 danno extra per ogni livello da giudice drow. Ad esempio, un giudice drow di 8° livello armato con una spada lunga infligge 1d8+8 danni, più tutti i bonus aggiuntivi (per un alto punteggio di Forza, gli effetti magici o simili) che si potrebbero normalmente applicare. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno al 4° livello, due volte al giorno al 7° livello e tre volte al giorno al 10° livello.

Servitore aracnide: Al 5° livello, un giudice drow può chiamare un servitore aracnide. Vedi il riquadro "Servitore aracnide" per i dettagli.

***Grazia del ragno* (Mag):** All'8° livello, un giudice drow acquisisce la capacità di assumere le caratteristiche di un ragno per un periodo fino a 10 minuti una volta al giorno. Mentre questa capacità è attiva, il personaggio può scalare superfici come se fosse soggetto all'incantesimo *movimenti del ragno*, e riceve un bonus cognitivo di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Inoltre, ottiene un attacco col morso che infligge 1d4 danni ed è velenoso. Il morso è un'arma secondaria naturale che può essere usata una volta per round con il bonus di attacco base più alto del giudice drow, con la penalità di -5 standard per un attacco secondario. La CD del tiro salvezza sulla Tempra per il veleno è 18 + modificatore di Cos del giudice drow, e infligge 1d6 danni alla Forza sia come danni iniziali che danni secondari.

Giudizio (Sop): Al 10° livello, un giudice drow acquisisce la capacità di giudicare tutte le creature entro 30 metri da lui che riesce a vedere. Quelle che giudica colpevoli diventano immediatamente bersaglio di un effetto di *orrido avvizzimento* (18° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 18 + modificatore di Sag del giudice drow). Il giudice drow può fondare le sue decisioni su qualsiasi parametro scelga lui stesso. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno come azione standard.

TABELLA 3-10: GIUDICE DROW

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+1	+2	+0	+0	Colpo di guerra 1 volta al giorno	-
2°	+2	+3	+0	+0	Comandare ragni, benedizione di Selvetarm	-
3°	+3	+3	+1	+1	-	+1 livello di classe di incantatore esistente
4°	+4	+4	+1	+1	Ira di Selvetarm 1 volta al giorno	-
5°	+5	+4	+1	+1	Servitore aracnide	-
6°	+6	+5	+2	+2	-	+1 livello di classe di incantatore esistente
7°	+7	+5	+2	+2	Ira di Selvetarm 2 volte al giorno	-
8°	+8	+6	+2	+2	*Grazia del ragno*	-
9°	+9	+6	+3	+3	-	+1 livello di classe di incantatore esistente
10°	+10	+7	+3	+3	Giudizio, ira di Selvetarm 3 volte al giorno	-

Guida eccellente del sottosuolo

Viaggiare nel Sottosuolo è pericoloso, in particolare per coloro che non sono abituati ai suoi labirintici passaggi. I viaggiatori saggi cercano di ingaggiare una guida esperta che non solo sappia come superare gli ostacoli fisici, ma che possa anche aiutarli con le barriere sociali e culturali che sono sicuri di dover affrontare.

Bardi, ranger e ladri hanno abilità e interessi che sono più che appropriati per questa classe di prestigio. Molti personaggi si dilettano in questa classe, ma pochi la perseguono abbastanza a lungo da acquisire tutto ciò che offre. Non è insolito per un ladro acquisire qualche livello come guida eccellente del Sottosuolo in modo tale da poter meglio aiutare i suoi compagni nei loro viaggi attraverso i Reami di Sotto.

Le guide eccellenti del Sottosuolo generalmente si trovano in compagnia di gruppi di avventurieri o carovane di mercanti. Con la loro esperienza ambientale e diplomatica, possono decisamente incrementare le probabilità di sopravvivenza nel Sottosuolo sia per se stessi che per i loro clienti.

Dado Vita: d6.



Guida eccellente del Sottosuolo

Illustrazione di Matt Cavotta

Requisiti

Per diventare una guida eccellente del Sottosuolo, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Abilità: Conoscenze (locali del Sottosuolo) 5 gradi, Diplomazia 5 gradi, Equilibrio 2 gradi, Raccogliere Informazioni 5 gradi, Scalare 8 gradi, Sopravvivenza 5 gradi, Utilizzare Corde 2 gradi.

Talenti: Allerta, Seguire Tracce.

Speciale: Deve conoscere almeno quattro linguaggi.

Abilità di classe

Le abilità di classe della guida eccellente del Sottosuolo (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (qualsiasi) (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (locali del Sottosuolo) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (Int), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della guida eccellente del Sottosuolo.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le guide eccellenti del Sottosuolo non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi: A partire dal 1° livello, una guida eccellente del Sottosuolo acquisisce la capacità di lanciare un numero limitato di incantesimi arcani. Per lanciare un incantesimo, la guida eccellente del Sottosuolo deve avere un punteggio di Intelligenza di almeno 10 + il livello dell'incantesimo, quindi un personaggio con un punteggio di Intelligenza di 10 o meno non può lanciare questi incantesimi. Gli incantesimi bonus di una guida eccellente del Sottosuolo sono basati sull'Intelligenza, e i tiri salvezza contro questi incantesimi hanno una CD di 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Intelligenza della guida eccellente del Sottosuolo. Quando la guida eccellente del Sottosuolo ottiene 0 incantesimi al giorno di un certo livello (ad esempio, 0 incantesimi di 1° livello al 1° livello), ottiene solo gli incantesimi bonus a cui avrebbe diritto per quel livello di incantesimo in base al suo punteggio di Intelligenza. Una guida eccellente del Sottosuolo senza un incantesimo bonus per quel livello non può ancora lanciare un incantesimo di quel livello. La lista degli incantesimi della guida eccellente del Sottosuolo è presentata sotto.

Una guida eccellente del Sottosuolo prepara e lancia incantesimi proprio come un mago. Tiene i suoi incantesimi in un libro

Tabella 3-11: Guida eccellente del Sottosuolo

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno 1°	2°	3°	4°
1°	+0	+2	+2	+0	Aiutare un altro vicino, linguaggio bonus	0	-	-	-
2°	+1	+3	+3	+0	Aiutare il gruppo, percezione del pericolo +2, sapienza del Sottosuolo, viaggiatore del Sottosuolo +2	1	-	-	-
3°	+2	+3	+3	+1	Linguaggio bonus, avviso di pericolo +1	1	0	-	-
4°	+3	+4	+4	+1	Percezione del pericolo +4				
5°	+3	+4	+4	+1	Linguaggio bonus, viaggiatore del Sottosuolo +3	1	1	-	-
6°	+4	+5	+5	+2	Avviso di pericolo +2	2	1	0	-
7°	+5	+5	+5	+2	Linguaggio bonus, viaggiatore del Sottosuolo +4	2	1	1	-
8°	+6	+6	+6	+2	Percezione del pericolo +6	2	2	1	0
9°	+6	+6	+6	+3	Linguaggio bonus, viaggiatore del Sottosuolo +5	2	2	1	1
10°	+7	+7	+7	+3	Avviso di pericolo +3	2	2	2	1

degli incantesimi e deve studiarli ogni mattina. Può aggiungerne al suo libro degli incantesimi copiandone dai maghi o da altre guide eccellenti del Sottosuolo.

Aiutare un altro vicino (Str): Una guida eccellente del Sottosuolo non ha bisogno di essere adiacente a un'altra creatura per usare l'azione di aiutare un altro per certi scopi. A partire dal 1° livello, può aiutare un altro ad una distanza fino a 9 metri nelle prove di Equilibrio, Nuotare, Saltare, Scalare, Sopravvivenza e Utilizzare Corde, purché il suo alleato possa vederla o sentirla.

Linguaggio bonus: Siccome la guida eccellente del Sottosuolo viaggia tra molte razze diverse, tende a comprendere altri linguaggi con grande facilità. Al 1° livello e ogni due livelli successivi, una guida eccellente del Sottosuolo ottiene un linguaggio bonus a scelta. (Non può scegliere linguaggi segreti come linguaggi bonus con questa capacità.)

Aiutare il gruppo (Str): Una guida eccellente del Sottosuolo è abituata a gestire e aiutare grossi gruppi di persone. A partire dal 2° livello, può assistere una creatura per ogni livello da guida eccellente del Sottosuolo nelle prove di Equilibrio, Nuotare, Saltare, Scalare, Sopravvivenza e Utilizzare Corde ogni volta che usa l'azione di aiutare un altro. Tutte le creature che sta aiutando in questo modo devono essere entro 9 metri da lei.

Percezione del pericolo (Str): Una guida eccellente del Sottosuolo possiede una prodigiosa capacità di intuizione che l'avverte di un pericolo imminente. Al 2° livello, ottiene un bonus cognitivo di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole o pericoli naturali, un bonus di schivare +2 alla Classe Armatura contro gli attacchi compiuti da trappole o pericoli naturali e un bonus cognitivo di +2 alle prove di Osservare effettuate per individuare creature all'inizio di un incontro (vedi le regole per la distanza degli incontri nella *Guida del Dungeon Master*). Al 4° livello, questi bonus aumentano a +4 e all'8° livello aumentano a +6.

Sapienza del Sottosuolo: Una guida eccellente del Sottosuolo è particolarmente esperta nel raccogliere conoscenze. Al 2° livello, acquisisce la capacità di ricordare leggende o informazioni su vari soggetti. Questa capacità funziona come conoscenze bardiche (vedi la descrizione della classe del bardo nel *Manuale del Giocatore*), con la differenza che il bonus della guida eccellente del Sottosuolo per una prova di sapienza del Sottosuolo è il suo livello del personaggio + il suo modificatore di Intelligenza. Questa capacità si applica solo alle informazioni pertinenti al Sottosuolo.

Viaggiatore del Sottosuolo (Str): Una guida eccellente del Sottosuolo conosce molto bene le cultura e l'etichetta di molte società del Sottosuolo. Al 2° livello, riceve un bonus di +2 a tutte le prove di Camuffare, Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raccogliere Informazioni effettuate contro membri di razze del Sottosuolo. Questo bonus aumenta a +3 al 5° livello, a +4 al 7° livello e a +5 al 9° livello.

Avviso di pericolo (Sop): Quando la guida eccellente del Sottosuolo raggiunge il 3° livello, la sua percezione del pericolo diventa così sviluppata che i compagni vicini diventano similmente sensibili. Come azione standard, la guida eccellente del Sottosuolo può selezionare un alleato per ogni livello di classe entro 9 metri che condivida la sua percezione del pericolo. Ognuno di questi alleati designati ottiene un bonus cognitivo di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare trappole o pericoli naturali, un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi compiuti da trappole o pericoli naturali e un bonus cognitivo di +1 alle prove di Osservare effettuate per individuare creature all'inizio di un incontro (vedi le regole per la distanza degli incontri nella *Guida del Dungeon Master*). Questo bonus aumenta a +2 al 6° livello e a +3 al 10° livello. Ogni creatura così designata mantiene il beneficio fino a che non si sposta oltre il raggio di azione oppure fino che la guida eccellente del Sottosuolo non seleziona un diverso gruppo di alleati per ricevere il beneficio.

Lista degli incantesimi della guida eccellente del Sottosuolo

Le guide eccellenti del Sottosuolo scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente:

1° livello: *allarme, caduta morbida, cambiare sembianze, collante*[1], *contrastare elementi, creare acqua, individuazione del magico, luce, movimenti del ragno, purificare cibo e bevande, resistere all'energia, ritirata rapida, saltare.*

2° livello: *camuffare riflettente*[1], *forza del toro, grazia del gatto, passare senza tracce, protezione dall'energia, saggezza del gufo, scavare*[1], *scurovisione, splendore dell'aquila.*

3° livello: *creare cibo e acqua, forma amorfa*[1], *luce diurna, maschera d'ombra*[2], *oscurità profonda, suggestione.*

4° livello: *buone speranze, camuffare riflettente di massa*[1], *inviare, libertà di movimento, porta dimensionale, scavare di massa*[1], *scurovisione di massa*[1], *scurovisione profonda*[1].

[1] Nuovo incantesimo descritto in questo volume.

[2] Incantesimo dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*.

Inquisitore della Dea Sommersa

La Madre del Mare dona la vita ai suoi figli e in cambio chiede un'incrollabile devozione. Quei kuo-toa che diventano sovrintendenti (monaci) generalmente trascorrono la vita proteggendo la loro comunità dalle minacce esterne. Alcuni, però, proseguono la carriera per diventare inquisitori della Dea Sommersa, che hanno il compito di proteggere la comunità dalle minacce interne.

Sebbene la maggior parte degli inquisitori della Dea Sommersa venga dai ranghi dei kuo-toa monaci, anche un ladro occasionale potrebbe rispondere alla sua chiamata. Personaggi dalle classi di incantatori raramente diventano inquisitori.

La devozione di un inquisitore della Dea Sommersa è alla sua divinità e alla sua chiesa. È suo dovere imporre la volontà della Madre del Mare sulla comunità, cercando e punendo chiunque violi gli editti della chiesa. Molti kuo-toa vivono nel terrore di attrarre l'attenzione di un inquisitore. La presenza di tali personaggi tende a rendere una comunità di kuo-toa ancora più dominata da paura, sospetti e accuse di quanto non lo sarebbe altrimenti.

Dado Vita: d8.

Tabella 3-12: Inquisitore della Dea Sommersa

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+2	Aura di paura, portamento di giustizia +4
2°	+1	+3	+3	+3	Lotta appiccicosa +2
3°	+2	+3	+3	+3	Mente devota
4°	+3	+4	+4	+4	Lotta appiccicosa +4
5°	+3	+4	+4	+4	Corpo appiccicoso, portamento di giustizia +8

REQUISITI

Per diventare un inquisitore della Dea Sommersa, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Kuo-toa.

Allineamento: Legale malvagio o legale neutrale.

Abilità: Concentrazione 8 gradi, Conoscenze (religioni) 4 gradi.

Talento: Colpo Senz'Armi Migliorato.

Divinità patrona: Blibdoolpoolp.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'inquisitore della Dea Sommersa (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (qualsiasi) (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'inquisitore della Dea Sommersa.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli inquisitori della Dea Sommersa sono competenti nell'uso delle pinne d'acciaio (vedi Capitolo 5: "Equipaggiamento e oggetti magici"). Non ottengono la competenza nell'uso di nessun'altra arma né armatura.



Inquisitore della Dea Sommersa

Illustrazione di Wayne England

Aura di paura (Sop): Una volta al giorno, un inquisitore della Dea Sommersa può proiettare un'aura di paura in un raggio di 6 metri come azione standard. Questo effetto dura 1 round per ogni livello da inquisitore. Ogni nemico nell'area deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + livello dell'inquisitore + modificatore di Car dell'inquisitore) oppure essere soggetto a un effetto simile a un incantesimo *paura* (livello dell'incantatore pari al livello dell'inquisitore). È necessario un nuovo tiro salvezza per ogni round in cui la creatura rimane nell'area.

Portamento di giustizia (Str): Al 1° livello, un inquisitore della Dea Sommersa ottiene un bonus cognitivo di +4 alle prove di Intimidire e Percepire Intenzioni. Al 5° livello, questo bonus aumenta a +8.

Lotta appiccicosa (Str): Al 2° livello, un inquisitore della Dea Sommersa impara come utilizzare la propria sostanza appiccicosa naturale in modo efficace in un combattimento senz'armi. Ottiene un bonus di +2 alle prove di lotta effettuate per iniziare o mantenere una lotta e un bonus di +2 ai tiri per colpire effettuati per disarmare un avversario a mani nude. Quando raggiunge il 4° livello, ognuno di questi bonus aumenta a +4.

L'inquisitore della Dea Sommersa necessita di 1 ora e di materiali speciali del costo di 20 mo per ricoprire i suoi arti con questa speciale sostanza appiccicosa, che rimane efficace fino a 24 ore.

Mente devota (Str): Quando raggiunge il 3° livello, un inquisitore della Dea Sommersa ottiene un bonus cognitivo di +4 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi con descrittori charme, compulsione o mascheramento.

Corpo appiccicoso (Str): Al 5° livello, un inquisitore della Dea Sommersa può usare l'olio del suo corpo e altri materiali per dare al proprio corpo un effetto simile a quello della carta moschicida, che può tenere incollato qualsiasi creatura od oggetto che lo tocchi. Chiunque fallisca un attacco in mischia contro un inquisitore così preparato deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15 + modificatore di Cos dell'inquisitore), oppure l'arma usata nell'attacco si appiccica all'inquisitore e viene strappata via dalle mani di chi la impugna. Le creature che usano armi naturali sono automaticamente in lotta se rimangono attaccate.

Un inquisitore necessita di 1 ora e di materiali speciali del costo di 50 mo per ricoprire il suo corpo con questa speciale sostanza appiccicosa, ma la secrezione rimane collosa per un lasso di tempo fino a tre giorni, oppure finché non vi rimane realmente appiccicato qualcosa o qualcuno, quale delle due cose si verifica prima. Riuscire a intrappolare una creatura o un oggetto consuma la sostanza appiccicosa, in modo tale che il corpo dell'inquisitore non può intrappolare altre creature od oggetti fino a che la sostanza non viene ripristinata. Staccare un'arma o un arto appiccicato dall'inquisitore richiede una prova di Forza con CD 20 effettuata con successo. Un inquisitore può secernere un olio naturale per sciogliere e rimuovere la sostanza appiccicosa in qualsiasi momento lo desideri.

signore delle caverne

Una passione per i passaggi stretti e bui del mondo brucia nel petto del signore delle caverne. Nato con la brama di apprendere il più possibile sulle radici delle montagne, i mari senza sole e le nascoste vie piene di oscurità che non saranno mai illuminate, il signore delle caverne vaga per i sistemi di tunnel e caverne del Sottosuolo. Si fa carico di proteggere i Reami di Sotto, sradicando le cose nocive e distruttive non appena le incontra.

La classe richiama druidi, ranger, barbari e altri individui con l'amore per i luoghi liberi delle profondità della terra per le conoscenze e la sapienza del Sottosuolo che offre. Tuttavia, i personaggi con capacità magiche e psioniche possono scegliere di acquisire solo pochi livelli da signore delle caverne, per timore di dover rinunciare a troppo potere magico.

I signori delle caverne trascorrono tutto il loro tempo nelle profondità, in cerca di caverne ancora più profonde e meraviglie più antiche nascoste nell'oscurità. Di conseguenza, raramente vengono incontrati se non da gruppi che scandagliano le profondità più nascoste della terra.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un signore delle caverne, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Cercare 2 gradi, Conoscenze (locali del Sottosuolo) 8 gradi, Osservare 2 gradi, Sopravvivenza 4 gradi.

Talento: Seguire Tracce.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del signore delle caverne (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (qualsiasi) (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (locali del Sottosuolo) (Int), Equilibro (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del signore delle caverne.

Competenza nelle armi e nelle armature: I signori delle caverne sono competenti nell'uso di tutte le armi semplici e da guerra, in tutte le armature e in tutti gli scudi, ad eccezione degli scudi torre.

Movimento nei tunnel: Al 1° livello, un signore delle caverne ottiene Movimento nei Tunnel (vedi Capitolo 2: "Regioni e talenti") come talento bonus.

Seguire tracce nelle caverne (Str): A partire dal 2° livello, un signore delle caverne può muoversi a velocità normale mentre segue delle tracce senza subire la normale penalità di -5 alla prova di Sopravvivenza, purché queste tracce siano limitate a un ambiente da caverna o tunnel.

Percezione cavernicola inferiore (Str): Dotato di una mistica simbiosi con il Sottosuolo, il signore delle caverne ottiene una forma superiore di scurovisione con un raggio di azione di 36 metri quando raggiunge il 2° livello. Ottiene anche un bonus di competenza +4 a tutte le prove di Ascoltare effettuate in un ambiente sotterraneo.

Nuotare nei tunnel (Sop): Un signore delle caverne è a proprio agio nelle acque sotterranee che pervadono il Sottosuolo. Quando raggiunge il 4° livello, può trattenere il respiro tre volte più a lungo del normale prima di rischiare l'annegamento (un numero di round pari a sei volte il suo punteggio di Costituzione per un tipico personaggio umanoide). Il signore delle caverne ottiene anche una velocità di nuotare di 9 metri.

Forza delle pietre (Sop): Al 5° livello, un signore delle caverne acquisisce la capacità di invocare la forza della terra. Una volta al giorno come azione gratuita, può ottenere un bonus cognitivo alla Forza pari al suo livello da signore delle caverne che dura 1 minuto.

Percezione cavernicola superiore (Str): Quando un signore delle caverne raggiunge il 7° livello, la sua simbiosi mistica con il Sottosuolo aumenta, garantendogli la capacità di percezione tellurica (vedi Capitolo 7 del *Manuale dei Mostri*) con un raggio di azione di 9 metri.

***Pietre mutevoli* (Mag)**: All'8° livello, un signore delle caverne acquisisce la capacità di usare *pietre mutevoli* (vedi Capitolo 4: "Magia e incantesimi") una volta al giorno (14° livello dell'incantatore).

Ossa della terra (Sop): Quando un signore delle caverne raggiunge il 10° livello, la terra lo riconosce come sua parte e lo protegge dalla morte. Se il signore delle caverne subisce danni che lo ridurrebbero a -10 o meno punti ferita mentre è in una caverna, un tunnel o in un altro ambiente del Sottosuolo, può tentare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 5 + danni subiti). Se il tiro salvezza viene effettuato con successo, il signore delle caverne istantaneamente si trasforma in pietra, come se fosse soggetto all'incantesimo *carne in pietra*, prima che la morte possa raggiungerlo. (Questa capacità funziona anche nel caso in cui una ferita che continua a sanguinare faccia scendere i punti ferita del signore delle caverne fino a -10 o meno. La CD del tiro salvezza sulla Tempra in questo caso è 6.) La sua forma di pietra diventa fissa in loco come se fosse una caratteristica naturale della caverna. Ventiquattrore dopo, la terra perde la sua stretta curante, e il signore delle caverne ritorna carne. Si risveglia con 1 punto ferita e nessun incantesimo preparato né punto di potere. Qualsiasi danno significativo inflitto alla sua forma di pietra (come spezzargli la testa o fare a pezzi il corpo) uccide il signore delle caverne.



Signore delle Caverne

Illustrazione di Vinod Rams

TABELLA 3-13: SIGNORE DELLE CAVERNE

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Movimento nei tunnel
2°	+2	+3	+3	+0	Seguire tracce nelle caverne, percezione cavernicola inferiore
3°	+3	+3	+3	+1	-
4°	+4	+4	+4	+1	Nuotare nei tunnel
5°	+5	+4	+4	+1	Forza delle pietre
6°	+6	+5	+5	+2	-
7°	+7	+5	+5	+2	Percezione cavernicola superiore
8°	+8	+6	+6	+2	*Pietre mutevoli* 1 volta al giorno
9°	+9	+6	+6	+3	-
10°	+10	+7	+7	+3	Ossa della terra

vendicatore imaskari

Una società segreta dedita a raddrizzare i torti, i vendicatori Imaskari sono addestrati da maestri nascosti e dediti ai rituali della vendetta. I membri della Loggia dei Mastri Punitori, come viene chiamata la società, usano incantesimi arcani, furtività e l'imprimatur del "giusto castigo" per distruggere quanti hanno peccato contro la loro società e quelli che protegge. Per un vendicatore, un paladino che distrugge un covo di grimlock sotto la protezione della Loggia dei Mastri Punitori si merita di subire la vendetta con lo stesso eccesso e misura di un drow che uccide un membro della società. Stregoni, maghi, ladri e monaci interessati all'arcano sono i personaggi che più probabilmente diventano vendicatori Imaskari, anche se la classe non è così importante quanto le motivazioni. Chiunque la cui ricerca personale di vendetta sia diventata ossessiva e di natura epica è perfettamente adatto a questa classe. La Loggia dei Mastri Punitori recluta ovunque nel Sottosuolo Superiore, e anche in superficie, anche se i suoi reclutatori viaggiano fin là solo di notte.

Un vendicatore Imaskari è contento di lavorare da solo, inseguendo la sua ultima preda attraverso i tunnel e le caverne del Sottosuolo, e perfino nel mondo di superficie se è necessario. Di solito acconsente a lavorare con un gruppo più grande, purché i suoi membri siano disponibili ad aiutarlo a dispensare il proprio marchio di giustizia all'occorrenza.

Dado Vita: d6.



Vendicatore Imaskari

Requisiti

Per diventare un vendicatore Imaskari, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi legale.

Abilità: Muoversi Silenziosamente 5 gradi, Nascondersi 4 gradi, Sopravvivenza 2 gradi.

Talenti: Seguire Tracce.

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

Speciale: Il candidato deve aver ucciso una creatura o un nemico puramente per vendetta. Deve anche giurare solennemente di obbedire al codice del vendicatore Imaskari (vedi riquadro).

Abilità di classe

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

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del vendicatore Imaskari.

Competenza nelle armi e nelle armature: I vendicatori Imaskari non ottengono alcuna competenza nell'uso di armi o armature.

Incantesimi al giorno: Ad ogni livello pari da vendicatore Imaskari, il personaggio ottiene nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche acquisito un livello in una classe di incantatore a cui apparteneva prima di aggiungere la classe di prestigio. Tuttavia, non ottiene nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o intimorire non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto oppure simili). Se il personaggio prima di diventare un vendicatore Imaskari aveva più di una classe di incantatore, il giocatore deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello da vendicatore Imaskari ai fini del determinare gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti e il livello dell'incantatore totale.

Bersaglio della vendetta (Str): A partire dal 1° livello, un vendicatore Imaskari può selezionare una specifica creatura come bersaglio della propria vendetta. Il suo studio calcolato di questo nemico gli garantisce un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza effettuate contro quella creatura. Allo stesso modo, ottiene un bonus di +2 ai tiri per i danni da arma contro il suo nemico. Ogni volta che il vendicatore Imaskari acquisisce un nuovo livello nella classe di prestigio, i suoi bonus contro il suo bersaglio della vendetta aumentano di +1.

Per designare un bersaglio della vendetta, il vendicatore Imaskari deve passare un giorno intero portando a termine una serie di riti speciali. Deve conoscere il nome del suo nemico o aver incontrato l'individuo almeno una volta. Un vendicatore Imaskari può avere solo un bersaglio della vendetta alla volta. Può designare un nuovo bersaglio dopo essere riuscito a uccidere il suo precedente bersaglio oppure impiegando tre giorni interi nel portare a termine i rituali necessari.

Un vendicatore Imaskari che ha livelli nella classe di ranger può sommare metà del bonus indicato sopra (arrotondato per difetto) al suo bonus per il nemico prescelto quando attacca oppure usa le abilità indicate contro un bersaglio della vendetta che sia anche uno dei suoi nemici prescelti.

Uso dei veleni: Al 2° livello, un vendicatore Imaskari impara ad usare i veleni in modo efficace. Non rischia mai di avvelenarsi accidentalmente quando applica il veleno a una lama.

Attacco furtivo: Al 3° livello, un vendicatore Imaskari apprende l'arte dell'attacco furtivo. Se riesce a cogliere un avversario quando è incapace di difendersi efficacemente dal suo attacco, può colpire un punto vitale per danni extra. In pratica, l'attacco del vendicatore infligge danni extra ogni volta che al suo bersaglio verrebbe negato un bonus di Destrezza alla CA (che il bersaglio in realtà abbia o meno un bonus di Destrezza), oppure quando il vendicatore attacca ai fianchi il suo bersaglio. Questi danni extra sono 1d6 al 3° livello, e aumentano a 2d6 al 5° livello, 3d6 al 7° livello e 4d6 al 9° livello. Se il vendicatore dovesse mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati.

Illustrazione di Mike Dubisch

Tabella 3-14: Vendicatore Imaskari

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Bersaglio della vendetta	-
2°	+1	+0	+3	+3	Uso dei veleni	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
3°	+2	+1	+3	+3	Attacco furtivo +1d6	-
4°	+3	+1	+4	+4	*Percezione lontana*	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
5°	+3	+1	+4	+4	Attacco furtivo +2d6	-
6°	+4	+2	+5	+5	*Cercatore*	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
7°	+5	+2	+5	+5	Attacco furtivo +3d6	-
8°	+6	+2	+6	+6	*Scrutare bersaglio*	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente
9°	+6	+3	+6	+6	Attacco furtivo +4d6	-
10°	+7	+3	+7	+7	Attacco mortale	+1 livello di classe di incantatore arcano esistente

Gli attacchi a distanza possono contare come attacchi furtivi solo se il bersaglio è entro 9 metri. Un vendicatore Imaskari non può colpire con accuratezza letale da una distanza maggiore. Con un manganello (sfollagente) o con un colpo senz'armi, un vendicatore Imaskari può compiere un attacco furtivo che infligga danni non letali invece che danni letali. Non può usare un'arma che infligge danni letali per infliggere danni non letali in un attacco furtivo, neppure con la solita penalità di -4, poiché deve fare un uso ottimale della propria arma al fine di eseguire un attacco furtivo.

Un vendicatore Imaskari può compiere attacchi furtivi solo contro creature viventi con anatomie distinguibili: non morti, costrutti, melme, vegetali e creature incorporee sono privi di aree vitali da attaccare. Qualsiasi creatura che sia immune ai colpi critici non è vulnerabile agli attacchi furtivi. Il vendicatore deve essere in grado di vedere il bersaglio abbastanza bene da scegliere un punto vitale e deve essere in grado di raggiungere un tale punto. Un vendicatore non può compiere un attacco furtivo mentre colpisce una creatura con occultamento né colpire gli arti di una creatura i cui punti vitali siano fuori portata.

Se il vendicatore Imaskari ha diritto a danni per attacco furtivo derivanti da un'altra fonte (come livelli da ladro), i danni si sommano.

Percezione lontana **(Mag)**: Quando raggiunge il 4° livello, un vendicatore Imaskari acquisisce la capacità di usare *chiaroudienza/chiaroveggenza* (livello dell'incantatore pari a metà del livello del personaggio del vendicatore Imaskari) per ottenere informazioni sul suo bersaglio della vendetta. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno.

Cercatore **(Mag)**: A partire dal 6° livello, un vendicatore Imaskari può usare *divinazione* (livello dell'incantatore pari a metà del livello di personaggio del vendicatore Imaskari) per fare domande che si riferiscono al suo bersaglio della vendetta. Questa capacità è utilizzabile una volta al giorno.

Scrutare bersaglio **(Mag)**: Quando un vendicatore Imaskari raggiunge l'8° livello, può tentare di vedere il proprio bersaglio della vendetta da lontano. Questo effetto funziona come l'incantesimo *scrutare* (livello dell'incantatore pari a metà del livello di personaggio del vendicatore Imaskari), con la differenza che il vendicatore non ha bisogno di una superficie riflettente, e che la penalità di -5 perché si conosce bene il bersaglio si applica al tiro salvezza sulla Volontà, anche se il vendicatore non conosce bene il bersaglio. Questa capacità è utilizzabile una volta alla settimana.

Attacco mortale (Str): Se un vendicatore Imaskari studia il suo bersaglio della vendetta per 3 round e poi riesce a infliggere danni a quell'individuo mediante un attacco furtivo con un'arma da mischia, il bersaglio deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + livello del vendicatore + modificatore di Intelligenza del vendicatore) o morire. Il successo significa che l'attacco si risolve come un normale attacco furtivo. Mentre studia la vittima, il vendicatore può compiere altre azioni purché la sua attenzione rimanga focalizzata sul bersaglio e il bersaglio non individui il vendicatore né lo riconosca come nemico. Una volta che il vendicatore ha completato i 3 round di studio, deve compiere l'attacco mortale entro i successivi 3 round. Se il vendicatore tenta l'attacco mortale e fallisce oppure se non sferra l'attacco entro 3 round da quando ha completato lo studio, sono necessari altri 3 round di studio prima di poter tentare un altro attacco mortale. Un vendicatore non ha l'opzione di paralizzare la sua vittima con un attacco mortale.

Un vendicatore con livelli nella classe di prestigio dell'assassino (vedi *Guida del Dungeon Master*) può sommare i suoi livelli di classe da assassino e da vendicatore ai fini del calcolare la CD del tiro salvezza per il suo attacco mortale da vendicatore.

codice del vendicatore imaskari

Un vendicatore Imaskari deve giurare davanti ai Mastri Punitori (la cui loggia è situata in un luogo nascosto fuori dal reame ancora più segreto del Profondo Imaskar) di esigere vendetta da quanti meritano giustizia, da quanti commettono crimini contro creature protette dai Mastri Punitori e da quanti ostacolano il vendicatore nel proprio compito. Inoltre giura di obbedire agli ordini dei Mastri Punitori su qualsiasi questione.

Un vendicatore che viola questo codice (di solito rifiutandosi di obbedire ai Mastri Punitori oppure permettendo all'iniquo di sfuggire alla vendetta) perde la propria capacità di designare un bersaglio della vendetta e non può più progredire nell'acquisizione dei livelli come vendicatore Imaskari. Recupera la sua capacità di bersaglio della vendetta e il potenziale di avanzamento se espia la sua disobbedienza, cosa che generalmente può essere compiuta portando a termine una missione speciale assegnatagli dai Mastri Punitori.

Magia e Incantesimi

Il Sottosuolo eclissa quasi tutte le locazioni del mondo di superficie in termini di puro potere della sua magia e dei suoi alieni e terrificanti poteri psionici. Chi non teme la malizia e la potenza incanalate dalla divinità dei chierici di Lolth? Ancora peggio sono i mind flayer, i cui poteri psionici e la cui superiorità magica sopra la maggior parte delle altre razze è tanto terrificante quanto i loro sinistri appetiti. Meno conosciuti, e quindi più misteriosi, sono gli aboleth del Sottosuolo Inferiore, che custodiscono segreti di antica sapienza con le loro menti aliene e insondabili.

Oltre a ciò che è generalmente conosciuto o vociferato, il Sottosuolo ospita una ricchezza di strani poteri e magie. Gli Imaskari delle profondità rimasti a lungo nascosti conoscono ancora incantesimi che in tempi passati radevano al suolo interi reami. I crepuscolari e gli slyth hanno capacità che poche creature intelligenti (anche altre razze del Sottosuolo) comprendono. E infine, c'è la diceria sussurrata di una magia nodale: una sapienza segreta che permette a quanti possiedono il giusto addestramento di incanalare potere dalla terra stessa.

sapienza del sottosuolo

Miriadi sono i sentieri per il potere, come amano dire i vecchi arcimaghi, e il Sottosuolo è la casa di almeno altrettanti tipi diversi di magia del mondo di superficie. I circoli magici, la magia runica e la magia della Trama d'Ombra (vedi Capitolo 2 dell'*Ambientazione di Forgotten Realms*) hanno tutti dei manipolatori nei Reami di Sotto. La magia collaborativa dei circoli magici è la preferita dai grimlock di Casadita. Combinando la loro forza magica, una manciata di incantatori insieme possono compiere cose che neanche il più potente dei loro membri potrebbe mai sognare di compiere da solo. La magia runica è la preferita dai duergar, in particolare nella città del Sottosuolo chiamata Dunspeirrin. E la Trama d'Ombra (lo schema formato dallo spazio negativo tra i fili della Trama) è una magia occulta e ombrosa che ha guadagnato molte conversioni nel Sottosuolo, compresi i kuo-toa di LoobliShar.

Le arti psioniche sono praticate nei Reami di Sotto con una diffusione ancora maggiore che non in superficie. I principali manipolatori di questi poteri sono i duergar, gli illithid e gli aboleth. I poteri psionici sono descritti in dettaglio e in modo esauriente nel *Manuale delle Arti Psioniche*, sebbene il *Manuale dei Mostri* descriva un certo numero di mostri con capacità psioniche semplicemente assegnando loro le appropriate capacità magiche.

Il Sottosuolo offre anche un altro tipo diverso di magia che è, per ovvie ragioni, disponibile solo sottoterra. Questa forma di potere è chiamata magia nodale.

faerzress e il sottosuolo

Molte parti del Sottosuolo di Faerûn sono soffuse da una radiazione magica che i drow chiamano *faerzress*. Residuo delle potenti forze che originariamente modellarono il territorio del Sottosuolo, la *faerzress* distorce e interferisce con certi tipi di magia.

Gli effetti della *faerzress* sugli incantesimi non sono largamente conosciuti tra i personaggi abitanti in superficie. Prima che un incantatore tenti di lanciare un incantesimo che potrebbe essere influenzato dalle condizioni magiche del Sottosuolo, un DM potrebbe concedere al personaggio una prova di Conoscenze (arcane) o Conoscenze (locali del Sottosuolo) con CD 25 per determinare se egli per caso ne conosce i pericoli.

Le aree di *faerzress* possono essere trovate qui e là in tutto il Sottosuolo. I drow hanno a lungo cercato luoghi di *faerzress* potente nei quali fondare le loro città, siccome la radiazione magica aiuta a vanificare lo spionaggio e a proteggere contro gli assalti nemici. L'energia magica può anche essere usata nella costruzione di vari oggetti magici potenti.

La *faerzress* ha i seguenti effetti.

Divinazioni: Ogni creatura in un'area influenzata dalla *faerzress* riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro tutti gli incantesimi di divinazione, compresi gli incantesimi *scrutare* e *scrutare superiore*.

Teletrasporto: Gli incantesimi della sottoscuola di evocazione (teletrasporto) non funzionano in modo affidabile su distanze superiori a 1,5 km quando l'origine oppure la destinazione si trovano all'interno di un'area influenzata dalla *faerzress*.

Un personaggio che lancia un incantesimo *teletrasporto* oppure usa una capacità o un oggetto che riproduce quell'effetto deve effettuare una prova di Sapienza Magica con CD 35. Il successo indica che l'incantesimo funziona correttamente; il fallimento significa che il personaggio teletrasportato subisce automaticamente un malfunzionamento,

simo *teletrasporto*, seguito da un risultato "fuori bersaglio".

Anche un personaggio che usa una forma normalmente infallibile di teletrasporto magico (come *parola del ritiro* o *teletrasporto superiore*) deve comunque effettuare una prova di Sapienza Magica con CD 25. Ancora una volta, il successo indica che l'incantesimo funziona correttamente, e il fallimento significa che il personaggio subisce un malfunzionamento e un risultato fuori bersaglio, come descritto sopra.

Magia nodale

La magia nodale attinge alle polle naturali e ai flussi di potere che si riuniscono e scorrono sottoterra. Questo potere non è visibile a occhi inesperti, ma coloro che possiedono l'appropriata sensibilità sanno che i punti di raccolta, chiamati nodi terrestri, sono inondati da un potere che può aumentare gli effetti degli incantesimi e produrre altri effetti magici. I nodi terrestri sono luoghi rari e apprezzati nel Sottosuolo, e i loro scopritori custodiscono gelosamente la loro conoscenza. Tuttavia, molti nodi terrestri che non possiedono alcuno sfogo naturale nei maggiori sistemi di tunnel del Sottosuolo rimangono celati, e altri sono semplicemente snobbati dalle creature del Sottosuolo che vivono dentro o vicino ad essi.

Individuare nodi terrestri

I confini di un nodo terrestre non sono visibili a occhio nudo, ma possono essere individuati. Qualsiasi creatura che giunga entro 9 metri dallo strato più esterno di un nodo terrestre ha diritto a una prova di Intelligenza con CD 20 oppure a una prova di Sapienza Magica con CD 20 se possiede il talento Lanciare Incantesimi Nodali. Una prova effettuata con successo di uno dei due tipi rivela la fonte e la direzione di una concentrazione di potere terrestre. I personaggi con il talento Lanciare Incantesimi Nodali riconoscono questo potere come un nodo terrestre, anche se non possono determinare la sua estensione, forma o classe senza averlo fisicamente tracciato.

I nodi terrestri non rispettano i confini dei tunnel, i depositi minerari, gli spazi aperti o la solida roccia. Alcuni giacciono interamente all'interno di abissi cavernosi, mentre altri sono completamente immersi in terra e pietre solide. Una porzione di un nodo terrestre può trovarsi all'interno di un tunnel o una caverna, mentre altre porzioni si estendono nella pietra e nella terra. Alcuni nodi terrestri si estendono parzialmente o anche totalmente nel mondo di superficie.

Classe e dimensione dei nodi terrestri

La forza di un nodo terrestre è indicata dalla sua classe, una cifra di solito compresa tra 1 e 5. Più alta è la cifra, più potente è il nodo terrestre. I nodi terrestri deboli sono di gran lunga più comuni di quelli forti; metà di tutti i nodi terrestri sono di Classe 1, un quarto sono di Classe 2 e la maggior parte dei restanti sono di Classe 3 o 4.

Un nodo terrestre di Classe 2 o maggiore in realtà consiste in una serie concentrica di involucri, o strati, di numero pari alla sua classe. Ad esempio, un nodo terrestre di Classe 1 ha uno strato, mentre un nodo di Classe 4 ha quattro strati. Ogni strato di un nodo ha il proprio grado di classe. Lo strato più interno ha il grado maggiore, pari a quello dell'intero nodo. Ogni strato aggiuntivo ha un grado di classe di 1 punto in meno rispetto allo strato che racchiude. Ad esempio, in un nodo di Classe 4, lo strato più interno di Classe 4 è racchiuso in uno strato di Classe 3 di dimensioni maggiori, che è a sua volta circondato da uno strato di Classe 2, che è racchiuso in uno strato di Classe 1. Vedi il Diagramma 4-1 per un esempio di un nodo terrestre di Classe 3.

La dimensione di un nodo terrestre è spesso, ma non sempre, legata alla sua classe, come indicato nella Tabella 4-1.

Tabella 4-1: Nodi terrestri

Classe	CD nodo	Ampiezza strato	Diametro nodo
1	10	da 1,5 a 9 metri	da 3 a 18 metri
2	15	da 3 a 12 metri	da 12 a 48 metri
3	20	da 6 a 24 metri	da 36 a 144 metri
4	25	da 9 a 36 metri	da 72 a 288 metri
5	30	da 12 a 48 metri	da 120 a 480 metri
6 o più	35 o più	da 15 a 60 metri	da 180 a 720 metri

CD nodo: Questa cifra è la CD base per le prove effettuate per imbrigliare il potere del nodo (vedi "Poteri dei nodi terrestri", sotto).

Ampiezza strato: Questa cifra descrive lo spessore di ogni strato nel nodo. Ad esempio, un tipico nodo di Classe 3 potrebbe essere formato da tre strati, ognuno largo 15 metri.

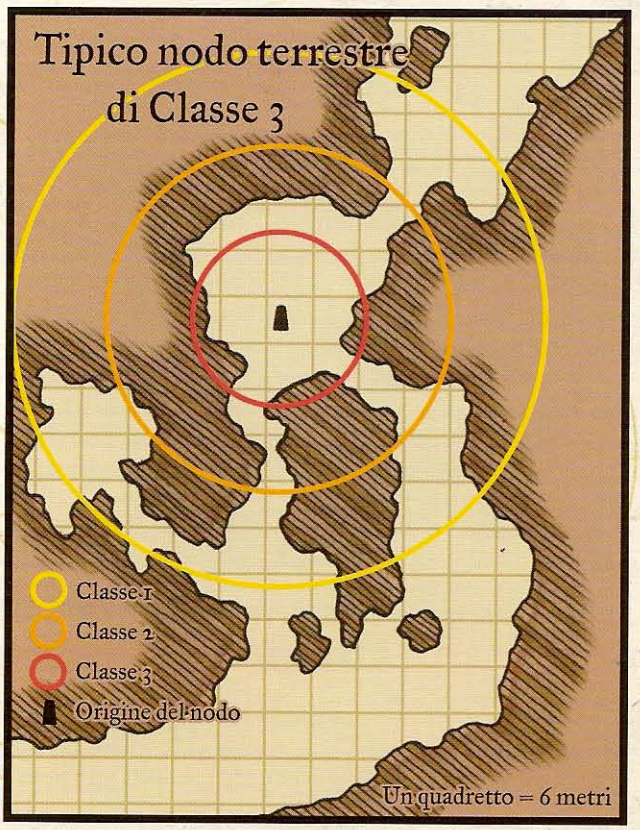
Diametro nodo: Questa gamma numerica rappresenta il diametro totale del nodo, da un limite più esterno del suo strato di Classe 1 all'esatto limite opposto dello stesso strato. Per esempio, il nodo di Classe 3 menzionato sopra potrebbe avere un diametro di 90 metri.

Poteri dei nodi terrestri

La classe totale di un nodo terrestre e i valori di classe dei suoi strati concentrici hanno varie implicazioni. Ad eccezione del bonus che un nodo terrestre garantisce al livello effettivo dell'incantatore (vedi sotto), questi poteri sono a disposizione solo di un personaggio con il talento Lanciare Incantesimi Nodali. Un personaggio deve essere consapevole della presenza del nodo terrestre per poter usare uno qualsiasi dei suoi poteri.

Bonus al livello effettivo dell'incantatore: Qualsiasi incantatore può trarre vantaggio da questa caratteristica basilare del nodo terrestre. Un incantatore che si trova all'interno di uno strato di nodo terrestre può tentare di sommare la classe di quest'ultimo al livello effettivo dell'incantatore di qualsiasi incantesimo che lancia. Per riuscirci, deve effettuare con successo una prova di Intelligenza (CD pa-

Diagramma 4-1: Tipico nodo terrestre di Classe 3



ri alla CD base del nodo + livello dell'incantesimo) mentre lancia l'incantesimo. (Compiere questo tentativo non modifica il tempo di lancio dell'incantesimo.) Se la prova fallisce, non ci sono effetti negativi: l'incantesimo semplicemente viene lanciato al normale livello dell'incantatore del personaggio. Se la prova ha successo, l'incantatore aggiunge la classe dello strato al suo livello dell'incantatore per quell'incantesimo. Un personaggio con il talento Lanciare Incantesimi Nodali può tentare una prova di Sapienza Magica invece che una prova di Intelligenza, con la stessa CD, per questo scopo.

Un incantatore può scegliere di usare meno del potere del nodo di quanto non sia disponibile allo scopo di abbassare la CD della prova. Per esempio, un incantatore potrebbe scegliere di aggiungere solo 2 livelli al suo livello effettivo dell'incantatore nel centro di un nodo di Classe 4, in modo da abbassare la CD da 25 + livello dell'incantesimo a 15 + livello dell'incantesimo.

Un bonus al livello effettivo dell'incantatore rafforza gli incantesimi, alcuni più di altri. Tutti gli effetti dipendenti dal livello dell'incantatore (come le prove di livello dell'incantatore, i dadi per i danni, la durata, il raggio di azione e simili) vengono calcolati in base al nuovo livello dell'incantatore. Ad esempio, se un mago di 5° livello utilizza con successo la magia nodale per potenziare una *palla di fuoco* nel centro di un nodo di Classe 3, l'incantesimo infligge 8d6 danni poiché l'incantatore ha un livello effettivo dell'incantatore di 8 (mago di 5° livello + nodo di Classe 3). Il bonus al livello effettivo dell'incantatore non permette agli incantatori di superare i limiti massimi stabiliti dei danni o altri valori massimi dell'incantesimo.

Un incantatore che sfrutta in questo modo un nodo terrestre deve effettuare una prova separata per ogni incantesimo così modificato.

Incantesimi concessi: I nodi terrestri risuonano di certi incantesimi e possono rendere disponibile il loro potere a quanti sono sensibili alla magia nodale. Ogni nodo terrestre può concedere un numero di incantesimi pari alla sua classe, con un livello di incantesimo massimo pari alla sua classe. Ad esempio, un nodo terrestre di Classe 3 può concedere tre incantesimi di 3° livello o inferiore. Un personaggio con il talento Lanciare Incantesimi Nodali può avere accesso a uno qualsiasi degli incantesimi concessi di un nodo purché il suo livello sia abbastanza alto da permettergli di lanciarlo normalmente. Per utilizzare un incantesimo concesso di un nodo, il personaggio deve trovarsi all'interno del nodo e tentare una prova di Sapienza Magica (CD pari alla CD base del nodo; vedi Tabella 4-1).

Un personaggio che prepara gli incantesimi può preparare ognuno degli incantesimi concessi di un nodo che può lanciare purché lo faccia mentre si trova all'interno del nodo. Non viene concesso nessuno slot incantesimo extra; questi incantesimi devono essere preparati entro la normale dotazione del personaggio e negli slot di livello appropriato degli incantesimi. Il personaggio deve effettuare con successo una prova di Sapienza Magica per ogni incantesimo così preparato (vedi sopra). Il fallimento indica che l'incantatore non può preparare quell'incantesimo né tentare di preparare nessun altro incantesimo nodale per 24 ore. Una volta preparato, l'incantesimo nodale viene considerato come un normale incantesimo preparato dal personaggio. Se l'incantatore si allontana dal nodo, può comunque lanciare gli incantesimi che ha preparato là.

Un incantatore che non prepara gli incantesimi (come uno stregone) non può usare un incantesimo concesso di un nodo all'esterno del nodo. Finché rimane all'interno del nodo, però, può usare l'incantesimo concesso del nodo come se fosse uno dei suoi incantesimi conosciuti all'appropriato livello di incantesimo. Non viene concesso nessuno slot incantesimo extra; questi incantesimi devono essere usati entro la normale dotazione del personaggio. L'incantatore deve tentare una prova di Sapienza Magica ogni volta che cerca di usare un incantesimo nodale in questo modo. (Compiere questo tentativo non modifica il tempo di lancio dell'incantesimo.) Il fallimento indica che non può usare quell'incantesimo e non può tentare di usare nessun altro incantesimo di quel nodo per 24 ore.

La Tabella 4-2 mostra i tipici incantesimi che un nodo terrestre potrebbe concedere. Per nodi terrestri importanti, personalizzare gli incantesimi concessi a piacimento del DM.

Tabella 4-2: Tipici incantesimi concessi da un nodo terrestre

Classe nodo terrestre/Max livello incantesimo	Esempio di incantesimo
1	*Serratura nodale*[1]
2	*Ammorbidire terra e pietra*
3	*Porta nodale*[1]
4	*Pelle di pietra*
5	*Muro di pietra*
6	*Muovere il terreno*
7	*Terremoto*
8	*Perforare*[1]
9	*Sciame elementale* (terra)
10 o più	I nodi di Classe 10 o più potrebbero esistere ma non sono mai stati descritti. Se il DM utilizza le regole del *Manuale dei Livelli Epici*, tali nodi esistono e risuonano di incantesimi epici.

[1] Nuovo incantesimo descritto in questo capitolo.

Nascondiglio: Un personaggio con il talento Lanciare Incantesimi Nodali può depositare oggetti in un nodo terrestre affinché questi non siano facilmente visibili, nemmeno a coloro che si trovano all'interno del nodo. Un nodo può contenere un numero di oggetti pari alla sua classe di nodo terrestre, e nessun oggetto singolo può essere più grande di 270 dm^3 moltiplicati per un numero di volte pari alla sua classe di nodo terrestre.

Per depositare l'oggetto, il personaggio deve tentare una prova di Sapienza Magica (CD pari alla CD base del nodo) mentre si trova all'interno del nodo e tocca l'oggetto da depositare. Il fallimento indica che l'oggetto non è stato depositato e il personaggio non può tentare di depositare di nuovo quell'oggetto per 24 ore. Tentare di depositare un oggetto richiede un'azione standard.

Un personaggio che tenti di depositare un oggetto più piccolo del volume massimo del nodo non ha bisogno di usare l'intero valore del nodo. Ad esempio, un incantatore che tenti di depositare un oggetto con un volume di 810 dm^3 in un nodo di Classe 5 può scegliere di effettuare il tentativo contro una CD di 20 (come se il nodo fosse di Classe 3) invece che di 30 (per un nodo di Classe 5), siccome un nodo di Classe 3 ha una capacità sufficiente a contenere l'oggetto.

variante di accesso ai nodi terrestri

Se il DM lo desidera, un personaggio con il talento Lanciare Incantesimi Nodali può sostituire una prova di Conoscenze (religioni) o Conoscenze (natura) ogni volta che è richiesta una prova di Sapienza Magica. Questa variante permette ai chierici e ai druidi un maggior accesso al potere dei nodi terrestri.

Gli oggetti depositati spariscono, assorbiti all'interno dell'energia terrestre del nodo. Mentre è depositato in questo modo, l'oggetto semplicemente smette di esistere. Se un nodo terrestre ha raggiunto il suo limite di contenimento, nessuno vi può più depositare altri oggetti. Un personaggio che tenta di depositare un oggetto sa all'istante se il nodo terrestre è pieno, ma non sa quali oggetti vi sono depositati se non è il proprietario. Le creature viventi o intelligenti non possono essere depositate in questo modo.

Un personaggio che ha depositato degli oggetti in un nodo terrestre può recuperarli da *qualsiasi* nodo terrestre (non solo da quello in cui li ha depositati) effettuando una prova di Sapienza Magica (CD pari alla CD necessaria per depositare l'oggetto). Il successo pone l'oggetto nelle mani dell'incantatore (se l'oggetto è abbastanza piccolo) oppure sul terreno accanto all'incantatore. Tentare di recuperare un oggetto nascosto richiede un'azione standard.

Un incantatore diverso dal proprietario dell'oggetto depositato potrebbe a sua volta tentare di recuperarlo, ma solo all'interno del nodo terrestre in cui l'oggetto è stato originariamente nascosto. Per recuperare un oggetto depositato da un altro personaggio, il recuperatore deve effettuare una prova di Sapienza Magica (CD pari alla CD base del nodo + livello dell'incantatore del proprietario originale). Il successo indica che uno degli oggetti del proprietario originale nascosti là (determinato a caso) compare accanto al recuperatore.

MINARE E ALTRE MODIFICHE

I personaggi in grado di usare la magia nodale possono modificare i nodi terrestri in una varietà di modi. Per esempio, un tale personaggio potrebbe personalizzare uno spazio vitale, o creare un tempio ad una divinità particolare (o ideale o immonda), o aprire un nodo terrestre che è completamente coesistente con la solida roccia, o fare una qualunque altra modifica allo spazio del nodo.

La personalizzazione deve essere fatta mediante i mezzi fisici appropriati e richiede la stessa quantità di tempo che di solito richiede un simile progetto. Assicurarsi che durante il processo il nodo rimanga intatto dal punto di vista magico richiede una prova di Sapienza Magica effettuata con successo (CD pari alla CD base del nodo + 10) da parte di un personaggio sovrintendente con il talento Lanciare Incantesimi Nodali quando la personalizzazione è completa (oppure dopo ogni settimana di un progetto di personalizzazione in fieri.) Questa prova rappresenta il tentativo del personaggio di spianare mentalmente e indirizzare nuovamente i flussi terrestri in vista della nuova configurazione fisica. Ogni prova mancata riduce in modo permanente la classe del nodo di 1.

PERSONAGGI PSIONICI E NODI TERRESTRI

Anche i personaggi psionici possono trarre beneficio dalla scoperta dei nodi terrestri, anche se alcuni dei vantaggi che ottengono sono diversi. I talenti e le capacità concesse dal nodo elencati di seguito possono essere sostituiti dalle versioni psioniche indicate per l'uso da parte di personaggi psionici creati usando il *Manuale delle Arti Psioniche*.

Talento Lanciare Incantesimi Nodali: Talento Manifestazione Nodale (Prerequisito: 1° livello di manifestazione). Questo talento permette a un personaggio psionico di usare i nodi terrestri a piena potenza.

Talento Deposito Nodale: Talento Potere Nodale (Prerequisito: Manifestazione Nodale, 1° livello di manifestazione). Lo psionico sceglie due poteri. Mentre è in un nodo terrestre, può liberamente manifestare ognuno di questi poteri una volta extra al giorno.

Talento Incantesimo Metanodale: Talento Potere Metanodale (Prerequisito: Manifestazione Nodale, 1° livello di manifestazione). Mentre lo psionico è in un nodo terrestre, l'ammontare del costo in punti dei suoi poteri viene abbassato di una quantità pari alla classe dello strato del nodo terrestre in cui vive x2.



Un mago evoca il potere di un nodo terrestre

Bonus al livello effettivo dell'incantatore: I personaggi psionici considerano il nodo terrestre come un *cristallo contenitore* con un potenziale di immagazzinamento pari alla classe del nodo. I personaggi con il talento Manifestazione Nodale considerano il nodo terrestre come un *cristallo contenitore* con potenziale di immagazzinamento pari alla classe del nodo x2. I personaggi psionici devono rimanere nel nodo per acce-

dere a questi punti potere. Il nodo terrestre garantisce questi punti potere ogni giorno fino a un numero massimo di personaggi psionici pari alla sua classe di nodo terrestre. Il nodo non ha bisogno di ricaricarsi come fa un *cristallo contenitore* standard.

Incantesimi concessi: Poteri concessi. Un personaggio psionico con il talento Manifestazione Nodale ottiene l'accesso a una lista di poteri le cui funzioni rispecchiano quelle degli incantesimi che il nodo può concedere agli incantatori.

Nascondiglio: Nascondiglio psionico. Un personaggio psionico con il talento Manifestazione Nodale può nascondere oggetti allo stesso modo degli incantatori, con la differenza che è richiesta una prova di Sapienza Psionica invece che di Sapienza Magica.

portali

I *portali* sono un mezzo di trasporto primario verso l'interno, verso l'esterno e attraverso tutto il Sottosuolo. I *portali* individuali, le coppie di *portali* e l'intera rete di *portali* rende possibile il viaggio non lineare in molte porzioni dei Reami di Sotto. Per raggiungere una caverna che dista 150 km, un viaggiatore potrebbe utilizzare un *portale* che conduce ad una spaccatura lontana migliaia di chilometri, viaggiare per una ventina di chilometri per raggiungere una diversa rete di portali e quindi prendere un altro *portale* ancora fino alla destinazione desiderata.

A volte i *portali* forniscono scorciatoie per aggirare sistemi di tunnel bloccati o pericolosi, ma le vie dei *portali* non sono sempre più sicure delle vie normali che sostituiscono. Alcuni *portali* conducono a piani diversi o ad orribili luoghi pericolosi, per ragioni conosciute solo dai loro creatori.

Lungo le maggiori vie di spostamento o di commercio del Sottosuolo, i *portali* sono chiaramente indicati da archi, colonne o mucchi di pietre. Graffiti incisi o dipinti spesso decorano l'area intorno a un *portale*, di frequente fornendo informazioni criptiche sul *portale* stesso oppure sugli abitanti e i dintorni su entrambi i lati.

QUALITÀ AGGIUNTIVE DEI PORTALI

I *portali* con qualità diverse soddisfano i bisogni di specie diverse. Alcuni *portali* costruiti nel Sottosuolo sono stati fatti specificatamente per rispondere alle richieste degli abitanti nelle vicinanze.

Le razze che amano la luce nel Sottosuolo preferiscono *portali* trasparenti e invalicabili che si aprono su panorami normalmente soleggiati nei Reami di Sopra. Un tale *portale* permette che filtri la luce del sole senza il caldo oppressivo.

In aree aride del Sottosuolo, un piccolo *portale* di uso limitato e per soli non viventi verso il Piano Elementale dell'Acqua può fornire l'unica fonte di acqua per chilometri. Un tale *portale* potrebbe rifornire un prospero insediamento umanoide, completo di mandrie di rothé e campi di funghi. Distruggerlo metterebbe in pericolo molte vite, e le creature che dipendono in modo così evidente da un *portale* per il loro sostentamento generalmente lo proteggono con ardore.

Altri, strani *portali* sfidano ogni possibile spiegazione. Per esempio, un *portale* per soli non viventi in una caverna vicino a Casadita spesso fa entrare della neve da un'area elevata sul Dorso del Mondo.

Invalicabile: Un *portale* con questa caratteristica funziona come una finestra su un altro luogo ma non permette il passaggio. I *portali* invalicabili possono essere creati senza costi extra.

Solo per non viventi: L'opposto dei *portali* per sole creature, i *portali* solo per non viventi trasportano soltanto materia inanimata. Questa caratteristica rimpiazza la regola generale dei *portali* che afferma che gli oggetti incustoditi non possono passare attraverso un *portale*. Rendere un *portale* solo per non viventi quadruplica il suo costo.

Trasparente: Un *portale* trasparente assomiglia molto a una normale apertura a porta. Un tale *portale* può essere trasparente solo nella direzione di viaggio, quindi un singolo *portale* che offre solo viaggi unidirezionali è trasparente dalla sua origine alla sua destinazione, ma non c'è alcun effetto visibile nel punto di arrivo. Rendere trasparente un *portale* aggiunge 50.000 mo al suo costo.

INFILTRAZIONI NEI PORTALI

Un *portale* appena creato funziona bene e sostiene una solida barriera tra la sua origine e la destinazione. Tuttavia, con il passare di secoli e millenni un *portale* può deperire o funzionare male (vedi l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* per le informazioni sul malfunzionamento dei *portali*). In aggiunta al malfunzionamento, nei *portali* più vecchi si possono verificare delle infiltrazioni. Quando capita questo fenomeno, le qualità del lato d'arrivo del *portale* iniziano a penetrare nel lato d'origine.

Quando un *portale* inizia ad avere delle infiltrazioni, i tratti planari descritti nel Capitolo 5 della *Guida del DUNGEON MASTER* iniziano ad influenzare l'area circostante. La velocità può variare, ma l'area coperta dalle infiltrazioni è in media di un raggio di 1,5 metri intorno al *portale* per ogni 100 anni di età.

nuovi domini

Questa sezione presenta tre nuovi domini: Equilibrio, *Portali* e Morte Acquatica. Equilibrio e *Portali* sono domini standard a disposizione dei chierici che venerano le divinità appropriate. Il dominio dei Portali qui descritto è una versione alternativa che sostituisce il dominio omonimo nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* per le campagne incentrate nel Sottosuolo. Il terzo dominio (Morte Acquatica) è un dominio di prestigio.

L'accesso a un dominio di prestigio è limitato ai personaggi che scelgono le classi di prestigio che li garantiscono. Ad esempio, un esecutore della Madre del Mare ottiene l'accesso al dominio di prestigio della Morte Acquatica (e al suo potere concesso) al 1° livello. Se ha livelli da chie-

esempi di graffiti sui portali

Su un *portale* che conduce al Piano Elementale del Fuoco: "Non dimenticare i popcorn!"

Su un *portale* che conduce al Piano Elementale dell'Acqua: "Costume da bagno a piacere."

Su un *portale* che conduce al Piano Elementale dell'Aria: "Il prossimo passo è fantastico!"

"Abbandonate ogni speranza voi che entrate."

"Abbiamo ucciso il drago!"

"Krusk è stato qui."

"Per farti due risate, chiama un chierico di Sharess."

Vicino a un *portale* verso un reame kuo-toa: "I figli del mare profumano di fiori!" (Un chiaro insulto.)

"I mind flayer dicono: I maghi sono più saporiti."

Appena sotto e con una diversa scrittura: "Proprio vero!"

"Tua madre era un drago e tuo padre una melma."

"In memoria di Regdar."

"*Portali* e idromele non si mischiano."

rico, ottiene il dominio della Morte Acquatica come terzo dominio. Può scegliere il suo incantesimo di dominio ad ogni livello di incantesimo da ciascuno dei suoi tre domini, come desidera, ma il numero totale di incantesimi che può lanciare al giorno non aumenta.

Una [M] o [F] in fondo al nome di un incantesimo nelle liste degli incantesimi indica un incantesimo con una componente materiale o focus, rispettivamente, che non è normalmente inclusa in una borsa per componenti incantesimi. Una [E] indica un incantesimo con una componente in PE pagata dall'incantatore. Un asterisco (*) indica un nuovo incantesimo descritto in questo capitolo.

Dominio dell'Equilibrio

Divinità: Grumbar, Oghma, Ubtao, Waukeen.

Poteri concessi: Una volta al giorno, come azione gratuita, l'incantatore può sommare il proprio modificatore di Saggezza alla sua Classe Armatura. Questo bonus dura 1 round per ogni livello da chierico.

Incantesimi del dominio dell'Equilibrio

1 **Rendere integro:** Ripara un oggetto.
2 **Calmare emozioni:** Calma le creature, negando effetti di emozioni.
3 **Chiarezza mentale*:** Fornisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi di charme, compulsione e mascheramento; riduce del 10% la probabilità di mancare il bersaglio per il mascheramento.
4 **Congedo:** Costringe una creatura a ritornare al piano nativo.
5 **Santuario di massa*:** Una creatura toccata per ogni 2 livelli non può essere attaccata e non può attaccare.
6 **Esilio:** Manda in esilio 2 DV per livello di creature extraplanari.
7 **Parola di equilibrio*:** Uccide, paralizza, indebolisce o nausea le creature non neutrali.
8 **Protezione dagli incantesimi[M F]:** Conferisce un bonus di resistenza +8.
9 **Ponderato nell'equilibrio*:** Danneggia o cura le creature entro 9 m dall'incantatore.

Dominio dei Portali (Alternativo)

Divinità: Eilistraee, Shaundakul.

Poteri concessi: L'incantatore ottiene Percezione dei Portali come talento bonus.

Incantesimi del dominio dei Portali (Alternativo)

1 **Portale stabilizzato*:** Stabilizza un *portale* soggetto a malfunzionamento per 1 minuto per livello.
2 **Analizzare portale (FRA):** Trova e studia i *portali* nell'area dell'incantatore.
3 **Portale traslucido*:** Rende trasparente un *portale* bersaglio.
4 **Porta dimensionale:** Teletrasporta l'incantatore per una breve distanza.
5 **Portale barricato*:** Chiude il *portale* e impedisce che funzioni per 1 ora per livello.
6 **Portale reindirizzato*:** Cambia la destinazione del *portale* per 1 ora per livello.
7 **Forma eterea:** Viaggio sul Piano Etereo con i compagni.
8 **Portale riassettato*[E]:** Rimuove o aggiunge una o più chiavi al *portale*.
9 **Portale[E]:** Collega due piani per viaggiare o evocare.

Dominio di prestigio della Morte Acquatica

Divinità: Blibdoolpoolp, Umberlee.

Poteri concessi: L'incantatore acquisisce la capacità di *punire* qualsiasi creatura non acquatica una volta al giorno con un normale attacco in mischia. L'incantatore somma il bonus di Saggezza al tiro per colpire e infligge 1 danno extra per ogni livello da incantatore divino.

Incantesimi del dominio di prestigio della Morte Acquatica

1 **Intralciare:** Vegetali intralciano chiunque in un raggio di 12 m.
2 **Marchio dell'esilio*:** Il soggetto subisce una penalità di -5 alle prove di Diplomazia e Raggirare e una penalità di -2 alla CA.
3 **Controllare acqua:** Solleva o abbassa i corpi d'acqua.
4 **Acque impetuose:** Un'onda compie un attacco di spingere.
5 **Disidratare*:** Infligge danni alla Cos del bersaglio.
6 **Annegare*:** Il bersaglio inizia subito ad annegare.
7 **Nebbia contagiosa*:** Nube di nebbia del raggio di 9 m infligge malattia.
8 **Orrido avvizzimento:** Infligge 1d6 danni per livello entro 9 m.
9 **Annegare di massa*:** Come *annegare*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Nuovi incantesimi

Gli incantatori del Sottosuolo hanno continuato a sviluppare nuovi incantesimi per millenni. La maggior parte di questi incantesimi non sono mai stati incontrati nei Reami di Sopra.

Una [M] o [F] in fondo al nome di un incantesimo nelle liste degli incantesimi indica un incantesimo con una componente materiale o focus, rispettivamente, che non è normalmente inclusa in una borsa per componenti incantesimi. Una [E] indica un incantesimo con una componente in PE pagata dall'incantatore.

Incantesimi da assassino

Incantesimi di 3° livello da assassino

Forma amorfa: Il soggetto diventa melmoso e può scivolare velocemente attraverso le fessure.

Incantesimi da bardo

Incantesimi di livello 0 da bardo

Collante: Incolla un oggetto del peso di 2,5 kg o meno a un oggetto più grande.

Incantesimi di 2° livello da bardo

Camuffare riflettente: Chi osserva vede l'incantatore come uno della propria specie e dello stesso sesso.

Sottosuolo e D&D base

Se il DM sta utilizzando questo volume in una campagna di D&D base, le divinità seguenti possono concedere i domini qui descritti.

Dominio	Divinità	Dominio	Divinità
Equilibrio	Fharlanghn, Obad-Hai.	*Portali*	Fharlanghn, Lolth, Moradin, Vecna, Wee Jas.

Incantesimi di 4° livello da bardo

Muro di dissolvi magie: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a *dissolvi magie* con bersaglio.

Portale traslucido[F]: Rende trasparente un *portale* bersaglio.

Incantesimi di 5° livello da bardo

Camuffare riflettente di massa: Chi osserva vede i soggetti come se fossero della propria specie e dello stesso sesso.

Muro di dissolvi magie superiore: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a *dissolvi magie superiore* con bersaglio.

Incantesimi da chierico

Incantesimi di 2° livello da chierico

Marchio dell'esilio: Il soggetto subisce una penalità di -5 alle prove Diplomazia e Raggirare e una penalità di -2 alla CA.

Incantesimi di 3° livello da chierico

Localizza nodo[F]: Trova il nodo terrestre più vicino in un raggio di 1,5 km per livello.

Scavare: Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m.

Vista cieca: Garantisce vista cieca fino a una distanza di 9 m.

Incantesimi di 4° livello da chierico

Metamorfosi di pietra: Cambia il tipo di pietra.

Incantesimi di 5° livello da chierico

Muro di dissolvi magie: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a *dissolvi magie* con bersaglio.

Scolpire pietra superiore: Scolpisce 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello di pietra in una forma qualsiasi.

Incantesimi di 6° livello da chierico

Metamorfosi di pietra superiore: Cambia 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello di pietra in un altro tipo di pietra.

Incantesimi di 8° livello da chierico

Muro di dissolvi magie superiore: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a *dissolvi magie superiore* con bersaglio.

Incantesimi da druido

Incantesimi di 1° livello da druido

Mimetismo: Garantisce un bonus di +10 a prove di Nascondersi.

Incantesimi di 2° livello da druido

Localizza nodo[F]: Trova il nodo terrestre più vicino in un raggio di 1,5 km per livello.

Marchio dell'esilio: Il soggetto subisce una penalità di -5 alle prove Diplomazia e Raggirare e una penalità di -2 alla CA.

Scavare: Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m.

Vista cieca: Garantisce vista cieca fino a una distanza di 9 m.

Incantesimi di 3° livello da druido

Pelle di ragno: Soggetto ottiene bonus di aumento a bonus di armatura naturale, tiri salvezza contro i veleni e prove di Nascondersi.

Porta nodale: Permette il teletrasporto tra nodi terrestri conosciuti.

Incantesimi di 4° livello da druido

Metamorfosi di pietra: Cambia il tipo di pietra.

Incantesimi di 5° livello da druido

Acque impetuose: Un'onda compie un attacco di spingere.

Muro di dissolvi magie: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a *dissolvi magie* con bersaglio.

Scolpire pietra superiore: Scolpisce 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello di pietra in una forma qualsiasi.

Incantesimi di 6° livello da druido

Annegare: Il bersaglio inizia subito ad annegare.

Metamorfosi di pietra superiore: Cambia 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello di pietra in un altro tipo di pietra.

Scavare di massa: Come *scavare*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Incantesimi di 7° livello da druido

Parola di equilibrio: Uccide, paralizza, indebolisce o nausea le creature non neutrali.

Pietre mutevoli[F]: Pietre preparate diventano lith.

Incantesimi di 8° livello da druido

Muro di dissolvi magie superiore: Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a *dissolvi magie superiore* con bersaglio.

Incantesimi di 9° livello da druido

Annegare di massa: Come *annegare*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Padronanza del sottosuolo[E]: L'incantatore ottiene capacità magiche legate alla terra.

Incantesimi da esploratore arpista

Incantesimi di 1° livello da esploratore arpista

Mimetismo: Garantisce un bonus di +10 a prove di Nascondersi.

Incantesimi di 2° livello da esploratore arpista

Chiarezza mentale: Fornisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi di charme, compulsione e mascheramento; riduce del 10% la probabilità di mancare il bersaglio per il mascheramento.

Scavare: Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m.

Incantesimi di 3° livello da esploratore arpista

Percezione tellurica: Garantisce percezione tellurica fino a una distanza di 9 m.

Incantesimi di 4° livello da esploratore arpista

Scavare di massa: Come *scavare*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Scurovisione di massa: Come *scurovisione*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Incantesimi da guardia nera

Incantesimi di 1° livello da guardia nera

Marchio dell'esilio: Il soggetto subisce una penalità di -5 alle prove Diplomazia e Raggirare e una penalità di -2 alla CA.

Incantesimi di 2° livello da guardia nera

Chiarezza mentale: Fornisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi di charme, compulsione e mascheramento; riduce del 10% la probabilità di mancare il bersaglio per il mascheramento.

Incantesimi da guida eccellente del sottosuolo

Incantesimi di 1° livello da guida eccellente del Sottosuolo

Collante: Incolla un oggetto del peso di 2,5 kg o meno a un oggetto più grande.

Incantesimi di 2° livello da guida eccellente del Sottosuolo

Camuffare riflettente: Chi osserva vede l'incantatore come uno della propria specie e dello stesso sesso.

Scavare: Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m.

Incantesimi di 3° livello da guida eccellente del Sottosuolo

Forma amorfa: Il soggetto diventa melmoso e può scivolare velocemente attraverso le fessure.

Incantesimi di 4° livello da guida eccellente del Sottosuolo

Camuffare riflettente di massa: Chi osserva vede i soggetti come se fossero della propria specie e dello stesso sesso.

Scavare di massa: Come *scavare*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Scurovisione di massa: Come *scurovisione*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Scurovisione profonda: Il soggetto può vedere fino a 18 m nell'oscurità magica.

Incantesimi da mago e da stregone

Incantesimi di livello 0

da mago e da stregone

Trasmutazione **Collante:** Incolla un oggetto del peso di 2,5 kg o meno a un oggetto più grande.

Incantesimi di 1° livello

da mago e da stregone

Evocazione **Grandine di pietre**[M]**:** Pietre infliggono 1d4 danni per livello a creature nell'area (max 5d4)

Incantesimi di 2° livello

da mago e da stregone

Abiurazione **Serratura nodale:** Dissuade gli altri dall'usare i poteri di un nodo terrestre.

Divinazione **Localizza nodo**[F]**:** Trova il nodo terrestre più vicino in un raggio di 1,5 km per livello.

Illusione **Camuffare riflettente:** Chi osserva vede l'incantatore come uno della propria specie e dello stesso sesso.

Trasmutazione **Vista cieca:** Garantisce vista cieca fino a una distanza di 9 m.

Incantesimi di 3° livello

da mago e da stregone

Abiurazione **Sradicare terra:** Infligge 1d8 danni per livello a creature di terra (max 10d8).

Evocazione **Porta nodale:** Permette il teletrasporto tra nodi terrestri conosciuti.

Trasmutazione **Forma amorfa:** Il soggetto diventa melmoso e può scivolare velocemente attraverso le fessure.

Pelle di ragno: Soggetto ottiene bonus di aumento a bonus di armatura naturale, tiri salvezza contro i veleni e prove di Nascondersi.

Percezione tellurica: Garantisce percezione tellurica fino a una distanza di 9 m.

Scavare: Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m.

Scurovisione profonda: Il soggetto può vedere fino a 18 m nell'oscurità magica.

Incantesimi di 4° livello

da mago e da stregone

Divinazione **Portale traslucido**[F]**:** Rende trasparente un *portale* bersaglio.

Evocazione **Globo viscido:** Attacco di contatto a distanza che scaglia un globo di colla del diametro di 1,5 m contro il bersaglio.

Incantesimi di 5° livello

da mago e da stregone

Abiurazione **Muro di dissolvi magie:** Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggetti a *dissolvi magie* con bersaglio.

Invocazione **Sfera di pietra:** Sfera di pietra del diametro di 1,5 m rotola sopra i nemici.

Incantesimi di 6° livello

da mago e da stregone

Evocazione **Tunnel trangugiante:** Convulsioni peristaltiche del tunnel infliggono 1d6 danni per livello (max 15d6).

Illusione **Camuffare riflettente di massa:** Chi osserva vede i soggetti come se fossero della propria specie e dello stesso sesso.

Trasmutazione **Metamorfosi di pietra:** Cambia il tipo di pietra.

Mineralizzare combattente[M E]**:** Garantisce al soggetto consenziente l'archetipo di combattente minerale.

Scavare di massa: Come *scavare*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Scurovisione di massa: Come *scurovisione*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Incantesimi di 7° livello

da mago e da stregone

Trasmutazione **Pietre mutevoli**[F]**:** Pietre preparate diventano lith.

Scolpire pietra superiore: Scolpisce 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello di pietra in una forma qualsiasi.

Incantesimi di 8° livello

da mago e da stregone

Abiurazione **Muro di dissolvi magie superiore:** Creature che passano attraverso un muro trasparente diventano soggette a *dissolvi magie superiore* con bersaglio.

Trasmutazione **Metamorfosi di pietra superiore:** Cambia 270 dm³ + 270 dm³ per livello di pietra in un altro tipo di pietra.

Perforare: Crea un passaggio permanente nella terra e nelle pareti.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO DA MAGO E DA STREGONE

Evocazione **Genesi nodale**[E]: Crea un nodo terrestre di Classe 1.

Trasmutazione **Padronanza del sottosuolo**[E]: L'incantatore ottiene capacità magiche legate alla terra.

Incantesimi da paladino

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA PALADINO

Chiarezza mentale: Fornisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro incantesimi di charme, compulsione e mascheramento; riduce del 10% la probabilità di mancare il bersaglio per il mascheramento.

Incantesimi da ranger

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA RANGER

Mimetismo: Garantisce un bonus di +10 a prove di Nascondersi.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA RANGER

Scavare: Crescono artigli e ottiene velocità di scavare di 3 m.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA RANGER

Percezione tellurica: Garantisce percezione tellurica fino a una distanza di 9 m.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA RANGER

Scavare di massa: Come *scavare*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Scurovisione di massa: Come *scurovisione*, ma influenza 1 soggetto per livello.

Scurovisione profonda: Il soggetto può vedere fino a 18 m nell'oscurità magica.

Descrizioni degli incantesimi

Gli incantesimi che seguono sono comuni nel Sottosuolo. Sono presentati in ordine alfabetico.

Se si utilizzano le regole del *Manuale delle Arti Psioniche*, tutti gli incantesimi decritti di seguito che sono legati ai nodi terrestri possono anche essere usati come poteri psionici della disciplina di Chiaroscienza.

ACQUE IMPETUOSE

Evocazione (Convocazione) [Acqua]
Livello: Druido 5, Morte Acquatica 4
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 4,5 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No

Dell'acqua fredda sgorga dal punto scelto dall'incantatore in una grande onda, che si propaga con violenza fino ai limiti dell'area. Quest'onda tenta una spinta contro ogni creatura nell'area influenzata senza provocare attacchi di opportunità. Ai fini della prova di Forza contrapposta, l'onda è Colossale, ha un punteggio di Forza di 34 e si considera che stia caricando e spostandosi con le creature influenzate (bonus totale di +30). Se l'onda vince la prova di Forza contrapposta, il difensore viene spostato direttamente di 1,5 metri dal punto di origine dell'incantesimo, più addizionali 1,5 metri per ogni 5 punti con cui il risultato della prova dell'onda supera quello del difensore. Qualsiasi creatura spostata di 1,5 o più metri dalle *acque impetuose* deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi oppure cadere prono.

L'onda, inoltre, bagna qualunque cosa nella sua area e spegne tutti i fuochi normali grandi come un falò.

ANNEGARE

Evocazione (Creazione) [Acqua]
Livello: Druido 6, Morte Acquatica 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea dell'acqua nei polmoni del soggetto, in modo tale che inizi ad annegare. I punti ferita del soggetto scendono immediatamente a 0 e perde i sensi. Nel round successivo, perde un altro punto ferita (portando i suoi pf a -1) ed è morente. Nel round successivo, muore. (Per i dettagli sull'annegamento, vedi la regola dell'annegamento nella *Guida del DUNGEON MASTER*.)

Tossire o altri tentativi da parte del soggetto di espellere l'acqua dai polmoni sono inutili. Tuttavia, un'altra creatura può stabilizzare le condizioni del soggetto con una prova di Guarire con CD 15 prima che muoia.

I non morti, i costrutti, le creature che non hanno bisogno di respirare e le creature che possono respirare sott'acqua non sono influenzate da questo incantesimo.

ANNEGARE DI MASSA

Evocazione (Creazione) [Acqua]
Livello: Druido 9, Morte Acquatica 9
Bersagli: Una o più creature, non più distanti di 9 m l'una dall'altra

Questo incantesimo funziona come *annegare*, con la differenza che influenza più creature.

CAMUFFARE RIFLETTENTE

Illusione (Mascheramento)
Livello: Bardo 2, guida eccellente del Sottosuolo 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

Un incantesimo *camuffare riflettente* fa in modo che qualsiasi creatura intelligente che vede l'incantatore lo percepisca come se della stessa specie e dello stesso sesso di se stessa, purché la sua taglia non sia diversa da quella dell'incantatore per più di una categoria. Chi osserva vede i vestiti e l'equipaggiamento dell'incantatore come dovrebbero normalmente apparire; l'incantesimo cambia solo la percezione della razza e del sesso. *Camuffare riflettente* non fornisce all'incantatore alcuna conoscenza delle capacità o degli atteggiamenti della forma riflessa, né altera le proprietà di percezione tattile (tocco), uditiva (suono) od olfattiva (odorato) dell'incantatore o del suo equipaggiamento.

Una creatura che interagisce con il mascheramento ottiene un tiro salvezza sulla Volontà per riconoscerla come un illusione. Ad esempio, una creatura che ha toccato l'incantatore e ha capito che la sensazione tattile non corrisponde a quella visiva avrebbe diritto a un tale tiro salvezza. Una creatura con la capacità di olfatto acuto ottiene automaticamente un tiro salvezza sulla Volontà se l'incantatore è all'interno del raggio di azione del suo olfatto acuto. A questo effetto si applica anche la resistenza agli incantesimi.

CAMUFFARE RIFLETTENTE DI MASSA

Illusione (Mascheramento)
Livello: Bardo 5, guida eccellente del Sottosuolo 4, mago/stregone 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersagli: Una persona ogni 2 livelli, non più distanti di 9 m l'una dall'altra
Durata: 12 ore (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo funziona come *camuffare riflettente*, con la differenza che l'incantatore può cambiare anche l'aspetto di altre creature. Le creature influenzate recuperano il loro aspetto normale se vengono uccise.

Un bersaglio non consenziente può negare l'effetto dell'incantesimo su di sé effettuando con successo un tiro salvezza sulla Volontà oppure con la resistenza agli incantesimi.

CHIAREZZA MENTALE

Abiurazione
Livello: Equilibrio 3, esploratore Arpista 2, guardia nera 2, paladino 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore fornisce al soggetto un bonus cognitivo di +4 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi con i descrittori charme, compulsione o mascheramento. *Chiarezza mentale* riduce del 10% anche qualsiasi probabilità di mancare il bersaglio che potrebbe avere mentre attacca un avversario che ha occultamento grazie a un incantesimo di mascheramento (come *sfocatura* e *distorsione*). Quindi, un soggetto che attacca un avversario protetto da un incantesimo *distorsione* subisce solo una probabilità del 40% di mancare il bersaglio, invece dell'abituale 50%.

COLLANTE

Trasmutazione
Livello: Bardo 0, guida eccellente del Sottosuolo 1, mago/stregone 0
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto non magico incustodito del peso fino a 2,5 kg
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Collante appiccica un oggetto che pesa al massimo 2,5 kg ad un altro oggetto più pesante. I due oggetti possono essere separati anche con poca forza, come un vento più forte di 15 km/h, un incantesimo *mano magica* o *servitore inosservato*, oppure con un'azione di movimento da parte di una qualsiasi creatura corporea (che provoca attacchi di opportunità).

Componente materiale: Un po' di colla secca.

DISIDRATARE

Necromanzia
Livello: Morte Acquatica 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura vivente
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore affligge il bersaglio con un'orribile maledizione essiccante che infligge 1d6 danni alla Costituzione, più 1 danno addizionale alla Costituzione per ogni 3 livelli dell'incantatore, fino a un massimo di 1d6+5 al 15° livello. Le melme, i vegetali e le creature con il sottotipo acquatico sono più vulnerabili a questo incantesimo di quanto non lo siano gli altri bersagli. Una tale creatura subisce 1d8 danni alla Costituzione, più 1 danno addizionale alla Costituzione per ogni 3 livelli dell'incantatore, fino allo stesso massimo.

FORMA AMORFA

Trasmutazione
Livello: Assassino 3, guida eccellente del Sottosuolo 3, mago/stregone 3
Componenti: S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura corporea consenziente toccata
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto e tutto il suo equipaggiamento diventano amorfi e melmosi. Questa nuova forma è priva di ossa e fluida, permettendo al soggetto di passare attraverso buchi o strette aperture fino a un diametro di 5 cm. Mentre è amorfo, il soggetto è immune a veleni, metamorfosi e stordimento, non può essere attaccato ai fianchi e non è soggetto a colpi critici. Acquisisce una velocità di nuotare (se non ne aveva già una) pari alla sua velocità sul terreno. Il soggetto può rimanere sommerso quanto desidera senza respirare.

L'armatura del soggetto (compresa l'armatura naturale) diventa inutile, anche se si applicano comunque i suoi modificatori di taglia, Destrezza e deviazione alla Classe Armatura, così come i bonus di armatura derivanti da effetti di forza (ad esempio, dall'incantesimo *armatura magica*). Mentre è amorfo, il soggetto non può attaccare né lanciare incantesimi che richiedano componenti verbali, somatiche, materiali o focus. (Questa limitazione non esclude il lancio di qualsiasi incantesimo che il soggetto possa aver preparato usando i talenti di metamagia Escludere Materiali, Incantesimi Immobili e Incantesimi Silenziosi.) Il soggetto perde tutte le capacità soprannaturali mentre è in forma amorfa, e i suoi oggetti magici smettono di funzionare per tutto il tempo in cui rimane amorfo.

Componente materiale arcana: Un pizzico di gelatina.

GENESI NODALE

Evocazione (Creazione) [Terra]
Livello: Mago/stregone 9
Componenti: V, S, PE
Tempo di lancio: Dieci giorni (8 ore al giorno)
Raggio di azione: Contatto
Effetto: Un nodo terrestre di Classe 1 del diametro di 6 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può lanciare questo incantesimo solo mentre si trova sopra o sotto la superficie della terra. L'energia dell'incantesimo reinstrada le linee di terreno locali e le correnti telluriche, accelerando la creazione di un nodo terrestre di Classe 1. Il nuovo nodo ha un diametro di 6 metri, centrato ed emanato dal punto toccato. I confini approssimativi del nuovo nodo terrestre possono racchiudere uno spazio cavo, un'area di roccia solida o una combinazione di materiali. Se *genesi nodale* viene lanciato sulla superficie della terra, almeno una porzione del nodo terrestre deve essere contigua al terreno naturale. L'incantatore ha un po' di tempo per determinare la forma iniziale del limite esterno del proprio nodo terrestre: non deve necessariamente essere una sfera perfetta, anche se nessuna porzione del suo volume può essere inferiore a 81 dm^3.

Il nodo terrestre appena generato conserva il proprio status di Classe 1 per un anno. Dopo, il suo diametro aumenta ad un ritmo di 6 metri all'anno, fino a che alla fine non raggiunge un diametro pari a 6 metri per il livello che l'incantatore possedeva al momento del lancio. Quando il diametro del nodo raggiunge il termine inferiore del grado per la successiva classe più alta (vedi Tabella 4-1), la

sua classe aumenta di +1. Per esempio, un nodo di Classe 1 diventa di Classe 2 quando il suo diametro raggiunge 12 metri, e di Classe 3 quando il suo diametro raggiunge 36 metri.

I nodi terrestri che l'incantatore crea con questo incantesimo vengono considerati automaticamente soggetti a *serratura nodale* lanciata dall'incantatore stesso. Per il resto sono esattamente come nodi terrestri naturali e soggetti a distruzione nello stesso modo.

Costo in PE: 5.000 PE.

Speciale: L'incantatore deve avere il talento Lanciare Incantesimi Nodali per lanciare questo incantesimo.

GLOBO VISCIDO

Evocazione
Livello: Mago/stregone 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Una creatura
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca un globo del diametro di 1,5 metri di sostanza viscida incredibilmente appiccicosa e color grigio-verdastro e lo scaglia rapidamente contro la creatura bersaglio. Effettuare un attacco di contatto a distanza contro il bersaglio. Se lo manca, il globo potrebbe colpire un quadretto o una creatura vicina. Tirare 1d8 per determinarne la direzione: 1 è all'indietro verso l'incantatore, e da 2 a 8 sono punti cardinali determinati contando i quadretti in senso orario attorno al quadretto bersaglio. Una volta stabilita la direzione del globo che ha mancato il bersaglio, tirare 1d4 per determinare il numero di quadretti di distanza tra quello in cui atterra il globo e il quadretto bersaglio.

Una creatura di taglia Media o inferiore colpita dal globo deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi oppure essere istantaneamente appiccicata sul posto. Una creatura bloccata può parlare ma per il resto è limitata ad azioni puramente mentali (come lanciare incantesimi senza componenti somatiche o materiali) e tenta di liberarsi mediante una prova di Forza o di Artista della Fuga (CD 20 + livello dell'incantatore per entrambe) compiuta come azione di round completo. Una creatura di taglia Grande o superiore bloccata dalla sostanza appiccicosa non può muoversi dal punto in cui è incollata, ma per il resto può agire normalmente.

Il globo svanisce quando termina la durata dell'incantesimo. Fino a quel momento, rimane appiccicosa e qualsiasi creatura che lo tocchi (ad esempio, una creatura che tenti di tirarne fuori un alleato) deve effettuare con successo un tiro salvezza sui Riflessi oppure rimanere a sua volta appiccicato. Comunque, una creatura bloccata con questo contatto secondario non è completamente intrappolata come una creatura bersaglio del globo, quindi la CD per la prova di Forza o di Artista della Fuga necessaria per liberarsi è ridotta di 5.

Componente materiale: Una piccola pallina di seta di ragno.

GRANDINE DI PIETRE

Evocazione (Creazione) [Terra]
Livello: Mago/stregone 1
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Cilindro (raggio di 1,5 m, altezza 12 m)
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una pioggia di pietre che infliggono danni alle creature e agli oggetti che colpiscono. Effettuare un tiro per colpire a distanza (non contatto a distanza) contro ogni creatura e oggetto relativo nell'area dell'incantesimo. Il bonus dell'incantatore per questo tiro per colpire è pari al livello dell'incantatore più il suo modificatore di caratteristica relativo (Intelligenza per i maghi o Carisma per gli stregoni). Un colpo andato a segno infligge 1d4 danni per livello dell'incantatore, fino a un massimo di 5d4.

Componente materiale: Un pezzo di giada del valore di almeno 5 mo.

LOCALIZZA NODO

Divinazione [Terra]
Livello: Chierico 3, druido 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 1,5 km per livello (vedi testo)
Area: Cerchio, centrato sull'incantatore, con un raggio di 1,5 km per livello (vedi testo)
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore percepisce la direzione di qualsiasi nodo terrestre all'interno del raggio di azione. Può scegliere di localizzare il nodo più vicino oppure un nodo specifico che ha visitato in precedenza. (In quest'ultimo caso, il raggio di azione è di 3 km per livello e l'area è un cerchio, centrato sull'incantatore, con un raggio di 3 km per livello.)

L'incantesimo viene bloccato anche da una lastra di piombo sottile, e non può individuare nodi protetti da un incantesimo *serratura nodale*.

Focus arcano/divino: Un ciottolo trovato in un nodo terrestre.

MARCHIO DELL'ESILIO

Necromanzia
Livello: Chierico 2, druido 2, guardia nera 1, Morte Acquatica 2
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Una creatura
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo crea un marchio indelebile sul viso del bersaglio (o su altra parte superiore del corpo, se il soggetto non ha una testa). Il marchio è visibile con una vista normale, con visione crepuscolare e con scurovisione. Chi indossa un tale marchio subisce una penalità di circostanza -5 alle prove di Diplomazia e Raggirare e una penalità di -2 alla Classe Armatura.

Il marchio non può essere dissolto, ma può essere rimosso con un incantesimo *desiderio, desiderio limitato, miracolo, rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento.*

METAMORFOSI DI PIETRA

Trasmutazione [Terra]
Livello: Chierico 4, druido 4, mago/stregone 6
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto di pietra toccato, fino a 270 dm^3 + 27 dm^3 per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può modificare un pezzo di roccia esistente in un altro tipo di roccia. Ad esempio, l'incantatore può far diventare granito la pietra friabile, sostanzialmente rinforzandola. (Vedi Capitolo 7 per maggiori informazioni sui tipi di pietra.) Le gemme preziose e semipreziose non possono essere create con questo incantesimo, e il suo effetto non cambia il valore monetario dell'oggetto di pietra influenzato.

Componente materiale arcana: Un granello di talco e un frammento di ossidiana.

METAMORFOSI DI PIETRA SUPERIORE

Trasmutazione [Terra]
Livello: Chierico 6, druido 6, mago/stregone 8

Bersaglio: Pietra od oggetti di pietra toccati, fino a 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello

Questo incantesimo funziona come *metamorfosi di pietra*, tranne che per quanto sopra indicato.

MIMETISMO

Trasmutazione
Livello: Druido 1, esploratore Arpista 1, ranger 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello

L'incantatore cambia il colore della propria pelle e dei propri abiti per adattarsi all'ambiente circostante. Per tutta la durata dell'incantesimo, la colorazione dell'incantatore cambia istantaneamente per adattarsi allo sfondo di qualsiasi ambiente in cui entra, senza alcuno sforzo da parte sua. Questo effetto gli fornisce un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi.

MINERALIZZARE COMBATTENTE

Trasmutazione [Terra]
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un umanoide
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

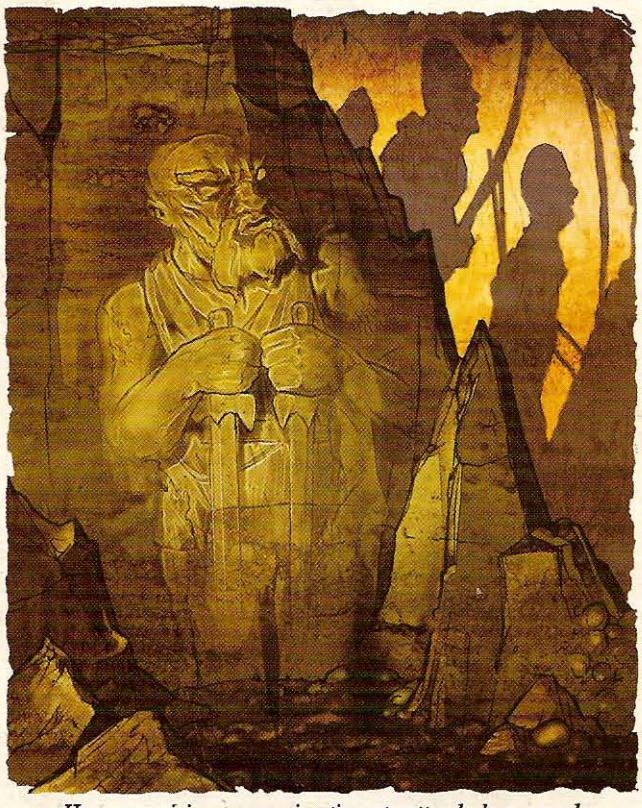
L'incantatore infonde minerali e uno spirito elementale della terra all'interno di un umanoide consenziente. Il soggetto non può avere più Dadi Vita dell'incantatore, e deve essere rinchiuso in un recipiente di pietra simile a una bara per la durata del lancio. (Quindi, l'incantatore non può essere il soggetto del proprio incantesimo.)

Al completamento dell'incantesimo, il soggetto è totalmente permeato di minerali e acquisisce l'archetipo di combattente minerale (vedi Capitolo 6). I minerali danno al suo corpo l'aspetto di una creatura pietrificata, anche se conserva la sua normale libertà di movimento.

Il combattente minerale appena creato è costretto a servire l'incantatore per un anno e un giorno, dopodiché è libero di andarsene per conto suo. Indipendentemente da quante volte l'incantatore utilizzi questo incantesimo o altri incantesimi che gli garantiscano il controllo di creature con il sottotipo di terra, può controllare solo 2 Dadi Vita di combattenti minerali per livello dell'incantatore. Se l'incantatore tenta di controllare un numero di combattenti minerali che superi il proprio limite, ottiene normalmente il controllo delle nuove creature, ma alcuni di quelli derivanti dai lanci precedenti vengono liberati dalla loro costrizione fino a che il numero totale di combattenti minerali controllati dall'incantatore non è pari o inferiore al suo limite. (L'incantatore sceglie le creature specifiche che vengono liberate.)

Componente materiale: Pietre preziose e altri minerali costosi del valore di almeno 500 mo per DV del combattente minerale creato.

Costo in PE: 250 PE per DV del combattente minerale creato.



Un nano grigio ranger mimetizzato attende le sue prede

MOVIMENTI DELLO XORN

Alterazione
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello o vedi sotto
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il bersaglio di questo incantesimo può spostarsi attraverso materiali solidi naturali come la terra o la roccia come farebbe uno xorn, avanzando all'interno della terra ma non lasciando dietro di sé nessun tunnel e nessun segno di passaggio. Il bersaglio non può attraversare pietre lavorate, mattoni o metallo. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area contenente una creatura che sta usando *movimenti dello xorn* scaglia il bersaglio indietro di 9 metri e lo stordisce per un round (un tiro salvezza sulla Tempra superato nega lo stordimento).

Il bersaglio di *movimenti dello xorn* è in grado di respirare normalmente anche quando si trova immerso nella terra o nelle rocce naturali.

L'incantesimo *movimenti dello xorn* dura almeno 1 round per livello. Se il bersaglio non è emerso in un adeguato volume di spazio aperto (uno spazio sufficientemente ampio da poterlo ospitare) per tutta la durata dell'incantesimo, *movimenti dello xorn* rimane attivo finché il bersaglio non raggiunge un'area simile.

Focus: Una scaglia proveniente dalla pelle di uno xorn.

MURO DI DISSOLVI MAGIE

Abiurazione
Livello: Bardo 4, chierico 5, druido 5, mago/stregone 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Effetto: Un piano di *dissolvi magie* la cui area è fino a un quadrato con lato di 3 m per livello
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo crea una barriera trasparente e permanente. Chiunque la attraversa diventa il bersaglio di un effetto di *dissolvi magie*. Una creatura evocata che diventa così il bersaglio può essere *dissolta* da questo effetto.

Il *muro di dissolvi magie* non può essere visto né percepito con mezzi ordinari, e neppure mediante un incantesimo *vedere invisibilità*. *Individuazione del magico* indica la presenza dell'effetto, e *visione del vero* rivela sia la sua presenza che il suo scopo.

MURO DI DISSOLVI MAGIE SUPERIORE

Abiurazione
Livello: Bardo 5, chierico 8, druido 8, mago/stregone 8

Questo incantesimo funziona come *muro di dissolvi magie*, con la differenza che l'effetto è quello di *dissolvi magie superiore*.

NEBBIA CONTAGIOSA

Evocazione (Creazione)
Livello: Morte Acquatica 7
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Nube in una propagazione del raggio di 9 m, altezza 6 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo genera un umido miasma di nebbia stracolma di malattie simile a una *nube di nebbia*. Per ogni round in cui una creatura è all'interno della nebbia, deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra o contrarre una malattia equivalente alla tremarella (vedi "Malattia" nella *Guida del DUNGEON MASTER*), che colpisce immediatamente (senza periodo di incubazione). Una creatura contagiata con questa malattia subisce 1d8 danni alla Destrezza immediatamente, e ogni giorno che la malattia persiste, deve effettuare un tiro salvezza con CD 13 oppure subire altri 1d8 danni alla Destrezza.

Come *nube mortale*, la *nebbia contagiosa* si allontana dall'incantatore a 3 metri per round, rotolando sulla superficie del terreno o dell'acqua. (Calcolare la nuova propagazione della nuvola ogni round in base al suo nuovo centro, che è 3 metri più lontano dal punto di origine in cui l'incantatore ha lanciato l'incantesimo.) Siccome i vapori sono più pesanti dell'aria, sprofondano al livello più basso della superficie su cui si muovono, riversandosi in aperture di scolo e anche in fessure minuscole. La *nebbia contagiosa* non può penetrare nei liquidi, né può essere lanciata sott'acqua.

PADRONANZA DEL SOTTOSUOLO

Trasmutazione [Terra]
Livello: Druido 9, mago/stregone 9
Componenti: V, PE
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 round per livello

L'incantatore assume il comando della terra, ottenendo potere su di essa finché rimane sopra o sotto la sua superficie. Mentre è intriso dello strabiliante potere di questo incantesimo, l'incantatore può scegliere un incantesimo tra quelli sotto elencati una volta per round e usarlo come capacità magica. Usare un incantesimo in questo modo richiede un'azione standard, anche se l'incantesimo normalmente avrebbe un tempo di lancio più lungo (come *muovere il terreno*).

Gli incantesimi concessi da *padronanza del sottosuolo* sono: *ammorbidire terra e pietra, carne in pietra, fondersi nella pietra, inversione della gravità, muovere il terreno, muro di pietra, perforare*, pietra in carne, pietre parlanti, scavare*, scolpire pietra, sfera di pietra*, statua, terremoto, trasmutare fango in roccia* e *trasmutare roccia in fango.*

Costo in PE: 1.000 PE.

*Nuovo incantesimo descritto in questo capitolo.

PAROLA DI EQUILIBRIO

Invocazione [Sonoro]
Livello: Druido 7, Equilibrio 7
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 m
Area: Creature in una propagazione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno o Volontà nega (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Qualsiasi creatura legale buona, caotica buona, legale malvagia o caotica malvagia che sente la *parola di equilibrio* subisce effetti nocivi in base ai suoi Dadi Vita, come indicato sotto, senza alcun tiro salvezza. Questi effetti sono cumulativi.

DV	Effetto
Pari al livello dell'incantatore	Nauseato
Fino al livello dell'incantatore -1	Indebolito, nauseato
Fino al livello dell'incantatore -5	Paralizzato, indebolito, nauseato
Fino al livello dell'incantatore -10	Ucciso

Nauseato: La creatura è limitata a una singola azione di movimento per 1 round ma può difendersi normalmente.

Indebolito: Il punteggio di Forza della creatura diminuisce di 2d6 punti per 2d4 round.

Paralizzato: La creatura è paralizzata e indifesa (incapace di muoversi o agire in alcun modo) per 1d10 minuti.

Ucciso: La creatura muore se era viva e viene distrutta se era non morta.

Se l'incantatore è sul proprio piano di origine quando lancia questo incantesimo, ogni elementale ed esterno legale buono, caotico buono, legale malvagio e caotico malvagio all'interno dell'area viene istantaneamente bandito e rispedito sul suo piano nativo a meno che non effettui con successo un tiro salvezza sulla Volontà (con una penalità di -4). Le creature così bandite non possono ritornare per almeno 24 ore. L'effetto dell'essere bandito si verifica sia che le creature in realtà sentano la *parola di equilibrio* oppure no, sebbene quelle che la sentono subiscano anche gli effetti appropriati (vedi sopra).

Le creature i cui DV superano il livello dell'incantatore non subiscono alcun effetto dalla *parola di equilibrio.*

PELLE DI RAGNO

Trasmutazione
Livello: Druido 3, mago/stregone 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Pelle di ragno rende la pelle del soggetto più dura e più simile a un carapace. L'incantesimo garantisce al soggetto un bonus di potenziamento +1 al suo bonus di armatura naturale esistente, un bonus razziale di +1 ai tiri salvezza contro i veleni e un bonus razziale di +1 alle prove di Nascondersi. Ognuno di questi bonus aumenta di 1 per ogni tre livelli dell'incantatore oltre al 3°, per un massimo di +5 al 12° livello dell'incantatore.

Il bonus di potenziamento fornito da *pelle di ragno* si somma al bonus di armatura naturale del bersaglio, ma non con altri bonus di potenziamento all'armatura naturale. Una creatura senza armatura naturale ha un effettivo bonus di armatura naturale di +0, più o meno come un personaggio che indossa solo abiti normali ha un bonus di armatura di +0.

Componente materiale: Un pezzo di ragno.

PERCEZIONE TELLURICA

Trasmutazione
Livello: Esploratore Arpista 3, mago/stregone 3, ranger 3
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore può automaticamente determinare con precisione la posizione di qualsiasi oggetto o creatura entro 9 metri che sia in contatto con il terreno.

Focus arcano: Una scaglia di pelle da una creatura che possiede percezione tellurica.

PERFORARE

Trasmutazione
Livello: Mago/stregone 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Una apertura di 1,5 m per 2,4 m, profonda 30 cm per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Come per *passapareti*, l'incantatore crea un passaggio attraverso pareti di legno, gesso o pietra, ma non attraverso metallo o altri materiali più duri. Se lo spessore della parete è maggiore di 30 cm per livello dell'incantatore, allora un singolo incantesimo *perforare* semplicemente crea una nicchia o un corto tunnel con le dimensioni indicate. Possono essere usati parecchi incantesimi *perforare* in successione per fare breccia in pareti molto spesse per formare un passaggio continuo. A differenza di *passapareti*, *perforare* è un effetto istantaneo che non termina e non può essere dissolto; qualsiasi passaggio così creato è permanente.

Componente materiale: Un pizzico di terra scavata.

PIETRE MUTEVOLI

Trasmutazione
Livello: Druido 7, mago/stregone 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione di round completo
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Pietre preparate toccate
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore posiziona delle pietre appositamente preparate sul terreno e pronuncia una parola di comando per concludere il lancio di questo incantesimo, le pietre si trasformano in creature che assomigliano e combattono come lith (vedi Capitolo 6). Queste creature nate dalle pietre, però, non sono veri lith; non possono conversare con i lith reali né usare nessuno dei poteri psionici di un lith.

Questi lith nati dalle pietre difendono l'incantatore e obbediscono a qualsiasi ordine parlato. Quando ridotto a 0 o meno punti ferita, un lith nato dalle pietre si sbriciola in polvere, e la pietra preparata usata per crearlo viene distrutta. Altrimenti, i lith nati dalle pietre ritornano a pietre preparate quando termina la durata dell'incantesimo, e queste pietre possono essere usate come focus per un altro lancio dell'incantesimo. I lith nati dalle pietre sono sempre nel pieno della forza quando vengono creati, malgrado qualsiasi danno possano aver subito l'ultima volta che sono apparsi.

L'incantatore può preparare fino a una pietra per ogni quattro livelli dell'incantatore, fino a un massimo di cinque pietre al 20° livello. Una pietra può rimanere preparata per un tempo indefinito; l'incantesimo non è in realtà lanciato fino a che l'incantatore non lo completa cambiando la pietra in un lith.

Focus: Il numero richiesto di pietre, che devono essere appositamente preparate. I materiali per levigare e lisciare ogni pietra costano 200 mo. Una volta che le pietre sono state preparate, l'incantatore deve compiere un rito di purificazione che richiede un giorno per ogni pietra. L'incantatore non può avventurarsi né intraprendere nessun'altra attività faticosa durante il processo di purificazione.

PONDERATO NELL'EQUILIBRIO

Necromanzia
Livello: Equilibrio 9
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 9 m
Area: Creature in una propagazione del raggio di 9 m centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo ferisce oppure guarisce le creature all'interno della sua area in base al loro allineamento e allo status vitale, come indicato nella tabella sotto. L'effetto provoca più danni a quelle creature con l'allineamento più estremo e più squilibrate rispetto al mondo naturale.

Tipo di creatura	Effetto dell'incantesimo
Creature viventi	
LB, CB, LM, CM	*Infliggi ferite critiche*
NB, LN, CN, NM	*Infliggi ferite leggere*
N	*Cura ferite critiche*
Creature non morte	*Guarigione*

PORTA NODALE

Evocazione (Teletrasporto) [Terra]
Livello: Druido 3, mago/stregone 3
Componenti: V
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Variabile (vedi testo)
Bersaglio: L'incantatore e oggetti toccati o altre creature consenzienti toccate che pesano fino a 25 kg per livello
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno e Volontà nega (oggetto)
Resistenza agli incantesimi: No e Sì (oggetto)

L'incantatore si trasferisce istantaneamente dal suo nodo terrestre attuale a qualsiasi altro nodo terrestre che ha visitato. Arriva sempre esattamente nel luogo desiderato: semplicemente visualizzando l'area oppure descrivendo la destinazione (ad esempio, "il nodo terrestre che serve ai kuo-toa come tempio segreto a Blibdoolpoolp"). Dopo aver usato questo incantesimo, l'incantatore non può compiere nessun'altra azione fino al suo turno successivo.

Se l'incantatore arriva in un nodo terrestre che è già parzialmente occupato da un oggetto appena aggiunto, l'incantatore arriva nel più vicino spazio libero in quel nodo. Se il nodo terrestre è completamente pieno o è stato distrutto in qualche modo, l'incantatore rimbalza nel più vicino nodo terrestre (determinato a caso oppure dal DM). Ognuno di questi "rimbalzi" infligge all'incantatore e a chiunque lo accompagni 2d6 danni.

Speciale: L'incantatore deve avere il talento Lanciare Incantesimi Nodali per lanciare questo incantesimo.

PORTALE BARRICATO

Trasmutazione
Livello: Portali (alternativo) 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un *portale*
Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Il *portale barricato* chiude temporaneamente un *portale* e gli impedisce di funzionare per la durata dell'incantesimo. Incantesimi *scassinare*, *campane dell'apertura* e simili effetti non possono porre termine né sopprimere un *portale barricato*, ma *dissolvi magie* può negarlo.

PORTALE REINDIRIZZATO

Trasmutazione
Livello: Portali (alternativo) 6
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un *portale*
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un incantesimo *portale reindirizzato* cambia la destinazione del *portale* su cui viene lanciato per la durata dell'incantesimo. L'incantatore può scegliere qualsiasi *portale* esistente attraverso cui ha viaggiato come la nuova destinazione temporanea. Questo incantesimo non modifica nessuna delle proprietà speciali del *portale* (come a senso unico o per sole creature).

PORTALE RIASSETTATO

Trasmutazione
Livello: Portali (alternativo) 8
Componenti: V, S, FD, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un *portale*
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un incantesimo *portale riassettato* rimuove o aggiunge in modo permanente una o più chiavi ad un *portale* (Vedi "Portali" nel Capitolo 2 dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*). L'incantatore deve aver studiato il *portale* con l'incantesimo *analizzare portale* (o con qualche metodo simile) e deve conoscerne le proprietà prima di poter aggiungere o rimuovere qualsiasi chiave.

Rimuovere una chiave: Rimuovere una chiave da un *portale* lo cambia da un *portale* attivato solo da quella specifica chiave a un *portale* che non può assolutamente essere attivato oppure a un *portale* che può essere attivato da qualsiasi creatura (a scelta dell'incantatore). Se la chiave controllava il comportamento del *portale*, l'incantatore può decidere quale comportamento rimuovere. Per esempio, nel caso di un *portale* variabile che conduce a una destinazione se attivato da un drow e a un'altra destinazione se attivato da qualsiasi altra creatura, l'incantatore potrebbe rimuovere una delle due destinazioni, rendendolo un *portale* che manda qualsiasi altra creatura a una destinazione oppure un drow a una destinazione.

Aggiungere una chiave: L'incantatore può aggiungere una chiave a un *portale* esistente per evitare che venga attivato a meno che la creatura che tenti di attivarlo non abbia la chiave. Se l'incantatore designa un oggetto specifico o un tipo di oggetto come la chiave, deve avere quell'oggetto in mano per il lancio dell'incantesimo. L'incantatore può anche aggiungere una chiave che cambia il comportamento di un *portale* variabile, se sceglie così. Per esempio, se un *portale* variabile in precedenza operava in un senso per i drow e in un altro senso per tutte le altre creature, l'incantatore potrebbe aggiungere una chiave che è quasi impossibile ottenere per la funzione "tutte le altre creature", cambiando effettivamente il *portale* in un *portale* solo per i drow.

Costo in PE: 250 PE.

PORTALE STABILIZZATO

Trasmutazione
Livello: Portali (alternativo) 1
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un *portale*
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore stabilizza temporaneamente un *portale* soggetto a malfunzionamento, rendendolo più sicuro per l'utilizzo. In qualsiasi momento in cui il *portale* è attivato durante la durata di questo incantesimo (o immediatamente, se è attivo continuamente), aggiunge +30% al tiro richiesto sulla Tabella 2-2: "Malfunzionamento dei portali" nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

PORTALE TRASLUCIDO

Divinazione (Scrutamento)
Livello: Bardo 4, mago/stregone 4, Portali (alternativo) 3
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un *portale*
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Portale traslucido rende trasparente un *portale* dal lato dell'incantatore solo per la durata dell'incantesimo. In realtà non apre il *portale*, quindi non viene stabilita alcuna linea di effetto, ma permette di avere una linea di visuale. *Portale traslucido* non rivela nessuna della proprietà speciali del *portale* (come a senso unico o per sole creature); permette solo alle creature sul lato dell'incantatore di vedere la destinazione del *portale*.

Focus arcano: Un occhio di vetro.

SANTUARIO DI MASSA

Livello: Equilibrio 5
Raggio di azione: Contatto
Bersagli: Una creatura toccata per ogni 2 livelli

L'incantesimo funziona come *santuario*, con la differenza che influenza più creature.

SCAVARE

Trasmutazione
Livello: Chierico 3, druido 2, esploratore Arpista 2, guida eccellente del Sottosuolo 2, mago/stregone 3, ranger 2
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Sulle mani del soggetto spuntano artigli duri come la roccia. Egli può usare questi artigli per scavare attraverso la terra, la sabbia, l'argilla e il terriccio (ma non la roccia solida), perforando con una velocità sufficiente a muoversi attraverso la terra a una velocità di 3 metri, all'incirca come un tasso.

Il soggetto può usare gli artigli come armi che infliggono 1d6 danni. Se i suoi normali danni senz'armi sono maggiori di 1d6, i danni non cambiano. Il soggetto viene considerato armato mentre questo incantesimo è attivo.

Focus arcano: Un artiglio da una creatura capace di scavare.

Questo incantesimo sostituisce la versione di *Razze di Faerûn*.

SCAVARE DI MASSA

Trasmutazione
Livello: Druido 6, esploratore Arpista 4, guida eccellente del Sottosuolo 4, mago/stregone 6, ranger 4
Bersagli: Una creatura per livello, non più distanti di 9 m l'una dall'altra

Questo incantesimo funziona come *scavare*, con la differenza che influenza più creature.

SCOLPIRE PIETRA SUPERIORE

Trasmutazione [Terra]
Livello: Chierico 5, druido 5, mago/stregone 7
Bersaglio: Pietra od oggetti di pietra toccati, fino a 270 dm^3 + 270 dm^3 per livello

Questo incantesimo funziona come *scolpire pietra*, con la differenza che influenza un'area molto più grande.

SCUROVISIONE DI MASSA

Trasmutazione
Livello: Esploratore Arpista 4, guida eccellente del Sottosuolo 4, mago/stregone 6, ranger 4
Bersagli: Una creatura per livello, non più distanti di 9 m l'una dall'altra

Questo incantesimo funziona come *scurovisione*, con la differenza che influenza più creature.

SCUROVISIONE PROFONDA

Trasmutazione
Livello: Guida eccellente del Sottosuolo 4, mago/stregone 3, ranger 4
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il soggetto acquisisce la capacità di vedere fino a una distanza di 18 metri in totale oscurità e perfino nell'oscurità magica (come potrebbe essere quella creata da un incantesimo *luce nera* o *oscurità profonda*). La *scurovisione profonda* è solo in bianco e nero, ma per il resto è simile alla vista normale.

Componente materiale: Un pizzico di carota essiccata oppure un'agata.

SERRATURA NODALE

Abiurazione [Terra]
Livello: Mago/stregone 2

Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Un nodo terrestre
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Un incantesimo *serratura nodale* lanciato su un nodo terrestre lo "chiude" magicamente contro l'accesso di altri che potrebbero desiderare di usare il suo potere. L'incantatore può influenzare un nodo terrestre la cui classe sia pari o inferiore alla metà del livello dell'incantatore. Per qualsiasi incantatore diverso da colui che ha lanciato l'incantesimo, la *serratura nodale* aggiunge +15 ad ogni CD di Sapienza Magica associata all'uso dei poteri standard del nodo. Un *dissolvi magie* riuscito spezza la *serratura nodale*.

Speciale: L'incantatore deve avere il talento Lanciare Incantesimi Nodali per lanciare questo incantesimo.

SFERA DI PIETRA

Invocazione [Terra]
Livello: Mago/stregone 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Una sfera di pietra del diametro di 1,5 m
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

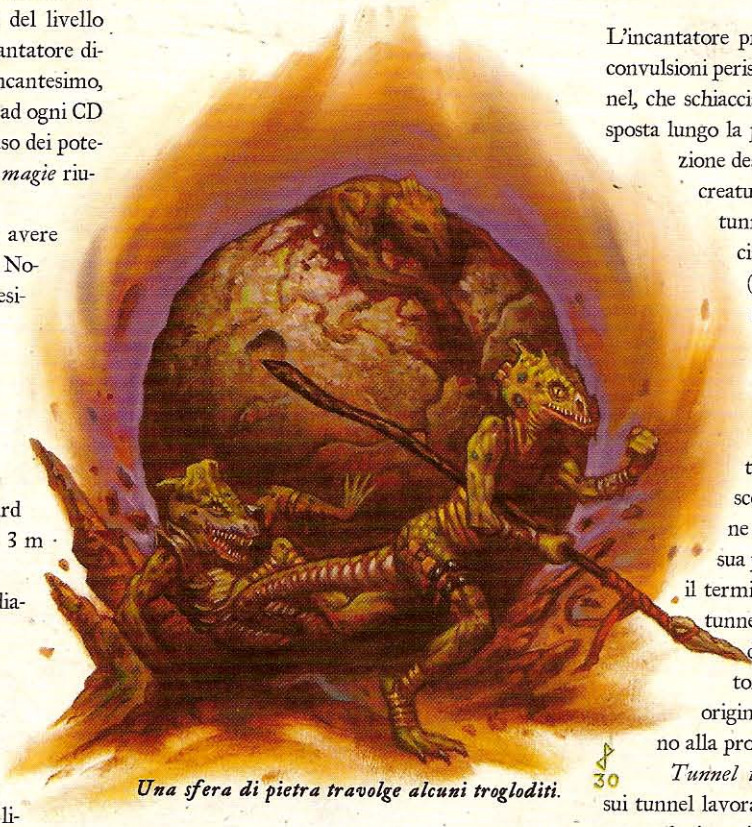
L'incantatore crea una sfera di pietra del diametro di 1,5 metri lisciata e levigata che si muove sotto il suo controllo a una velocità di 9 metri. La sfera di pietra ha CA 5, durezza 8 e 500 punti ferita.

Nel round in cui l'incantatore lancia l'incantesimo, la sfera di pietra appare nel punto designato dall'incantatore entro il raggio di azione dell'incantesimo, e l'incantatore può dirigerne i movimenti come azione gratuita. Nei round successivi, l'incantatore deve dirigerla attivamente per riuscire a muoverla; altrimenti, rimane ferma. Dirigere il movimento della sfera di pietra nei round dopo la sua apparizione iniziale richiede un'azione di movimento.

Se l'incantatore sposta la sfera di pietra nel quadretto di una creatura nemica, infligge danni a tutte le creature in quel quadretto come segue: 8d6 danni a una creatura Media o più piccola, 4d6 danni a una creatura Grande e 2d6 danni a una creatura Enorme. La sfera non può rotolare in un quadretto occupato da una creatura Mastodontica o Colossale.

La sfera deve smettere di muoversi dopo che è rotolata sopra a un quadretto occupato, finendo il proprio movimento in un quadretto adiacente. Se la sfera entra in un quadretto occupato da una creatura Media o più piccola, può fermarsi lì, costringendo il bersaglio a spostarsi in un singolo quadretto adiacente a sua scelta (che provoca attacchi di opportunità).

Componente materiale: Una liscia sfera di marmo del diametro di 2,5 cm.



Una sfera di pietra travolge alcuni trogloditi.

SRADICARE TERRA

Abiurazione [Terra]
Livello: Mago/stregone 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: 12 metri
Area: Esplosione del raggio di 12 m, centrata sull'incantatore
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra dimezza
Resistenza agli incantesimi: Sì

Dall'incantatore si irradia un'esplosione di forza, danneggiando in modo sismico tutte le creature di terra nelle vicinanze. Qualsiasi creatura con il sottotipo di terra all'interno dell'area dell'incantesimo subisce 1d8 danni per livello dell'incantatore (massimo 10d8). Le creature senza il sottotipo di terra non sono soggette all'incantesimo.

Componente materiale: Una piccola pietra.

TUNNEL TRANGUGIANTE

Evocazione (Creazione) [Terra]
Livello: Mago/stregone 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Bersaglio: Sezione di tunnel fino a 6 metri di diametro e fino a 15 metri di lunghezza
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Riflessi parziale (vedi testo)
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore provoca la flessione mediante convulsioni peristaltiche di una sezione di tunnel, che schiaccia tutto ciò che contiene e lo sposta lungo la propria lunghezza nella direzione designata dall'incantatore. Ogni creatura e oggetto nella sezione di tunnel influenzata viene schiacciato per 1d6 danni per livello (massimo 15d6) e viene spostato dalla sua posizione iniziale fino a un punto appena fuori dalla sezione di tunnel influenzata. Una creatura che effettua con successo un tiro salvezza sui Riflessi subisce solo danni dimezzati e viene spostata a metà strada tra la sua posizione iniziale nel tunnel e il termine designato della sezione di tunnel. Quando termina la durata dell'incantesimo, il tunnel ritorna alla sua forma e taglia originaria, senza subire alcun danno alla propria struttura.

Tunnel trangugiante: ha effetto sia sui tunnel lavorati che su quelli naturali, come anche i corridoi negli edifici di superficie.

Componente materiale: Un bolo di verdura o carne masticata.

VISTA CIECA

Trasmutazione
Livello: Chierico 3, druido 2, mago/stregone 2
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo fornisce al soggetto la capacità di vista cieca fino a una distanza di 9 metri. (Per i dettagli, vedi "Vista cieca" nella *Guida del DUNGEON MASTER* oppure nel *Manuale dei Mostri*).

Questo incantesimo sostituisce la versione di *Magia di Faerûn*.



Equipaggiamento e Oggetti Magici

Il Sottosuolo è un ambiente a dir poco impegnativo, quindi le razze che lo scelgono come casa devono essere insolitamente inventive e intelligenti per sopravvivere. Anche i viaggiatori affrontano ostacoli e nemici ben diversi da quelli che potrebbero incontrare nel mondo di superficie. Per superare queste difficoltà, gli avventurieri intelligenti e i nativi del Sottosuolo hanno creato molti nuovi oggetti, che vanno da armi e armature comuni in stili insoliti fino a congegni magici estremamente potenti.

Equipaggiamento da avventura

Tra l'attrezzatura e l'equipaggiamento per andare all'avventura tipici del Sottosuolo troviamo armi, armature, oggetti costruiti con materiali speciali e veleni. Oggetti insoliti ed esotici come il bastone tenaglia dei kuo-toa, il veleno di incoscienza dei drow e la lama volteggiante degli slyth sono decisamente comuni nel Sottosuolo.

Armi

Nei mercati delle città del Sottosuolo, i fabbri e i fabbricanti d'armi offrono per lo più le stesse varietà di armi e armature che offrono in superficie. Altri oggetti da equipaggiamento e servizi comuni possono essere trovati, di solito a prezzi simili.

Le armi elencate nella Tabella 5-1 vengono descritte di seguito, in ordine alfabetico, insieme a tutte le opzioni speciali che chi le impugna possiede per il loro utilizzo.

Armatura con rasoi: Vedi "Rasoi per armatura", sotto.

Tabella 5-1: Armi

Armi da guerra	**Costo**	**Danni (P)**	**Danni (M)**	**Danni (G)**	**Critico**	**Incr. gittata**	**Peso**	**Tipo**
Da mischia leggere								
Armatura con rasoi	Speciale	1d4	1d6	1d8	x2	-	n/a	Tagliente
Scudo con rasoi leggero	Speciale	1d3	1d4	1d6	x2	-	n/a	Tagliente
Da mischia a una mano								
Scudo con rasoi pesante	Speciale	1d4	1d6	1d8	x2	-	n/a	Tagliente
A distanza								
Dardi (10)	5 mo	-	-	-	-	-	2,5 kg	-
Sparadardi	40 mo	1d3	1d4	1d6	19-20/x2	12 m	0,5 kg	Perforante

Armi esotiche	**Costo**	**Danni (P)**	**Danni (M)**	**Danni (G)**	**Critico**	**Incr. gittata**	**Peso**	**Tipo**
Da mischia leggere								
Nekode	5 mo	1d3	1d4	1d6	x2	-	1 kg	Perforante
Pinne d'acciaio	10 mo	1d3	1d4	1d6	x2	-	1 kg	Tagliente
Da mischia a una mano								
Lama volteggiante	15 mo	1d3	1d4	1d6	19-20/x3	-	1 kg	Perforante o Tagliente
Da mischia a due mani								
Bastone tenaglia	20 mo	1d8	1d10	2d6	x2	-	7,5 kg	Contundente

Bastone tenaglia: I kuo-toa guerrieri ed esecutori utilizzano spesso quest'arma esotica a due mani. Ha una portata di 3 metri e non può essere usata contro un avversario adiacente. Se un personaggio colpisce un avversario entro una categoria di taglia da lui con il bastone tenaglia, può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. (Ad esempio, un personaggio Piccolo può usare un bastone tenaglia per lottare con un avversario Minuscolo o Medio.) Se il personaggio riesce a trattenere, il bastone afferra l'avversario e infligge danni normali ogni round in cui continua a trattenerlo.

Lama volteggiante: Quest'arma esotica ha una lama seghettata con un cardine montato al centro e un manico. Quando è chiusa, infligge danni perforanti; quando è aperta, diventa un'arma tagliente. Chiudere o aprire una lama volteggiante è un'azione di movimento.

Nekode: Quest'arma esotica è una cinghia o un guanto dotato di spuntoni sul palmo. È apprezzata sia come arma che come strumento per scalare da molti abitanti del Sottosuolo. L'avversario non può usare un'azione di disarmare per disarmare chi utilizza un nekode, e un attacco con esso viene considerato un attacco armato. Un nekode è un'arma da monaco speciale, quindi un monaco che la impugna ha opzioni speciali (vedi la descrizione del monaco nel Capitolo 3: "Classi" del *Manuale del Giocatore*).

Usare un paio di nekode mentre ci si arrampica fornisce un bonus di circostanza +1 alle prove di Scalare. Questo bonus si somma con il bonus di +2 che si ottiene dall'utilizzo degli attrezzi da scalatore.

Pinne d'acciaio: Quest'arma esotica è fabbricata dai kuo-toa e usata principalmente dai sovrintendenti. Sembra un pesante guanto gommoso con affilati artigli d'acciaio sulla punta del pollice e delle due dita di mezzo. L'avversario non può usare un'azione di disarmare per disarmare chi le indossa. Le pinne d'acciaio sono un'arma speciale da monaco, quindi un monaco che la impugna ha opzioni speciali (vedi la descrizione del monaco nel Capitolo 3: "Classi" del *Manuale del Giocatore*).

Sparadardi: Quest'arma caricata a molla scaglia dardi con grande precisione e forza. Gli gnomi delle profondità preferiscono lo sparadardi poiché è un'arma da tiro, e non un'arma da lancio, quindi il punteggio di Forza di chi la impugna non influenza il tiro per colpire.

Uno sparadardi contiene fino a tre dardi alla volta, ed è possibile tirare più dardi con esso in un'azione di attacco completo. Ricaricare lo sparadardi è un'azione di movimento che provoca attacchi di opportunità.

Armature

I vari tipi di armature e accessori per armature elencati nella Tabella 5-2 sono descritti di seguito (in ordine alfabetico).

Armatura a sonda: Quest'armatura esotica ha numerosi fili metallici sottili che si estendono da essa. Riduce del 10% le probabilità di mancare il bersaglio dovute ad occultamento per gli attacchi contro un nemico adiacente. Di conseguenza, quando un personaggio combatte con un avversario sotto l'influenza di un incantesimo *sfocatura*, le probabilità di mancare il bersaglio diminuiscono dal 20% al 10%.

Armatura di pelle tentacolare: Questa esotica armatura sembra una gommosa armatura di pelle con lunghi tentacoli che penzolano attaccati al fondo. Questi tentacoli garantiscono a un personaggio addestrato un bonus di +2 alle prove di Forza effettuate per sbilanciare gli avversari.

Armatura di piastre pesante: Forgiata per il più forte dei combattenti, l'armatura di piastre pesante non è altro che un'armatura di piastre completa pesantemente rinforzata. Razze di forza eccezionale, molto spesso orog, di solito fabbricano armature di piastre pesanti.

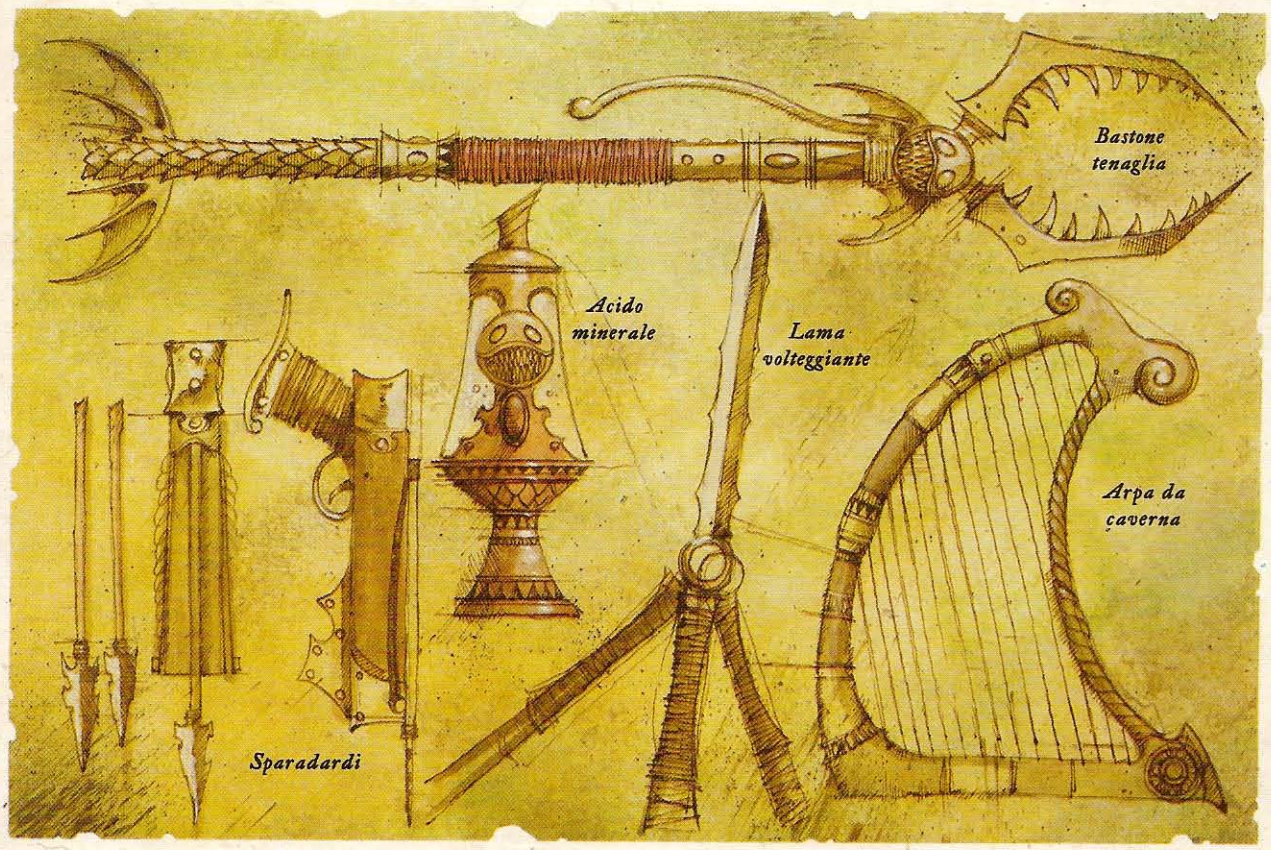


Illustrazione di Wayne England

Tabella 5-2: Armature

Armatura	Costo	Bonus di armatura	Bonus Des max	Penalità di armatura alla prova	Fallimento incantesimi arcani	— Velocità — (9 m)	(6 m)	Peso
Armatura leggera								
Ragnatela di chitina	75 mo	+3	+6	-1	10%	9 m	6 m	5 kg
Scaglia notturna	1.000 mo	+2	+10	0	5%	9 m	6 m	1,5 kg
Seta di ragno[1]	750 mo	+3	+8	-1	10%	9 m	6 m	2,5 kg
Armatura media								
Pelle tentacolare	315 mo	+3	+5	-3	20%	6 m	4,5 m	15 kg
Armatura pesante								
Armatura a sonda	2.500 mo	+8	+1	-6	35%	6 m[2]	4,5 m[2]	32,5 kg
Armatura di piastre pesante	2.000 mo	+9	+0	-8	40%	6 m[2]	4,5 m[2]	50 kg
Corazza di pietra	180 mo	+5	+2	-5	30%	6 m[2]	4,5 m[2]	17,5 kg
Extra								
Galleggiamento	+50 mo	-	-	[3]	-	-	-	+2,5 kg
Mimetismo	+300 mo	-	-	-	-	-	-	+1 kg
Pesi di stabilità	+160 mo	-	[3]	[3]	+10%	6 m[2]	4,5 m[2]	+15 kg
Rasoi per armatura	+50 mo	-	-	-	-	-	-	+5 kg
Smorzatura	+300 mo	-	-	-	-	-	-	+1 kg

[1] Richiede l'appropriato talento Competenza nelle Armature Esotiche.
[2] Quando corre con l'armatura di piastre pesante, il personaggio si muove solo al triplo della sua velocità e non al quadruplo.
[3] Vedi testo.

Corazza di pietra: Quest'armatura è composta da piastre di pietra allacciate tra loro, abilmente scolpite per ottenere sottigliezza e forza. Uno strato di pelle conciata sotto alla pietra impedisce lo sfregamento e ammortizza l'impatto dei colpi. Diversi strati di piastre di pietra di solito pendono sopra le aree vitali, e la maggior parte del peso dell'armatura è distribuito sulle spalle. L'armatura comprende guanti di pelle con minuscole piastre di pietra cucite ad esso. Una corazza di pietra non viola i giuramenti spirituali di un druido.

Galleggiamento: Molte piccole vesciche d'aria ermetiche sono allineate all'interno e all'esterno di un'armatura galleggiante. La penalità di armatura alla prova di qualsiasi armatura così trattata aumenta di 1 ma non viene raddoppiata per le prove di Nuotare.

Mimetismo: Sull'armatura vengono dipinti sottili disegni che simulano un particolare tipo di terreno, e uno speciale trattamento li fissa per impedire che la pittura si disfi. Un'armatura mimetica può essere creata come complemento di qualsiasi tipo di terreno (acquatico, desertico, boscoso, collinare, paludoso, montuoso, di pianura o sotterraneo). Un'armatura non può avere più di un disegno mimetico alla volta. Il trattamento mimetico fornisce a chi la indossa un bonus di circostanza +2 alle prove di Nascondersi effettuate nel terreno appropriato, ma si applica comunque la normale penalità di armatura alla prova.

Pesi di stabilità: Un'armatura equipaggiata con pesi di stabilità è molto più pesante e più solida di una normale armatura del suo tipo. Chi la indossa riceve un bonus di circostanza +2 alle prove di Equilibrio e un bonus di circostanza +2 alle prove di Forza effettuate per evitare di essere spinto o sbilanciato. I pesi di stabilità riducono di 1 il bonus massimo di Destrezza di un'armatura, aumentano del +10% le sue probabilità di fallimento incantesimi arcani e aumentano la sua categoria di peso di una unità (da leggera a media, da media a pesante).

Ragnatela di chitina: Le chitine possono indurire le loro ragnatele per formare un'armatura. Qualsiasi chitina può equipaggiarsi con un'armatura di ragnatela di chitina senza alcun costo e mantenerla per un periodo indefinito, ma una non chitina deve pagare una chitina tessitore perché fabbrichi un'armatura di ragnatela. Un'armatura di ragnatela di chitina dura per 3 mesi senza deteriorarsi. Dopo, perde 1 punto di bonus di armatura al mese fino a che non si disfa fino all'inutilità. Qualsiasi chitina può rinnovare completamente l'armatura spendendo un giorno a rinfrescare gli oli nella ragnatela. Questo processo di solito costa 5 mo, supponendo che si riesca a trovare una chitina che collabora.

Rasoi per armatura: I rasoi per armatura sono lame affilate e dentellate che possono essere aggiunte a un'armatura allo stesso modo delle chiodature per armatura. Quando un personaggio indossa un'armatura dotata di rasoi per armatura, può infliggere danni taglienti extra (vedi Tabella 5-1: "Armi") con un attacco di lotta effettuato con successo. I rasoi contano come un'arma da guerra. Se il personaggio non è competente nel loro uso, subisce una penalità di -4 alle prove di lotta quando tenta di usarli. Può anche compiere un normale attacco in mischia (primario o secondario) con i rasoi, e in questo caso vanno considerarti un'arma leggera.

Scaglia notturna: Creata con scura pelle di serpente impregnata con misteriose misture alchemiche, l'armatura di scaglia notturna è molto simile a un'armatura di cuoio, con la differenza che

Tabella 5-3: Indossare un'armatura

Tipo di armatura	Indossare	Indossare in fretta	Togliere
Pelle tentacolare, ragnatela di chitina, scaglia notturna, seta di ragno	1 minuto[1]	5 round	1 minuto[1]
Corazza di pietra	4 minuti[1]	1 minuto	1 minuto[1]
Armatura a sonda, armatura di piastre pesante	8 minuti[2]	8 minuti[1]	2d4+1 minuti

[1] Se qualcuno aiuta, il tempo si dimezza. Un singolo personaggio che non sta facendo altro può aiutare uno o due personaggi adiacenti a lui. Due personaggi non possono aiutarsi l'un l'altro a indossare un'armatura contemporaneamente.
[2] Bisogna essere aiutati per indossare questa armatura. Senza aiuto è possibile indossarla solo in fretta.

è molto più flessibile e adattabile. Molti maghi e stregoni preferiscono quest'armatura esotica.

Seta di ragno: Quest'armatura esotica sembra leggera e soffice da indossare, ma è forte e resistente. È composta con seta di drider o aranea trattata in modo speciale. Il peso leggero dell'armatura di seta di ragno la rende molto attraente per quanti hanno un basso punteggio di Forza.

Smorzatura: Sottili strisce di feltro o velluto vengono poste su ogni giuntura dell'armatura, e fili di cotone sono avvolti attorno alle maglie per evitare il clangore metallico. La smorzatura fornisce a chi la indossa un bonus di circostanza +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Altro equipaggiamento

Le razze del Sottosuolo hanno creato un certo numero di composti e congegni unici che li aiutino nei loro viaggi attraverso i Reami di Sotto.

Tabella 5-4: Oggetti speciali

Oggetto	Costo	Peso
Acido minerale dell'alchimista (ampolla)	20 mo	0,5 kg
Acquanera (ampolla)	100 mo	0,5 kg
Arnesi dello speleologo	80 mo	2,5 kg
Arpa da caverna	150 mo	1,5 kg
Olioscuro (fiala)	25 mo	-
Pasta di boleto stridente (ampolla)	50 mo	0,5 kg
Pittura invisibile alla scurovisione (giara)	20 mo	0,25 kg

Acido minerale dell'alchimista: L'acido minerale dell'alchimista è una sostanza appiccicosa e collosa che dissolve la roccia e altri minerali. Un'ampolla di acido minerale può essere scagliata come arma a spargimento (vedi "Armi a spargimento" nel *Manuale del Giocatore*). Considerare un tale attacco come un attacco di contatto a distanza con un incremento di gittata di 3 metri.

Un colpo diretto contro una creatura con il sottotipo di terra infligge 1d6 danni. Anche ogni creatura con il sottotipo di terra che si trova entro 1,5 metri dal punto in cui l'ampolla colpisce subisce 1 danno dallo spargimento. Nel round successivo al colpo diretto, il bersaglio subisce 1d6 danni addizionali.

Se versato direttamente su roccia o pietra inerti, l'acido minerale ignora la durezza e infligge 3d6 danni (1d6 danni per round per 3 round).

L'acido minerale dell'alchimista può essere creato con una prova di Artigianato (alchimia) con CD 22.

Acquanera: Una singola ampolla di acquanera inquina rapidamente un cubo d'acqua con spigolo di 3 metri. Qualsiasi creatura acquatica che respira l'acqua infetta deve effettuare con successo una prova di Costituzione o iniziare ad annegare. (Vedi la regola per l'"Annegamento" nella *Guida del Dungeon Master*.) La CD per la prova è 10 al primo round, ma aumenta di +1 ad ogni round successivo. Le creature che respirano aria non sono influenzate dall'acquanera, a meno che non stiano respirando acqua mediante un incantesimo o qualche altro artificio. L'inquinamento dell'acquanera dura fino a 24 ore in acqua stagnante ma viene spazzato via in 1d6 round in un ruscello di acqua corrente o in una marea che si alza.

L'acquanera può essere creata con una prova di Artigianato (alchimia) con CD 25.

Arnesi dello speleologo: Questi arnesi comprendono una lampada da testa, una protezione per la testa, abiti protettivi (inclusi guanti e paraginocchia) e pesanti stivali che aiutano in tutti i tipi di esplorazioni speleologiche. Gli arnesi dello speleologo garantiscono all'utilizzatore un bonus di circostanza +2 alle prove di Artista della Fuga, Equilibrio, Scalare e Sopravvivenza effettuate per spostarsi in aree difficili da raggiungere (vedi "Speleologia" nel Capitolo 7).

Arpa da caverna: Questa piccola arpa è uno strumento perfetto che garantisce all'utilizzatore un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere effettuate mentre la si suona. Il suo suono si propaga per 1d6 x 1,5 km lungo passaggi e tunnel non ostruiti, così che può sia intrattenere che servire come congegno di comunicazione per lunghe distanze.

Olioscuro: L'olioscuro è un raro olio minerale appositamente preparato con vari reagenti alchemici. Protegge le armi e le armature di fattura drow (vedi "Oggetti magici", più avanti) dagli effetti della luce solare. Una fiala di olioscuro è sufficiente per proteggere un'arma per 3 giorni o un'armatura per 1 giorno. Applicare l'olioscuro a qualsiasi oggetto richiede 1 minuto.

L'olioscuro può essere creato con una prova di Artigianato (alchimia) con CD 20.

Pasta di boleto stridente: Questa sostanza oleosa è un derivato del fungo omonimo. Quando esposta alla luce con intensità di una torcia o più forte, la pasta emette un orribile stridio che dura per 1 round. Il rumore è un utile segnale: forte e facile da sentire (Ascoltare CD -10, modificata per distanze, barriere e altre condizioni rilevanti), quindi i cittadini del Sottosuolo spesso la spalmano su aree che desiderano proteggere dagli intrusi di superficie che hanno bisogno della luce per vedere. Una volta che ha emesso il suo stridio, la pasta diventa inerte.

La pasta di boleto stridente può essere creata con una prova di Artigianato (alchimia) con CD 20.

Pittura invisibile alla scurovisione: Questa speciale sostanza alchemica è stata creata per uniformarsi ai contrasti d'ombra e di colore della superficie a cui viene applicata. Questa proprietà rende la pittura invisibile alle creature che dipendono dalla scurovisione, ma può essere vista facilmente con visione normale o crepuscolare. Le razze che necessitano della luce per muoversi usano questa pittura per avvertire gli altri della loro gente di pericoli o minacce. Una singola giara contiene pittura sufficiente a produrre venti grossi simboli di avvertimento, o due messaggi più piccoli fino a 100 parole ognuno.

Veleni

I drow sono diffusamente conosciuti come signori dell'oscura arte dell'avvelenamento, ma anche molti altri popoli del Sottosuolo utilizzano i veleni letali che sono così comuni nelle profondità.

Follia virile: Un miscuglio di rare terre e rocce magiche, la follia virile è un veleno pericolo e tentatore. Fornisce al bevitore un bonus di potenziamento temporaneo alla Forza e alla Costituzione, mentre inibisce i suoi poteri mentali mediante penalità all'Intelligenza e alla Saggezza. Può essere creato con una prova di Artigianato (alchimia) con CD 25.

Gas stordente: Gli svirfneblin ottengono questo gas mediante la fermentazione di spore di funghi rari. Può essere immagazzinato in contenitori ermetici in forma liquida, ma quando uno di questi contenitori viene rotto, il veleno viene rilasciato in una nube gassosa di 1,5 metri. Gli gnomi delle profondità creano speciali dardi dalla punta di vetro per contenerlo e li scagliano contro nemici specifici oppure contro le pareti delle caverne per rendere inabili grossi gruppi.

Terrore delle caverne: Distillato dal fungo rampicante delle caverne (vedi Capitolo 7), questo veleno può essere creato con una prova di Artigianato (alchimia) con CD 25.

TABELLA 5-5: VELENI

Veleno	Tipo	Danni iniziali	Danni secondari	Prezzo
Follia virile	Ingestione CD 20	+1d2 bonus For, +1d2 bonus Cos, 1d4 danni Int, 1d4 danni Sag	+1d2 bonus For, 1d4 danni Int, 1d4 danni Sag	1.200 mo
Gas stordente	Inalazione CD 12	Stordimento (1 round)	Stordimento (1d4 round)	40 mo
Terrore delle caverne	Ingestione CD 20	*Confusione*	1d4 danni Int	200 mo
Unguento di pietra nauseante	Ferimento CD 19	1d4 danni Cos	Risucchio 1d4 Cos	1.500 mo
Veleno di incoscienza drow	Ferimento CD 13	Privo di sensi (1 minuto)	Privo di sensi (2d4 ore)	75 mo

Unguento di pietra nauseante: Questa pasta è fatta con pietra nauseante (vedi Capitolo 7) polverizzata e altri veleni virulenti. Generalmente viene applicata alle armi.

Veleno di incoscienza drow: Gli elfi scuri sono rinomati per il loro utilizzo di veleni che inducono all'incoscienza. Proteggono attentamente il segreto del loro veleno, ed è difficile trovarne fuori dai reami e dagli avamposti dei drow.

oggetti magici

I drow sono noti come i creatori più prolifici e accurati di oggetti magici del Sottosuolo. Ma anche gli illithid creano oggetti potenti, di cui la maggior parte trae la propria energia dalle menti dei loro utilizzatori. Anche altre razze, in particolare i duergar e i derro, sono abbastanza abili nell'arte della creazione di oggetti, e lavorano in modo industrioso per rafforzare i loro arsenali con la magia. E, anche se in pochi lo hanno compreso, i discendenti dei maghi del Profondo Imaskar sono gli eredi di segreti per la creazione di oggetti magici derivanti dal loro antico impero scomparso, sebbene la loro conoscenza sia ora solo una parvenza di ciò che era una volta.

In aggiunta agli oggetti magici presentati nella *Guida del DUNGEON MASTER* e a qualsiasi altro oggetto in una campagna di FORGOTTEN REALMS, i seguenti oggetti magici possono essere trovati nel Sottosuolo, o in possesso di creature che ritornano da proficue avventure nel Sottosuolo.

armi magiche

Molte creature del Sottosuolo usano armi magiche. Un tipico Casato drow o clan duergar mette in campo dozzine di abili guerrieri, la maggior parte almeno di 3° o 4° livello, ed equipaggia i suoi soldati in modo consono.

TABELLA 5-6: CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI DA MISCHIA

Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato[1]
Assetata di sangue	+1
Fattura drow	+1
Taglia	+1
Trasformante	+1
Lavorazione illithid	+2
Metallina	+2
Stalattite	+3
Tentacolare	+4 (+3)[2]
Guida	+4.800 mo al prezzo normale
Vista cieca	+30.000 mo al prezzo normale

[1] Aggiungere al bonus di potenziamento della tabella delle armi nella *Guida del DUNGEON MASTER* per determinare il prezzo di mercato totale.

[2] La capacità "tentacolare" somma solo un bonus di +3 al prezzo di mercato se applicata a un'arma di lavorazione illithid.

CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI

Le realtà dell'esistenza sotterranea hanno garantito ai fabbricanti di armi del Sottosuolo prospettive uniche sulla creazione delle armi. Queste prospettive sono particolarmente evidenti nei tipi di oggetti che scelgono di creare.

Assetata di sangue: Un'arma assetata di sangue garantisce a chi la impugna un bonus morale di +2 ai tiri per colpire fino a che la lama non viene saziata. Per mantenerla sazia, chi la impugna deve usare l'arma per uccidere una creatura di almeno 4 DV ogni 24 ore. Quando il suo prezzo di sangue non viene retribuito, il bonus ai tiri per colpire viene sostituito da una penalità di -2. Il bonus sostituisce di nuovo la penalità non appena viene estinta la brama di uccidere dell'arma.

Ammaliamento moderato; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *ira*; Prezzo bonus +1.

Fattura drow: Le armi di fattura drow un tempo erano abbastanza comuni, ma in alcune città drow non sono più molto apprezzate. Un'arma di fattura drow trae energia dai nodi terrestri locali e dalla circostante aura di *faerzress*. Fino a che rimane all'interno di un nodo terrestre o di una zona di *faerzress*, garantisce a chi la impugna un bonus di fortuna +2 ai tiri per colpire e per i danni, in aggiunta al suo normale bonus di potenziamento. All'esterno di una zona di *faerzress* (per esempio, in superficie), l'arma non fornisce i bonus di fortuna, ma per il resto funziona normalmente.

Un'arma di fattura drow esposta alla luce del sole deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 8 o dissolversi completamente. Un nuovo tiro salvezza con la stessa CD è richiesto per ogni giorno di esposizione. Le armi inguainate o le armi esposte alla luce indiretta (per esempio, dentro casa) sono comunque vulnerabili a questo effetto, ma un'arma di fattura drow può essere tenuta al sicuro per un tempo indefinito all'interno di una custodia rivestita di piombo. Un'arma di fattura drow trattata con olioscuro (vedi "Oggetti speciali", sopra) è immune agli effetti della luce solare.

Invocazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *contingenza, disintegrazione*; Prezzo bonus +1.

Guida: Un'arma guida aiuta chi la impugna ad attraversare le profondità inesplorate del Sottosuolo. Mediante avvertimenti e sensazioni silenziose, garantisce a chi la impugna un bonus cognitivo di +4 alle prove di Cercare, Osservare e Sopravvivenza effettuate sottoterra.

Divinazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *divinazione*; Prezzo 4.800 mo in più rispetto al normale prezzo dell'arma.

Lavorazione illithid: Le armi con questa capacità sono abbastanza comuni entro i confini delle aree controllate dagli illithid, ma sono ben poco conosciute al di fuori del Sottosuolo Inferiore. Gli oggetti di lavorazione illithid a volte sembrano possedere una mente propria, poiché si muovono e si spostano quasi impercettibilmente, anche quando sono incustodite. Un'arma di lavorazione illithid garantisce a chi la impugna un bonus

cognitivo di +1 ai tiri per colpire e per i danni. Questo bonus aumenta a +2 se la impugna uno psionico.

Divinazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche o Creare Armi e Armature Psioniche, creatura psionica; Prezzo bonus +2.

Metallina: Chi la utilizza può alterare la composizione di un'arma metallina da un tipo di metallo ad un altro come azione standard. Ad esempio, una spada bastarda metallina può diventare una spada bastarda adamantina o una spada bastarda di ferro.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi di un oggetto*; Prezzo bonus +2.

Stalattite: Questa proprietà di solito viene riservata ad armi dotate di lama. Una lama stalattite sembra una lunga stalattite sottile invece di una lama standard. Questa differenza d'aspetto non influenza in alcun modo le statistiche dell'arma. Un colpo critico con una lama stalattite tramuta in pietra il bersaglio (Tempra CD 19 nega).

Trasmutazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *carne in pietra*; Prezzo bonus +3.

Taglia: Chi impugna un'arma con questa capacità può cambiarne la categoria di taglia come azione standard. Ad esempio, una spada corta Piccola può essere cambiata in una spada corta Grande. Gli incantatori che si sottopongono spesso a metamorfosi tendono ad apprezzare le armi con questa proprietà.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *ingrandire persone, ridurre persone*; Prezzo bonus +1.

Tentacolare: Sulla lama di un'arma tentacolare spuntano tentacoli metallici che si dimenano convulsamente intorno al taglio che colpisce. Questa differenza d'aspetto non influenza in alcun modo le statistiche dell'arma. Una lama tentacolare che mette a segno un colpo critico estrae il cervello della creatura bersaglio, uccidendola istantaneamente (Tempra CD 21 nega). Costrutti, elementali, melme, vegetali e non morti non sono influenzati da questa proprietà e le creature con più teste non sono uccise all'istante.

Necromanzia forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche o Creare Armi e Armature Psioniche, mind flayer; Prezzo bonus +4 (bonus +3 se aggiunta a un'arma di lavorazione illithid).

Trasformante: Chi impugna un'arma trasformante può rimodellarla in un'altra arma dello stesso tipo (leggera, a una mano o a due mani) come azione standard. Per esempio, una spada lunga trasformante potrebbe diventare un'ascia da battaglia o un arco lungo composito. Se un'arma singola creata con la proprietà trasformante diventa un'arma doppia, solo una estremità dell'arma doppia ha il bonus magico dell'arma. Se un'arma doppia creata con la proprietà trasformante diventa un'arma singola, può avere le proprietà di una delle due estremità dell'arma doppia originale. Le proprietà dell'altra estremità sono latenti ma non vanno perse; diventano di nuovo attive quando l'arma trasformante ritorna ad essere un'arma doppia.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *metamorfosi di un oggetto*; Prezzo bonus +1.

Vista cieca: Un'arma con vista cieca emette costantemente un mormorio di note sussurrate (Ascoltare CD 10). Chi impugna attivamente l'arma acquisisce vista cieca fino a una distanza di 9 metri. Questa capacità permette a chi impugna l'arma di vedere creature e oggetti invisibili, vedere nell'oscurità e ignorare molte forme di occultamento, ma non conferisce alcuna immunità speciale alle illusioni né alcuna capacità speciale per trovare oggetti nascosti. L'effetto di vista cieca dell'arma è annullato da incantesimi ed effetti di *silenzio*.

Divinazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *vedere invisibilità*; Prezzo 30.000 mo in più rispetto al normale prezzo dell'arma.

TABELLA 5-7: ARMI SPECIFICHE

Arma specifica	Prezzo di mercato
Lama della missione drow	15.270 mo
Anatema dei ragni	18.325 mo
Ultimo riposo	28.035 mo
Flagello della regina	47.520 mo
Ira della natura	50.300 mo
Lama sempre cangiante	50.315 mo
Filiera a mano	90.400 mo
Trasgressore	177.350 mo

ARMI SPECIFICHE

Nel Sottosuolo vengono fabbricate molte armi strane con poteri speciali. Quelle elencate nella Tabella 5-7 sono descritte di seguito. Molte di esse hanno nuove capacità speciali descritte in precedenza in questo capitolo.

Anatema dei ragni: Questa *catena chiodata anatema degli aracnidi+2* ha un bonus di +4 e infligge +2d6 danni bonus contro i nemici aracnidi.

Evocazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I*; Prezzo 18.325 mo; Costo 9.325 mo + 720 PE.

Filiera a mano (Drow): Un'arma preferita dai drow, la *filiera a mano* è una *balestra a mano di fattura drow sacrilega+3*. (Un'arma di fattura drow garantisce a chi la impugna un bonus di fortuna +2 ai tiri per colpire e per i danni in aggiunta al suo normale bonus di potenziamento, quindi una *filiera a mano* funziona come un'arma +5 nelle aree con *faerzress*.) Inoltre, chi la impugna può usare *ragnatela* (8° livello dell'incantatore) come azione standard tre volte al giorno.

Invocazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, drow, *contingenza, disintegrazione, ragnatela*; Prezzo 90.400 mo; Costo 45.400 mo + 3.600 PE.

Flagello della regina (Drow): Quest'arma nera simile a una frusta sembra essere fatta di ragnatele spesse intrecciate con uncini crudeli. Un *flagello della regina* è un *flagello di fattura drow+2*. (Un'arma di fattura drow garantisce a chi la impugna un bonus di fortuna +2 ai tiri per colpire e per i danni in aggiunta al suo normale bonus di potenziamento, quindi un *flagello della regina* funziona come un'arma +4 nelle aree con *faerzress*.) Un personaggio competente nell'uso del flaegello oppure della frusta può utilizzare il *flagello della regina* senza alcuna penalità. Come una catena chiodata, può essere usato per colpire avversari adiacenti o avversari distanti 3 metri. Inoltre, una volta al giorno, chi lo impugna può scegliere di influenzare una creatura vivente colpita dal *flagello della regina* con *infliggi ferite critiche*, infliggendo 4d8+12 danni (Volontà CD 17 dimezza) in aggiunta ai normali danni dell'arma.

Invocazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, drow, *contingenza, disintegrazione, infliggi ferite critiche*; Prezzo 47.520 mo; Costo 23.920 mo + 1.888 PE.

Ira della natura: "Tutto ciò che non dovrebbe essere in vita morirà" è la filosofia dietro a questo *randello anatema di aberrazioni, costrutti e non morti+2*. Contro questi nemici, ha un bonus di +4 e infligge +2d6 danni bonus.

Evocazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I*; Prezzo 50.300 mo; Costo 25.000 mo + 2.000 PE.

Lama della missione drow: Quest'arma è una *spada corta guida di fattura drow+1*. (Un'arma di fattura drow garantisce a chi la impugna un bonus di fortuna +2 ai tiri per colpire e per i danni in aggiunta al suo normale bonus di potenziamento, quindi una *lama della missione drow* funziona come un'arma +3 nelle aree con *faerzress*.) Oltre ad ottenere bonus alle varie prove di abilità, chi la impugna può usare *vista cieca* (3° livello dell'incantatore; vedi Capitolo 4) come azione standard una volta al giorno.

Varie forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, drow, *contingenza, disintegrazione, divinazione, vista cieca*; Prezzo 15.270 mo; Costo 7.790 mo + 598 PE.

Lama sempre cangiante: Questa *spada lunga metallina trasformante taglia+1* può diventare qualunque arma singola +1 a seconda della volontà di chi la impugna.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *ingrandire persone, metamorfosi di un oggetto, ridurre persone*; Prezzo 50.315 mo; Costo 25.315 mo + 2.000 PE.

Trasgressore (Illithid): L'elsa di questo *spadone di lavorazione illithid affilato tentacolare+2* è fasciata di fine cuoio raccolto dalle vittime passate degli illithid. La lama sembra un grosso tentacolo nero con venature verdi fosforescenti in tutta la sua sinuosa lunghezza. (Un'arma di lavorazione illithid garantisce a uno psionico che la impugna un addizionale bonus cognitivo di +2 ai tiri per colpire e per i danni, quindi un *trasgressore* funziona come un'arma +4 nelle mani di una tale creatura. Quando impugnato da una creatura non psionica, funziona come un'arma +3.) Inoltre, tre volte al giorno, chi lo impugna può ottenere i benefici di *rintocco di morte* sulle creature i cui cervelli la lama estrae con un colpo critico. La vittima non ottiene alcun tiro salvezza contro l'effetto di *rintocco di morte*.

Necromanzia forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche o Creare Armi e Armature Psioniche, *rintocco di morte*, mind flayer; Prezzo 177.350 mo; Costo 88.850 mo + 7.080 PE.

Ultimo riposo: Questa *spada lunga trasformante anatema dei non morti+1* ha un bonus di +3 contro i non morti e infligge +2d6 danni bonus a quei nemici. Inoltre, tre volte al giorno, chi la impugna può beneficiare di un effetto di *nascondersi ai non morti* con una parola di comando.

Evocazione e trasmutazione moderate; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *evoca mostri I, nascondersi ai non morti*; Prezzo 28.035 mo; Costo 14.175 mo + 1.109 PE.

Armature magiche

Come per le armi magiche, le armature magiche vengono usate da molti abitanti del Sottosuolo.

Tabella 5–8: Capacità speciali delle armature

Capacità speciale	Modificatore al prezzo di mercato[1]
Fattura drow	+1
Lavorazione illithid	+1 (+2)
Malleabile	+1
Peso dimezzato	+3 (+2)
Movimenti dello xorn	+36.000 mo al prezzo normale

[1] Aggiungere al bonus di potenziamento della tabella delle armature e scudi nella *Guida del Dungeon Master* per determinare il prezzo di mercato totale.

Capacità speciali delle armature

Vivere sottoterra comporta requisiti unici alla costruzione di oggetti difensivi quali le armature.

Fattura drow: Le armature di fattura drow un tempo erano comuni, ma in molte città drow non vengono più utilizzate nella vita di tutti i giorni. Un'armatura di fattura drow fornisce un bonus di deviazione +2 alla Classe Armatura se chi la indossa è in un nodo terrestre o in un'area con *faerzress*. Al di fuori di queste aree, il bonus di deviazione viene perso, ma per il resto l'armatura funziona normalmente.

Un'armatura di fattura drow esposta alla luce del sole deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 8 o dissolversi completamente. Un nuovo tiro salvezza con la stessa CD è richiesto per ogni giorno di esposizione. Le armature coperte e le armature esposte alla luce indiretta (per esempio, dentro casa) sono comunque vulnerabili a questo effetto, ma un'armatura di fattura drow può essere tenuta al sicuro per un tempo indefinito all'interno di una custodia rivestita di piombo. Un'armatura di fattura drow trattata con olioscuro (vedi "Oggetti speciali", sopra) è immune agli effetti della luce solare.

Abiurazione forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, drow, *contingenza, disintegrazione*; Prezzo bonus +1.

Lavorazione illithid: Le armature di lavorazione illithid sono abbastanza comuni entro i confini delle aree controllate dagli illithid, ma sono ben poco conosciute nel resto del mondo. Queste armature a volte sembrano possedere una mente propria, poiché si muovono e si spostano quasi impercettibilmente, anche quando sono incustodite. Un'armatura di lavorazione illithid garantisce a chi la indossa un bonus cognitivo di +1 alla Classe Armatura. Questo bonus aumenta a +2 per una creatura psionica.

Divinazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche o Creare Armi e Armature Psioniche, creatura psionica; Prezzo bonus +2.

Malleabile: Un'armatura malleabile permette a chi la indossa di muoversi in modo naturale negli spazi ristretti delle caverne e dei tunnel. Chi indossa un'armatura malleabile ignora la riduzione di velocità per il movimento ostacolato quando si muove in uno spazio stretto (un'area più piccola ma almeno metà del suo spazio) o in uno spazio basso (un'area più bassa ma almeno metà della sua altezza). Chi indossa l'armatura mantiene anche il proprio bonus di Destrezza (se ne ha uno) alla Classe Armatura. In uno spazio sia stretto che basso, funziona come se si applicasse solo una di queste condizioni.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, talento Movimento nei Tunnel; Prezzo bonus +1.

Movimenti dello xorn: Questa proprietà garantisce a chi indossa l'armatura il beneficio dell'incantesimo *movimenti dello xorn* (vedi Capitolo 4) per 9 round al giorno. Questa durata non ha bisogno di essere utilizzata tutta in una volta.

Trasmutazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *movimenti dello xorn*; Prezzo 36.000 mo in più rispetto al normale prezzo dell'armatura.

Peso dimezzato: Tutte le armature con peso dimezzato sono oggetti d'arte eccezionali che sfruttano circuiti psionici, materiali speciali e incredibile ingegneria dell'articolazione per ridurre alla metà del peso indicato il peso di una normale armatura. Un'armatura con peso dimezzato viene considerata in tutti i modi un'armatura leggera, con la differenza che non viene influenzata la protezione che è in grado di fornire. Di conseguenza, una *corazza di piastre con peso dimezzato+1* è un'armatura leggera e può essere usata senza alcuna penalità da chiunque abbia la competenza nell'uso delle sole armature leggere.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche o Creare Armi e Armature Psioniche, creatura psionica; Prezzo bonus +3 (bonus +2 se usata su un'armatura di lavorazione illithid).

Tabella 5-9: Armature specifiche

Armatura specifica	Prezzo di mercato
Armatura mortale	75.730 mo
Esoarmatura	81.650 mo
Armatura corticale	146.650 mo

Armature specifiche

Nel Sottosuolo vengono fabbricate alcune armature speciali. Quelle elencate nella Tabella 5-9 sono descritte di seguito. Ognuna possiede nuove capacità speciali descritte più indietro in questo capitolo.

Armatura corticale: Questa *armatura completa con peso dimezzato di lavorazione illithid+1* è composta da piastre articolate di acciaio sottile come una foglia e ricoperto di muco. (Un'armatura di lavorazione illithid garantisce a uno psionico un addizionale bonus cognitivo di +2 alla Classe Armatura, quindi un'*armatura corticale* funziona come un'*armatura completa+3* quando indossata da una tale creatura. Quando indossata da una creatura non psionica, funziona come un'*armatura completa+2*.) Chi la indossa è anche perennemente protetto da un effetto di *vuoto mentale* (15° livello dell'incantatore).

Varie forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche o Creare Armi e Armature Psioniche, *vuoto mentale*, creatura psionica; Prezzo 146.650 mo; Costo 74.150 mo + 5.800 PE.

Armatura mortale (Drow): Questa *armatura di cuoio del mascheramento d'ombra scivolosa silenziosa di fattura drow chiodata+3* è leggendaria. Mentre la indossa, un assassino del Sottosuolo può completare la sua missione praticamente in qualsiasi condizione e in qualsiasi modalità. In aggiunta alle sue altre proprietà, permette a chi la indossa di usare *invisibilità superiore* (8° livello dell'incantatore) su di sé una volta al giorno, come azione standard.

Varie forte; LI 12°; Creare Armi e Armature Magiche, *contingenza, disintegrazione, invisibilità superiore*, drow; Prezzo 75.730 mo; Costo 37.970 mo + 3.021 PE.

Esoarmatura (Illithid): Questa *armatura completa di lavorazione illithid+2* è composta da massicce piastre metalliche rinforzate e tiranti intrecciati tra sottili strati metallici che conferiscono a chi la indossa un aspetto da carapace. (Un'armatura di lavorazione illithid garantisce a uno psionico un addizionale bonus cognitivo di +2 alla Classe Armatura, quindi un'*esoarmatura* funziona come un'*armatura completa+4* quando indossata da una tale creatura. Quando indossata da una creatura non psionica, funziona come un'*armatura completa+3*.) Inoltre, l'*esoarmatura* garantisce a chi la indossa un bonus di potenziamento +4 alla Forza e alla Costituzione.

Divinazione e trasmutazione moderate; LI 8°; Creare Armi e Armature Magiche o Creare Armi e Armature Psioniche, *forza del toro, resistenza dell'orso*, creatura psionica; Prezzo 81.650 mo; Costo 41.650 mo + 3.200 PE.

Anelli

Piccoli e facilmente soppesati, gli anelli magici minori vengono spesso usati come forma di moneta di scambio in alcune porzioni del Sottosuolo.

Tabella 5-10: Anelli

Anello	Prezzo di mercato
Antiveleni, frugale	10.000 mo
individuazione dei pensieri	10.800 mo
Antiveleni	60.000 mo
Anelli di schiavitù	120.000 mo

Descrizione degli anelli

Gli anelli elencati nella Tabella 5-10 sono descritti di seguito.

Antiveleni: Questo anello rende chi lo indossa immune a tutti i veleni naturali e gli garantisce un bonus di resistenza +5 ai tiri salvezza contro qualsiasi veleno magico o soprannaturale. L'anello deve essere indossato per un'intera settimana prima che inizi a funzionare. Se viene rimosso, il possessore deve indossarlo per un'altra settimana prima che funzioni di nuovo.

Evocazione moderata; LI 7°; Forgiare Anelli, *neutralizza veleno*; Prezzo 60.000 mo.

Antiveleni, frugale: Una volta al giorno, chi indossa questo anello può pronunciare una parola di comando per attivare su di sé un effetto di *neutralizza veleno*.

Evocazione moderata; LI 7°; Forgiare Anelli, *neutralizza veleno*; Prezzo 10.000 mo.

Individuazione dei pensieri: A comando, questo anello permette a chi lo indossa di leggere i pensieri, come per un incantesimo *individuazione dei pensieri*.

Divinazione debole; LI 3°; Forgiare Anelli, *individuazione dei pensieri*; Prezzo 10.800 mo.

Anelli di schiavitù: Questi sinistri anelli vengono sempre creati in serie di sei: un anello del padrone e cinque anelli del servitore.

Anello del padrone: Chi lo indossa può usare *individuazione dei pensieri* a volontà contro chiunque indossi un anello del servitore creato in congiunzione con quello specifico anello del padrone.

Anello del servitore: Questo anello viene considerato un oggetto maledetto e non può essere rimosso se non da un incantesimo *rimuovi maledizione*. Funziona esattamente come un *amuleto della localizzazione inevitabile*, con le seguenti proprietà aggiuntive. A chi indossa questo anello non è concesso un tiro salvezza contro la capacità di *individuazione dei pensieri* dell'anello del padrone. Quando indossato, e ogni decade successiva, l'anello esercita su chi lo indossa un effetto di *dominare persone*, garantendone il controllo da parte di chi indossa l'anello del padrone. L'effetto di *dominare persone* termina quando l'anello viene rimosso.

Ammaliamento moderato; LI 10°; Forgiare Anelli, *dominare persone, individuazione dei pensieri, scagliare maledizione*; Prezzo 120.000 mo (anello del padrone e cinque anelli del servitore).

verghe

Molti viaggiatori considerano congegni quali le *verghe dell'allerta* o le *verghe della sicurezza* strumenti essenziali per l'esplorazione del Sottosuolo. Altre verghe vengono create appositamente per l'utilizzo nel Sottosuolo.

Tabella 5-11: Verghe

Verga	Prezzo di mercato
Rabdomante	12.000 mo
Trovaportali	36.000 mo
Negazione della faerzress	50.000 mo
Morti	75.000 mo
Ragnatele	90.000 mo

Descrizione delle verghe

Le verghe elencate nella Tabella 5-11 sono descritte di seguito.

Morti: Toccare un cadavere con la *verga dei morti* lo anima, come per un incantesimo *animare morti*. Inoltre, la verga rende chi la impugna capace di intimorire o comandare non morti come se fosse di quattro livelli maggiore di quanto non sia realmente, purché colui che la impugna possieda già la capacità di influenzare in que-

sto modo i non morti. La verga può animare fino a 20 DV di non morti al giorno.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Verghe, *animare morti*, il creatore deve essere un chierico; Prezzo 75.000 mo.

Negazione della faerzress: La *faerzress* provoca parecchie difficoltà a molti viaggiatori del Sottosuolo. La *verga di negazione della faerzress* è un modo costoso ma spesso valido di contrastare gli effetti di questa condizione. A volontà, chi la impugna può negare gli effetti della *faerzress* in un raggio di 3 metri per un lasso di tempo fino a 1 ora al giorno. (Questa durata non deve necessariamente essere continua.) La *faerzress* rimane negata in quell'area fino a che chi impugna la verga non sceglie di interrompere l'effetto oppure fino a che non termina la durata.

Abiurazione moderata; LI 10°; Creare Verghe, *campo anti-magia*; Prezzo 50.000 mo.

Rabdomante: Questa verga, fatta di betulla bianca, è sempre fredda, umida e molle al tocco. Indica la direzione della più vicina sorgente di acqua potabile entro 156 metri.

Divinazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *localizza oggetto*; Prezzo 12.000 mo; Peso 0,5 kg.

Ragnatele: Questa verga è decorata con motivi di ragni e ragnatele. Chi la impugna è perennemente protetto da un effetto di *pelle di ragno*, che gli conferisce un bonus di potenziamento +2 al suo bonus di armatura naturale, un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro i veleni, e un bonus razziale di +2 alle prove di Nascondersi. Inoltre, chi la impugna può pronunciare una parola di comando per attivare un incantesimo *ragnatela* tre volte al giorno. Chi la impugna può anche muoversi e attaccare attraverso ragnatele naturali e magiche come se fosse sotto l'effetto di *libertà di movimento*, con la differenza che si applica solo alle ragnatele.

Trasmutazione e abiurazione moderate; LI 7°; Creare Verghe; *libertà di movimento, pelle di ragno, ragnatela*; Prezzo 90.000 mo.

Trovaportali: Questa verga pulsa nelle mani di chi la impugna e indica la direzione del più vicino *portale* entro 18 metri. Chi impugna la verga apprende la destinazione del *portale* e se può essere attivato.

Divinazione moderata; LI 9°; Creare Verghe, *analizzare portale* (FRA), *localizza oggetto*; Prezzo 36.000 mo.

Bastoni

Nel Sottosuolo abitano molti potenti incantatori, e alcuni di essi trascorrono il loro tempo creando bastoni non conosciuti nel mondo di superficie.

Tabella 5-12: Bastoni

Bastone	Prezzo di mercato
Ragni	33.000 mo
Ombra inferiore	48.500 mo
Sottosuolo	48.500 mo
Pietra	71.250 mo
Sepolcro acquatico	100.000 mo
Ombra superiore	113.000 mo
Portali	120.000 mo

Descrizione dei bastoni

I bastoni elencati nella Tabella 5-12 sono descritti di seguito. Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco (*) sono incantesimi nuovi descritti in questo volume.

Ombra inferiore: Questo bastone d'ebano ha delle rune fatte di ossidiana grezza incastonate nel legno. Sembra quasi che il bastone in realtà assorba la luce. Un *bastone d'ombra inferiore* permette l'uso dei seguenti incantesimi.

- *Ombra di una evocazione* (1 carica)
- *Ombra di una invocazione* (2 cariche)
- *Camminare nelle ombre* (3 cariche)

Illusione moderata; LI 11°; Creare Bastoni, *camminare nelle ombre, ombra di una evocazione, ombra di una invocazione*; Prezzo 48.500 mo.

Ombra superiore: Questo bastone ha l'aspetto di un *bastone d'ombra inferiore*. Permette l'uso dei seguenti incantesimi.

- *Camminare nelle ombre* (1 carica)
- *Ombra di una evocazione superiore* (2 cariche)
- *Ombra di una invocazione superiore* (3 cariche)

Illusione forte; LI 13°; Creare Bastoni, *camminare nelle ombre, ombra di una evocazione superiore, ombra di una invocazione superiore*; Prezzo 113.000 mo.

Pietra: Questo bastone è un sottile bastone del diametro di 2,5 cm fatto di legno pietrificato con durezza 8 e 15 punti ferita. Permette l'uso dei seguenti incantesimi.

- *Scolpire pietra* (1 carica)
- *Metamorfosi di pietra** (1 carica)
- *Muro di pietra* (2 cariche)
- *Scolpire pietra superiore** (2 cariche)
- *Metamorfosi di pietra superiore** (3 cariche)

Evocazione e trasmutazione forti; LI 13°; Creare Bastoni, *metamorfosi di pietra, metamorfosi di pietra superiore, muro di pietra, scolpire pietra, scolpire pietra superiore* ; Prezzo 71.250 mo.

Portali: Questo bastone è costituito di molti diversi tipi di legno (compresi legnoscuro, durame purpureo, mogano e frassino) e legato con ghiere di ferro, mithral, acciaio e adamantio. Solo un chierico con il dominio dei Portali può sfruttare al meglio questo bastone. Stregoni e maghi possono riuscire a estrarre alcuni degli incantesimi inferiori da esso, ma non potranno mai avere accesso al suo potenziale completo. Questo bastone permette l'uso dei seguenti incantesimi.

- *Analizzare portale* (FRA) (1 carica)
- *Portale traslucido** (1 carica)
- *Porta dimensionale* (2 cariche)
- *Portale barricato** (2 cariche)
- *Portale reindirizzato** (2 cariche)
- *Forma eterea* (3 cariche)
- *Portale riassettato** (3 cariche)

Varie forte; LI 15°; Creare Bastoni, *analizzare portale, forma eterea, porta dimensionale, portale barricato, portale riassettato, portale reindirizzato, portale traslucido* ; Prezzo 120.000 mo.

Ragni: Questo bastone di legno è ricoperto con un'incisione d'argento dalla trama di ragnatela. Permette l'uso dei seguenti incantesimi.

- *Movimenti del ragno* (1 carica)
- *Evoca sciarme* (1 carica)
- *Pelle di ragno** (1 carica)

Evocazione e trasmutazione moderate; LI 8°; Creare Bastoni, *evoca sciame, movimenti del ragno, pelle di ragno* ; Prezzo 33.000 mo.

Sepolcro acquatico: Questo chiaro bastone di vetro blu è inciso con disegni di onde e mostri marini. Permette l'uso dei seguenti incantesimi.

- *Acque impetuose** (1 carica)
- *Disidratare** (1 carica)
- *Annegare** (2 cariche)
- *Nebbia contagiosa** (2 cariche)

Evocazione e necromanzia forte; LI 13°; Creare Bastoni, *acque impetuose, annegare, disidratare, nebbia contagiosa* ; Prezzo 100.000 mo.

Sottosuolo: Questo semplice bastone di legno è usato particolarmente per spostarsi nel Sottosuolo. Permette l'uso dei seguenti incantesimi.

- *Forma amorfa** (1 carica)
- *Passapareti* (2 cariche)
- *Scopri il percorso* (3 cariche)

Divinazione e trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Bastoni, *forma amorfa, passapareti, scopri il percorso*; Prezzo 48.500 mo.

oggetti meravigliosi

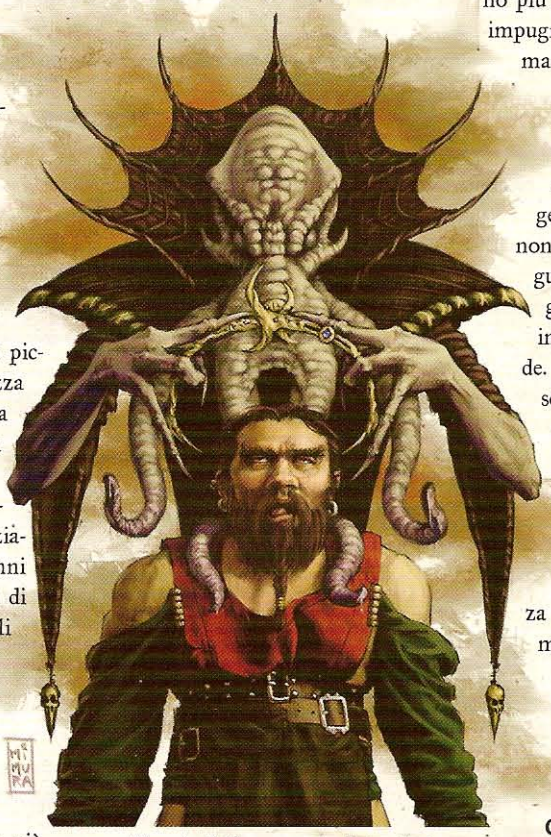
Le razze native del Sottosuolo variano da mostruosità quasi umane ad aliene. I loro oggetti meravigliosi mostrano una varietà simile nella forma e nella funzione.

Descrizione degli oggetti meravigliosi

Gli oggetti meravigliosi elencati nella Tabella 5-13 sono descritti di seguito. Gli incantesimi contrassegnati con un asterisco (*) sono incantesimi nuovi descritti in questo volume.

Allungamento da tentacolo (Illithid): Questo oggetto è pensato per essere utilizzato dagli illithid, anche se qualsiasi creatura dotata di tentacoli potrebbe utilizzarne uno. Un singolo *allungamento da tentacolo* ha l'aspetto di un pezzo di ferro flessibile e lungo 1,5 metri composto da molti fili sottili di ferro. Una lama affilata come un rasoio è attaccata all'estremità, e un piccolo canale scorre lungo tutta la lunghezza dell'allungamento per convogliare sulla punta gli enzimi naturali dell'illithid in grado di sciogliere la carne.

Un *allungamento da tentacolo* garantisce a chi lo indossa un bonus di potenziamento +2 ai tiri per colpire e per i danni effettuati per quel tentacolo e aumenta di una unità il dado base per i danni. Per gli illithid, questo significa che un attacco con i tentacoli con un *allungamento da tentacolo* infligge di base 1d6 danni invece che 1d4 danni. Un *allungamento da tentacolo* aumenta di 1,5 metri la portata di chi lo indossa. Una creatura con più tentacoli può indossare più allungamenti, se lo desidera.



Un mind flayer sonda i pensieri di una vittima con un cefalometro.

Invocazione e trasmutazione forti; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi o Creare Armi e Armature Psioniche, creatura con tentacoli; Prezzo 32.000 mo; Peso 1 kg.

Cefalometro (Illithid): Questo calibro potenziato psionicamente misura la taglia della testa di una creatura mediante due bastoncini di ferro curvati verso l'interno. Questi bastoncini sono collegati ad una estremità con una vite che permette di aprirsi e chiudersi. Inoltre, chi impugna il calibro può usare *dominare persone* e *regressione mentale* (CD 17) ognuna una volta al giorno su qualsiasi creatura consenziente o sottomessa la cui testa si trovi in mezzo ai bastoncini. Adattare il calibro sulla testa di un soggetto provoca un attacco di opportunità.

In aggiunta ai due poteri indicati sopra, un cefalometro applicato alla testa di un soggetto consenziente o sottomesso può svolgere una sonda mentale una volta al giorno fino a 10 minuti. Tutti i ricordi e le conoscenze del soggetto sono accessibili, dai ricordi più in profondità sotto la superficie fino a quelli che sono più facilmente richiamati alla mente. Chi impugna il cefalometro può porre una domanda telepaticamente, e il calibro estrae la risposta dal cervello del soggetto e la riferisce direttamente alla mente di chi lo impugna. Queste risposte sono al meglio delle conoscenze del soggetto. Chi impugna il calibro e il soggetto non hanno bisogno di parlare lo stesso linguaggio, anche se creature meno intelligenti possono produrre solo appropriate immagini visive in risposta alle domande. Il cefalometro può essere usato per sondare un soggetto addormentato, anche se il soggetto può tentare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 per svegliarsi dopo ogni domanda. Le creature protette da *vuoto mentale* oppure quelle che non sono soggette a effetti di influenza mentale sono immuni a questa sonda mentale.

Ammaliamento e divinazione moderate; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi o Creare Oggetti Universali, *dominare persone, regressione mentale*; Prezzo 36.450 mo; Peso 0,5 kg.

Collarino di ragnatele (Drow): Munito di uncini e ragnatele nere, con nove sfere grigie che pendono da esso, questo collarino

Tabella 5-13: Oggetti meravigliosi

Oggetto	Prezzo di mercato
Pallina di luce diurna	750 mo
Collarino di ragnatele	2.700 mo
Statuina del potere meraviglioso (ragno di diaspro)	5.000 mo
Corda per scalare superiore	5.500 mo
Pallina del lampo solare	6.000 mo
Statuina della scorta illusoria	6.500 mo
Mantello dell'ascoso	10.000 mo
Medaglione del messaggero	10.000 mo
Lenti della chiarezza	12.000 mo
Guanti per scavare	14.400 mo
Maschera del ragno	16.000 mo
Statuina del potere meraviglioso (belva di pietra di sardonice)	16.500 mo
Manto della resistenza all'energia (un tipo)	18.000 mo
Mantello di pietra	20.800 mo
Monile di anti-magia	25.000 mo
Guanto d'arme della disintegrazione	27.650 mo
Guanto del veleno	31.500 mo
Allungamento da tentacolo	32.000 mo
Cefalometro	36.450 mo
Stivali della percezione tellurica	45.000 mo
Manto della resistenza all'energia (due tipi)	54.000 mo
Manto della resistenza all'energia (tre tipi)	90.000 mo
Disco da trasporto	113.760 mo
Manto della resistenza all'energia (quattro tipi)	126.000 mo
Manto della resistenza all'energia (cinque tipi)	162.000 mo

è considerato molto elegante dalle sacerdotesse drow. Chi lo indossa (e solo lui) può staccare e scagliare le sfere fino a una distanza di 21 metri. Quando una sfera arriva alla fine della sua traiettoria, esplode, generando un effetto di *ragnatela* (CD 14). Una volta che sono state usate tutte e nove le sfere, il *collarino di ragnatele* non è altro che un semplice collarino.

Evocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *ragnatela*; Prezzo 2.700 mo.

Corda per scalare superiore: Questo oggetto funziona esattamente come una *corda per scalare*, descritta nella *Guida del DUNGEON MASTER*, con la differenza che garantisce anche allo scalatore un bonus di potenziamento +5 alle prove di Scalare.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare corde*; Prezzo 5.500 mo; Peso 1,5 kg.

Disco da trasporto: Le matrone drow e altri drow eminenti usano dischi di pietra animati del diametro di 1,8 metri per viaggiare con una certa dignità per cerimonie od occasioni importanti. Di tanto in tanto anche un drow eccentrico potrebbe usare un *disco da trasporto* come letto. Il disco può trasportare fino a 150 kg e volare a una velocità di 9 metri con manovrabilità perfetta. I *dischi da trasporto* incustoditi generalmente fluttuano a 90 cm sopra una superficie orizzontale.

Ogni *disco da trasporto* è attivato da una diversa parola di comando. Se il congegno è a portata di voce, la parola di comando lo attiva, a prescindere che chi la pronunci sia o meno sopra al disco. Il disco può poi essere controllato telepaticamente dalla creatura che ha pronunciato la parola di comando. Comandare mentalmente il disco è un'azione gratuita, e l'utilizzatore può farlo fino a una distanza di 36 metri. L'utilizzatore mantiene il controllo del disco fino a che non usa un'altra parola di comando per attivarlo. A quel punto, un'altra creatura potrebbe pronunciare la parola di comando che lo attiva e assumere il controllo del *disco da trasporto*.

Una volta al giorno, l'utilizzatore può animare il *disco da trasporto* come se con un incantesimo *animare oggetti*. Il disco animato è un oggetto animato Grande (vedi *Manuale dei Mostri*) con una velocità di volare di 27 metri e manovrabilità perfetta. In qualità di oggetto animato, combatte e si muove come gli viene comandato dal suo utilizzatore.

Invocazione e trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti, individuazione dei pensieri, volo giornaliero*; Prezzo 113.760 mo; Peso 750 kg.

Guanti per scavare: Questi guanti sembrano normali, ma quando si pronuncia la corretta parola di comando, si induriscono e permettono a chi li indossa di scavare come se soggetto a un incantesimo *scavare**. Questo effetto dura fino a 10 minuti ogni giorno.

Trasmutazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scavare* ; Prezzo 14.400 mo.

Guanto d'arme della disintegrazione: L'aspetto dimesso di questo guanto singolo di cuoio nasconde il suo potere. Una volta al giorno, può influenzare un bersaglio come se soggetto a un incantesimo *disintegrazione* (CD 19). Inoltre, si applica un bonus di fortuna +2 a tutti i tiri salvezza che effettua chi indossa il guanto contro un incantesimo o effetto di *disintegrazione*.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *disintegrazione*; Prezzo 27.650 mo.

Guanto del veleno: Chi indossa questo guanto di pelle di serpente o di pelliccia di ragno può pronunciare una parola di comando per renderlo avvelenato, come con l'incantesimo *veleno*, fino a tre volte al giorno. Un attacco di contatto riuscito con il guanto avvelenato rilascia il veleno (Tempra CD 16). I danni iniziali e secondari sono 1d10 danni alla Costituzione.

Necromanzia moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *veleno*; Prezzo 31.500 mo.

Lenti della chiarezza: Chi indossa queste lenti acquisisce un bonus cognitivo di +4 ai tiri salvezza contro tutti gli incantesimi con i descrittori "charme, compulsione o mascheramento". Le lenti, inoltre, riducono del 10% qualsiasi probabilità di mancare il bersaglio che il soggetto potrebbe avere quando attacca un avversario con occultamento derivante da un incantesimo di mascheramento (come *distorsione* e *sfocatura*). Per esempio, una creatura che indossa le *lenti della chiarezza* e attacca un avversario protetto da un incantesimo *distorsione* subisce solo una probabilità del 40% di mancare il bersaglio invece del normale 50%.

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *chiarezza mentale**; Prezzo 12.000 mo; Peso -.

Mantello dell'ascoso: Questo mantello color grigio screziato assomiglia moltissimo alla pietra. Quando pronuncia la corretta parola di comando, chi lo indossa viene trasformato in un ascoso (vedi Capitolo 6) come se soggetto a un incantesimo *metamorfosi*, per 7 minuti. Il mantello può essere utilizzato due volte al giorno.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *metamorfosi*; Prezzo 10.000 mo; Peso 0,5 kg.

Mantello di pietra: Questo mantello grigio maculato garantisce a chi lo indossa un bonus di circostanza +5 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Inoltre, pronunciando una parola di comando, chi lo indossa può fondersi con la pietra come se utilizzasse un incantesimo *fondersi nella pietra* due volte al giorno.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *fondersi nella pietra*; Prezzo 20.800 mo; Peso 1 kg.

Manto della resistenza all'energia: Questo indumento è fatto di liscio tessuto setoso ordito con trame di fili colorati. Il colore del filo corrisponde al tipo di energia a cui il mantello resiste: verde per l'acido, bianco o blu per il freddo, giallo per l'elettricità, rosso per il fuoco e nero o iridescente per l'energia sonora. Il mantello garantisce a chi lo indossa una resistenza all'energia di 10 contro il tipo indicato di energia. Un *mantello della resistenza all'energia* base protegge contro un solo tipo di energia, ma sono popolari anche quelli più costosi che proteggono contro vari tipi di energia.

Abiurazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *resistere all'energia*; Prezzo 18.000 mo (un tipo di energia), 54.000 mo (due tipi di energia), 90.000 mo (tre tipi di energia), 126.000 mo (quattro tipi di energia), 162.000 mo (tutti e cinque i tipi di energia); Peso 0,5 kg.

Maschera del ragno: Quattro zampe di ragno, unite e fatte di filo metallico partono da ogni lato di questa maschera di velluto nero. Chi indossa una *maschera del ragno* ottiene la scurovisione fino a una distanza di 18 metri e un bonus di +5 ai tiri salvezza sulla Tempra contro qualsiasi tipo di veleno di aracnide. Chi indossa la maschera è anche immune all'intrappolamento mediante incantesimi *ragnatela* o ragnatele di qualsiasi tipo; anzi, può invece muoversi sulle ragnatele a velocità dimezzata.

Evocazione e trasmutazione deboli; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *neutralizza veleno, scurovisione*; Prezzo 16.000 mo; Peso 0,5 kg.

Medaglione del messaggero: Un *medaglione del messaggero* ha l'aspetto di un piccolo cono di metallo su una catena sottile e può essere indossato come collana. Una volta al giorno, chi lo indossa può pronunciare una parola di comando per inviare un messaggio e ricevere una breve risposta, come per l'incantesimo *inviare*.

Invocazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *inviare*; Prezzo 10.000 mo.

Monile di anti-magia: Pronunciando una parola di comando, chi indossa questa collana può creare un *campo di anti-magia*, co-

me per l'incantesimo, centrato su di sé. Questa funzione è utilizzabile una volta al giorno.

Abiurazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *campo di anti-magia*; Prezzo 25.000 mo.

Pallina del lampo solare: Le *palline del lampo solare* sono semplicemente dei piccoli pezzi di vetro, cristallo roccioso o roccia ignea spalmati di grasso e coperti di argilla, poi cotti fino a diventare duri. Quando viene scagliata (un'azione standard), una *pallina del lampo solare* si frantuma con l'impatto e attiva un incantesimo *esplosione solare*. Questi oggetti sono particolarmente utili contro le creature vulnerabili alla luce solare, come i vampiri.

A causa del costo elevato di questi oggetti, è raro trovare più di una sola pallina alla volta.

Invocazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *esplosione solare*; Prezzo 6.000 mo per pallina.

Pallina di luce diurna: Questa orribile arma è stata pensata dai drow per utilizzarla contro altri drow, ma è altrettanto utile contro qualsiasi creatura sensibile alla luce. Le *palline di luce diurna* sono semplicemente dei piccoli pezzi di vetro, cristallo roccioso o roccia ignea spalmati di grasso e coperti di argilla, poi cotti fino a diventare duri. Quando viene scagliata (un'azione standard), una *pallina di luce diurna* si frantuma con l'impatto e attiva un incantesimo *luce diurna*.

Le *palline di luce diurna* di solito si possono trovare in borse in quantità di 3d4 palline.

Invocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *luce diurna*; Prezzo 750 mo per pallina.

Statuina del potere meraviglioso: Ogni *statuina del potere meraviglioso* sembra una statuetta in miniatura di una creatura alta all'incirca 2,5 cm (con una eccezione). Quando la statuina viene buttata per terra e viene pronunciata la corretta parola di comando, diventa una creatura vivente di taglia normale (tranne che per quanto specificato diversamente più avanti). La creatura obbedisce e serve il suo possessore. A meno che non sia indicato altrimenti, la creatura capisce il Comune ma non parla.

Se una *statuina del potere meraviglioso* viene rotta o distrutta in forma di statuetta, è rovinata per sempre. Tutta la sua magia va persa, il suo potere svanisce. Se viene uccisa in forma animale, la statuina semplicemente ritorna ad essere una statuetta che può essere usata di nuovo in un momento successivo.

Belva di pietra di sardonice: Questa statuetta diventa una normale belva di pietra adulta (vedi Capitolo 6) che può essere usata come cavalcatura quando viene pronunciata la parola di comando. Non può compiere attacchi, ma una creatura di taglia Media o inferiore può cavalcarla. Se uccisa in combattimento, la belva di pietra non può essere riportata indietro dalla forma di statuetta per una decade intera. Diversamente, può essere usata una volta al giorno per un lasso di tempo fino a 1 ora alla volta.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; Prezzo 16.500 mo.

Ragno di diaspro: Quando viene animato, un *ragno di diaspro* ha tutte le statistiche di un ragno mostruoso Grande (Dadi Vita, CA, capacità di trasporto, velocità e così via). Non può compiere attacchi, ma una creatura di taglia Media o inferiore può cavalcarlo. Il ragno rimane fino a 12 ore per ogni utilizzo. Dopo che sono trascorse 12 ore, o quando viene pronunciata la parola di comando, il *ragno di diaspro* diventa di nuovo una statuetta e non può più essere attivato per 24 ore.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare oggetti*; Prezzo 5.000 mo.

Statuina della scorta illusoria: Nel Sottosuolo, apparire troppo forte per essere sfidato è spesso il modo migliore per vincere una battaglia. Ognuna di queste statuine sembra un umanoide in miniatura alto all'incirca 2,5 cm. Per attivarlo, l'utilizzatore deve pronunciare la corretta parola di comando e specificare una razza umanoide o umanoide mostruosa e il sesso per ogni statuina, e specificare anche se deve sembrare uno schiavo in catene oppure una guardia con armi e armatura tipiche di quella razza. La statuina poi produce un'*immagine maggiore* della creatura specificata, che non può allontanarsi per più di 9 metri dalla statuina. La finzione dura 8 ore, dopo le quali la statuina non può più essere usata per 1 giorno.

Alle statuine degli schiavi può essere ordinato di marciare, lavorare o scavare. Alle statuine delle guardie può essere ordinato di marciare oppure di stare in guardia. L'illusione che maschera queste statuette determina casualmente i loro movimenti, in modo tale che ogni statuina sembri agire individualmente.

Queste statuine agiscono nel loro modo programmato, indipendentemente dalle circostanze, quindi possono solo essere usate come misura preventiva. L'inganno può funzionare abbastanza bene in una situazione tranquilla, ma se si inizia a combattere, le statuine continuano a compiere i loro lavori o a stare in guardia: azioni decisamente inappropriate in certe circostanze.

Illusione moderata; LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine maggiore*; Prezzo 6.500 mo per statuina.

Stivali della percezione tellurica: Chi li indossa può automaticamente percepire la posizione di qualsiasi creatura od oggetto entro 9 metri che sia in contatto con il terreno.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *percezione tellurica**; Prezzo 45.000 mo; Peso 0,5 kg.

Artefatti minori

Col passare dei secoli nel Sottosuolo si sono sviluppate molte civiltà misteriose. Alcune, dedite alla magia e alla magnificenza dei Reami di Sotto, hanno lasciato dietro di sé esempi del loro lavoro.

Chiave universale: La creazione della *chiave universale* è attribuita agli slyth. Una legenda narra che uno slyth molto potente stregone e teorico della magia, di nome Glythum, scoprì una moltitudine di modi per manipolare i propri incantesimi e la propria capacità di mutare forma, creando così molti oggetti affascinanti. Una *chiave universale* apre qualsiasi serratura comune o magica. Inoltre, funziona come la chiave per qualsiasi *portale* dotato di chiave.

Trasmutazione forte; LI 20°.

Demolitore di portali: Il *demolitore di portali* sembra una piccola verga o ariete portatile in miniatura, ma ha effetti devastanti sui *portali*. Il semplice tocco del *demolitore di portali* distrugge completamente un *portale* (Tempra CD 20 nega). Un *demolitore di portali* trasportato realmente attraverso un *portale* (che sia o meno intenzionale) lo distrugge senza alcun tiro salvezza, sebbene l'utilizzatore riesca a passare dall'altro lato prima che il *portale* sia demolito.

Trasmutazione forte; LI 20°; Peso 1,5 kg.

Libro dell'equilibrio perfetto: Questo libro sacro è consacrato agli incantatori divini di allineamenti neutrali (NB, LN, N, CN, NM). Studiare quest'opera richiede una settimana, ma al suo completamento, un incantatore divino con uno degli allineamenti elencati ottiene un bonus intrinseco di +1 alla Saggezza e punti esperienza sufficienti a porsi a metà strada nel successivo livello di esperienza. Qualsiasi incantatore divino non neutrale (LB, CB, LM, CM) perde 4d6x1.000 punti esperienza per aver studiato quest'opera.

I non incantatori che maneggiano o leggono il libro non ne sono influenzati. Un incantatore arcano che lo legge subisce il risucchio di 1 punto di Intelligenza e perde 1d6x1.000 punti esperienza a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà CD 15.

Tranne che per quanto indicato sopra, la scrittura in un *libro dell'equilibrio perfetto* non può essere distinta da quella di qualsiasi altro libro magico, libello, tomo o simile fino a che non viene esaminata. Una volta letto, il libro svanisce, per non essere mai più visto. Lo stesso personaggio non potrà mai beneficiare dal leggere un secondo tomo simile.

Trasmutazione forte; LI 19°; Peso 1,5 kg.

Mappa del Sottosuolo, Inferiore: Questa mappa mostra tutti i tunnel, le caverne e le grotte entro un raggio di 75 metri dal personaggio. Rivela solo le formazioni naturali e funziona esclusivamente in un livello del Sottosuolo (Inferiore, Intermedio o Superiore).

Divinazione forte; LI 20°; Peso -.

Talismano della neutralità pura: Un incantatore divino neutrale puro (solo N) che possiede questo oggetto può fare in modo che una fenditura infuocata si apra ai piedi di un incantatore divino non neutrale (LB, CB, LM, CM) fino a una distanza di 3 metri. La vittima designata viene inghiottita per sempre e precipitata al centro della terra. Se chi indossa il talismano non è eccezionalmente equilibrato agli occhi della sua divinità neutrale (a discrezione del DM), il bersaglio non neutrale ottiene un tiro salvezza sui Riflessi con CD 19 per saltare via dalla spaccatura. Il bersaglio deve trovarsi su un terreno solido perché questo oggetto possa funzionare. Un bersaglio in aria, su un'alta torre o su una nave è immune agli effetti di questo oggetto altrimenti molto potente.

Un *talismano della neutralità pura* ha 7 cariche. Qualsiasi incantatore divino parzialmente neutrale (LN, NB, CN, NM) che lo tocchi subisce 6d6 danni, e un incantatore divino interamente non neutrale (LB, CB, LM, CM) che lo tocchi subisce 8d6 danni. Tutti gli altri personaggi non sono influenzati dall'oggetto.

Trasmutazione forte; LI 18°.

Tomo dei libri: Questo libro permette a uno studioso o a un mago di portare con sé la propria biblioteca praticamente ovunque. Ognuna di queste 250 pagine può contenere un libro intero, anche un voluminoso e pesante libro degli incantesimi da mago. Per mettere un libro dentro al *tomo dei libri*, il proprietario semplicemente appoggia il libro su una pagina bianca del tomo e pronuncia la parola di comando per l'archiviazione. Il libro scompare, e sulla pagina appare un'illustrazione del libro, insieme al titolo e ad un breve riassunto dei suoi contenuti. Un libro non può essere depositato in una pagina che contiene già un libro. Per tirare fuori un libro dal tomo, il proprietario deve aprirlo alla pagina del libro e pronunciare la parola di comando per il recupero. Archiviare o recuperare un libro è un'azione di round completo. Se il *tomo dei libri* viene distrutto, anche tutti i libri che vi sono depositati vanno persi.

Evocazione forte; LI 20°; Peso 1,5 kg.



Araevin demolisce un portale.

Illustrazione di Kalman Andrasofszky

Artefatti

Le tesorerie dei drow, degli illithid e di altre potenti razze del Sottosuolo nascondono parecchi artefatti potenti.

Mappa del Sottosuolo, Superiore: Questa mappa mostra tutti i tunnel, le grotte e le caverne, sia naturali che artificiali, entro un raggio di 1,5 km dal personaggio. Rivela anche le posizioni di tutti i *portali*, delle aree di magia morta e di altre anomalie. Funziona solo nel Sottosuolo, ma non è limitata a un solo livello del Sottosuolo, come la *mappa del Sottosuolo, inferiore*.

Divinazione schiacciante; Peso 0,5 kg.

Terzo Imaskarcana: I veri nomi dei sette tomi magici tremendamente potenti degli Imaskari andarono persi molto tempo fa, quindi ci si riferisce ad essi collettivamente come i Sette Imaskarcana. Rapporti che li menzionano sono sbucati fuori con una regolarità sufficiente a convincere i saggi che questi libri un tempo debbano essere esistiti. Oggigiorno, uno dei Sette Imaskarcana rimane conservato nel Profondo Imaskar. Il destino degli altri non è conosciuto, e neppure i più saggi del Profondo Imaskar sono sicuri che gli altri, se esistono ancora, siano simili come forma, funzione e potere al Terzo.

Infatti, è probabile che ognuno dei Sette Imaskarcana abbia un diverso aspetto e una diversa proprietà. Il Terzo Imaskarcana è un voluminoso tomo di grandi dimensioni rilegato con copertine di ardesia foderate di pelle di drago blu. Le pagine variano per composizione e aspetto: alcune sono di pergamena frastagliata, altre sono fatte con pelle di umani, elfi o anche tanar'ri, e altre ancora sono fatte di cristallo che grazie alla magia possiede la flessibilità della carta senza la debolezza.

Chiunque trasporti il Terzo Imaskarcana ottiene resistenza agli incantesimi 27. Qualsiasi altro potere del tomo deve essere attivato con una parola di comando, con un'azione standard, per funzionare.

Il Terzo Imaskarcana non può essere letto come un tomo standard. Invece, le domande o gli ordini devono essere rivolti ad esso in Roushoum (la lingua degli Imaskari), siccome riconosce solo quel linguaggio. Se al tomo viene rivolta una domanda o un ordine in qualsiasi altro linguaggio, chi ha posto la domanda viene immediatamente risucchiato all'interno del tomo, dove diventa un'elegante nuova pagina di pergamena. (Una creatura così distrutta può essere riportata in vita solo mediante un incantesimo *desiderio* o *miracolo*)

Chiunque riesca a comunicare con il tomo può usare i seguenti poteri come capacità magiche (18° livello dell'incantatore), ognu-

Mappe del sottosuolo e manuale dei livelli epici

Sia gli Spigolatori che la Società Cartografica Planare cercano di recuperare le *mappe del Sottosuolo*. I membri di ogni gruppo asseriscono la proprietà originale e affermano che l'altro gruppo abbia rubato le mappe a loro, i legittimi proprietari. È vero che entrambi i gruppi hanno posseduto le mappe in passato, e che ad ognuno sono state rubate dall'altro gruppo. Tuttavia, il proprietario e creatore originale in realtà era un Eletto di Shar.

no una volta al giorno: *dominare mostri, fermare il tempo, imprigionare, sciame di meteore* (CD 23). Inoltre, il Terzo Imaskarcana può rispondere alle domande una volta al giorno, come se mediante un incantesimo *comunione*.

Varie schiacciante; Peso 5 kg.

Innesti illithid

I mind flayer sono esperti nella macabra arte di creare innesti nella loro stessa carne. Gli innesti non sono oggetti magici, ma hanno funzioni simili.

Un mind flayer con il talento Innestare Carne Illithid (vedi Capitolo 2: "Regioni e talenti") può creare e applicare degli innesti. Il creatore deve essere in un ambiente tranquillo e confortevole: di solito un laboratorio da alchimista, ma a volte un tempio malvagio o un locale simile. Ha anche bisogno di una fornitura di materiali, compresa la carne presa da un'altra creatura del tipo appropriato. Il costo dei materiali è incluso nel costo per creare l'innesto, che è la metà del prezzo indicato per l'oggetto.

Se i prerequisiti per fabbricare l'innesto comprendono incantesimi o poteri psionici, il creatore deve aver preparato gli incantesimi da lanciare, conoscere gli incantesimi o i poteri oppure avere accesso a capacità magiche che replicano gli incantesimi o i poteri richiesti. Il creatore non deve necessariamente fornire alcuna componente materiale o focus che gli incantesimi potrebbero richiedere, né viene speso alcun costo in PE intrinseco ad un incantesimo prerequisito nella creazione dell'innesto. L'atto di lavorare sull'innesto consuma gli incantesimi o i punti potere, proprio come se fossero stati lanciati oppure manifestati.

Un innesto non è psionico, né è un oggetto magico. Non irradia magia una volta completato, non conta nel limite di oggetti magici indossati da una creatura, non ha un livello dell'incantatore, ed è molto difficile (se non impossibile) recuperarlo come tesoro. Tuttavia, conta nel valore di tesoro della creatura. Di conseguenza, una creatura con un innesto è comunque una sfida appropriata per il suo normale Grado di Sfida, ma ha un tesoro ridotto.

Aiuto cerebrale: Questo innesto è una manna per gli illithid che viaggiano molto lontano dai cervelli antichi che sono il fondamento delle loro comunità. Per le creature abituate al perenne mormorio psichico dei pensieri, delle conoscenze e delle percezioni del cervello antico, una tale perdita di contatto può essere sconvolgente. Un illithid viaggiatore è spesso costretto a irrigidire i propri tentacoli e resistere a una simile privazione di contatto... a meno che non trasporti un innesto di aiuto cerebrale.

L'aiuto cerebrale è un germoglio di materia grigia del diametro di 12,5 cm, protetto da uno strato di muco denso. Per funzionare, l'innesto deve essere posto sul teschio del ricevente, sul davanti oppure alla base del collo. La materia grigia in realtà è un frammento di carne cresciuto da un cervello antico appositamente per essere usato come innesto. Di conseguenza, l'aiuto cerebrale contiene una parte delle abilità e delle conoscenze del cervello antico.

Un aiuto cerebrale garantisce al ricevente un bonus di circostanza +10 a due qualsiasi tra le seguenti abilità: Conoscenze (arcane), Conoscenze (locali), Conoscenze (locali del Sottosuolo), Conoscenze (psioniche) e Conoscenze (storia).

Prerequisiti: Innestare Carne Illithid, il creatore deve essere un illithid; Prezzo 10.000 mo.

Pelle umanoide: La pelle del ricevente viene strappata via in una dolorosa operazione di scorticamento, poi sostituita con uno strato di pelle umanoide ancora viva attentamente selezionata da un donatore avente lo stesso peso, struttura e altezza generali. Dopo l'innesto della pelle, un osservatore comune potrebbe supporre che il ricevente sia un umanoide della razza del donatore (generalmente un umano, un elfo o un mezzelfo). Il ricevente ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare effettuate per sembrare un umanoide della razza appropriata oppure lo specifico umanoide donatore.

Se la pelle umanoide nasconde tratti mostruosi sotto la sua superficie (come braccia extra, tentacoli o antenne) utilizzare quei tratti richiede l'atto di estenderli attraverso la superficie della pelle come azione standard. Quest'atto spruzza tutte le creature vicine di sangue e infligge 1d4 danni al ricevente dell'innesto. Un incantesimo curativo applicato all'innesto entro 24 ore permette di nascondere di nuovo i tratti mostruosi e ripristina la pelle alla condizione precedente. Se una tale cura non viene applicata in quel lasso di tempo, l'intera pelle imputridisce e deve esserne procurata una nuova.

Prerequisiti: Innestare Carne Illithid, il creatore deve essere un illithid, *alterare se stesso*; Prezzo 5.000 mo.

Tentacolo avvinghiante: Un tentacolo avvinghiante è un lungo tentacolo flessibile ricoperto di piccole ventose e che può essere innestato su un ricevente Piccolo, Medio o Grande al posto di una delle sue braccia o arti superiori. Il ricevente può quindi usare il tentacolo per compiere un attacco naturale primario per round (o un attacco naturale secondario se usa un'arma nell'altra mano come arma primaria). Il tentacolo di base infligge 1d4 danni se innestato su una creatura Media, 1d3 danni se innestato su una creatura Piccola, o 1d6 danni se innestato su una creatura Grande. Se colpisce con il tentacolo, la creatura può tentare di iniziare una lotta senza provocare un attacco di opportunità, come se possedesse l'attacco speciale "Afferrare migliorato" (vedi Capitolo 7 del *Manuale dei Mostri*) con quell'arto.

Il tentacolo avvinghiante prolunga anche la portata naturale della creatura di 1,5 metri, ma non può essere usato per impugnare un'arma né compiere alcuna manipolazione delicata. La creatura dotata dell'innesto subisce una penalità di -2 a tutte le prove di abilità che richiedono l'uso delle mani.

Prerequisiti: Innestare Carne Illithid, il creatore deve essere un illithid; Prezzo 20.000 mo.

Tentacolo estrattivo: Un tentacolo estrattivo è un lungo tentacolo flessibile con la capacità di perforare la carne e le ossa come se fossero di burro. Questo tentacolo può essere innestato su un ricevente Piccolo, Medio o Grande al posto di una delle sue braccia o arti superiori. Il ricevente può quindi usare il tentacolo per compiere un attacco naturale primario per round (o un attacco naturale secondario se usa un'arma nell'altra mano come arma primaria). Il tentacolo di base infligge 1d6 danni perforanti se innestato su una creatura Media, 1d4 danni perforanti se innestato su una creatura Piccola, o 1d8 danni perforanti se innestato su una creatura Grande. Se la creatura riesce a intraprendere una lotta con il suo nemico in qualsiasi modo e mantiene la lotta durante il round successivo, il tentacolo estrattivo automaticamente estrae il cervello del nemico (o il cuore), uccidendo all'istante quella creatura. La vittima ha diritto a un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà dei DV della creatura con l'innesto + modificatore di Cos della creatura con l'innesto) per negare l'estrazione.

Il tentacolo estrattivo non può essere usato per impugnare un'arma né compiere alcuna manipolazione delicata, e non prolunga la portata del ricevente. La creatura dotata dell'innesto subisce una penalità di -2 a tutte le prove di abilità che richiedono l'uso delle mani.

Prerequisiti: Innestare Carne Illithid, il creatore deve essere un illithid; Prezzo 45.000 mo.

Mostri

Le caverne del Sottosuolo sono la dimora di molti mostri orripilanti che non vedono mai il sole. Tali creature si accontentano di filtrare attraverso gli strati bui sotto alla terra in cerca di cibo, carne e anime.

Mostri per grado di sfida

GS	Mostro
1/2	Larva gigante
2	Bafitauro
2	Phaerlock
2	Scarafaggio gigante
3	Ascoso
3	Belva di pietra
3	Bugbear camaleontico
4	Minotauro infuso di *faerzress*
5	Draco dei portali
5	Orrore ineffabile
6	Fauce aracnoide
6	Lith
7	Gloura
8	Affamato insaziabile
11	Maur
12	Diavolo pietroso
12	Manta terrestre
15	Annientatore
15	Leviatano kuo-toa
16	Testimone mentale
23	Cervello antico

Affamato insaziabile

Non morto Minuto (Sciame)
Dadi Vita: 16d12 (104 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 14 (+4 taglia), contatto 14, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +8/-
Attacco: Sciame (4d6 più consunzione inarrestabile)
Attacco completo: Sciame (4d6 più consunzione inarrestabile)
Spazio/Portata: 3 m/0 m
Attacchi speciali: Consunzione inarrestabile, creare progenie, distrazione, aura di paura
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immune ai danni da arma, tratti degli sciami, tratti dei non morti
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +5, Vol +10
Caratteristiche: For 1, Des 11, Cos -, Int -, Sag 10, Car 16
Abilità: Scalare +8
Talenti: -
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Sciame
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: Nessuno

Una massa pulsante e tremolante di parti corporee in putrefazione si muove spinta da una propria volontà.

L'affamato insaziabile è uno sciame non morto composto da minuscoli pezzettini di parti corporee morte, spesso derivanti da una varietà di creature. Trasmette un'orribile malattia di consunzione che trasforma le sue vittime in altrettanti affamati insaziabili.

Un affamato insaziabile sembra una massa pulsante e tremolante di parti corporee putrescenti e organi gelatinosi. Questo non morto privo di intelletto non ha altre pulsioni se non quella di uccidere le creature viventi e creare delle progenie.

combattimento

Gli affamati insaziabili odiano tutte le creature viventi e fanno ogni sforzo per ucciderle.

Consunzione inarrestabile (Sop): Malattia soprannaturale - sciame, tiro salvezza sulla Tempra CD 21 nega, periodo di incubazione 1 giorno; 1d6 danni alla Costituzione. Diversa dalle malattie normali ma simile alla putrefazione della mummia, la consunzione inarrestabile continua fino a che il punteggio di Costituzione della creatura contagiata non raggiunge 0 (e a quel punto muore) o fino a che non viene applicato un incantesimo *rimuovi malattia* o una magia simile (vedi "Malattia" nella *Guida del DUNGEON MASTER*). Se una creatura contagiata muore, si rianima come un nuovo affamato insaziabile 1d4 round dopo la sua morte.

Creare progenie (Sop): Qualsiasi creatura vivente uccisa da un affamato insaziabile si rianima come un nuovo affamato insaziabile entro 1d4 round. Una tale progenie è incontrollata, ma ha lo stesso opprimente desiderio di uccidere e riprodursi che caratterizza ogni esemplare di questa specie.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente vulnerabile ai danni dello sciame che inizia il proprio turno con uno sciame nel suo quadretto è nauseato per 1 round; un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 nega l'effetto. Lanciare o concentrarsi sugli incantesimi all'interno dell'area di uno sciame richiede una prova di Concentrazione (CD 20 + livello dell'incantesimo). Utilizzare abilità che richiedono pazienza e concentrazione richiede una prova di Concentrazione con CD 20. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Aura di paura (Sop): Un affamato insaziabile è circondato da un miasma di morte e putrefazione. Qualsiasi creatura entro un raggio di 18 metri che lo guardi deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 21 o essere soggetta a un effetto come quello dell'incantesimo *paura* (16° livello dell'incantatore).

Tratti degli sciami: Uno sciame non ha un davanti o un dietro evidenti né un'anatomia distinguibile, quindi non è soggetto a colpi critici o attacchi ai fianchi.

Ridurre uno sciame a 0 o meno punti ferita ne provoca la separazione, anche se i danni subiti fino a quel punto non diminuiscono la sua capacità di attaccare o resistere agli attacchi. Gli sciami non sono mai barcollanti né ridotti ad uno stato morente mediante i danni. Inoltre, non possono essere sbilanciati, coinvolti in una lotta o spinti, e non possono lottare con altre creature.

Uno sciame è immune a qualsiasi incantesimo o effetto che abbia come bersaglio uno specifico numero di creature (compresi gli incantesimi con bersaglio singolo come *disintegrazione*). Uno sciame subisce una volta e mezzo (+50%) i danni da incantesimi o effetti che influenzano un'area, come molti incantesimi di invocazione e armi deflagranti.

Gli sciami composti da creature Minute sono vulnerabili ai venti forti, come quelli creati da un incantesimo *folata di vento*. Ai fini di determinare gli effetti del vento su uno sciame, considerarla una creatura della stessa taglia delle sue creature costituenti. Siccome un affamato insaziabile è un non morto, non subisce alcun danno non letale dagli effetti del vento.

Tratti dei non morti: Un affamato insaziabile è immune a effetti di influenza mentale, veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o che non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche ai suoi punteggi di caratteristiche fisiche, risucchi di caratteristica, risucchi di energia, affaticamento, esaurimento o morte per danno massiccio. Non può essere *rianimato* e la *resurrezione* funziona solo se è consenziente. Ha anche scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

Abilità: Un affamato insaziabile riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare anche se incalzato o minacciato. Usa il suo modificatore di Destrezza invece del modificatore di Forza per le prove di Scalare.



Affamato insaziabile

Illustrazione di Mike Dubisch

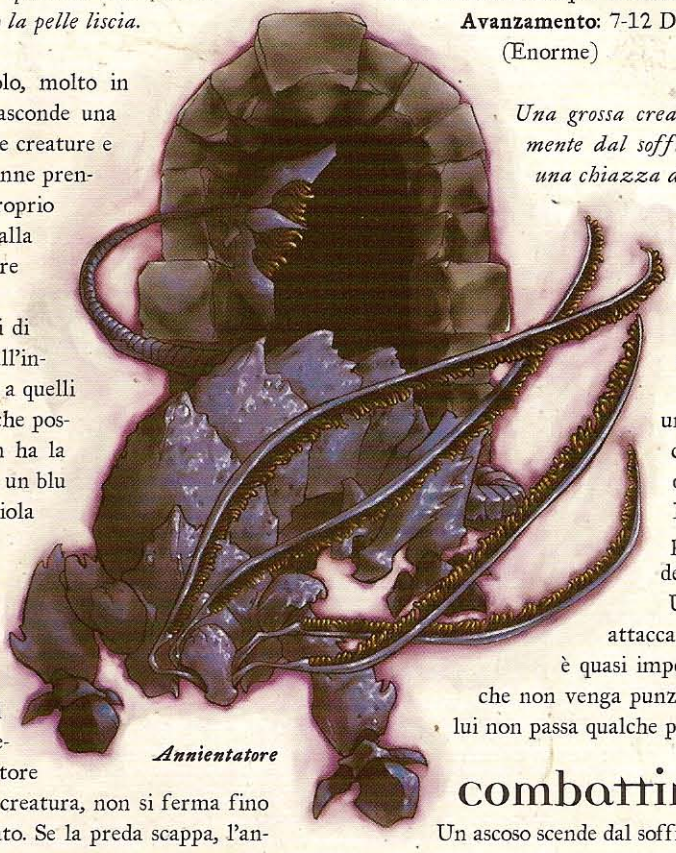
Annientatore

Aberrazione Media
Dadi Vita: 20d8+20 (110 pf)
Iniziativa: +9
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 25 (+5 Des, +10 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 20
Attacco base/Lotta: +15/+15
Attacco: Tocco delle antenne +21 in mischia (disintegrazione)
Attacco completo: 2 tocchi delle antenne +21 in mischia (disintegrazione)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Disintegrazione
Qualità speciali: Riduzione del danno 15/magia, scurovisione 18 m, olfatto acuto, resistenza agli incantesimi 31
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +11, Vol +13
Caratteristiche: For 10, Des 21, Cos 13, Int 2, Sag 13, Car 12
Abilità: Ascoltare +14, Osservare +15
Talenti: Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata (antenne), Combattere alla Cieca, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Seguire Tracce
Ambiente: Sotterranei (Sottosuolo Inferiore)
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 15
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 21-40 DV (Grande); 41-60 DV (Enorme)

Un pallido rugginofago, forse una mutazione di qualche tipo, ostenta un paio di antenne extra che spuntano dalla testa. Dove dovrebbe esserci la bocca, c'è solo la pelle liscia.

Nelle profonde viscere del Sottosuolo, molto in basso negli strati più profondi, si nasconde una strana creatura che può disintegrare le creature e gli oggetti con un tocco delle sue antenne prensili. L'annientatore sembra trarre il proprio sostentamento e il proprio piacere dalla distruzione delle cose, in particolare delle creature viventi.

Un annientatore misura 1,5 metri di lunghezza e 90 cm di altezza e pesa all'incirca 100 kg. I tratti fisici sono simili a quelli di un rugginofago, con la differenza che possiede un paio extra di antenne e non ha la bocca. Il colore della sua pelle varia da un blu pallido sulla parte inferiore a un viola chiaro sulla schiena.



Annientatore

combattimento

Gli annientatori preferiscono attaccare le creature viventi, ma sono ben felici di bersagliare qualunque cosa si muova con le loro antenne disintegranti. Una volta che un annientatore decide di attaccare un oggetto o una creatura, non si ferma fino che il bersaglio non è stato disintegrato. Se la preda scappa, l'annientatore si sforza di rintracciarlo per finire ciò che ha iniziato. Il mostro è rinomato per aver inseguito le prede per distanze impressionanti al fine di raggiungere il proprio scopo.

Disintegrazione (Sop): Un attacco di contatto riuscito da parte delle antenne di un annientatore provoca la disintegrazione del bersaglio, come se fosse soggetto all'incantesimo *disintegrazione*. Qualsiasi creatura od oggetto magico così toccato che supera un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 subisce 5d6 danni invece della disintegrazione. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Tesoro: 1/10 monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 7-12 DV (Grande); 13-18 DV (Enorme)

Una grossa creatura grigia cala silenziosamente dal soffitto. Il corpo sinuoso sembra una chiazza di pietra vivente.

Gli ascosi calano dai soffitti dei tunnel e dei passaggi di pietra lavorata per avvolgere le loro prede all'interno dei loro corpi.

Un ascoso assomiglia a una manta, con la differenza che è più grande di molte di quelle creature acquatiche. La schiena è nera, ma la pancia grigia ha l'aspetto della pietra.

Un ascoso generalmente si attacca al soffitto e rimane lì, dove è quasi impossibile individuarlo a meno che non venga punzecchiato, fino a che sotto di lui non passa qualche preda.

combattimento

Un ascoso scende dal soffitto su una preda potenziale e compie ogni sforzo per avvolgervisi intorno e schiacciarla.

Stritolare (Str): Un ascoso infligge 1d6+6 danni con una prova di lotta effettuata con successo.

Afferrare migliorato (Str): Se un ascoso colpisce un avversario Medio o più piccolo con il suo attacco di schianto, infligge



Ascoso

Illustrazione di Kalman Andrasofszky e Jim Pavelec

ASCOSO

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 6d8+18 (45 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 9 m (media)
Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +4/+12
Attacco: Schianto +8 in mischia (1d8+6)
Attacco completo: Schianto +8 in mischia (1d8+6)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Stritolare 1d6+6, afferrare migliorato
Qualità speciali: Scurovisione 18 m
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +3, Vol +5
Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 16, Int 2, Sag 11, Car 12
Abilità: Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +6*, Osservare +2
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Furtivo
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 3

danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +12). Se riesce a trattenere, si avvolge intorno alla vittima e la stritola.

Tutti gli attacchi che colpiscono un ascoso mentre è avvolto intorno a un nemico infliggono metà dei danni al mostro e metà alla vittima intrappolata.

Abilità: *Un ascoso riceve un bonus razziale di +12 alle prove di Nascondersi in aree di roccia naturale.

Bafitauro

Esterno Medio (Nativo)
Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 19 (+1 Des, +3 naturale, +5 corazza di piastre), contatto 11, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +3/+5
Attacco: Ascia bipenne +5 in mischia (1d12+3/x3) o corno +5 in mischia (1d6+3)
Attacco completo: Ascia bipenne +5 in mischia (1d12+3/x3) e corno +0 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: *Oscurità*, carica poderosa 2d6+3, ira
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, astuzia naturale, resistenza al freddo 5, elettricità 5 e fuoco 5, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +3
Caratteristiche: For 15, Des 12, Cos 13, Int 11, Sag 10, Car 8
Abilità: Ascoltare +8, Cercare +8, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +3, Osservare +8, Saltare +4, Scalare +4, Sopravvivenza +6 (+8 seguendo tracce)
Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-4)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

Questo alto e potente umanoide muscoloso è coperto di pelliccia irsuta. Ha la testa di un toro e gli occhi brillano di furia selvaggia.

I bafitauri sono i discendenti di tiefling accoppiati mediante stregoneria sacrilega con i minotauri. Anche se simili nei principi fondamentali ai tiefling, che discendono da accoppiamenti di umani e demoni, i bafitauri sono il prodotto di esperimenti magici piuttosto che di accoppiamenti demoniaci di per sé.

Un bafitauro è un alto umanoide massiccio, confrontabile per taglia e struttura fisica a un forte orco combattente. Il viso assomiglia a quello di un minotauro, con lineamenti bestiali, orecchie da toro, corna corte ma molto appuntite e un'irsuta criniera di capelli. Peli fibroso ne ricoprono il corpo e una lunga coda si agita selvaggiamente dietro di lui, quando è nervoso. I piedi di un bafitauro sono simili a quelli umani, non dotati di zoccoli. Il sangue demoniaco di un bafitauro è mescolato sia con la stirpe umana che con quella del minotauro. Il risultato è una creatura di assoluta malvagità, stracolma non solo dell'odio demoniaco per gli insignificanti mortali ma anche della furia appassionata per le circostanze della sua creazione.

I bafitauri parlano il Sottocomune.

combattimento

Un bafitauro combatte con un'ascia bipenne e usa le sue corna solo quando carica gli avversari. È considerevolmente più intelligente di un minotauro, quindi sfrutta la sua capacità *oscurità* per confondere i nemici o per sfuggire a situazioni sfavorevoli.

***Oscurità* (Mag):** Un bafitauro può usare l'oscurità una volta al giorno (3° livello dell'incantatore o livello del personaggio del bafitauro, quale dei due è maggiore).

Carica poderosa (Str): Un bafitauro generalmente inizia uno scontro caricando un avversario, abbassando la testa per mettere in gioco le sue possenti corna. In aggiunta ai normali benefici e pericoli di una carica, questa manovra permette alla creatura di compiere un singolo attacco con le corna che infligge 2d6+3 danni.

Ira (Str): Una volta al giorno, un bafitauro può cadere in preda a un'ira identica a quella di un barbaro di 1° livello.

Astuzia naturale (Str): Come i suoi antenati minotauri, un bafitauro possiede un'astuzia e una capacità di logica innate. Quest'astuzia lo rende immune a incantesimi *labirinto*, impedisce che possa mai perdersi e lo rende capace di seguire le tracce dei nemici. Inoltre, un bafitauro non viene mai colto alla sprovvista.

Abilità: Un bafitauro riceve un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.



Bafitauro

Illustrazione di Jim Pavelec

personaggi bafitauri

La classe preferita di un bafitauro è il barbaro. Molti bafitauri capi sono chierici di Baphomet, che concede loro l'accesso ai domini Animale, Castigo, Male e Odio.

Belva di pietra

Bestia magica Grande (Extraplanare, Terra)
Dadi Vita: 5d10+15 (42 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 15 m (10 quadretti), volare 18 m (media)
Classe Armatura: 16 (-1 taglia, +1 Des, +6 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 15
Attacco base/Lotta: +5/+14
Attacco: Morso +10 in mischia (1d8+7)
Attacco completo: Morso +10 in mischia (1d8+7)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, scivolare nella terra, scivolare nella terra con cavaliere, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 13, percezione tellurica
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 21, Des 13, Cos 16, Int 5, Sag 10, Car 8
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (morso)
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (5-10)
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 6-10 DV (Grande)
Modificatore di livello: +5 (gregario)

Questa creatura sembra un grande lupo alato fatto di granito venato.



Belva di pietra

Le belve di pietra scivolano attraverso la pietra così facilmente come altre creature alate planano in aria. Sono creature sociali, che di solito si incontrano in grandi branchi. Carnivori feroci, le belve di pietra colpiscono rapidamente e numerose, cercando di uccidere e portare via le prede.

Una belva di pietra sembra un lupo con grosse ali. La pelle è un misto di nero, grigio e marrone, proprio come la roccia.

Le belve di pietra parlano il Terran.

Combattimento

Le belve di pietra generalmente cacciano in branchi, collaborando per abbattere creature che viaggiano da sole o che restano indietro rispetto al gruppo. Una volta che la preda è priva di sensi o morta, si ritirano nella terra o nella pietra, portando via la preda per poterla consumare al sicuro, lontano dal luogo dell'uccisione.

Scivolare nella terra (Str): Una belva di pietra può scivolare attraverso pietra, terriccio o quasi qualsiasi altro tipo di terra, ad eccezione del metallo, altrettanto facilmente di quanto un pesce nuota nell'acqua. Il suo atto di scavare non lascia dietro di sé nessun tunnel né buco, e il suo passaggio non crea increspature né altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area occupata dalla belva di pietra la spinge indietro di 9 metri ma non ha altri effetti.

Scivolare nella terra con cavaliere (Sop): Una belva di pietra può estendere la propria capacità di scivolare nella terra per includere un cavaliere e l'equipaggiamento, fino a un carico medio.

Percezione tellurica (Str): Una belva di pietra può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi creatura od oggetto entro 18 metri che sia in contatto con il terreno.

Addestrare una belva di pietra

Le belve di pietra sono molto ricercate come cavalcature nel Sottosuolo, ma richiedono un addestramento per poter trasportare un cavaliere. Per poter iniziare l'addestramento, una belva di pietra deve avere un atteggiamento amichevole nei confronti dell'addestratore (questo può essere ottenuto mediante una prova di Diplomazia effettuata con successo). Addestrare una belva di pietra amichevole richiede sei settimane di lavoro e una prova di Addestrare Animali con CD 25. Per cavalcare una belva di pietra è necessaria una sella esotica. Una belva di pietra può combattere mentre trasporta un cavaliere, ma il cavaliere non può a sua volta attaccare, a meno che non superi una prova di Cavalcare (vedi la descrizione dell'abilità "Cavalcare" nel Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore*).

Le belve di pietra partoriscono piccoli, che valgono ognuno 10.000 mo. Un addestratore professionista chiede 2.500 mo per allevare o addestrare una belva di pietra.

Capacità di trasporto: Per una belva di pietra un carico leggero è fino a 229 kg, un carico medio tra 230 e 459 kg; un carico pesante tra 460 e 690 kg.

Illustrazione di Matt Cavotta

Cervello antico

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 26d8+367 (484 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 9 m (buona), nuotare 9 m
Classe Armatura: 30 (-1 taglia, +1 Des, +20 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 29
Attacco base/Lotta: +19/+24
Attacco: Nerbo +20 in mischia (1d6+1 più estrarre)
Attacco completo: 4 nerbi +20 in mischia (1d6+1 più estrarre)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Estrarre, afferrare migliorato, *flagello mentale*, poteri psionici, incantesimi
Qualità speciali: Vista cieca 72 m, germoglio di golem di cervello, riduzione del danno 5/adamantio, rigenerazione 10, resistenza a freddo 10 e fuoco 10, resistenza agli incantesimi 34, consapevolezza telepatica
Tiri salvezza: Temp +24, Rifl +11, Vol +24

Caratteristiche: For 13, Des 13, Cos 38, Int 28, Sag 25, Car 26
Abilità: Ascoltare +38, Camuffare +8 (+10 recitazione), Concentrazione +43, Conoscenze (arcane) +38, Conoscenze (piani) +38, Conoscenze (storia) +38, Diplomazia +41, Intimidire +41, Osservare +36, Percepire Intenzioni +36, Raggirare +37, Sapienza Magica +42, Sopravvivenza +7 (+9 su altri piani)
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (nerbo), Capacità Magica Rapida (*charme sui mostri*), Capacità Magica Rapida (*suggestione di massa*), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 25
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 27-38 DV (Grande); 39-56 DV (Enorme)

Una grande massa fibrosa di tessuto cerebrale fuso è ricoperta da nerbi che si contorcono. Pulsa e brilla come braci ardenti, emettendo visibili lampi di potere psionico.

Un cervello antico è lo stadio finale del ciclo vitale dei mind flayer. Un essere malevolo di intelletto quasi divino, il cervello antico serve come centro di qualsiasi città di mind flayer, guidando la sua comunità ospite verso la realizzazione dei suoi sogni oscuri di dominio illithid.

Un cervello antico trascorre la maggior parte della sua esistenza galleggiando nelle profondità di una polla salata in una caverna protetta nel cuore della città dei mind flayer. La sua evidente energia psichica è un effetto collaterale del potere che gli permette di rimanere attivo per molto tempo dopo le morti fisiche dei mind flayer individuali i cui cervelli compongono la sua forma.

Un cervello antico può parlare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 105 metri che abbia un linguaggio (vedi "Consapevolezza telepatica", sotto).

Illustrazione di Matt Cavotta



Cervello antico

combattimento

Un cervello antico usa le sue capacità magiche rapide nello stesso round in cui compie attacchi in mischia con i nerbi, se possibile. Di solito, inizia un combattimento contro più nemici con un *flagello mentale*.

Estrarre (Str): Un cervello antico che inizia il proprio turno con un nerbo attaccato ad un avversario ed effettua con successo una prova di lotta estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo all'istante quella creatura. Questo potere è inutile contro costrutti, elementali, melme, vegetali e non morti. L'estrazione non è istantaneamente fatale per i nemici con più teste, quali ettin e idre.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un cervello antico deve colpire una creatura di taglia da Piccola a Mastodontica con il suo attacco con il nerbo. Se riesce a trattenere, affonda il nerbo nella testa dell'avversario e può tentare di estrarre nel round successivo. L'avversario può sfuggire con una singola prova riuscita di lotta oppure di Artista della Fuga, ma il cervello antico ottiene un bonus di circostanza +2 per l'attaccamento profondo, e l'avversario subisce 1d6 danni per aver strappato via il nerbo.

***Flagello mentale* (Mag):** Questo attacco psionico è un cono lungo 18 metri. Chiunque sia colto all'interno di questo cono deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 31 oppure essere stordito per 3d4 round. Un cervello antico può usare questa capacità una volta ogni 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *charme sui mostri* (CD 22), *dominare mostri* (CD 27), *individuazione dei pensieri* (CD 20), *proiezione astrale, spostamento planare, suggestione di massa* (CD 24). 20° livello dell'incantatore o di manifestazione; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Incantesimi: Un cervello antico lancia incantesimi come uno stregone di 20° livello.

Tipici incantesimi da stregone conosciuti (6/8/8/8/8/7/7/7/7/6; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo): 0 - *fiotto acido, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, mano magica, raggio di gelo, tocco di affaticamento*; 1° - *colpo accurato, comprensione dei linguaggi, identificare, raggio di indebolimento, scudo*; 2° - *localizza oggetto, occulta oggetto, raggio rovente, resistere all'energia, tocco di idiozia*; 3° - *anti-individuazione, chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, distorsione*; 4° - *ancora dimensionale, individuazione dello scrutamento, tentacoli neri di Evard, scrutare*; 5° - *congedo, inviare, telecinesi, teletrasporto*; 6° - *analizzare dweomer, catena di fulmini, dissolvi magie superiore*; 7° - *demenza, evoca mostri VII, visione*; 8° - *labirinto, rivela locazioni, schermo*; 9° - *disgiunzione di Mordenkainen, risucchio di energia, sfera prismatica.*

Se nella propria campagna si usa il *Manuale delle Arti Psioniche*, è possibile sostituire una selezione di poteri psionici appropriati a uno psion di 20° livello (telepate).

Vista cieca (Str): Un cervello antico non ha organi visivi ma può "vedere" sfruttando l'energia psichica per individuare la presenza di oggetti e creature entro 72 metri.

Germoglio di golem di cervello (Str): Una volta al giorno, un cervello antico può far germogliare una porzione della sua carne, formando una creatura simile a un golem composta di cervelli fusi e induriti. Con l'eccezione del suo aspetto e della sua origine, un golem di cervello ha le statistiche e le capacità di un golem di carne (vedi *Manuale dei Mostri*). Un cervello antico non può mai avere più di tre golem di cervello attivi alla volta.

Rigenerazione (Str): Un cervello antico subisce danni normali dagli attacchi basati sul suono e sull'acido.

Consapevolezza telepatica (Sop): Entro un raggio di 105 metri, il cervello antico individua tutte le creature la cui mente non sia schermata da un effetto quale *vuoto mentale*, anche attraverso la roccia solida. Entro questo stesso raggio di azione, può comunicare con qualsiasi creatura che abbia un linguaggio.

SOCIETÀ DEI CERVELLI ANTICHI

Un cervello antico è il centro fisico e spirituale della sua comunità di illithid. Serve come deposito vivente della tecnologia, storia ed esperienza psionica della comunità, e anche come suo consigliere (o più spesso, come suo capo *effettivo*).

È un diritto e dovere di ogni illithid fondersi con il cervello antico quando la propria vita naturale si approssima alla fine. Anche se molti illithid sperano in qualcosa di diverso, il loro sacrificio è completo: i loro ego sono sottomessi, e la materia grigia serve solo a rivitalizzare il cervello antico.

Un cervello antico, nella sua polla salata, depreda le migliaia di girini illithid che condividono la sua dimora. I girini che sopravvivono sono considerati abbastanza forti da essere usati per creare veri illithid.

combattente minerale

Un combattente minerale è una creatura che si è sottoposta a una trasformazione in una creatura di pietra vivente. Molte creature accolgono volontariamente questo cambiamento, ma le razze malvagie del Sottosuolo a volte obbligano altri a sottoporvisi.

esempio di combattente minerale (diavolo pietroso)

Questa creatura di pietra viva e maliziosa ha la pelle ricoperta da spuntoni minerali frastagliati. Davanti a lei aleggia il fetore dell'inferno.

Questo esempio di combattente minerale (chiamato diavolo pietroso) usa un diavolo uncinato come creatura base.

Esterno Medio (Baatezu, Extraplanare, Legale, Male, Terra)
Dadi Vita: 12d8+96 (150 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 9 m (6 quadretti), scavare 4,5 m
Classe Armatura: 32 (+6 Des, +16 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 26
Attacco base/Lotta: +12/+23
Attacco: Artiglio +19 in mischia (2d8+7 più paura)
Attacco completo: 2 artigli +19 in mischia (2d8+7 più paura)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Colpo terrestre, paura, impalare 3d8+10, afferrare migliorato, capacità magiche, *evoca baatezu*
Qualità speciali: Difesa uncinata, riduzione del danno* 10/bene e 8/adamantio, scurovisione 18 m, immunità a fuoco e veleni, resistenza a acido 10 e freddo 10, vedere nell'oscurità, resistenza agli incantesimi 23, telepatia 30 m
Tiri salvezza: Temp +16, Rifl +14, Vol +11
Caratteristiche: For 25, Des 23, Cos 27, Int 10, Sag 12, Car 16
Abilità: Ascoltare +18, Cercare +15, Concentrazione +23, Conoscenze (una qualsiasi) +15, Diplomazia +5, Intimidire +18, Muoversi Silenziosamente +21, Nascondersi +21, Osservare +18, Percepire Intenzioni +16, Sopravvivenza +1 (+3 seguendo tracce)
Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Lottare Migliorato, Volontà di Ferro
Ambiente: Nove Inferi di Baator
Organizzazione: Solitario, banda (2-4) o squadra (6-10)
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 13-15 DV (Medio); 16-21 DV (Grande)
*Utilizzare la riduzione del danno migliore che si possa applicare.



Diavolo pietroso

Un diavolo pietroso è un diavolo uncinato che ha volontariamente deciso di diventare un combattente minerale. Si aggira nel Sottosuolo cercando di fomentare problemi.

Un diavolo pietroso è alto all'incirca 2,1 metri e pesa sui 150 kg. Ha l'aspetto di un alto umanoide ricoperto di appuntiti uncini di pietra, fino alla punta della sua lunga coda zigrinata. Gli occhi sembrano gemme traslucide e semipreziose nel corpo color ardesia.

combattimento

I diavoli pietrosi combattono ferocemente con gli artigli, nel tentativo di trafiggere gli avversari.

Colpo terrestre (Str): Una volta al giorno, un diavolo pietroso può compiere un attacco estremamente crudele contro qualsiasi nemico che sia a contatto della pietra o della terra. Quando usa questa capacità, il diavolo pietroso aggiunge +8 al suo tiro per colpire e infligge 12 danni extra.

Paura (Sop): Una creatura colpita da un diavolo pietroso deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 oppure essere soggetto a un effetto come quello di un incantesimo *paura*. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza, quella creatura non può più essere influenzata dalla capacità di paura di quel diavolo pietroso per 24 ore. 9° livello dell'incantatore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Impalare (Str): Un diavolo pietroso infligge 3d8+10 danni perforanti a un avversario afferrato con una prova di lotta effettuata con successo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un diavolo pietroso deve colpire con un attacco con gli artigli. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere e può impalare l'avversario sul proprio corpo uncinato.

Capacità magiche: A volontà - *teletrasporto superiore* (solo se stesso più 25 kg di oggetti; 12° livello dell'incantatore), *raggio*

Illustrazione di Joel Thomas

rovente (7° livello dell'incantatore). 1 volta al giorno - *influenza sacrilega* (CD 17, 7° livello dell'incantatore), *ira dell'ordine*.

***Evoca baatezu* (Mag)**: Una volta al giorno, un diavolo pietroso può tentare di evocare 1d6 diavoli barbuti o un diavolo uncinato con una probabilità di successo del 35%. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello.

Difesa uncinata (Sop): Qualsiasi creatura che colpisca un diavolo pietroso con armi impugnate con le mani subisce 1d8+9 danni perforanti e taglienti dagli uncini che ricoprono il corpo del mostro. Le armi con portata eccezionale, quali le lance lunghe, non mettono in pericolo coloro che le impugnano in questo modo.

Vedere nell'oscurità (Sop): Un diavolo pietroso può vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da incantesimi *oscurità profonda*.

Creare un combattente minerale

"Combattente minerale" (chiamato anche "pietroso") è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea che non sia un costrutto, non morto o un elementale (a cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base").

Un combattente minerale utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne che come qui indicato.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura rimane lo stesso, ma acquisisce il sottotipo di terra. La taglia è immutata.

Velocità: Un combattente minerale ottiene una velocità di scavare pari alla metà della velocità maggiore della creatura base. La creatura base perde la capacità di volare, se la possedeva.

Classe Armatura: L'armatura naturale aumenta di +3.

Attacchi speciali: Un combattente minerale conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e ottiene anche l'attacco di colpo terrestre.

Colpo terrestre (Str): Una volta al giorno, il combattente minerale può compiere un attacco estremamente crudele contro qualsiasi nemico che sia a contatto della pietra o della terra. Il combattente minerale aggiunge il bonus di Costituzione al suo tiro per colpire e infligge 1 danno extra per ogni Dado Vita razziale.

Qualità speciali: Un combattente minerale ha tutte le qualità speciali della creatura base, più quelle che seguono.

Scurovisione (Str): Un combattente minerale ha scurovisione fino a una distanza di 18 metri oppure la scurovisione della creatura base, quale delle due è migliore.

Riduzione del danno: Un combattente minerale ottiene la riduzione del danno 8/adamantio. Se possiede già una riduzione del danno, mantiene entrambe le versioni e usa la migliore che si possa applicare.

Caratteristiche: Cambiano rispetto a quelle della creatura base come segue: +2 Forza, +4 Cos, -2 Int (minimo 1), -2 Sag, -2 Car.

Ambiente: Lo stesso della creatura base e sotterranei.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +1.

Creatura aracnoide

Le creature aracnoidi sono sacrileghi incroci di ragni con altre creature. Molto spesso, sono i drow che creano tali mostruosità. Le creature aracnoidi sono caratterizzate da un folto pelo nero che cresce in ciuffi irsuti sulla pelle, grandi occhi sfaccettati e mandibole che stillano veleno.

Esempio di creatura aracnoide

Dieci arti nodosi ornati da ciuffi di fitta pelliccia nera sostengono una testa mostruosa con occhi molteplici e zanne che stillano veleno. Questo esempio di creatura aracnoide, chiamata fauce aracnoide, usa una fauce aberrante (vedi *Mostri di Faerûn*) come creatura base.

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 7d8+7 (38 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 6 m
Classe Armatura: 22 (-1 taglia, +6 Des, +7 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +5/+14
Attacco: Schianto +9 in mischia (1d4+5) o morso +4 in mischia (2d6+2 più veleno)
Attacco completo: 8 schianti +9 in mischia (1d4+5) e morso +4 in mischia (2d6+2 più veleno)
Spazio/Portata: 3 m/4,5 m
Attacchi speciali: Veleno
Qualità speciali: Eludere frecce, scurovisione 18 m, immunità a effetti di influenza mentale
Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +8, Vol +5
Caratteristiche: For 20, Des 23, Cos 13, Int 4, Sag 10, Car 7
Abilità: Ascoltare +7, Nascondersi +6, Osservare +13, Saltare +11, Scalare +13
Talenti: Allerta, Combattere alla Cieca, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o nidiata (3-5)
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: 8-14 DV (Grande); 15-21 DV (Enorme)

La fauce aracnoide è una mostruosità allevata dai drow che fonde i roteanti tratti da schermaglia di una fauce aberrante con gli arti extra e il morso velenoso di un ragno.

La testa di una fauce aracnoide sembra un incrocio tra la testa di un gorilla carnivoro e quella di un ragno. Gli occhi sono orrori multi-sfaccettati e due mandibole si prolungano dalla bocca, sgocciolando veleno. In qualsiasi momento, quattro o cinque degli arti di una flessibilità inaudita e lunghi 4,5 metri sostengono il peso della creatura. Raramente solleva la testa fino a quell'altezza a meno che non voglia guardare oltre a un muro o a un ostacolo alto; normalmente, la testa penzola a 1,5 o 2,1 metri sopra al terreno.

Le fauci aracnoidi parlano Comune e Sottocomune.

Combattimento

Una fauce aracnoide usa la sua grande portata per avvantaggiarsi durante i combattimenti in mischia. Costringendo continuamente i nemici a scappare nell'area di 4,5 metri che minaccia, il mostro ottiene più attacchi di opportunità in virtù del suo talento Riflessi in Combattimento.

Veleno (Str): Morso, Tempra CD 14, danni iniziali e secondari 1d6 danni alla Forza.

Eludere frecce (Str): Il folle roteare delle braccia e la testa centrale mobile di una fauce aracnoide le garantiscono una probabilità del 20% di mancare il bersaglio contro gli attacchi da parte di frecce e dardi da balestra.

TABELLA 6-1: CREATURE ARACNOIDI

Taglia della creatura	Modificatore armatura naturale	Danni da morso	Danni iniziali e secondari
Piccolissima	+0	1 più veleno	1 For
Minuta	+0	1d2 più veleno	1 For
Minuscola	+0	1d3 più veleno	1d2 For
Piccola	+0	1d4 più veleno	1d3 For
Media	+1	1d6 più veleno	1d4 For
Grande	+2	1d8 più veleno	1d6 For
Enorme	+5	2d6 più veleno	1d8 For
Mastodontica	+9	2d8 più veleno	2d6 For
Colossale	+15	4d6 più veleno	2d8 For

Immunità a effetti di influenza mentale (Str): Una fauce aracnoide è immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).

Abilità: Una fauce aracnoide ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi e un bonus razziale di +6 alle prove di Osservare e Saltare. Siccome ha una velocità di scalare, riceve anche un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare anche se incalzata o minacciata.

Creare una creatura aracnoide

"Creatura aracnoide" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi animale, bestia o bestia magica (a cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base").

Una creatura aracnoide utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne che come qui indicato.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in aberrazione. La taglia è immutata. Non ricalcolare il bonus di attacco base né i tiri salvezza.

Velocità: Una creatura aracnoide ottiene una velocità di scalare pari a metà della sua velocità base (arrotondare ai 3 metri più vicini). La creatura ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e ulteriori benefici, come descritto nel *Manuale dei Mostri*.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale della creatura base aumenta come indicato nella Tabella 6-1.

Attacco: Una creatura aracnoide ottiene un attacco con il morso, se non ne ha già uno, oltre agli attacchi della creatura base. Ottiene anche quattro arti addizionali dello stesso tipo degli arti che già possiede. Una creatura base senza arti (come un verme purpureo) non ottiene ulteriori arti. Se la creatura base ha attacchi naturali con i suoi arti, la creatura aracnoide può compiere ulteriori attacchi con lo stesso bonus di attacco con questi arti extra.

Danni: Se la creatura base non possiede un attacco con il morso, utilizzare il valore di danni riportato nella Tabella 6-1. Altrimenti, utilizzare il valore precedente o i danni da morso della creatura base, quale sia il migliore.

Attacchi speciali: Una creatura aracnoide conserva tutte le forme di attacco speciale della creatura base, e il suo morso rilascia un veleno debilitante (danni iniziali e secondari come indicati nella Tabella 6-1). La CD del tiro salvezza per il veleno è pari a 10 + metà dei Dadi Vita razziali della creatura aracnoide + modificatore di Costituzione della creatura aracnoide.

Qualità speciali: Una creatura aracnoide ha tutte le qualità speciali della creatura base, più l'immunità a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale).

Caratteristiche: Cambiano da quelle della creatura base come segue: Des +4, Int -4. (Considerare un risultato di 0 o meno come una creatura senza intelletto, priva di punteggio di Intelligenza.)

Abilità: Una creatura aracnoide ottiene punti abilità come una aberrazione e ha punti abilità pari a (2 + modificatore di Int, minimo 1) x (DV + 3). Non includere i Dadi Vita derivanti dai livelli di classe in questo calcolo: la creatura aracnoide ottiene punti abilità da aberrazione solo per i suoi Dadi Vita razziali, e ottiene la normale quantità di punti abilità per i suoi livelli di classe. Le creature aracnoidi prive di intelletto non hanno abilità. Considerare le abilità dalla lista della creatura base più Nascondersi, Osservare e Saltare come abilità di classe, e le altre abilità come abilità di classe incrociata.



Fauce aracnoide

Illustrazione di Vinod Rams

Una creatura aracnoide ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi e un bonus razziale di +6 alle prove di Osservare e Saltare.

Siccome ha una velocità di scalare, una creatura aracnoide riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare anche se incalzata o minacciata.

Talenti: Una creatura aracnoide ha un numero di talenti pari al suo punteggio di Intelligenza (se ne ha uno), più 1 talento per 4 Dadi Vita extra, o il numero totale di talenti della creatura base, quale sia il migliore. Le creature aracnoidi senza intelligenza non possiedono talenti.

Ambiente: Sotterranei.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Allineamento: Sempre neutrale malvagio.

Creatura camaleontica

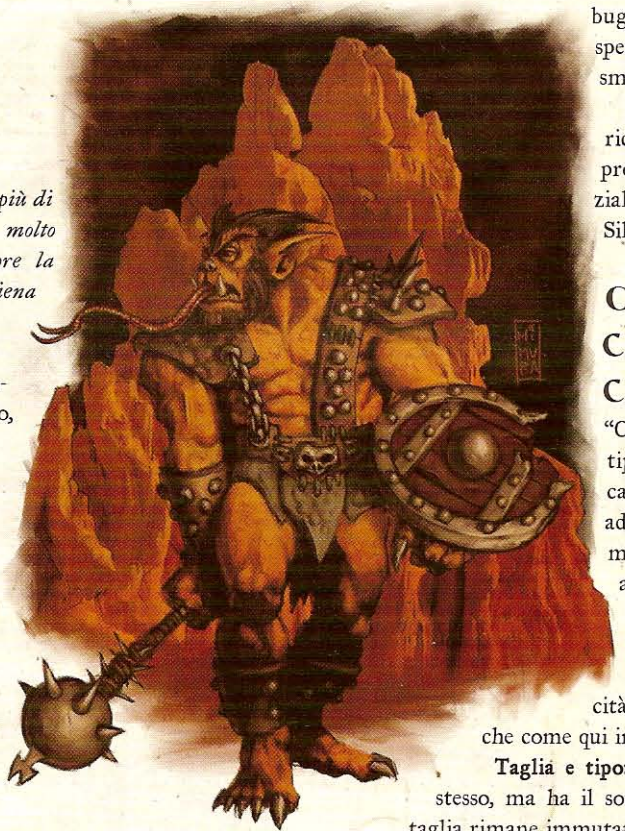
Le creature camaleontiche sono il risultato di esperimenti di incroci forzati tra camaleonti e altre creature. Una creatura camaleontica ha la pelle che altera il proprio colore per uniformarsi all'ambiente circostante e una lunga lingua con cui può compiere attacchi di contatto.

Esempio di creatura camaleontica

Questo umanoide muscoloso è alto poco più di due metri. Un pelo ispido, di colore molto simile all'ambiente circostante, ricopre la maggior parte del corpo. La bocca è piena di lunghe zanne appuntite.

Questo esempio di creatura camaleontica, chiamato bugbear camaleontico, usa un bugbear come creatura base.

Umanoide Medio (Goblinoide, Rettile)
Dadi Vita: 3d8+3 (16 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 4,5 m
Classe Armatura: 17 (+1 Des, +3 naturale, +2 cuoio, +1 scudo leggero di legno), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +2/+4
Attacco: Morning star +5 in mischia (1d8+2) o giavellotto +3 a distanza (1d6+2) o lingua +3 contatto a distanza (vedi testo)
Attacco completo: Morning star +5 in mischia (1d8+2) o giavellotto +3 a distanza (1d6+2) o lingua +3 contatto a distanza (vedi testo)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +4, Vol +1
Caratteristiche: For 15, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 9
Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +14, Osservare +4, Scalare +11
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (morning star)
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario o accompagna un gruppo o una banda di bugbear non camaleontici
Grado di Sfida: 3
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2



Bugbear camaleontico

Illustrazione di Raven Mimura

I bugbear camaleontici sono strani incroci di umanoidi e rettili. Come i loro affini bugbear, vivono cacciando le creature più deboli di loro.

Un bugbear camaleontico assomiglia molto a un normale bugbear, con la differenza che ha una lunga lingua prensile. La pelle e i peli possono cambiare colore per uniformarsi all'ambiente circostante.

I bugbear camaleontici parlano Goblin e Comune.

Combattimento

Come i loro simili più comuni, i bugbear camaleontici preferiscono attirare in imboscate i loro avversari ogni volta che è possibile. I bugbear camaleontici incantatori spesso usano le loro lingue per trasmettere incantesimi a contatto.

Abilità: Un bugbear camaleontico riceve un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi e un bonus razziale di +8 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Creare una creatura camaleontica

"Creatura camaleontica" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea, ad eccezione di un costrutto, non morto o elementale (a cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base").

Una creatura camaleontica utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne che come qui indicato.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura rimane lo stesso, ma ha il sottotipo rettile se è umanoide. La taglia rimane immutata.

Attacchi: Una creatura camaleontica ha un attacco di lingua con portata di 3 metri. Questo attacco non infligge danni, ma è particolarmente utile per trasmettere incantesimi a contatto.

Velocità: Una creatura camaleontica ha una velocità di scalare pari a metà della sua più alta velocità che non sia quella di volare. Se la creatura ha solo una velocità di volare, ha una velocità di scalare di 3 metri.

Qualità speciali: Una creatura camaleontica ha tutte le qualità speciali della creatura base, più visione crepuscolare.

Abilità: Una creatura camaleontica ha un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi e un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Siccome ha una velocità di scalare, una creatura camaleontica riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare anche se incalzata o minacciata.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Modificatore di livello: +1.

creatura infusa di faerzress

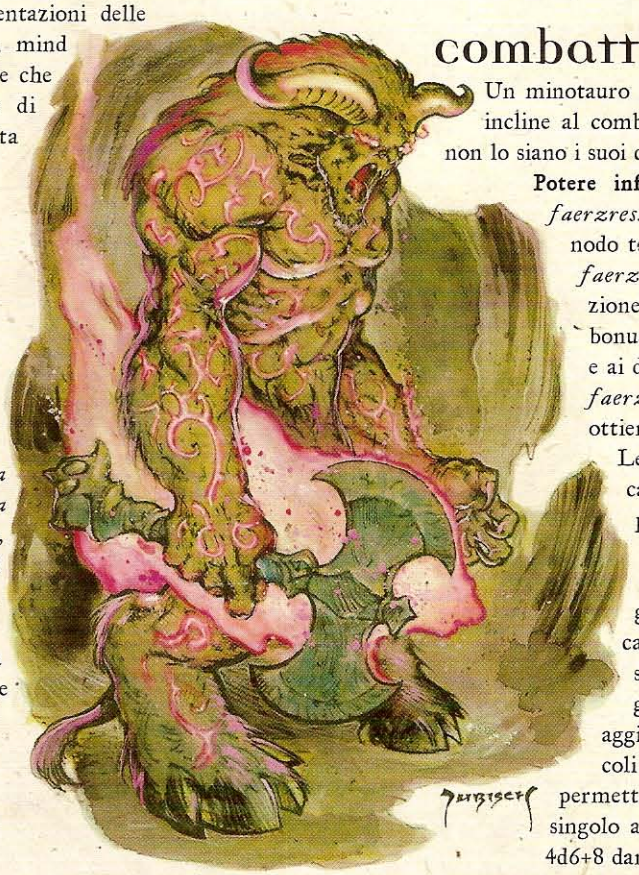
Una creatura infusa di *faerzress* è stata alterata magicamente per imbrigliare il potere delle radiazioni magiche invasive del Sottosuolo. Le creature infuse di *faerzress* a volte sono create deliberatamente mediante sperimentazioni delle razze del Sottosuolo, quali drow, mind flayer o phaerimm, ma le creature che semplicemente vivono in aree di potente *faerzress* qualche volta nascono con questo archetipo.

esempio di creatura infusa di faerzress

Questa creatura sembra un potente umano muscoloso ma è molto più alta. È coperta di pelliccia irsuta, e la testa cornuta sembra quella di un toro. Stranamente, alcuni disegni runici sono marchiati a fuoco nella pelle.

Questo esempio di creatura infusa di *faerzress* usa un minotauro come creatura base.

Umanoide mostruoso Grande
Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura*: 16 (-1 taglia, +2 deviazione, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +6/+14
Attacco*: Ascia bipenne +11 in mischia (2d8+8/x3) o corno +11 in mischia (1d8+6)
Attacco completo*: Ascia bipenne +11/+6 in mischia (2d8+8/x3) e corno +6 in mischia (1d8+4)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Potere infuso, carica poderosa 4d6+8
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, individuazione della *faerzress*, astuzia naturale, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +5
Caratteristiche: For 19, Des 10, Cos 15, Int 7, Sag 10, Car 8
Abilità: Ascoltare +7, Cercare +2, Intimidire +2, Osservare +7
Talenti: Attacco Poderoso, Seguire Tracce, Tempra Possente
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o banda (3-4)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Generalmente caotico malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +3
*In aree senza *faerzress*, ridurre la CA, i tiri per colpire e i tiri per i danni di 2 punti ognuno.



Minotauro infuso di faerzress

Illustrazione di Mike Dubisch

Una forza magica scorre nelle vene di un minotauro infuso di *faerzress*, e in nessun luogo il suo potere è così forte o i suoi scontri così feroci come in una regione di *faerzress*.

Come un normale minotauro, un minotauro infuso di *faerzress* è alto 2,1 metri e pesa all'incirca 350 kg. Un paio di lunghe corna spuntano dalla sua testa da toro, e la sua pelliccia arruffata è marchiata con strani simboli runici.

I minotauri infusi di *faerzress* parlano il Gigante.

combattimento

Un minotauro infuso di *faerzress* è ancora più incline al combattimento in mischia di quanto non lo siano i suoi cugini più comuni.

Potere infuso (Sop): In una regione di *faerzress* o all'interno dei confini di un nodo terrestre, un minotauro infuso di *faerzress* acquisisce un bonus di deviazione +2 alla Classe Armatura e un bonus di fortuna +2 ai tiri per colpire e ai danni. Se si allontana dall'area di *faerzress*, perde questi bonus, ma li ottiene di nuovo quando vi ritorna. Le statistiche del minotauro indicate sopra includono i bonus di potere infuso.

Carica poderosa (Str): Un minotauro infuso di *faerzress* generalmente inizia uno scontro caricando un avversario, abbassando la testa per mettere in gioco le sue possenti corna. In aggiunta ai normali benefici e pericoli di una carica, questa manovra permette alla creatura di compiere un singolo attacco con il corno che infligge 4d6+8 danni.

Individuazione della faerzress (Str): Una creatura infusa di *faerzress* è intimamente familiare con le sezioni del Sottosuolo stracolme di *faerzress*. Può capire immediatamente se si trova in un'area influenzata dalla *faerzress*.

Astuzia naturale (Str): Come i normali minotauri, un minotauro infuso di *faerzress* possiede un'astuzia e una capacità di logica innate. Quest'astuzia lo rende immune a incantesimi *labirinto*, impedisce che possa mai perdersi e lo rende capace di seguire le tracce dei nemici. Inoltre, un minotauro infuso di *faerzress* non viene mai colto alla sprovvista.

Tiri salvezza: Un minotauro infuso di *faerzress* riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro tutti gli incantesimi e gli effetti di divinazione.

Abilità: Un minotauro infuso di *faerzress* riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Creare una creatura infusa di faerzress

"Creatura infusa di *faerzress*" è un archetipo acquisito o ereditato che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea (a cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base").

Una creatura infusa di *faerzress* utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne che come qui indicato.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura rimane lo stesso. La taglia è immutata.

Qualità speciali: Una creatura infusa di *faerzress* ha tutte le qualità speciali della creatura base, più individuazione della *faerzress* e potere infuso.

Individuazione della faerzress (Str): Una creatura infusa di *faerzress* è intimamente familiare con le sezioni del Sottosuolo stracolme di *faerzress*. Può capire immediatamente se si trova in un'area influenzata dalla *faerzress*.

Potere infuso (Sop): In una regione di *faerzress* o all'interno dei confini di un nodo terrestre, la creatura infusa di *faerzress* acquisisce un bonus di deviazione +2 alla Classe Armatura e un bonus di fortuna +2 ai tiri per colpire e ai danni. Se si allontana dall'area di *faerzress*, perde questi bonus, ma li ottiene di nuovo quando vi ritorna.

Tiri salvezza: Una creatura infusa di *faerzress* riceve un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro tutti gli incantesimi e gli effetti di divinazione.

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +1.

Modificatore di livello: +1.



Draco dei portali

Illustrazione di Wayne England

Draco dei portali

Drago Piccolo
Dadi Vita: 5d12+5 (37 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 12 m (8 quadretti), scavare 6 m, volare 27 m (media)
Classe Armatura: 18 (+1 taglia, +2 Des, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 16
Attacco base/Lotta: +5/+2
Attacco: Morso +7 in mischia (1d6+1)
Attacco completo: Morso +7 in mischia (1d6+1) e 2 artigli +2 in mischia (1d4)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Arma a soffio, capacità magiche
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità a *sonno* e paralisi, visione crepuscolare, *salto dei portali*, visione dei *portali*
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +4
Caratteristiche: For 13, Des 14, Cos 12, Int 15, Sag 11, Car 14
Abilità: Ascoltare +8, Camuffare +2 (+4 recitazione), Concentrazione +9, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +18, Osservare +8, Raggirare +10, Sapienza Magica +10 (+12 decifrando pergamene), Utilizzare Oggetti Magici +10 (+12 pergamene)
Talenti: Capacità Magica Rapida (*salto dei portali*), Iniziativa Migliorata, Percezione dei Portali[B]
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, paio (2)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Spesso neutrale malvagio
Avanzamento: 6-8 DV (Piccolo); 9-11 DV (Medio); 12-15 DV (Grande)
Modificatore di livello: +3

Un drago color grigio chiaro, lungo all'incirca 1,2 metri, spiega le ali. Spalanca una bocca immensa, mostrando i suoi denti appuntiti.

I drachi dei portali considerano i *portali* una infinita fonte di divertimento, piacere e cibo.

Un draco dei portali assomiglia a un drago di rame come forma, ma come comportamento non potrebbe essere più diverso. Ai drachi dei portali mancano la bontà, l'astuzia e il senso dell'umorismo dei draghi di rame. La pelle di un draco dei portali è di colore grigio pietra.

Un draco dei portali generalmente stabilisce la propria tana in una caverna isolata dotata di un *portale*. Con il suo potere di visione dei *portali*, osserva attraverso il suo *portale* verso altri *portali* che conosce alla ricerca di vittime potenziali. Di solito cerca piccoli gruppi o individui che trasportino evidenti oggetti magici (come spade brillanti, *pietre magiche* oppure una *scopa volante*).

I drachi dei portali parlano Draconico e Sottocomune.

Combattimento

I drachi dei portali sfruttano tattiche mordi e fuggi quando combattono, ma raramente iniziano uno scontro a meno che non si sentano sicuri della vittoria. I drachi dei portali usano incantesimi, capacità magiche e oggetti magici che potenzino le loro capacità, e generalmente sono ben preparati al combattimento. La tattica preferita di un draco dei portali è di compiere un attacco fulmineo contro un piccolo gruppo o individuo, di solito iniziando con la sua arma a soffio.

Arma a soffio (Sop): Cono di gas velenoso di 12 metri, una volta ogni 1d4 round (ma non più di cinque volte al giorno); danni iniziali 1d4 Forza, danni secondari privo di sensi, Tempra CD 13 nega. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del magico*; 1 volta al giorno - *immagine speculare, sfocatura*. Livello dell'incantatore pari ai Dadi Vita.

***Salto dei portali* (Mag):** Quattro volte al giorno, un draco dei portali può entrare in qualsiasi *portale* e uscire da un qualsiasi altro *portale* attraverso cui abbia già viaggiato. Livello dell'incantatore pari ai Dadi Vita.

Visione dei *portali* (Sop): Un draco dei portali può guardare attraverso qualsiasi portale e vedere all'esterno di un qualsiasi altro *portale* attraverso cui abbia già viaggiato. Questo effetto non cambia le percezioni né le proprietà del *portale* sull'altro lato. Un draco dei portali non può lanciare incantesimi attraverso un *portale*. Livello dell'incantatore pari ai Dadi Vita.

Abilità: Un draco dei portali riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

gloura

Folletto Medio
Dadi Vita: 7d6+14 (38 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 22 (+5 Des, +3 deviazione, +4 giaco di maglia in mithral), contatto 18, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +3/+3
Attacco: *Mazza leggera+1* +9 in mischia (1d6+1)
Attacco completo: *Mazza leggera+1* +9 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Incantesimi
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/ferro freddo, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, grazia ultraterrena
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +13, Vol +9
Caratteristiche: For 10, Des 21, Cos 14, Int 11, Sag 12, Car 17
Abilità: Ascoltare +11, Conoscenze (natura) +10, Diplomazia +5, Guarire +16, Intrattenere (strumenti a corda) +13, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Sopravvivenza +3 (+5 in ambienti naturali in superficie)
Talenti: Abilità Focalizzata (Guarire), Arma Accurata, Autosufficiente
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 7
Tesoro: Standard (più giaco di maglia in mithral e *mazza leggera+1*)
Allineamento: Spesso neutrale buono
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2



Gloura

Una bellissima creatura umanoide con ali da falena grigie, pelle argentata e grandi occhi neri compare davanti a voi. Indossa abiti semplici e tessuti a mano, e impugna una sottile mazza bianca.

I rari e delicati gloura sono i folletti del Sottosuolo. La potente magia di queste creature è più che sufficiente a mantenerle al sicuro dai loro nemici. Sono creature timide e schive che a volte possono essere udite mentre cantano o suonano un'arpa da caverna in lontananza, e creano canzoni di una bellezza mozzafiato. I gloura sono di natura gentile ed educata, e fanno il possibile per guarire tutti gli animali, umanoidi, umanoidi mostruosi feriti del Sottosuolo ai quali possono avvicinarsi tranquillamente.

Un gloura assomiglia a un umano dalla pelle argentata con occhi neri che sembrano fin troppo grandi per il suo viso. Sulla schiena spunta un paio ali grigie, simili a quelle di una falena. I gloura preferiscono abiti semplici, e molti trasportano strumenti musicali, spesso arpe da caverna.

Praticamente tutti gli abitanti del Sottosuolo, tranne i più malvagi, considerano i gloura con benevolenza. Popoli quali gli svirfneblin o gli slyth costruiscono piccoli santuari in cui lasciano doni di cibo, bevande e altri oggetti votivi per i folletti delle profondità che vivono nelle vicinanze delle loro tane. Le genti di comunità che non hanno guaritori esperti spesso portano qui i loro malati o moribondi, nella speranza che i folletti delle profondità possano avere compassione di loro e curarli.

I gloura parlano Comune, Silvano e Sottocomune.

combattimento

I gloura non amano combattere e preferiscono la fuga invece dello scontro. Considerano gli avventurieri di superficie come persone che potrebbero non essere così crudeli o rapaci come alcune razze native del Sottosuolo, di conseguenza spesso si avvicinano ad eroi del mondo di superficie per scambiare notizie e offrire aiuto.

Incantesimi: Un gloura lancia incantesimi arcani come un bardo di 7° livello.

Tipici incantesimi conosciuti (3/4/3/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *conoscere direzione, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, suono fantasma*; 1° - *charme su persone, cura ferite leggere, immagine silenziosa, ritirata rapida*; 2° - *calmare emozioni, cura ferite moderate, invisibilità, silenzio*; 3° - *charme sui mostri, distorsione*.

Grazia ultraterrena: Un gloura ottiene un bonus alla Classe Armatura e a tutti i tiri salvezza che è pari al suo modificatore di Carisma.

gloura corrotti

Anche se la maggior parte dei gloura è buona, alcuni di questi folletti si sono volti al male. I gloura corrotti hanno lo stesso aspetto di quelli benigni, e coltivano questa somiglianza come metodo per proteggere se stessi e intrappolare le loro vittime. I gloura corrotti sono individui capricciosi, malevoli, avidi e completamente malvagi. Cercano di acquisire ricchezze con qualsiasi mezzo, ma preferiscono l'inganno alla forza.

I gloura corrotti tendono ad essere nomadici, poiché tutti gli intrighi che ordiscono non possono mai essere perseguiti per troppo tempo. Per loro è pericoloso stabilirsi in qualche posto per più di poche decadi, siccome gli abitanti del luogo alla fine potrebbero accorgersene.

COMBATTIMENTO

I gloura corrotti usano i loro incantesimi per due scopi principali. Per ottenere altri alleati e potenziare le loro posizioni strategiche, usano incantesimi quali *charme sui mostri* o *estasiare*. Per eliminare temporaneamente i nemici pericolosi, usano incantesimi come *confusione*, *risata incontenibile di Tasha* o *sonno*.

Illustrazione di Matt Faulkner

Incantesimi: Un gloura corrotto lancia incantesimi arcani come un bardo di 7° livello.

Tipici incantesimi conosciuti (3/4/3/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luci danzanti, ninna nanna, suono fantasma*; 1° - *allineamento imperscrutabile, ipnosi, risata incontenibile di Tasha, sonno*; 2° - *cecità/sordità, estasiare, individuazione dei pensieri, invisibilità*; 3° - *charme sui mostri, confusione.*

Larva gigante

Parassita Piccolo
Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 6 m (4 quadretti)
Classe Armatura: 13 (+1 taglia, +1 Des, +1 naturale)
Attacco base/Lotta: +1/-5
Attacco: Morso +3 in mischia (1d6-2)
Attacco completo: Morso +3 in mischia (1d6-2)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +4, Vol +0
Caratteristiche: For 7, Des 13, Cos 13, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità: -
Talenti: Arma Accurata[B]
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario, coppia, mensa (3-5) o infestazione (6-11)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 3-4 DV (Medio); 5-8 DV (Grande)

Una larva delle dimensioni di un umano bambino si contorce e avanza dimenandosi sul terreno.

Le larve giganti sono le forme larvali dei vari insetti giganti. Siccome si nutrono di materia organica marcescente, generalmente si possono trovare vicino ai cadaveri di grosse creature quali idre, draghi, giganti e dinosauri, oltre che in grandi mucchi di escrementi o materia vegetale in decomposizione. Alcuni tipi di larve sono acquatici o anfibi.

Una larva gigante sembra un verme bianco o grigio. Ogni tanto qualcuna possiede zampe minuscole che la fanno sembrare un pallido bruco. Alcuni tipi di larve sono acquatici o anfibi.

La vita di una larva è molto corta. Il grasso corpo vermiforme è lungo all'incirca 30 cm quando esce dal suo bianco uovo scintillante. Nel corso di due settimane, cresce fino a raggiungere quasi i 90 cm di lunghezza, poi cambia nella sua forma di insetto adulto.

Combattimento

Le larve giganti di solito attaccano le creature viventi solo per autodifesa, ma se il cibo nella zona circostante inizia a scarseggiare, possono diventare dei predatori.

Tratti dei parassiti: Una larva gigante è immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Ha anche scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

Leviatano kuo-toa

Umanoide mostruoso Enorme (Acquatico)
Dadi Vita: 15d8+75 (142 pf)
Iniziativa: +5
Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 15 m
Classe Armatura: 28 (-2 taglia, +1 Des, +5 Sag, +14 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 28
Attacco base/Lotta: +15/+31
Attacco: Morso +22 in mischia (2d6+8/19-20) o artiglio +19 in mischia (1d6+4)
Attacco completo: Morso +22 in mischia (2d6+8/19-20) e 2 artigli +19 in mischia (1d6+4)
Attacchi speciali: Afferrare migliorato, stordire, inghiottire
Qualità speciali: Anfibio, scurovisione 18 m, immunità, eludere migliorato, vista acuta, cecità alla luce, resistenza all'elettricità 10, benedizione della Madre del Mare, scivolare, schivare prodigioso
Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +10, Vol +14
Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 21, Int 15, Sag 20, Car 10
Abilità: Artista della Fuga +9, Ascoltare +17, Cercare +18, Diplomazia +2, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +5, Nuotare +16, Osservare +21, Percepire Intenzioni +17, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce), Utilizzare Corde +1 (+3 con legami)
Talenti: Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (morso), Iniziativa Migliorata, Multiattacco, Tempra Possente
Ambiente: Acquatico temperato
Organizzazione: Solitario o enclave (1 leviatano più 2-13 kuo-toa, 2-5 kuo-toa sovrintendenti e 2-4 kuo-toa esecutori)
Grado di Sfida: 15
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre legale malvagio
Avanzamento: 16-45 DV (Enorme)



Leviatano kuo-toa

Questo rigonfio umanoide pisciforme ha il corpo squamoso di color grigio argenteo. Le braccia e le gambe sono sottili e piccole per la sua taglia, ma la bocca spalancata sembra abbastanza grande da ingoiare un cavallo.

Illustrazione di Joel Thomas

Un leviatano kuo-toa trascorre praticamente tutto il suo tempo in acqua, muovendosi lentamente con i suoi piedi a pinna. Si nutre di quasi tutte le creature marine che riesce a catturare, compresi gli inconsapevoli kuo-toa.

Un leviatano kuo-toa è alto all'incirca 6 metri e pesa sulle 10 tonnellate. Una larga bocca piena di più file di denti appuntiti come spilli spunta in modo prominente nella sua testa da pesce. Gli arti sono lunghi e sottili, e le mani e i piedi sono piatti e palmati.

I leviatani kuo-toa vengono creati da sovrintendenti o esecutori particolarmente dotati dalla stessa divinità Blibdoolpoolp. I kuo-toa venerano e rispettano i leviatani, e molti sognano di guadagnarsi una tale posizione agli occhi della Madre del Mare. Ben pochi oltre ai kuo-toa di più alto rango hanno mai l'onore (o l'orrore) di incontrare realmente un leviatano kuo-toa.

I leviatani kuo-toa parlano Kuo-Toa e Aquan.

combattimento

I leviatani kuo-toa generalmente stazionano in acque profonde, dove hanno maggiori possibilità di manovra. Le loro incursioni sulla terraferma sono rare e dettate solo da situazioni particolarmente estreme. Ovunque combattano, i leviatani kuo-toa sfruttano la loro enclave di kuo-toa comuni, sovrintendenti ed esecutori per sciamare sugli intrusi. Mentre gli avversari combattono per respingere l'orda di kuo-toa, il leviatano è libero di concentrare la sua attenzione sull'eliminazione di un nemico alla volta.

Afferrare migliorato (Str): Se un leviatano kuo-toa colpisce un avversario della sua stessa taglia o più piccolo con il suo attacco con il morso, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +31). Se riesce a trattenere, può tentare di inghiottire il nemico nel round successivo.

Stordire (Str): Cinque volte al giorno, un leviatano kuo-toa può tentare di stordire il suo avversario mediante un attacco con una delle sue armi naturali. Se l'avversario fallisce un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22, è stordito per 1 round oltre a subire i danni normali dall'attacco. La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggezza.

Inghiottire (Str): Un leviatano kuo-toa può tentare di inghiottire un avversario Grande o più piccolo che abbia afferrato effettuando con successo una prova di lotta. Una volta all'interno, l'avversario subisce 2d8+12 danni da schiacciamento più 2d6 danni da acido per round dai succhi gastrici del leviatano kuo-toa. Una creatura inghiottita può farsi strada utilizzando un'arma leggera tagliente o perforante per infliggere almeno 25 danni al tratto digerente del leviatano kuo-toa (CA 20). Una volta che la creatura è uscita, gli spasmi muscolari richiudono il buco, quindi un altro avversario inghiottito deve farsi strada per proprio conto.

Le interiora di un leviatano kuo-toa possono contenere 2 avversari Grandi, 4 Medi, 8 Piccoli, 32 Minuscoli, 128 Minuti o 512 Piccolissimi.

Anfibio (Str): Sebbene i leviatani kuo-toa respirino con le branchie, possono sopravvivere per un tempo indefinito sulla terraferma.

Immunità (Str): Un leviatano kuo-toa è immune a veleni e paralisi. Anche i vari incantesimi di *blocco* non hanno effetto su di lui, e la sua vista acuta individua automaticamente le finzioni per quello che sono realmente.

Eludere migliorato (Str): Quando è soggetto a un attacco che normalmente permetterebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, un leviatano kuo-toa non subisce alcun danno nel caso effettui con successo il tiro salvezza e danni dimezzati anche se lo fallisce.

Vista acuta (Str): Un leviatano kuo-toa ha una vista eccellente grazie ai suoi due occhi indipendenti. La sua vista è così acuta che può individuare un oggetto o creatura in movimento anche se invisibile o eterea. Solo rimanendo perfettamente immobili questi oggetti o creature possono evitare di essere notati dal leviatano kuo-toa.

Cecità alla luce (Str): L'improvvisa esposizione alla luce intensa (come la luce solare oppure un incantesimo *luce diurna*) acceca un leviatano kuo-toa per 1 round. Inoltre, la creatura è abbagliata mentre agisce in piena luce.

Benedizione della Madre del Mare (Str): Un leviatano kuo-toa ha un sesto senso che gli permette di evitare i colpi. La creatura ottiene un bonus alla Classe Armatura pari al suo bonus di Saggezza. Questo bonus si applica anche contro gli attacchi di contatto oppure quando il leviatano è colto alla sprovvista. Perde questo bonus solo quando è immobilizzato o indifeso.

Scivolare (Str): Un leviatano kuo-toa secerne una pellicola oleosa che lo rende difficile da afferrare o intrappolare. Le ragnatele, magiche o comuni, non hanno effetto sul leviatano kuo-toa, e generalmente può sgusciare via da molte altre forme di costrizione.

Schivare prodigioso (Str): Un leviatano kuo-toa mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA, anche quando colto alla sprovvista o colpito da un attaccante invisibile.

Abilità: Un leviatano kuo-toa riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Artista della Fuga e un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare. Ha un bonus razziale di +8 a qualsiasi prova di Nuotare effettuata per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Un leviatano kuo-toa può sempre scegliere di prendere 10 in una prova di Nuotare, anche se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di corsa mentre nuota, purché nuoti in linea retta.

Lith

Bestia magica Media (Terra)
Dadi Vita: 4d10+20 (42 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 12 m (8 quadretti)
Classe Armatura: 20 (+2 Des, +8 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 18
Attacco base/Lotta: +4/+7
Attacco: Artiglio +7 in mischia (1d4+3)
Attacco completo: 2 artigli +7 in mischia (1d4+3) e morso +5 in mischia (1d6+1) e corno +5 in mischia (1d6+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Poteri psionici
Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia, scurovisione 18 m, immobilità, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +6, Vol +1
Caratteristiche: For 16, Des 15, Cos 20, Int 6, Sag 11, Car 15
Abilità: Ascoltare +3, Nascondersi +7*, Osservare +3
Talenti: Allerta, Multiattacco
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 6
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 5-6 DV (Medio); 7-12 DV (Grande)
Modificatore di livello: +5

Un umanoide deforme con una testa cornuta vi si para davanti, piegando i potenti artigli. Sembra essere fatto di pietra.

Un lith è una creatura di pietra risvegliata con poteri psionici. I lith a volte vengono utilizzati da razze del Sottosuolo più potenti per servire in missioni speciali, come guardie delle carovane, oppure come guardiani di stanze del tesoro pagati profumatamente.

Un lith sembra una statua di pietra di un umanoide orribilmente deformato. Il corpo è pieno di protuberanze e a volte contorto, e le braccia sono lunghe e terminano con mani artigliate. Il volto indescrivibilmente brutto è sormontato da un paio di corna che spuntano sulla fronte. La pelle di un lith è del colore della pietra grezza.

Un lith può starsene appollaiato per un tempo indefinito senza muoversi e sorprendere i nemici che lo credono una statua. I lith non hanno bisogno di cibo, né acqua, né aria, e di conseguenza invece di divorare i loro nemici, si divertono a sfruttare i propri poteri psionici per seppellirli vivi (o morti) nella pietra.

I lith parlano Comune e Terran.

combattimento

I lith preferiscono utilizzare i loro poteri psionici di sorpresa, ma possono difendersi fisicamente se devono. Un lith usa i poteri psionici per ritirarsi nella pietra vicina se teme di essere sconfitto in uno scontro.

Poteri psionici (Mag): A volontà - *fondersi nella pietra*; 3 volte al giorno - *muro di pietra, passapareti*; 1 volta al giorno - *carne in pietra* (CD 18), *sfera di pietra* (CD 17). 6° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

*Nuovo incantesimo descritto in questo volume.

Immobilità (Str): Un lith può rimanere talmente immobile da sembrare una statua. Un osservatore deve effettuare con successo una prova di Osservare con CD 20 per notare che il lith in realtà è vivo.

Abilità: *Un lith riceve un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi quando è nascosto su uno sfondo di pietra lavorata.

Esterno Grande (Extraplanare, Male, Terra)
Dadi Vita: 15d8+75 (142 pf)
Iniziativa: +2
Velocità: 6 m (6 quadretti), scavare 15 m
Classe Armatura: 29 (-1 taglia, +2 Des, +18 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 27
Attacco base/Lotta: +15/+28
Attacco: Corno +23 in mischia (2d10+9)
Attacco completo: Corno +23 in mischia (2d10+9) e morso +21 in mischia (2d8+4 più veleno) e 2 schiaffi alari +21 in mischia (1d6+4) e 1 botta di coda +21 in mischia (2d6+4)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Veleno
Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, scivolare nella terra, immunità al fuoco, resistenza all'elettricità 10, percezione tellurica
Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +11, Vol +9
Caratteristiche: For 28, Des 14, Cos 21, Int 10, Sag 11, Car 10
Abilità: Ascoltare +18, Cercare +18, Conoscenze (dungeon) +18, Intimidire +18, Muoversi Silenziosamente +20, Nascondersi +16, Osservare +18, Sopravvivenza +18 (+20 seguendo tracce o sottoterra)
Talenti: Attacco Poderoso, Duro a Morire, Incalzare Potenziato, Incalzare, Multiattacco, Resistenza Fisica
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario o coppia
Grado di Sfida: 12
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: 16-21 DV (Grande); 22-45 DV (Enorme)



Lith

Illustrazione di Jim Pavelec

Questa creatura sembra una manta fatta di pietra. Si muove attraverso la terra e la roccia solide come un pesce nell'acqua.

La manta terrestre è un crudele esterno predatore proveniente dal Piano Elementale della Terra che ama cacciare e uccidere nei luoghi più profondi del Piano Materiale.

La pelle di una manta terrestre è ciottolosa e molto simile alla pietra. Il corpo appiattito, tanto largo quanto lungo, scivola attraverso la terra e la pietra come se fossero acqua. I prolungamenti delle ali sembrano corna demoniache e si protendono in avanti, perfette per incornare. La testa è priva di occhi, ma la bocca è piena di denti affilati come rasoi. Una manta terrestre di terra ha una lunga coda sferzante con uno spuntone osseo sulla punta.

Le mante terrestri parlano Comune e Terran.

combattimento

Le mante terrestri sono insolite in quanto possono digerire sia la terra che la carne. Sempre affamate, cacciano le creature di terra e i membri delle razze intelligenti native del Sottosuolo. Siccome possono muoversi così velocemente, le mante terrestri sono decisamente esperte nel caricare i nemici cogliendoli di sorpresa e incornando gli avversari rapidamente e senza alcuna pietà.

Veleno (Sop): Morso, Tempra CD 22, danni iniziali e secondari 1d6 danni al Carisma. Un avversario ridotto a Carisma 0 dal veleno della manta terrestre è pietrificato, come da un incantesimo *carne in pietra*.

Scivolare nella terra (Str): Una manta terrestre può scivolare attraverso pietra, terriccio o quasi qualsiasi altro tipo di terra, ad eccezione del metallo, altrettanto facilmente di quanto un pesce nuota nell'acqua. Il suo atto di scavare non lascia dietro di sé nessun tunnel né buco, e il suo passaggio non crea increspature né altri segni della sua presenza. Un incantesimo *muovere il terreno* lanciato su un'area occupata dalla manta terrestre la spinge indietro di 9 metri ma non ha altri effetti.

Percezione tellurica (Str): Una manta terrestre può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi creatura od oggetto entro 18 metri che sia in contatto con il terreno.



Manta terrestre

Modificatore di livello: +5

*La corazza di pietra è descritta nel Capitolo 5.

Di colore bianco cadaverico, questo massiccio umanoide deforme potrebbe essere enorme se non fosse per la sua postura compressa e dolorosamente accovacciata.

I maur sono giganti dalle spalle curve i cui eoni di vita sotterranea forzata li hanno trasformati in una razza ingobbita e rannicchiata di disperati sopravvissuti. A causa della loro postura ricurva, i maur a volte sono chiamati giganti gobbi.

Un maur sta quasi sempre rannicchiato. Le gambe sono più bestiali che umanoidi, con ginocchia inclinate all'indietro come quelle di uno sciacallo. La schiena incurvata e le ginocchia inclinate fanno sì che trascini le per terra nocche mentre si muove. La pelle di un maur è albina come i capelli lunghi fino alle spalle, e gli occhi sono pozzi neri grossi il doppio di quanto una creatura della sua struttura dovrebbe normalmente possedere. Un gigante gobbo di solito indossa una corta corazza e un gonnellino di maglie di pietra, anche se preferisce avere i piedi nudi. Molti maur indossano diademi e amuleti di pietre molto levigate e si decorano ulteriormente con glifi marchiati con cicatrici sulla pelle.

I maur di solito trasportano zaini sulle spalle. Una tipica borsa da maur contiene cibo, 1d4+1 punte di lancia di pietra, 3d4 oggetti comuni, una modesta quantità di monete (non più di 10d10 monete) e uno strumento musicale scolpito nella pietra. Le proprietà di un gigante gobbo generalmente sono semplici (se non decisamente primitive) e scolpite nella pietra, ma ben fatte e conservate.

I maur parlano Comune, Gigante e Sottocomune.

Maur (gigante gobbo)

Gigante Grande (Terra)
Dadi Vita: 12d8+60 (114 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m in corazza di pietra* (6 quadretti); base 12 m, scavare 1,5 m
Classe Armatura: 23 (-1 taglia, +9 naturale, +5 corazza di pietra), contatto 9, colto alla sprovvista 23
Attacco base/Lotta: +9/+20
Attacco: Martello da guerra Enorme +15 in mischia (2d8+10/x3)
Attacco completo: Martello da guerra Enorme +15/+10 in mischia (2d8+10/x3)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Capacità magiche, urlo nel tunnel
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, arma sovrabbondante, potenza distesa
Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +4, Vol +7
Caratteristiche: For 25, Des 10, Cos 20, Int 16, Sag 17, Car 17
Abilità: Artista della Fuga +15, Ascoltare +18, Nascondersi +14 [+10 disteso], Osservare +18, Scalare +22, Utilizzare Corde +0 (+2 con legami)
Talenti: Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Riflessi in Combattimento, Spingere Migliorato
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-5), squadra (6-9 più 35% non combattenti), gruppo di caccia (6-9 più 1 anziano) o tribù (21-30 più 35% non combattenti più 1-3 anziani e 3-6 orsi delle caverne crudeli)
Grado di Sfida: 11
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio

combattimento

I maur usano armi e capacità magiche invece di scagliare macigni, siccome quest'attività è decisamente difficile negli stretti passaggi sotterranei contorti. Mentre è ingobbito, un maur è incapace di utilizzare le sue piene capacità fisiche e magiche. Tuttavia, quando è in uno spazio di almeno 6 metri di altezza, può distendere la sua forma rattrappita, aumentando drasticamente la propria portata e l'intervallo di minaccia, insieme al suo morale in generale e all'accesso ai suoi poteri innati.

Capacità magiche: 2 volte al giorno - *fondersi nella pietra, movimenti del ragno, muovere il terreno.* 15° livello dell'incantatore.

Urlo nel tunnel (Sop): Una volta al giorno, un maur può urlare all'interno di qualsiasi barriera di pietra o di terra naturale (come in un tunnel di terra o un edificio di pietra). L'urlo riempie di energia sonora un cono di 18 metri. Qualsiasi creatura all'interno di quest'area è stordita per 1 round, assordata per 4d6

Illustrazione di Richard Sardinha

round e subisce 10d6 danni. Un tiro salvezza sulla Tempra con CD 21 nega gli effetti di stordimento e sordità e dimezza i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Arma sovrabbondante (Str): Un maur può impugnare un'arma a due mani come se fosse a una mano e un'arma a una mano come se fosse leggera.

Potenza distesa (Sop): Quando è in un posto di almeno 6 metri di altezza sufficiente a contenere una creatura con spazio di 4,5 metri, un maur può distendersi dalla sua posizione ricurva e ingobbita come azione standard. Distendersi è un'esperienza agonizzante e disarticolante per il maur, anche se apprezza il cambiamento. Mentre è completamente disteso, il maur ottiene un bonus di +6 alla Forza, un bonus di +6 alla Costituzione e un bonus morale di +4 alla CA e ai tiri salvezza. Le statistiche cambiano rispetto a quelle sopraindicate come segue: gigante Enorme; 12d8+96; pf 150; CA 26 (contatto 12, colto alla sprovvista 26), Lotta +27, Att +17 in mischia (2d8+15/x3, martello da guerra Enorme); Att completo +17/+12 in mischia (2d8+15/x3, martello da guerra Enorme); Spazio/Portata 4,5 m/4,5 m; TS Temp +20, Rifl +8, Vol +11; For 31, Cos 26; Nascondersi +2, Scalare +20. La CD del tiro salvezza per il suo attacco di urlo nel tunnel diventa 24. Un maur può trascorrere 10 round disteso ogni giorno prima di essere costretto a ritornare nella sua precedente posizione ingobbita.



Maur

Capacità magiche distese: Queste capacità sono disponibili solo mentre il maur è disteso - 1 volta al giorno: *catena di fulmini* (CD 19), *invocare il fulmine* (CD 16). 15° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

società dei maur

Discendenti di una banda esule di giganti delle tempeste imprigionati nella terra per crimini da tempo dimenticati, i maur hanno impiegato molte migliaia di anni per giungere al loro attuale stato di degenerazione fisica. Ciononostante, tentano di conservare parte della somma cultura dei loro antenati, quindi non sono le creature brutali e animalesche che sembrano. Ma anche se sono disperati nel tentativo di far progredire la loro cultura, sono ancora più accaniti nell'ottenere la libertà. Nella loro enclave sotterranea, passano la maggior parte delle loro ore di veglia a respingere le incursioni dei mind flayer (che amano banchettare con grossi cervelli) e a raccogliere cibo. Chiunque venga incontrato fuori dalla loro prigione dimenticata con ogni probabilità è al servizio di qualche grande potere, lavorando per pagare i propri debiti di libertà.

mezzo-illithid

I mezzo-illithid sono le progenie di mind flayer e varie altre creature. Molto spesso, tali progenie vengono formate mediante alterazione magica del processo riproduttivo della creatura ospite, piuttosto che attraverso l'accoppiamento diretto.

esempio di mezzo-illithid (testimone mentale)

Questo incubo di occhi e tentacoli sferzanti vola sul terreno senza un evidente sostegno.

Questo esempio di mezzo-illithid (chiamato testimone mentale) usa un beholder come creatura base.

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 11d8+44 (93 pf)
Iniziativa: +6
Velocità: 1,5 m (1 quadretto), volare 6 m (buona)
Classe Armatura: 27 (-1 taglia, +2 Des, +16 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 24
Attacco base/Lotta: +8/+12
Attacco: Raggi oculari +9 contatto a distanza o tentacolo +2 in mischia (1d6)
Attacco completo: Raggi oculari +9 contatto a distanza e quattro tentacoli +2 in mischia (1d6)
Spazio/Portata: 3 m/1,5 m
Attacchi speciali: Estrarre, raggi oculari, afferrare migliorato, *flagello mentale*, poteri psionici
Qualità speciali: Visione a 360°, cono di anti-magia, scurovisione 18 m, volare, resistenza agli incantesimi 21
Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +5, Vol +13
Caratteristiche: For 10, Des 14, Cos 18, Int 21, Sag 19, Car 19
Abilità: Ascoltare +20, Cercare +23, Conoscenze (arcane) +19, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +12, Osservare +24, Sapienza Magica +14, Sopravvivenza +4 (+6 seguendo tracce), Utilizzare Oggetti Magici +4 (+6 pergamene)
Talenti: Allerta[B], Attacco in Volo, Iniziativa Migliorata, Tempra Possente, Volontà di Ferro
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-6)
Grado di Sfida: 16
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Generalmente legale malvagio
Avanzamento: 12-16 DV (Grande); 17-33 DV (Enorme)
Modificatore di livello: -

Un testimone mentale è una sfera del diametro di 1,8 metri dominata da un occhio centrale e da una piccola fauce da lampreda. Dieci occhi più piccoli attaccati a peduncoli spuntano dalla sommità della sfera, insieme a quattro tentacoli contorcenti.

I testimoni mentali parlano il loro linguaggio e il Comune, inoltre possono comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio.

Illustrazione di Wood Ramsdell

combattimento

I testimoni mentali iniziano uno scontro usando *flagello mentale* sui loro nemici, poi proseguono con i loro devastanti raggi oculari. Generalmente si trattengono dal tentare di estrarre i cervelli delle creature che non sono state stordite né in altro modo intontite.

Estrarre (Str): Un testimone mentale che inizia il proprio turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati ad un avversario ed effettua con successo una prova di lotta estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo all'istante quella creatura. Questo potere è inutile contro costrutti, elementali, melme, vegetali e non morti. L'estrazione non è istantaneamente fatale per i nemici con più teste, quali ettin e idre.

Raggi oculari (Sop): Ognuno dei dieci piccoli occhi di un testimone mentale può produrre un raggio magico una volta per round come azione gratuita. Durante un singolo round, la creatura direziona solo tre raggi oculari contro bersagli in un qualsiasi angolo di 90° (in alto, davanti, dietro, a sinistra, a destra o in basso). Gli occhi rimanenti devono essere direzionati contro bersagli in altre angolazioni oppure non esserlo affatto. Un testimone mentale può inclinare e rigirare il proprio corpo ogni round per cambiare quali raggi puntare in qualsiasi angolazione.

L'effetto di ogni occhio assomiglia a un incantesimo (13° livello dell'incantatore), ma segue le regole per un raggio (vedi "Dirigere un incantesimo" nel *Manuale del Giocatore*). Ogni raggio ha un raggio di azione di 45 metri e una CD al tiro salvezza di 19. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. I dieci raggi sono *carne in pietra, charme su persone, charme sui mostri, disintegrazione, dito della morte, infliggi ferite moderate, lentezza, paura, sonno* e *telecinesi*. Vedi la descrizione del "Beholder" nel *Manuale dei Mostri* per maggiori informazioni.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un testimone mentale deve colpire una creatura della sua stessa categoria di taglia o più piccola con il suo attacco con i tentacoli. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenerlo e attacca il tentacolo alla testa dell'avversario. Un testimone mentale può afferrare una creatura Enorme o superiore, ma solo se può in qualche modo raggiungerne la testa. Se un testimone mentale inizia il proprio turno con almeno un tentacolo attaccato, può tentare di attaccare i tentacoli rimanenti con una singola prova di lotta. L'avversario può sfuggire con una singola prova riuscita di lottare oppure di Artista della Fuga, ma il testimone mentale ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo che era attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

***Flagello mentale* (Mag)**: Una volta al giorno, un testimone mentale può produrre un *flagello mentale* in un cono lungo 12 metri. Chiunque sia colto all'interno di quest'area deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 oppure essere stordito per 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello.



Testimone mentale

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno: *charme sui mostri* (CD 18), *individuazione dei pensieri, levitazione, suggestione* (CD 17). 8° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Visione a 360° (Str): I molti occhi di un testimone mentale gli forniscono un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare, e non può essere attaccato ai fianchi.

Cono di anti-magia (Sop): L'occhio centrale di un testimone mentale produce continuamente un cono di 45 metri di anti-magia. Questo funziona esattamente come un *campo anti-magia* (13° livello dell'incantatore). Tutti i poteri e gli effetti magici e soprannaturali all'interno del cono vengono soppressi, anche i raggi oculari del testimone stesso. Una volta ogni round, durante il suo turno, il testimone mentale decide se il cono di anti-magia è attivo oppure no (il testimone mentale disattiva il cono chiudendo l'occhio centrale).

Volare (Str): Il corpo di un testimone mentale fluttua naturalmente. Questa capacità di fluttuare gli permette di volare ad una velocità di 6 metri e gli garantisce un effetto permanente di *caduta morbida* (come per l'incantesimo) con raggio di azione personale.

Telepatia (Sop): Un testimone mentale può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio.

creare un mezzo-illithid

"Mezzo-illithid" è un archetipo ereditato che può essere applicato a qualsiasi creatura corporea che non sia un costrutto (a cui d'ora in avanti ci si riferirà col termine "creatura base").

Un mezzo-illithid utilizza tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base tranne che come qui indicato.

Taglia e tipo: Il tipo della creatura cambia in aberrazione. La taglia è immutata. Non ricalcolare il bonus di attacco base né i tiri salvezza.

Dadi Vita: Il Dado Vita razziale della creatura base cambia a d8. Non aumentano i DV di classe.

Classe Armatura: L'armatura naturale aumenta di +1.

Attacchi: Un mezzo-illithid perde il suo attacco col morso (se ne ha uno) ma acquisisce quattro attacchi con i tentacoli (se non li aveva già) in aggiunta ai rimanenti attacchi della creatura base.

Danni: Se la creatura base non possiede attacchi con i tentacoli, utilizzare il valore di danni indicato sotto. Altrimenti, utilizzare i valori sotto o i danni della creatura base, quale sia il migliore.

Taglia	Danni da tentacolo
Piccolissima	-
Minuta	1
Minuscola	1d2
Piccola	1d3
Media	1d4
Grande	1d6
Enorme	1d8
Mastodontica	2d6
Colossale	2d8

Illustrazione di Raven Mimura

Attacchi speciali: Un mezzo-illithid conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e acquisisce i seguenti attacchi speciali addizionali.

Estrarre (*Str*): Un mezzo-illithid che inizia il proprio turno con tutti e quattro i tentacoli attaccati ad un avversario ed effettua con successo una prova di lotta estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo all'istante quella creatura. Questo potere è inutile contro costrutti, elementali, melme, vegetali e non morti. L'estrazione non è istantaneamente fatale per i nemici con più teste, quali ettin e idre.

Afferrare migliorato (*Str*): Per usare questa capacità, un mezzo-illithid deve colpire una creatura di taglia Piccola, Media o Grande con il suo attacco con i tentacoli. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenerlo e attacca il tentacolo alla testa dell'avversario. Un mezzo-illithid può afferrare una creatura Enorme o superiore, ma solo se può in qualche modo raggiungerne la testa. Se un mezzo-illithid inizia il proprio turno con almeno un tentacolo attaccato, può tentare di attaccare i tentacoli rimanenti con una singola prova di lotta. L'avversario può sfuggire con una singola prova riuscita di lotta oppure di Artista della Fuga, ma il mezzo-illithid ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo che era attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

Flagello mentale (*Mag*): Una volta al giorno, un mezzo-illithid può produrre un *flagello mentale* in un cono lungo 12 metri. Chiunque sia colto all'interno di quest'area deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà dei Dadi Vita razziali del mezzo-illithid + modificatore di Car) oppure essere stordito per 1d4 round. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello.

Poteri psionici (*Mag*): Un mezzo-illithid con un punteggio di Intelligenza o di Saggezza di 8 o più dopo aver applicato i modificatori ai punteggi di caratteristica indicati sotto possiede i poteri psionici elencati sotto. 8° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo + modificatore di Car.

Livello del personaggio	Poteri psionici
1°-2°	Individuazione dei pensieri 3 volte al giorno
3°-4°	*Suggestione* 3 volte al giorno
5°-6°	*Levitare* 3 volte al giorno
7° o più	Charme sui mostri 1 volta al giorno

Qualità speciali: Un mezzo-illithid ha tutte le qualità speciali della creatura base, più quelle che seguono.

Scurovisione (*Str*): Un mezzo-illithid ha scurovisione fino a una distanza 18 metri oppure la scurovisione della creatura base, quale sia la migliore.

Resistenza agli incantesimi (*Str*): Un mezzo-illithid ha una resistenza agli incantesimi pari a 10 + i suoi Dadi vita razziali.

Caratteristiche: Aumentano rispetto a quelle della creatura base come segue: Int +4, Sag +4, Car +4.

Ambiente: Sotterranei.

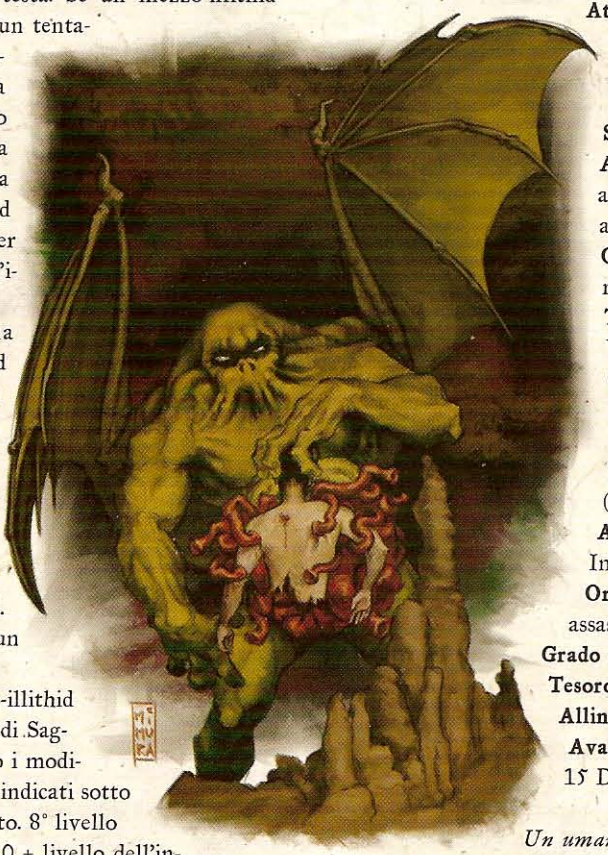
Organizzazione: La stessa della creatura base (fino a un massimo di circa 10 creature) o culto (6-10 più 3-5 mind flayer).

Grado di Sfida: Lo stesso della creatura base +3.

Allineamento: Sempre malvagio (qualsiasi).

orrore ineffabile

Aberrazione Grande
Dadi Vita: 5d8+15 (37 pf)
Iniziativa: +1
Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 18 m (buona)
Classe Armatura: 18 (-1 taglia, +1 Des, +8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +3/+11
Attacco: Schianto +7 in mischia (1d4+4)
Attacco completo: 2 schianti +7 in mischia (1d4+4)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Intestino aderente, risucchio di sangue, afferrare migliorato
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, resistenza agli incantesimi 16
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +2, Vol +4
Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 16, Int 8, Sag 10, Car 4
Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4
Talenti: Arma Focalizzata (schianto), Combattere alla Cieca
Ambiente: Sotterranei (Sottosuolo Inferiore o Intermedio)
Organizzazione: Solitario, coppia o assassinio (3-12)
Grado di Sfida: 5
Tesoro: Standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: 6-10 DV (Grande); 11-15 DV (Enorme)



Orrore ineffabile

Un umanoide grande come un ogre e con ali da pipistrello si rannicchia davanti a voi. Una massa di intestini attorcigliati e serpentiformi fuoriesce dal punto in cui dovrebbe esserci l'addome.

Queste creature disgustose vivono nel Sottosuolo Inferiore e Intermedio, dove sistematicamente terrorizzano gli abitanti. Interi villaggi ogni tanto vengono spopolati da queste creature, perché un assassinio di orrori ineffabili uccide tutti gli abitanti oppure perché quelli che sopravvivono ai primi attacchi decidono di andarsene.

Un orrore ineffabile sembra un incrocio tra un umano, un pipistrello e un mind flayer (o forse un nido di serpenti che si contorcono).

Gli orrori ineffabili parlano il Sottocomune, ma raramente si fermano a chiacchierare.

Illustrazione di Raven Mimura

combattimento

Un orrore ineffabile generalmente si affida alla propria forza fisica per afferrare un nemico e risucchiarne il sangue. È un combattente tenace che preferisce attaccare lo stesso bersaglio fino a che non muore lui o la sua vittima. Gli orrori ineffabili molto spesso viaggiano in grandi greggi, chiamati assassini, e sfruttano tattiche di gruppo (in particolare gli attacchi ai fianchi) a proprio vantaggio.

Intestino aderente (Str): Con una prova di lotta effettuata con successo, l'intestino contorcente di un orrore ineffabile aderisce al corpo dell'avversario in lotta. L'intestino che ha aderito può essere rimosso solo evitando di essere coinvolto nella lotta.

Risucchio di sangue (Str): L'intestino di un orrore ineffabile dopo che ha aderito succhia il sangue, infliggendo 1d4+1 danni alla Costituzione ogni round che il mostro rimane attaccato alla sua preda. Le creature immuni ai colpi critici sono immuni alla capacità di risucchio di sangue del mostro. L'orrore ineffabile di solito non smette di succhiare il sangue fino a che la sua vittima non muore.

Afferrare migliorato (Str): Se un orrore ineffabile colpisce un avversario della sua stessa taglia o più piccolo con un attacco di schianto, infligge danni normali e tenta di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità (bonus di lotta +11). Se riesce a trattenere, l'intestino aderisce al nemico (vedi "Intestino aderente", sopra).

phaerlock

Umanoide Medio (Rettile)
Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)
Iniziativa: +0
Velocità: 9 m (6 quadretti)
Classe Armatura: 17 (+7 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 17
Attacco base/Lotta: +1/+3
Attacco: Artiglio +3 in mischia (1d4+2)
Attacco completo: 2 artigli +3 in mischia (1d4+2) e morso +1 in mischia (1d4+1)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Condividere dolore
Qualità speciali: Visione a 360°, trattenere il fiato
Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +3, Vol +0
Caratteristiche: For 15, Des 10, Cos 14, Int 9, Sag 11, Car 14
Abilità: Ascoltare +2, Cercare +1, Equilibrio +4, Nuotare +6, Osservare +5, Saltare +6
Talenti: Multiattacco
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, coppia o sortita (3-4)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: 50% monete; 50% beni; 50% oggetti
Allineamento: Generalmente neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +2

Questo umanoide è ricoperto di piastre da armature color sangue. I quattro occhi penetranti nella sua testa bestiale gli forniscono una visione circostante delle prede potenziali.

Generati dai lucertoloidi mediante potenti magie, i phaerlock sono nomadi solitari in un perpetuo tormento doloroso: un sottoprodotto degli accoppiamenti che i loro antenati subirono per



Phaerlock

Illustrazione di Vince Locke

mano dei phaerimm. Perfino la semplice azione di respirare per un phaerlock è un'agonia: una situazione che non porta certo ad una vita lunga e fruttuosa. Alcuni phaerlock imparano trucchi mentali per tenere sotto controllo il dolore. Gli altri vagano per i tunnel del Sottosuolo, bramando di condividere la loro sofferenza con altre creature senzienti.

Un tipico phaerlock è alto all'incirca tra 1,8 e 2,1 metri e pesa dai 100 ai 125 kg. Sembra un incrocio tra un umano molto muscoloso e una lucertola, con il corpo coperto da dure piastre cremisi, che ricordano più la pelle di un beholder che non delle scaglie. I quattro occhi acquosi sono equamente distanziati intorno alla testa, e la bocca sporgente è piena di denti appuntiti. Un phaerlock ha mani artigliate e una coda da rettile.

I phaerlock parlano Draconico e Sottocomune.

combattimento

I phaerlock preferiscono paralizzare i loro nemici con il dolore da una certa distanza prima di sfruttare gli artigli e i denti.

Condividere dolore (Sop): Come azione standard, un phaerlock può fissare il proprio sguardo su un singolo avversario entro 9 metri. Questo sguardo paralizza il bersaglio con un orribile dolore per 1 round e lo lascia scosso per 2d4 round dopo che la paralisi si è esaurita (Tempra CD 13 nega entrambi gli effetti). La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Costrutti, elementali, melme, vegetali e non morti sono immuni a questa capacità.

Visione a 360° (Str): Un phaerlock è eccezionalmente all'erta e circospetto. I molti occhi gli forniscono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare e Osservare, e non può essere attaccato ai fianchi.

Trattenere il fiato (Str): Come diretta conseguenza della sua perduta eredità acquatica, un phaerlock può trattenere il fiato per un numero di round pari a quattro volte il suo punteggio di

Costituzione prima di rischiare di annegare (vedi la regola dell'"Annegamento" nella *Guida del DUNGEON MASTER*).

Abilità: Grazie alla sua coda, un phaerlock riceve un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio, Nuotare e Saltare.

scarafaggio gigante

Parassita Medio
Dadi Vita: 4d8+12 (30 pf)
Iniziativa: +4
Velocità: 12 m (8 quadretti), scalare 12 m
Classe Armatura: 20 (+4 Des, +6 naturale)
Attacco base/Lotta: +3/+8
Attacco: Morso +8 in mischia (1d6+7)
Attacco completo: Morso +8 in mischia (1d6+7)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: Fetore
Qualità speciali: Scurovisione 18 m, olfatto acuto, percezione tellurica, tratti dei parassiti
Tiri salvezza: Temp +7, Rifl +5, Vol +1
Caratteristiche: For 21, Des 18, Cos 16, Int -, Sag 10, Car 2
Abilità: -
Talenti: -
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Solitario, sciame (3-10) o aggregazione (11-20)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 5-8 DV (Medio); 9-12 DV (Grande)

Uno scarafaggio lungo quasi due metri muove lentamente le antenne.

Estremamente pericolosi, gli scarafaggi giganti sono veloci, resistenti e robusti. Generalmente vivono in aree vicine all'acqua, dove spesso si può trovare materia organica in putrefazione. In realtà gli scarafaggi nascono in qualsiasi luogo che offra almeno un po' di calore.

Il carapace di uno scarafaggio gigante può essere marrone, nero o grigio. Il corpo è oblungo e le appendici comprendono sei zampe e un paio di antenne molto lunghe. L'esoscheletro di solito ha un aspetto lucido od oleoso a causa delle sue secrezioni.

Certi scarafaggi giganti possono volare con una manovrabilità media e una velocità di volare di 18 metri.

combattimento

Gli scarafaggi giganti sono molto più aggressivi dei loro cugini di taglia normale, attaccando in modo guerresco praticamente tutto ciò che si muove.



Scarafaggio gigante

Illustrazione di Mike Dubisch

Fetore (Str): Uno scarafaggio gigante secerne sostanze chimiche oleose che quasi ogni forma di vita animale trova rivoltanti. Ogni creatura (ad eccezione degli scarafaggi) entro 9 metri dallo scarafaggio gigante deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o essere nauseata per 1d4 round. Indipendentemente dal risultato del tiro salvezza, la creatura non può più essere soggetta al fetore di nessuno scarafaggio gigante per 1 ora. La CD del tiro salvezza è basato sulla Costituzione.

Percezione tellurica (Str): Uno scarafaggio gigante può percepire automaticamente la posizione di qualsiasi creatura od oggetto entro 18 metri che sia in contatto con il terreno.

Tratti dei parassiti: Uno scarafaggio gigante è immune a tutti gli effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Ha anche scurovisione fino a una distanza di 18 metri.

Abilità: Uno scarafaggio gigante riceve un bonus razziale di +12 alle prove di Scalare. (Questa cifra include il bonus razziale per una velocità di scalare naturale.) Può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare anche quando incalzato o minacciato. Uno scarafaggio gigante riceve anche un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi e un bonus razziale di +6 alle prove di Muoversi Silenziosamente.

Esplorare il Sottosuolo

Cosa striscia attraverso i bui corridoi lunghi chilometri e chilometri sotto la luminosa superficie del mondo? Quali segreti di sapienza antica giacciono dietro a barriere ormai fredde di magma solidificato? Quali pericoli e terrori attendono coloro che sono abbastanza folli da avventurarsi in un ambiente così lugubre e pericoloso? Gli avventurieri provenienti da tutto il Faerûn sfidano le profondità del Sottosuolo in cerca di fama, fortuna e potere, ma anche troppo spesso trovano solo la morte... o un destino ancora peggiore.

Geologia e ambiente

Una caverna è un'apertura naturale nella roccia abbastanza larga perché le creature riescano a entrare. Il Sottosuolo, tanto per semplificare, è composto da una rete collegata di parecchi sistemi di caverne titaniche. Grandi porzioni di esso corrispondono alla definizione di "un'apertura naturale nella roccia", ma il Sottosuolo comprende anche aree di acque profonde che nascondono caverne coralline, sezioni di ghiaccio scavate in cui vivono delle creature, e luoghi in cui "si annidano" funghi, ossa o anche forme di pura forza.

Il terreno del Sottosuolo è dinamico e mutevole. Una mappa tracciata poche decadi or sono potrebbe mostrare tunnel che sono da lungo tempo collassati, o laghi che ora sono prosciugati. Il terreno può cambiare gradualmente nel corso di decadi, secoli e millenni, oppure molto rapidamente come conseguenza di un terremoto o un'eruzione vulcanica.

Topografia

Il mondo di superficie è segnato da grandi montagne, altopiani e vaste pianure. Il Sottosuolo non possiede alcuna di queste caratteristiche, ma ha connotazioni fisiche a lui peculiari. A differenza del mondo di superficie, il Sottosuolo è unicamente tridimensionale. Conoscere la direzione del nord non è sufficiente per spostarsi nei Reami di Sotto; un viaggiatore deve anche conoscere la profondità sottoterra della propria destinazione. È possibile trovare le giuste coordinate ma essere comunque parecchi chilometri troppo in basso o troppo in alto.

Molte delle caratteristiche del Sottosuolo possono essere spiegate come nulla più del risultato di forze puramente fisiche, anche se a volte su grande scala. Altre caratteristiche sarebbero improbabili o addirittura impossibili in mondi in cui la magia, gli elementali, gli interstizi planari e il capriccio divino non abbiano aiutato a modellare i luoghi più profondi.

Abissi

Vaste cavità vuote di impressionante portata, gli abissi di Faerûn sono caratteristiche rare che possono formare insuperabili barriere per i viaggiatori. Un abisso è semplicemente un grande spazio aperto, a volte largo molte dozzine di chilometri e virtualmente senza fondo. Alcuni abissi del Sottosuolo sono profondi svariati chilometri. La differenza tra un abisso e una volta (vedi sotto) è difficile da definire, ma come regola generale, un vasto spazio avvicinabile dai suoi limiti più alti è un abisso, lo stesso spazio raggiunto dal pavimento potrebbe essere descritto come una volta. Gli abissi tendono ad essere più grandi e più profondi rispetto alle aree che vengono considerate volte, ma non è sempre il caso.

Come le più dure montagne dei Reami di Sopra, gli abissi sono spesso completamente invalicabili a qualsiasi cosa non abbia le ali. Le civiltà del Sottosuolo confinanti con questi luoghi talvolta scavano camminatoi su più livelli per girare intorno al tremendo vuoto dell'abisso confinante, o scale infinite per scendere lungo le sue pareti.

Caverne

Forse la caratteristica topografica più comune nel Sottosuolo, un sistema di caverne è composto da una serie di caverne e passaggi che può estendersi per chilometri. Le caverne possono essere formate da parecchi metodi differenti, ma il più comune è l'azione dell'acqua corrente. I sistemi di caverne spesso virano, voltano, salgono e scendono in un modo esasperante, formando labirinti tridimensionali che scoraggiano anche i più determinati disegnatori di mappe.

Le caverne variano moltissimo in termini di abitabilità. Caverne vive che comprendono torrenti o fiumi sono piene di vita



Attraversare un abisso

Illustrazione di Stephen Tappin

(per gli standard del Sottosuolo) e spesso possono fornire sostentamento a popolazioni sorprendentemente grandi, in particolare di mostri improbabilmente grandi e feroci. Altre caverne possono essere desolazioni completamente vuote, prive di acqua e cibo.

Condotti

A volte i processi naturali formano fosse o pozzi profondi nella terra. Il condotto di una tale struttura potrebbe essere scavato dallo scorrere dell'acqua direttamente in una cascata sotterranea, oppure creato dall'attività vulcanica. A differenza di una forra o di un crepaccio, un condotto tende ad essere una caratteristica relativamente piccola (di solito con un diametro minore di un tiro di freccia), ma può scendere a strapiombo per diversi chilometri.

A causa della loro ampiezza relativamente ridotta, i condotti spesso servono per convogliare il movimento dell'aria tra differenti porzioni del Sottosuolo. In luoghi con condizioni estreme (ad esempio, un condotto vicino a una camera di magma surriscaldato), anche il movimento dell'aria può essere estremo. Venti ululanti possono ruggire attraverso un condotto in raffiche violente che potrebbero far impallidire un uragano. Talvolta, i sistemi di caverne "respirano" nel mondo di superficie, dando come risultato tremende folate di vento dentro e fuori dai condotti ogni giorno.

Crepacci

A differenza delle forre, i crepacci non sono formati dall'erosione. Invece, sono le cicatrici di tremendi sconvolgimenti nelle profondità della terra. I crepacci sono luoghi in cui vasti blocchi di pietra sorgono, si inabissano o scorrono l'uno sull'altro in cataclismi di molto tempo addietro e che hanno formato baratri spaventosi. I crepacci potrebbero essere lunghi dozzine o anche centinaia di chilometri, e a volte profondi parecchi chilometri, ma raramente sono molto larghi... la maggior parte è larga meno di un tiro di freccia.

I crepacci talvolta spaccano a metà caratteristiche già esistenti, come i sistemi di caverne, presentando così ostacoli formidabili alle creature che viaggiano attraverso queste caverne. Per riuscire a proseguire quando incontra un crepaccio, il viaggiatore deve salire o scendere scalando fino al livello appropriato sul lato più

Terminologia

Di seguito sono elencati alcuni termini semplificati sulle caverne che forniscono una base per le descrizioni. Questi termini si applicano ugualmente bene a "caverne" di qualsiasi materiale.

Caverna: Una grande stanza in una grotta.

Caverna labirinto: Diversi passaggi e stanze collegate, spesso su due o più livelli.

Caverna morta o caverna secca: Una caverna senza torrenti che scorrono, laghi o gocciolamenti d'acqua.

Caverna vivente o caverna umida: Una caverna con acqua corrente o un lago.

Galleria: Una grande stanza principalmente orizzontale.

Lago: Un corpo d'acqua stagnante di qualsiasi dimensione. Quella che gli abitanti di superficie potrebbero chiamare pozzanghera può essere un lago nel Sottosuolo.

Ossario: Una caverna stracolma di ossa. Se le ossa sono fossili, la caverna è spesso chiamata stanza fossile.

Sorgente: Una fonte di acqua che sgorga naturalmente da una roccia o dal terreno. Alcune sorgenti offrono acqua potabile; la maggior parte è strapiena di sostanze nocive.

lontano. Come le forre, anche i crepacci spesso servono come vie di comunicazione verticale nel Sottosuolo, offrendo ai viaggiatori l'opportunità di cambiare profondità con poca fatica.

DUNGEON

Nel corso di cento o più secoli, le caverne e le volte profonde di Faerûn sono state ampliate in modo tremendo dagli scavi delle varie razze del Sottosuolo. Di conseguenza, il termine "dungeon" quando viene applicato al Sottosuolo indica una struttura scavata nella roccia circostante da creature intelligenti. Ad esempio, una grande città duergar scavata nella parete di una volta potrebbe essere considerata un grande dungeon, con saloni e corridoi che si estendono per chilometri dalle entrate. I complessi di dungeon spesso servono per collegare due caratteristiche naturali (come due o più volte abbastanza vicine l'una all'altra) con un sistema di caverne artificiali che si prolunga estensivamente fino alle dimensioni di un sistema di caverne naturali.

I dungeon possono essere di due tipi: abbandonati e abitati. Siccome non rappresentano fonti di cibo e acqua di per sé, i dungeon vuoti non attirano necessariamente i colonizzatori del Sottosuolo. Tuttavia, i dungeon sono spesso estremamente ben attrezzati per la difesa, e un dungeon che sia vicino ad un'area florida come una caverna vivente verrà quasi sicuramente occupato da qualcosa, anche se i costruttori originali se ne sono da lungo tempo andati.

FIUMI

I fiumi del Sottosuolo tendono ad essere rapidi, violenti e tortuosi nel loro corso sinuoso. È un fiume piuttosto raro quello che scorre liscio e in piano per più di alcuni chilometri alla volta prima di sparire in una forra profonda o in un vortice di cascate schiumanti. I fiumi sono i più grandi costruttori del Sottosuolo, la forza naturale che scolpisce grandi caverne e porta energia vitale e cibo per il sostentamento dell'ecologia del Sottosuolo. Molti fiumi sono circondati da un alone di caverne viventi, che potrebbero decisamente essere una proprietà di valore.

FORRE

Proprio come in superficie, l'acqua scava profondi canaloni e forre nel Sottosuolo. Una forra del Sottosuolo non è nulla più che una caverna che si estende verticalmente invece che orizzontalmente. Le forre spesso ospitano dei torrenti (e di conseguenza vita e cibo), sebbene la difficoltà del territorio renda la forra meno desiderabile come dimora rispetto a una caverna vivente con una topografia meno estrema.

Siccome le forre possono estendersi per molti chilometri, spesso servono come grandi vie di comunicazione per il Sottosuolo. Viaggiare lungo il fondo di una forra può essere molto difficile, ma molte razze del Sottosuolo compiono opere per migliorare queste vie naturali e farle utilizzare ai loro mercanti e cacciatori. Inoltre le forre offrono buone opportunità per modificare la profondità e forse l'accesso ad un altro livello rapidamente, mediante una breve scalata.

LAGHI

L'acqua è comune nel Sottosuolo Superiore, siccome le infiltrazioni dalla superficie spesso penetrano nei sistemi di caverne sottoterra. In molte aree, la distesa d'acqua è abbastanza vicina alla superficie che solo i sistemi di caverne meno profondi possono formarsi. Tuttavia, in conseguenza degli insoliti fattori coinvolti nella creazione del Sottosuolo di Faerûn, una distesa d'acqua a sei metri sottoterra non implica necessariamente che non esistano caverne piene d'acqua a profondità maggiori. Le connessioni planari, in particolare ai piani della Terra e dell'Acqua, rendono possibile l'idrologia in modo decisamente improbabile.

Qualsiasi corpo d'acqua dolce è chiamato lago. I laghi del Sottosuolo variano in dimensioni da piccole polle a mari interni vasti centinaia di chilometri. Grandi laghi di solito occupano immense volte oppure reti collegate di caverne parzialmente sommerse. Il Lago delle Ombre e il Calice del Gigante sono esempi del primo tipo, mentre il Lagoscuro è un esempio del secondo. Se un lago ha sia un immissario che un emissario, le sue acque generalmente sono potabili, ma i laghi le cui acque non vengono cambiate di tanto in tanto possono diventare stagnanti.

La maggior parte dei laghi si trova nel Sottosuolo Superiore e Intermedio. I corpi d'acqua che si raccolgono nel Sottosuolo Inferiore semplicemente non riescono a filtrare più in basso, quindi tendono ad essere invece dei mari (acqua salmastra). Tuttavia, le connessioni planari al Piano Elementale dell'Acqua implicano che almeno alcuni corpi d'acqua del Sottosuolo Inferiore contengono acqua dolce.

I grandi laghi possono formare le migliori e più accessibili vie di comunicazione del Sottosuolo. In molti posti, però, il soffitto della caverna scende fino a toccare l'acqua, rendendo il lago non attraversabile se non dalle creature acquatiche.

MARI

Forse le più sbalorditive caratteristiche del Sottosuolo sono i vasti mari tenebrosi delle profondità della terra. I mari sono corpi d'acqua salata, non dolce, e la maggior parte si trova nel Sottosuolo Inferiore, sebbene i mari del Sottosuolo possano anche trovarsi in luoghi più alti sotto gli oceani di superficie di Faerûn. Anche se i sistemi di caverne pieni d'aria possono estendersi per dozzine o anche centinaia di chilometri sotto gli oceani superiori, oppure formare sifoni a tenuta stagna di dimensioni straordinarie, queste caratteristiche sono eccezionali. Molte caverne sotto grandi corpi d'acqua salata sono semplicemente estensioni sotterranee di oceani di superficie.

I mari tendono a formarsi nelle volte più vaste, occupando caverne abbastanza grandi da essere dei veri e propri mondi in miniatura. Come i laghi, anche i mari offrono alcune delle migliori vie di comunicazione del Sottosuolo, e molti sono decisamente trafficati.

TUNNEL

Un tunnel è semplicemente un passaggio che collega un posto ad un altro. Molti sono scavati da creature, sebbene alcuni siano il risultato di movimenti naturali della terra e di altre forze. Le razze del Sottosuolo spesso scavano tunnel molto ambiziosi per collegare più sistemi di caverne. Anche se questi tetri passaggi possono essere lunghi dozzine di chilometri, la maggior parte è larga solo 3 o 6 metri. Altri tunnel sono il frutto di creature che scavano quali gli scavatori, i vermi purpurei e gli umber hulk. Questi tunnel "naturali" possono essere labirinti tortuosi e serpeggianti di passaggi che si intersecano.

I tunnel sono alcune delle strade più utili del Sottosuolo, ma limitano in modo drastico le opzioni di un viaggiatore. Se a quest'ultimo non piace dove conduce un tunnel, non ha assolutamente alcuna scelta se non ritornare indietro per dove è venuto. I tunnel, inoltre, offrono ben pochi nascondigli per coloro che non possono fondersi con la pietra, quindi molto spesso l'unico modo per evitare un predatore è di correre... e sperare di essere più veloce.

VOLTE

Le distese più alte del Sottosuolo sono composte da immense reti di caverne relativamente piccole, ma man mano che un viaggia-

tore scende, il numero di caverne diminuisce mentre le dimensioni delle singole caverne aumentano. Una grande caverna vicino alla superficie può essere formata da poche dozzine di stanze collegate, ognuna forse lunga poche decine di metri e larga qualche metro. Ma più in profondità ci sono aperture nella terra che ridimensionano drasticamente la concezione di caverna di qualsiasi abitante di superficie.

Una tipica volta può essere larga da 3 a 6 km e alta fino a 1,5 km. Alcune, tuttavia, si estendono per 75 o più km e raggiungono altezze di 7,5 o 9 km dal pavimento. Le volte più grandi spesso presentano colonne: enormi pilastri di roccia naturale che aiutano a sostenere l'altissimo soffitto. Alcune si sono formate con lo sfregamento di placche del mondo incredibilmente massicce l'una contro l'altra all'alba dei tempi, altre per l'influenza della magia nativa del Sottosuolo, e altre ancora mediante la confluenza di caratteristiche planari in connessioni ormai sepolte. Indipendentemente da come si è formata, una volta è un mondo in miniatura, con i suoi torrenti, laghi, colline e pianori tutti contenuti in una singola vasta caverna.

Le volte sono quasi sempre territori particolarmente desiderabili, siccome di solito offrono spazio e risorse sufficienti al sostentamento di enormi foreste di funghi, licheni e altre strane forme vegetative. Per gli standard del Sottosuolo, molte volte brulicano di vita, quindi non è sorprendente che ospitino i più potenti e numerosi tra gli insediamenti del Sottosuolo. Alcune storie raccontano anche di volte illuminate, luoghi in cui cristalli luminosi come il sole risplendono nel soffitto con l'intensità della vera luce diurna e forniscono nutrimento a piante verdi e animali simili a quelli di superficie in abbondanza.

VULCANI

Non è universalmente vero nel Faerûn che scendendo dritti per 60 o 75 km nel Sottosuolo si arrivi al magma. L'attività vulcanica è estremamente variabile. Polle di magma isolate filtrano verso l'alto fino quasi in superficie in tutti i tipi di posti senza alcun'altra attività vulcanica, e in altri posti tunnel e volte profonde ospitano insediamenti umanoidi a profondità in cui il magma dovrebbe essere l'unica cosa presente. Ancora una volta, la colpa è da attribuire ad anomalie planari, interventi divini e alla stessa potente magia della terra. Quale che sia la causa di queste condizioni sorprendenti, fiumi scorrevoli di roccia fusa, caverne piene di zolfo ed esalazioni sulfuree, geyser ustionanti e sorgenti calde possono essere trovati praticamente a qualsiasi profondità nel Sottosuolo. I vulcani del Sottosuolo non sono vere montagne; generalmente sono tremende spaccature o stanze di magma che possono riversare letali fiumi di lava in caverne vicine senza alcuna avvisaglia.

Rocce e formazioni rocciose

Tutte le caratteristiche topografiche del Sottosuolo hanno in comune una cosa: sono circondate da roccia. La roccia nelle sue varie forme è per ogni frammento altrettanto importante per gli abitanti del Sottosuolo di quanto lo sia il tempo atmosferico per i popoli di superficie. Comprendere il significato dei diversi tipi di roccia spesso implica la differenza tra la vita e la morte per coloro che vivono nei Reami di Sotto.

Le rocce sono divise in quattro categorie: sedimentaria, ignea, metamorfica e magimorfica. Questi termini descrivono come si è formata la roccia. Queste categorie di roccia variano decisamente in durezza, come mostrato sotto.

Durezza	Tipo di roccia
6	Sedimentaria (arenaria o schisto)
7	Sedimentaria (calcare)
8	Ignea (basalto, riolite)
9	Metamorfica (gneis, granito o marmo)

La roccia magimorfica presenta un'ampia gamma di durezze, siccome è spesso derivata da altri tipi.

CARATTERISTICHE SEDIMENTARIE

La roccia sedimentaria si è formata da argille più morbide e depositi di materia organica parecchio tempo fa. Questi materiali furono compattati in strati distinti con lo stesso tipo di processo che trasforma la neve in ghiaccio. La roccia sedimentaria è morbida e facilmente erodibile, che significa che l'acqua corrente può scavare in essa vasti sistemi di caverne in un tempo relativamente breve, dal punto di vista geologico.

Nelle caverne formate da roccia sedimentaria si possono trovare molte tipiche peculiarità, come le stalagmiti e le stalattiti. Esse vengono chiamate formazioni da gocciolamento, o gocciolatoio, poiché vengono formate dal lento movimento ed evaporazione dell'acqua che contiene minerali dissolti.

Una formazione rocciosa da gocciolamento è considerata "viva" se è ancora nel processo di formazione. Con pazienza e tempo sufficienti, le strutture di crescita di tali formazioni possono essere modellate, anche se potrebbero essere necessarie dozzine di anni perché queste alterazioni diventino evidenti. Alcune razze del Sottosuolo, come i drow e gli svirfneblin, ogni tanto danno forme particolari a depositi in crescita.

Stalattite: L'acqua stracolma di minerali sgocciola verso il basso, creando una costruzione di roccia sul soffitto della caverna.

Stalagmite: Quando l'acqua carica di minerali sgocciola sul pavimento, i pezzi di roccia e minerali iniziano ad accumularsi, creando una protrusione che cresce lentamente sul pavimento.

Colonna: Quando una stalattite e una stalagmite si incontrano e si uniscono, non vengono più chiamate con i loro nomi precedenti. La formazione che ne risulta è chiamata colonna.

Perla di caverna: A volte l'acqua ricca di minerali sgocciola con troppa forza per poter formare una stalagmite coerente. Quando capita, un sassolino o un osso può essere ricoperto da depositi minerali e levigato fino ad una forma liscia e rotonda dallo scorrere dell'acqua. Un tale oggetto è chiamato perla di caverna. Una perla ben modellata con un bel colore e una buona struttura vale tra le 5 e le 50 mo.

Costo: 25 mo (in media).

Tende, drappeggi e coperte: Questi termini si riferiscono a gocciolatoi di pietra in forma di veli increspati, ondulati o ripiegati. Le tende e i drappeggi sono più sottili, spesso traslucidi, e risonanti. Le coperte sono più spesse; quindi tendono a smorzare un po' i suoni. Spesso queste caratteristiche hanno strisce di diversi colori.

Travertino: Uno strato di materiale depositato che segue la forma delle pareti o del pavimento sottostanti è chiamato travertino. Una formazione di travertino spesso ha dei drappeggi nell'estremità inferiore.

Cannucce: Queste sottili increspature, ognuna della larghezza di una goccia d'acqua, sono l'inizio di una stalattite.

Scudo: L'acqua che scorre attraverso la parete o il soffitto di una caverna a volte costruisce una sedimentazione su entrambi i lati del punto di accesso, creando due piastre parallele sui due lati di una sottile fessura.

Escrescenza: Questa nodosa protuberanza cristallina si forma in una vasta gamma di condizioni da caverna e talvolta viene chiamata "corallo di caverna".

Scatola: Una scatola si forma quando la roccia più malleabile si consuma, lasciando una rete di sottili lame cristalline più dure che spuntano da un soffitto, un pavimento o una parete.

Fiori cristallini: Queste formazioni cristalline, chiamate anche fiori da caverna, sono apprezzate da parecchie razze del Sottosuolo per la loro bellezza estetica e il loro valore commerciale. I fiori cristallini di solito sono fatti di salgemma (semplice sale da tavola), gesso o qualche altro minerale. I petali sono cristalli fibrosi o prismatici che sembrano pianticelle. I fiori di salgemma spesso decorano le tavole imbandite dei ricchi drow nelle occasioni speciali. Anche gli illithid ogni tanto trasportano sale in forma di fiori cristallini per aggiungere una spezia terrestre ai loro pasti a base di cervelli.

Costo: 25 mo; Peso 0,5 kg.

Spato: Questo termine si riferisce a formazioni cristalline in cui le sfaccettature e la struttura del cristallo sono visibili ad occhio nudo. I cristalli multisfaccettati che si formano sott'acqua sono chiamati spati di pozza.

CARATTERISTICHE E ROCCE IGNEE

Le caratteristiche ignee sono formate o influenzate dal fuoco. Di solito si tratta di stanze e flussi di magma, anche se non sono poi così insolite le aperture verso il Piano Elementale del Fuoco in molte parti del Sottosuolo.

Magma e lava: Quando la roccia fusa è sottoterra, viene chiamata magma. Se erutta in superficie da un vulcano, viene chiamata lava.

Sorgenti calde: L'acqua riscaldata da forze vulcaniche spesso ribolle attraverso il terreno fino zampillare in sorgenti calde. Alcune di queste sorgenti arrivano fino in superficie; altre possono essere trovate in caverne sotterranee. Spesso l'acqua è così ricca di zolfo e altri minerali da essere imbevibile.

Geyser: Un geyser è formato da una profonda fessura o pozzo in cui l'acqua può accumularsi ed essere riscaldata ad alte temperature e da un sottile condotto che porta da questa polla di acqua surriscaldata fino alla superficie. Periodicamente, un getto a fontana di acqua calda e vapore erutta dall'apertura. Una tale eruzione infligge da 2d6 a 6d6 danni da impatto e da 2d6 a 10d6 danni da fuoco a tutte le creature che colpisce. Gli intervalli di eruzione possono essere regolari o irregolari.

Tubi di lava: Questi tubi si formano dopo che la lava è fuoriuscita dal vulcano. La superficie della lava si raffredda e si solidifica mentre l'interno è ancora liquido. Questo raffreddamento diseguale crea una crosta che sembra un tubo. I tubi di lava possono ramificarsi e dividersi, seguendo il passaggio della lava. Siccome il raffreddamento può verificarsi in diversi intervalli, è anche possibile avere un tubo all'interno del tubo.

Pomice: La roccia che è stata resa liquida e schiumosa si solidifica in una pietra leggera e porosa chiamata pomice.

Stalattiti: Le stalattiti formate dalla lava si verificano in due modi principali. Le stalattiti di lava tubolari di solito vengono formate dai gas vulcanici. Il gas fluisce attraverso la lava in cui si stanno solidificando diversi minerali a ritmi più o meno lenti, formando così lunghi tubi. Gli sgocciolamenti verso il basso da tali formazioni possono creare delle stalattiti. Il secondo tipo di stalattite di lava viene chiamato stalattite a dente di squalo. Questa formazione si verifica quando la lava che scorre riveste protrusioni già esistenti, con il risultato di una larga forma che si restringe fino a formare una punta.

Stalagmiti: Le stalagmiti di gocciolamento si formano dal materiale che cola o scorre dalle stalattiti di lava tubolari. Queste pozzanghere di lava possono accumularsi in stalagmiti.

Pietra aracnide: Gli architetti drow usano questo termine per fare riferimento all'ossidiana, che apprezzano per il suo aspetto nero e lucente. La pietra aracnide viene spesso usata in edifici drow che presentano motivi aracnidi.

Geodi: Spesso reperite nei deserti e nelle regioni vulcaniche, queste rocce cave sono ricoperte all'interno di cristalli. Nel Sottosuolo, alcuni geodi sono immensi, raggiungendo le dimensioni di una caverna. Una leggenda racconta di un mago seppellito in un geode di 12 metri pieno di cristalli di ametista.

ROCCE METAMORFICHE

Le rocce metamorfiche si formano quando il calore intenso e la forte pressione agiscono per indurire la roccia e alterarne la consistenza. Il marmo è un buon esempio di una roccia sedimentaria (calcare) che l'attività vulcanica ha trasformato in una pietra molto più dura. Le formazioni di roccia metamorfica sono simili a quelle della roccia premetamorfica, anche se spesso compresse. Le caverne formate da roccia metamorfica molto spesso assumono la forma di faglie, fessure o simili discontinuità provocate dal movimento di lastre di pietra adiacenti.

Molti depositi di minerali metallici si formano in ambienti metamorfici. Anche alcuni minerali preziosi, come il granato e la tormalina, si formano solo in queste condizioni ambientali. Motivo per cui le culture dei minatori, come quella dei nani, tendono a insediarsi in aree che presentano rocce metamorfiche.

Siccome la pietra metamorfica è spesso densa, dura e bellissima, alcune varietà sono decisamente apprezzate come materiali da costruzione. Nelle profondità del Sottosuolo si possono trovare molte cave enormi.

ROCCE MAGIMORFICHE (FORMATE CON LA MAGIA)

Le rocce magimorfiche sono pietre o formazioni rocciose che sono state deformate e alterate con la magia. Il Sottosuolo di Faerûn comprende parecchie manifestazioni molto diverse di rocce magimorfiche.

Cristalpietra: Bellissima, intricata e molto delicata, la cristalpietra è una roccia che sembra vetro filato. È molto dura ma per niente resistente (durezza 8, 2 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore). La cristalpietra si infrange facilmente, e i danni sonori superano automaticamente la sua durezza. Dal momento che è così vulnerabile ai danni sonori, la minaccia presentata dai mostri con attacchi sonori a vasta area aumenta nelle aree in cui è prevalente la cristalpietra.

Otri rocciosi: Queste rocce sono state deformate dalla vicinanza per lunghi periodi ad un *portale* verso il Piano Elementale dell'Acqua. Gli otri rocciosi sono pietre rare che si formano naturalmente, non oggetti magici creati appositamente, anche se presentano una debole magia di evocazione se sottoposti a esame con un incantesimo *individuazione del magico*. Scuotere un otre roccioso fa stillare acqua. La capacità di queste pietre di produrre fino a 3,7 litri d'acqua al giorno ognuna le rende merci particolarmente apprezzate nelle regioni del Sottosuolo Intermedio e Inferiore, dove l'acqua è scarsa.

Costo: 500 mo. Peso 5 kg.

Pietra friabile: Questa roccia si frantuma molto facilmente ed è l'anatema di minatori e viaggiatori ovunque. La pietra friabile esiste in un precario equilibrio con le altre rocce o strati che la circondano. Una creatura scalante o volante di taglia Piccola o supe-

riore che inizia a mettere peso sulla pietra friabile deve effettuare una prova di Equilibrio con CD 15 oppure cadere quando la roccia sotto di lei si polverizza. Per le creature volanti, questa situazione raramente rappresenta un problema, ma per gli scalatori, un incontro con della pietra friabile è spesso letale. Se in una caverna cede una quantità sufficiente di pietra friabile, è probabile che si verifichi un crollo.

Pietra mobile: La pietra mobile è la risposta del Sottosuolo alle sabbie mobili. Come molte caratteristiche del Sottosuolo, è molto più terribile del suo equivalente nel mondo di superficie. La pietra mobile sembra pietra solida e si mimetizza con le rocce circostanti, ma funziona come le sabbie mobili come indicato nella *Guida del DUNGEON MASTER*, con la differenza che la Classe di Difficoltà di ogni manovra aumenta di 5. *Trasmutare fango in roccia* solidifica la pietra mobile in modo permanente, ma se effettua con successo il tiro salvezza sui Riflessi dell'incantesimo, una creatura intrappolata al suo interno riesce a scappare.

Pietra nauseante: Una pietra nauseante brilla di una nauseabonda luce verdastra e argentea che fornisce illuminazione in un raggio di 12 metri. Qualsiasi creatura entro il raggio di azione di questa illuminazione deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 ogni round o subire 1d6 danni alla Costituzione. Un tiro salvezza effettuato con successo riduce i danni alla Costituzione di 1 punto. Chiunque sia in contatto fisico con la pietra nauseante subisce una penalità di -4 a questo tiro salvezza, e qualsiasi danno alla Costituzione che subisce diventa invece un risucchio di Costituzione. I danni provocati dalla pietra nauseante risultano da una malattia magica, quindi le creature immuni alle malattie magiche sono immuni agli effetti della pietra nauseante.

Pietra viscida: Questa roccia è molto liscia al tatto. Anche se è una pietra naturale, funziona sempre come se avesse lanciato su di sé un incantesimo *unto*. Un vero incantesimo *unto* lanciato su una pietra viscida non ha alcun effetto aggiuntivo.

Pietrascura: La pietrascura sembra assorbire la luce. Nei tunnel scavati attraverso questo materiale, le fonti di luce si affievoliscono, diffondendo una luminosità solo a metà del normale. Di conseguenza, una lanterna a lente sporgente illumina un cono solo lungo 9 metri e largo 3 metri, mentre una torcia fa luce solo in un raggio di 3 metri. Un incantesimo *luce diurna* in un'area di pietrascura irraddia luce diurna solo in un raggio di 9 metri.

Roccia fotogenerativa: Queste rocce crescono rapidamente quando esposte alla luce. In ogni round di esposizione, una roccia fotogenerativa raddoppia di taglia fino a che non è sedici volte le dimensioni che aveva quando non era illuminata (4 round). Eliminando la luce si interrompe la crescita, e ogni ora di oscurità inverte l'effetto di 1 round di luce. Alcuni non morti del Sottosuolo sfruttano la roccia fotogenerativa nei loro domini per ritardare gli avventurieri dotati di luce fino a che i non morti non riescono a preparare le loro difese. La roccia fotogenerativa può anche essere usata per sigillare una via d'accesso e deviare latori di luce in aree più fornite di trappole o meglio difese.

Roccia fotostatica: Gli avvenimenti che si verificano in presenza di questa roccia si imprimono su di essa per un breve periodo di tempo. 27 dm^3 di roccia fotostatica raccoglie le impressioni in un raggio di 3 metri e le ripropone automaticamente a chiunque la tocchi più tardi. L'effetto è simile a quello di un incantesimo *pietre parlanti*, con la differenza che la proprietà fotostatica rivela solo ciò che accade all'interno del raggio di azione nell'ora appena trascorsa. Ogni 27 dm^3 aggiuntivi di roccia fotostatica forniscono 1 ora in più di memoria ed estendono il raggio di sensibilità di altri 3 metri. Una roccia fotostatica registra solo quello che si verifica in sua presenza (considerare la sua prospettiva come una esplosione), quindi non può memorizzare quello che accade dietro a una porta chiusa.

Roccia nera trasparente: Allo stato naturale, questa roccia si trova solo nel Sottosuolo Inferiore, dove viene tagliata in cave dagli schiavi e preparata per l'esportazione nel Sottosuolo Intermedio e Superiore. La roccia nera trasparente non è comune, ma è sicuramente disponibile per quanti desiderano pagare prezzi esagerati.

Per la visone normale e crepuscolare questa roccia è nera, lucida e perfettamente opaca, ma per la scurovisione è perfettamente trasparente. Le creature senza scurovisione spesso la scambiano per ossidiana, ma i drow, i mind flayer e altre creature dotate di scurovisione la considerano una pietra importante e degna di essere incorporata nelle loro roccaforti e accampamenti.

TUNNEL NON ROCCIOSI

Solo uno sprovveduto sarebbe talmente ingenuo da credere che le profonde caverne di Toril sono formate esclusivamente di roccia. Una varietà di altri materiali può formare gli stessi tipi di caratteristiche.

Caverna ghiacciata: Questo termine si riferisce a una caverna dove è possibile trovare ghiaccio stagionale oppure permanente. Siccome nel Sottosuolo ci sono scarse quantità d'acqua potabile, le caverne che contengono ghiaccio spesso attraggono colonizzatori o predatori.

Caverna glaciale: Una caverna glaciale è intermente formata di ghiaccio. Una tale caverna fornisce più acqua potenziale che non una caverna ghiacciata, ma anche più pericoli potenziali. Il fuoco e altre fonti di calore (perfino il calore corporeo) potrebbero essere sufficienti a indebolire o spaccare il ghiaccio e dare l'avvio a una valanga.

Corallo: Questa "roccia vivente" può essere reperita in molte caverne piene di acqua salmastra. Grossi agglomerati di corallo spesso hanno spazi a forma di tunnel che serpeggiano all'interno, e le creature acquatiche come i tritoni a volte usano questa sostanza come elemento architettonicó e costruiscono strutture complesse, costringendolo a crescere secondo disegni particolari.

Forza: I *muri di forza* permanenti sono costosi da creare. Ciononostante, ne esistono molti nel Sottosuolo. Alcuni mantengono separato il territorio di una razza da quello di un'altra, altri servono come ponti attraverso baratri profondi, e altri ancora non hanno alcuno scopo apparente.

Funghi: Molte caverne del Sottosuolo sono piene di funghi, di cui molti innocui. Piuttosto che sprecare risorse per spazzare via tutti questi funghi, gli abitanti spesso si limitano a creare sentieri attraverso grandi macchie di funghi. I tunnel aperti all'interno di materiale miconide non sono una vista insolita nel Sottosuolo.

Ossa: Alcune aree del Sottosuolo hanno una sovrabbondanza di ossa e resti dei morti. Gli scheletri variano di dimensioni dai topi Minuti a creature Colossali. Muoversi attraverso una sezione stracolma di scheletri significa strisciare o avanzare attraverso tunnel fatti di ossa.

ALTRE CARATTERISTICHE DELLE CAVERNE

Alcune caverne sono formate e modellate dall'erosione dei venti e dal libero scorrere dell'acqua, di torrenti o correnti oceaniche. Le seguenti caratteristiche sono comuni in questi ambienti.

Vento: I venti forti e costanti modellano gradualmente le grotte e le caverne. Gli effetti del vento possono essere presenti in caverne vicine al mondo di superficie, a *portali* verso il Piano Elementale dell'Aria oppure ai gas bollenti emessi per attività vulcaniche. Le caverne e le grotte modellate dai venti a volte vengono chiamate "caverne eoliche".

Tasche d'aria: Le vie di comunicazione via acqua sotterranee spesso hanno dell'aria sopra di loro, ma la quantità varia. Un lago potrebbe essere presente in una vasta caverna, ma un fiume dalla corrente rapida potrebbe avere solo uno o due punti in cui un nuotatore riesce a prendere aria. Ancora più pericolose sono le tasche di gas diversi dall'aria.

Canaloni dei fiumi: Il movimento regionale delle placche tettoniche fa sì che i fiumi scavino profondi canaloni. Talvolta queste forre forniscono punti di accesso dal mondo di superficie al Sottosuolo.

Anche i fiumi sotterranei creano dei canaloni. Questi canaloni possono o meno avere sul fondo un fiume, siccome i fiumi sotterranei spesso si prosciugano o cambiano corso.

Dolina: Una dolina generalmente è un buco circolare nella roccia del letto di un fiume, eroso da mulinelli d'acqua e levigato dai ciottoli.

Aloclino: L'area in cui l'acqua dolce (come quella di un fiume) si incontra con l'acqua salata dell'oceano è torbida e chiamata "aloclino". Una tale regione spesso indica i confini territoriali tra razze acquatiche.

Caverne marine: I mari e gli oceani sono forze potenti che possono consumare la più dura delle rocce fino a renderla sabbia fine. Le maree e la risacca ridistribuiscono continuamente questo materiale.

Caverne di tufo: Le sorgenti, i fiumi e i mari possono depositare un calcare poroso chiamato tufo. Trovare questa roccia indica che nelle vicinanze c'è dell'acqua (o almeno c'era).

condizioni ambientali del sottosuolo

Camminare attraverso selvagge caverne senza fine è ben diverso dall'inseguire i mostri in un dungeon vicino alla superficie. I viaggiatori che si avventurano nel Sottosuolo entrano in un mondo in cui nulla può essere dato per scontato. Vaste porzioni dei Reami di Sotto sono lande desolate prive di cibo, acqua e perfino luce.

Luce

Ad eccezione delle lanterne che i personaggi portano nelle caverne, il Sottosuolo è completamente al buio. Se unita al silenzio tombale di molti passaggi, l'oscurità assoluta può snervare anche il più esperto degli avventurieri delle caverne. Di conseguenza, luci extra e olio (o metodi magici di illuminazione) sono importanti per qualsiasi viaggio nelle caverne.

Illuminazione artificiale

Halfling, umani e altri abitanti di superficie sprovvisti di scurovisione devono assolutamente portare con sé qualche forma di luce per riuscire a muoversi nel Sottosuolo. Anche se le torce o le lanterne sono auspicabili per viaggi relativamente brevi, un viaggio che duri più di qualche giorno potrebbe richiedere dozzine di torce e ampolle d'olio, rendendo la luce non magica impraticabile per le lunghe spedizioni.

Il modo migliore e più efficiente di fornire luce nel Sottosuolo è di usare oggetti alchemici o magici minori, quali le verghe del sole o le torce di *fiamma perenne*. Una verga del sole è piccola, leggera e duratura, capace di fornire illuminazione in un raggio di 9 metri per 6 ore. Un gruppo di esploratori potrebbe trasportare con facilità diverse dozzine di verghe del sole, che fornirebbe luce sufficiente per molti giorni di viaggio. Al costo di 2 mo ciascuna, un investimento di 100 mo o simile vale proprio la pena di essere fatto.

La torcia di *fiamma perenne* è potenzialmente meno costosa, siccome la componente materiale costa solo 50 mo e l'oggetto dura per sempre se non viene distrutto. Tuttavia, una di queste torce illumina solo in un raggio di 6 metri.

Illuminazione naturale

Anche se la maggior parte del Sottosuolo è decisamente buio, alcuni locali possiedono fonti di illuminazione naturale.

Vegetazione luminescente: Rare forme di licheni, funghi e muschio sono luminescenti. In quantità sufficiente, questi vegetali possono illuminare grandi caverne. La maggior parte dei prodotti bioluminescenti sono piuttosto deboli, quindi una caverna illuminata dalla luminosità di muschio o funghi di solito è buia come una notte stellata, anche se alcune regioni particolarmente luminose possono essere pari a una notte di luna piena.

Roccia fusa: Le aree con polle o torrenti di magma sono illuminate dalla pallida e rubiconda luminosità della roccia fusa. Il

vedere una luce lontana

Portare delle luci può essere decisamente pericoloso nel Sottosuolo. In una grande caverna, una verga del sole o una torcia può essere avvistata da una distanza molto maggiore di quanto non sia il suo raggio di illuminazione, che significa che tutte le creature nelle vicinanze hanno molto tempo per decidere se evitare gli abitanti di superficie o se tendere loro un'imboscata.

Oscurità completa: In generale, una fonte di luce può essere avvistata (Osservare CD 20) a una distanza pari a 20 venti volte il suo raggio di illuminazione, se l'area per il resto è completamente al buio. Ad esempio, una verga del sole può essere vista da una distanza di 180 metri, purché nulla ostruisca la linea di visuale. Un osservatore che fallisce questa prova di Osservare avvista automaticamente la fonte di luce a metà di quella distanza.

Luce pallida: In condizioni equivalenti alla luce della luna o delle stelle, una fonte di luce può essere avvistata (Osservare CD 20) a una distanza pari a 10 volte il suo raggio di illuminazione. Ad esempio, una verga del sole può essere vista da una distanza di 90 metri in queste condizioni. Un osservatore che fallisce questa prova di Osservare avvista automaticamente la fonte di luce a metà di quella distanza.

Usare un'illuminazione lontana: Le creature all'esterno dell'illuminazione di una fonte di luce possono vedere bene all'interno di essa. Un osservatore che sia abbastanza vicino da avvistare la fonte di luce automaticamente (10 volte il raggio di illuminazione completamente al buio, o la metà di quella distanza in caso di luce pallida) può effettuare prove di Osservare normalmente per individuare creature od oggetti nell'area illuminata.

riverbero della roccia fusa generalmente è pari a una notte di luna piena.

Cristallo splendente: Alcune rare rocce del Sottosuolo sono naturalmente splendenti, con una luminosità che varia dalla luce delle stelle fino all'intensa luce diurna, sebbene l'equivalenza alla luce diurna è piuttosto rara. La vasta volta del Profondo Imaskar è coperta da un tetto di cristallo splendente che è luminoso come la debole luce diurna di superficie.

Pietra riflettente: Anche se non luminescenti naturalmente, le caverne fatte parzialmente con pietra riflettente possono essere illuminate da piccole fonti di luce molto più facilmente del normale. La pietra riflettente quadruplica il raggio di illuminazione di qualsiasi fonte di luce portata all'interno.

Fuoco del mago: La più rara e la più meravigliosa delle illuminazioni naturali nei Reami di Sotto, il fuoco del mago consiste di veli danzanti di luce pallida, come le luci settentrionali del mondo di superficie. Sebbene sia solo luminoso come una notte stellata, il fuoco del mago è strano e bellissimo.

Tabella 7–1: Distanze di avvistamento

Terreno	Distanza[1]
Caverna formata dall'acqua	2d4 x 3 m
Foresta di funghi	3d6 x 3 m
Forra o condotto	6d6 x 3 m
Pavimento di volta	6d6 x 3 m
Crepaccio, tunnel o abisso	Limite di visuale[2]

[1] Se un gruppo trasporta una luce pari a delle torce o più luminosa, raddoppiare la distanza dell'incontro per l'altro gruppo.

[2] Una fonte di luce può essere vista a una distanza pari a 20 volte il suo raggio di illuminazione.

Aria

In generale, il Sottosuolo è sorprendentemente ben ventilato. Vasti spazi sotterranei e la sporadica connessione planare al Piano Elementale dell'Aria forniscono parecchia aria buona per le creature viventi. Tuttavia, questo non è universalmente vero.

Aria scarsa

Le stanze sigillate, le caverne isolate e le caverne isolate dall'acqua hanno riserve limitate di aria buona. Le creature che non respirano non devono preoccuparsi della qualità dell'aria, ma devono invece farlo altri viaggiatori.

Qualsiasi spazio chiuso che abbia una tenuta stagna ragionevole può velocemente diventare viziato o irrespirabile. In generale, una creatura Media consuma all'incirca 27.000 dm³ di aria (un cubo con spigolo di 3 metri) ogni 6 ore. Una creatura Piccola richiede la metà di quella quantità d'aria, e una creatura Grande quattro volte quella quantità. L'aria diventa viziata quando è a metà via dall'essere completamente irrespirabile.

Aria viziata: Le regioni che sono scarsamente ventilate non sono immediatamente letali, ma l'aria viziata può stancare anche il più duro dei viaggiatori. Un personaggio in aria viziata deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra ogni ora (CD 15, +1 per ogni prova precedente) o diventare affaticato. Un personaggio affaticato deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra ogni ora (CD 15, +1 per ogni prova precedente) o diventare esausto. Un personaggio esausto subisce 1d6 danni non letali ogni 15 minuti fino a che la condizione non viene corretta. I personaggi non possono recuperare dall'affaticamento o dall'esaurimento fino a che non raggiungono un'area di aria buona.

Aria irrespirabile: Le aree di aria irrespirabile possono dimostrarsi letali nel giro di pochi minuti. Vedi "Soffocamento lento" nel Capitolo 8 della *Guida del Dungeon Master*.

Gas e fumi

Alcune aree del Sottosuolo sono contaminate da aria che non è solo viziata, ma decisamente tossica. Spesso questa situazione è il risultato di attività geotermiche in prossimità di vulcani. Talvolta i gas prodotti emergono con un sibilo udibile o con un odore putrido, ma non sempre.

I gas tendono a concentrarsi in aree che sono in qualche modo isolate dai passaggi vicini. Per esempio, un passaggio che scende bruscamente e poi sale di nuovo forma una tasca naturale nascosta in cui possono accumularsi fumi letali. Anche un passaggio pieno d'aria sigillato da sifoni d'acqua ad entrambe le estremità potrebbe far concentrare gas mortali.

Fumi irritanti: Questi gas provocano tosse, prurito agli occhi, vertigini e simili difficoltà. Un personaggio esposto a fumi irritanti deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra una volta ogni minuto (CD 15, +1 per ogni prova precedente) o diventare infermo. Il recupero da questa condizione non è possibile fino a che il personaggio non si allontana dall'area interessata.

Gas velenoso: Questi gas sono letali. Chiunque si avventuri in un'area di gas velenoso deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra una volta ogni minuto (CD 15, +1 per ogni prova precedente) o subire 1d4 danni alla Costituzione.

Anche alcuni gas velenosi hanno le caratteristiche di fumi irritanti, quindi la loro presenza è evidente. Altri, invece, non offrono nessun bruciore della gola o prurito agli occhi rivelatore che avverta le creature del pericolo. Qualsiasi creatura esposta a un gas velenoso ha diritto a una prova di Sopravvivenza con CD 15 per individuare la minaccia prima di respirarne abbastanza da costringerlo al tiro salvezza. Con una prova effettuata con successo, la creatura può ritirarsi prima di rischiare alcun danno. Una creatura con la capacità di olfatto acuto ottiene un bonus di +5 a questa prova.

Gas esplosivo: Alcuni gas che si formano naturalmente possono esplodere in presenza di fiamme esposte. Se una torcia o una lanterna accesa viene portata in una sacca di gas esplosivo, il vapore esplode, infliggendo 3d6 danni ad ogni creatura in un raggio di 3 metri (Riflessi CD 15 dimezza). Un attento speleologo può notare il pericolo prima di provocare un'esplosione, siccome la fiamma esposta spesso si comporta in modo strano (bruciando con un colore diverso o in modo eccezionalmente intenso) appena prima dell'esplosione. Concedere alla creatura che trasporta la luce una prova di Sopravvivenza con CD 20 per osservare il pericolo prima che si verifichi realmente l'esplosione. Se una fiamma esposta rimane nell'area pericolosa, c'è una probabilità del 50% di esplosione in ogni round successivo.

Clima

La temperatura sotterranea varia in base alla profondità e alla presenza di caratteristiche geotermiche, ma la vasta maggior parte del Sottosuolo ha una temperatura moderata durante tutto l'anno. Tende ad essere piuttosto freddo e umido, ma un tipico abbigliamento da avventura è sufficiente per tenere i personaggi asciutti e caldi.

Acqua fredda: L'acqua è quasi sempre pericolosamente fredda nel Sottosuolo, poiché non è mai riscaldata dalla luce del sole. Un personaggio che diventa fradicio di acqua fredda è molto più vulnerabile al freddo di quanto non lo sia un personaggio asciutto.

Le temperature moderate sono considerate temperature fredde al fine di determinare se il personaggio fradicio subisce danni da freddo (vedi "Pericoli del freddo" nel Capitolo 8 della *Guida del Dungeon Master*). Questa vulnerabilità rimane per 2d4 ore o fino a quando il personaggio non indossa abiti asciutti; i vestiti fradici non forniscono alcuna protezione.

Un personaggio che rimane immerso in acqua fredda per più di 1 minuto subisce 1d6 danni non letali per ogni minuto aggiuntivo di immersione.

Calore geotermico: Le caverne riscaldate dall'attività geotermica possono essere abbastanza calde; infatti, temperature calde o estreme possono essere comuni vicino ai vulcani. Qualsiasi stanza con magma esposto è estremamente calda, e possibilmente di un caldo infernale (vedi "Pericoli del caldo" nel Capitolo 8 della *Guida del Dungeon Master*).

Ecologia

Oltre alle molte razze predatrici e ai mostri, il Sottosuolo ospita anche una certa varietà di animali naturali che trascorrono normalmente la loro vita sottoterra. Questi animali comprendono (ma non sono limitati a) pipistrelli, grilli (ed escrementi e uova di grilli), pesci di caverna e gamberi senza occhi, pesci d'acqua dolce, salamandre, topi, mosche, zanzare e ragni. Inoltre, non è insolito per le creature nel Sottosuolo Superiore incontrare l'occasionale procione, rana, cane randagio, oppure anche il nano, elfo o altro rappresentante di una razza di superficie che si è perso cadendo accidentalmente in un condotto o in un pozzo profondo.

Vegetali e funghi

I vegetali di un tipo o di un altro sono la base di qualsiasi catena alimentare. Organizzando i minerali inorganici e sfruttando l'energia della luce solare, i vegetali creano cibo da cui dipendono gli animali di tutte le specie. Siccome i vegetali nel Sottosuolo non hanno accesso alla luce del sole, devono creare nutrimento con altri mezzi. Di conseguenza, molti devono assumere forme molto diverse dai vegetali verdi del mondo di superficie.

La maggior parte della vita vegetale del Sottosuolo è composta da una incredibile varietà di funghi. I funghi di norma richiedono una qualche quantità di detriti o materiale putrescente per prosperare. Quindi, dove trova il suo nutrimento il fungo? La risposta è semplice: magia. Le radiazioni magiche naturali del Sottosuolo e le sue svariate connessioni planari forniscono sostentamento a molti strani funghi, oltre che a licheni, muschio e altri semplici vegetali, la cui esistenza sarebbe altrimenti impossibile. In effetti, la *faerzress* è la luce solare del Sottosuolo, formando la base della catena alimentare sotterranea. Le regioni del Sottosuolo particolarmente ricche di *faerzress* o di energie planari sono rinomate per aver fornito sostentamento a fantastiche foreste di pallidi alberi nodosi o vegetali cristallini. Questi vegetali sono completamente adattati alle loro condizioni ambientali ostili e prive di luce.

Sorprendentemente, però, le piante verdi non sono completamente assenti dal Sottosuolo. Alcune caverne illuminate da cristalli splendenti particolarmente luminosi possono in realtà dare sostentamento a piante verdi. Le caverne con questo tipo di illuminazione abbagliante potrebbero essere piene di erba, muschio, felci, rampicanti o anche piccoli alberelli. Un posto come questo è un tesoro senza prezzo nel Sottosuolo, ed è sicuramente ben protetto da incantesimi letali, guardiani mostruosi, o entrambi.

Cappella blu: Il grano del Sottosuolo, il fungo cappella blu non è commestibile per gli umanoidi, ma le sue spore possono essere macinate per fare una farina nutriente, anche se leggera. Il pane fatto con farina di cappella blu è di solito conosciuto come pane di spore. Il fungo cappella blu sembra cavarsela bene sia in assenza che in presenza di *faerzress* e molti umanoidi del Sottosuolo lo coltivano.

Corteccia rugosa: Un fungo piatto che sembra una massa di carne marcia, la corteccia rugosa è sorprendentemente commestibile senza alcuna preparazione speciale, anche se ha molto più sapore se cotto in modo appropriato. la corteccia rugosa cresce naturalmente nelle caverne viventi.

Fungo-barile: Tozzo come un barilotto di birra, il fungo-barile è un grande fungo a forma di botte che cresce fino a 2,4 metri in altezza e 1,5 metri di diametro. Gli strati esterni sono duri e legnosi, ma la polpa interna è commestibile, e il centro è pieno di una riserva d'acqua (di solito da 74 a 185 litri) che può essere incisa e drenata. La polpa interna diventa nera e velenosa quando il fungo-barile inizia a produrre spore, cosa che si verifica dopo dieci anni di crescita.

Globo d'acqua: Questo fungo bulboso è acquatico. Cresce sott'acqua in macchie simili a macigni ovunque l'acqua depositi dei detriti.

Legnozurkh: Questo fungo gigantesco può raggiungere un'altezza da 9 a 12 metri. Le grandi spore sono commestibili con una preparazione appropriata, ma il legnozurkh è importante soprattutto perché i gambi sono duri e legnosi. Il legnozurkh è una delle pochissime risorse di legna (o qualcosa di simile) nel Sottosuolo, e molti oggetti che nel mondo di superficie sarebbero fatti di legno nei Reami di Sotto sono fabbricati con legnozurkh.

Lichene di fuoco: Di colore arancione pallido biancastro, il lichene di fuoco prospera col caldo, quindi cresce in regioni di calore geotermico o vicino a connessioni con il Piano Elementale del Fuoco. Il lichene di fuoco può essere macinato e fermentato in una pasta piccante e speziata, che viene spesso spalmata sul

Fungo-torcia

Questi funghi non magici hanno cappelle combustibili che bruciano a lungo. Le cappelle sono difficili da accendere, richiedendo di solito 1d4+1 minuti per prendere fuoco, ma una volta acceso, un fungo-torcia brucia costantemente per 24 ore e proietta luce in un raggio di 3 metri. Questi funghi crescono selvaggi nel Sottosuolo Intermedio, specialmente nel Nord, e se ne possono trovare grandi coltivazioni domestiche in Gatchorof, Gracklstugh e in molti insediamenti nanici. I drow li usano raramente poiché preferiscono fonti di luce magica quando è necessaria l'illuminazione.

Una sottospecie di fungo-torcia esplode in spore soffocanti quando viene accesa. Dopo aver bruciato per 5 round, un fungo-torcia di questa varietà esplode in spore infuocate che possono soffocare ignari viaggiatori. Chiunque si trovi in un raggio di 6 metri da un fungo-torcia quando esplode deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 o subire 1d4 danni alla Costituzione. Una prova di Conoscenze (locali del Sottosuolo) o di Sopravvivenza con CD 18 permette ad un osservatore di distinguere i funghi-torcia esplosivi da quelli normali.

pane di spore per dargli sapore. I duergar fermentano i licheni di fuoco per produrre un liquore decisamente forte.

Luurden: Il luurden, o frutto di sangue, è un albero raro che cresce solo in aree di forte *faerzress*. Gli spogli rami di questo pallido albero nodoso sembrano più morti che vivi, ma una volta ogni 3 o 4 anni, produce una piccola quantità di amari frutti rossi che vengono usati per produrre rari vini ed elisir del Sottosuolo.

Muschio di caverna: Reperibile solo nelle regioni ricche di *faerzress*, il muschio di caverna è commestibile per gli umanoidi, ma è il foraggio preferito di alcuni parassiti giganti, oltre che dei rothé.

Sussur: Raro e magico, l'albero chiamato "radiceprofonda" si trova solo nelle caverne più grandi. Può crescere fino a un'altezza di 18 metri, e i rami sono lunghi e nodosi, con radici aeree simili a quelle di un ficus. Ben poche foglie crescono sul sussur; esiste quasi interamente grazie alla *faerzress* e viene spesso rinvenuto in caverne dove è prevalente il fuoco del mago. Un albero sussur può assorbire la magia dall'ambiente circostante, quindi molti sussur sono circondati da *campi anti-magia* che si estendono per decine di metri.

VITA ANIMALE

Il Sottosuolo fornisce il sostentamento a una sorprendente varietà di animali. Qui esistono pochi erbivori, ma molti sono predatori all'estremo.

Molti comuni animali cacciatori, compresi orsi, leoni, pipistrelli, topi e mostri di tutti i tipi, possono essere trovati in confortevoli tane sotterranee vicino alla superficie. In luoghi più profondi, gi animali devono passare dall'ecologia del mondo di superficie all'ecologia del Sottosuolo. Molte creature di superficie non sono per nulla idonee per un tale cambiamento e di conseguenza non possono trovarsi a più di qualche decina di metri dall'imboccatura di una caverna, con l'eccezione di luoghi in cui si è in qualche modo mantenuta nel Sottosuolo un'ecologia di superficie.

Lucertole: Il Sottosuolo è la dimora di una varietà di lucertole, che vanno dalla lucertola strisciante che sputa veleno alle varietà selvagge di lucertole da branco e da galoppo. Alcune si nutrono di funghi; altre sono cacciatori pericolosi che possono facilmente divorare un umano. Le lucertole giganti addomesticate sono comunemente utilizzate come bestie da soma e cavalcature negli insediamenti dei drow e dei duergar.

Parassiti: Forse le più comuni tra tutte le creature del Sottosuolo sono i parassiti. Le versioni originarie dei Reami di Sotto variano dalle creature comuni della taglia di un baco fino ai ragni e millepiedi Mastodontici. Molti, come gli scarabei giganti e i grilli di caverna, sono fungivori, ma le profondità sono infestate anche da varietà di letali parassiti cacciatori quali gli scorpioni e i ragni. Le razze del Sottosuolo tengono alcuni di quelli commestibili (principalmente scarabei o grilli) come bestiame di qualche tipo, ma ben pochi parassiti sono saporiti, e le specie giganti sono semplicemente troppo pericolose da allevare.

Pesci: Molti dei fiumi, laghi e mari del Sottosuolo sono pieni di pesci di caverna. Per la maggior parte, questi pesci sono creature piccole, pallide e relativamente inoffensive. Molti sono ciechi, anche se alcuni che abitano in caverne illuminate possono non perdere gli occhi. Nei corpi d'acqua più grandi, si possono trovare versioni sotterranee di pesci pericolosi come gli squali. I pesci di caverna hanno bisogno di qualcosa da mangiare, naturalmente, quindi i laghi isolati non ospitano popolazioni di pesci di caverna a meno che non siano abbastanza grandi da fornire sostentamento a una vita vegetale che può sopravvivere nel buio assoluto.

Pipistrelli: Meglio adattatisi a una vita nell'oscurità di molti altri animali, i pipistrelli sono estremamente comuni nel Sotto-



Un grimlock affronta due grick nei pressi di un albero sussur

Illustrazione di Vince Locke

suolo Superiore e Intermedio. Solo le zone più profonde e più inospitali sono libere da queste creature, e anche qui prosperano varietà mostruose quali i pipistrelli crudeli e i pipistrelli delle profondità. Vicino alla superficie, queste creature sono semplicemente pipistrelli del mondo di superficie che si rintanano in caverne del Sottosuolo. I posatoi di dimensioni titaniche che ospitano molte migliaia di queste creature possono essere visti in alcuni posti. Scendendo, la maggior parte dei pipistrelli del Sottosuolo è fungivora o insettivora.

Rothé: Queste creature da pascolo simili a buoi muschiati sono ben adattate alla vita nelle profondità. Nutrendosi di funghi, muschio, licheni e praticamente qualsiasi altra cosa che cresce nel Sottosuolo, i rothé sono molto apprezzati dalla maggior parte delle razze del Sottosuolo e spesso tenuti in grandi caverne-recinto.

pericoli del sottosuolo

Nel Sottosuolo gli esploratori incontrano abitualmente pericoli comuni nei dungeon quali muffa gialla o fanghiglia verde. Inoltre, i Reami di Sotto ospitano una varietà di pericoli e malattie uniche che hanno abbattuto più di un eroico avventuriero.

Fanghiglie, muffe, funghi e licheni del Sottosuolo

Nessun luogo di Toril, o forse perfino del multiverso, vanta una varietà e una quantità di funghi come quelle del Sottosuolo. Molti di questi sono innocui, e alcuni vengono persino coltivati come cibo (vedi "Vegetali e funghi" sopra), ma alcuni sono estremamente pericolosi.

Acqua del folle (GS 3): Questa fanghiglia sembra una piccola sorgente d'acqua, ma una prova di Conoscenze (dungeon o natura) con CD 20 può rivelare la sua vera natura a vista. Qualsiasi creatura che tocchi l'acqua del folle subisce 1d6 danni da acido. In seguito, la sostanza si attacca alla vittima come fanghiglia, infliggendo la stessa quantità di danni da acido ogni round per i successivi 2d6 round. Nel primo round di contatto, può essere raschiata via facilmente, ma dopo deve essere congelata, bruciata o tagliata via. (Tutti questi procedimenti provocano danni anche alla vittima.) Contro il legno o il metallo, l'acqua del folle infligge 1d6 danni da acido ma non ha alcun effetto prolungato.

L'acqua del folle è estremamente reattiva all'acqua normale. Tentare di lavare via la fanghiglia con dell'acqua provoca un'esplosione che infligge 3d6 danni da acido a tutte le creature entro 3 metri.

Il freddo o il caldo estremi, la luce del sole oppure un incantesimo *rimuovi malattia* distrugge una macchia di acqua del folle.

Fungo di fuoco (GS 4): Questo miconide irradia un calore molto apprezzato, che fa aumentare la temperatura di 10 gradi in un raggio di 9 metri. Tuttavia, qualsiasi fiamma esposta portata entro 12 metri dal fungo di fuoco lo fa esplodere, infliggendo 5d6 danni da fuoco ad ogni creatura in un raggio di 6 metri. Una tale esplosione uccide il fungo di fuoco, che può anche essere ucciso mediante danni da freddo: 10 danni da freddo sono sufficienti ad uccidere una macchia quadrata con lato di 1,5 metri.

Alcune razze del Sottosuolo usano il fungo di fuoco per riscaldarsi al posto del fuoco, siccome le sterpaglie e la legna da fuoco sono molto scarse nei Reami di Sotto. I grimlock e i crepuscolari l'amano in modo particolare.

Lichene fatuo (GS 4): Questo lichene bianco aderisce ai soffitti di alte caverne e rappresenta una minaccia principalmente per le creature volanti. I suoi tralci appiccicosi possono paralizzare una creatura che li tocca (Tempra CD 15) e trattenere creature più piccole (fino a 50 kg) che ha già paralizzato per un'eventuale consunzione lenta (risucchio di 1 punto di Costituzione all'ora). Le creature più grandi paralizzate cadono nel caso stessero volando con mezzi naturali. A causa di questo fenomeno, i predatori terrestri di solito si nascondono vicino a macchie di licheni fatui, in attesa del crollo o del tonfo che indica che un prelibato boccone di preda paralizzata è caduta per terra.

Rampicante delle caverne (GS 5): Il rampicante delle caverne è un fungo grigio e bianco che prospera vicino all'acqua. È particolarmente comune nel Sottosuolo Inferiore dove cresce vicino alla maggior parte delle sorgenti d'acqua. Il rampicante delle caverne emette continuamente spore che provocano terrori delle caverne. Ogni creatura entro 6 metri da esso deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 oppure subire l'effetto di un incantesimo *confusione*. Un altro tiro salvezza sulla Tempra con CD 15 è richiesto 1 minuto dopo (anche a quanti hanno effettuato con successo il primo tiro salvezza) per evitare di subire 2d4 danni all'Intelligenza. La luce del sole o l'acido distruggono istantaneamente il rampicante delle caverne.

Malattie

Anche l'ambiente del Sottosuolo rappresenta una considerevole minaccia in termini di malattie. Tutte le malattie descritte nella *Guida del Dungeon Master* esistono nel Sottosuolo, ma alcune malattie sono uniche in questo reame.

Desquamazione: Questa malattia molto spesso colpisce creature acquatiche o rettili, ma chiunque nuoti, guadi o si immerga in acqua infetta può contrarla. La desquamazione si manifesta con pustole gonfie, purulente e puzzolenti che ricoprono la superficie del corpo della creatura malata.

Pelle molle: Questa malattia rende la pelle morbida, gonfia e tenera. Questo effetto riduce il bonus di armatura naturale della vittima (se maggiore di +0) di 1 punto al giorno. Una volta che il bonus di armatura naturale della creatura raggiunge +0 (a causa della riduzione oppure perché la creatura fin dall'inizio non aveva alcun bonus di armatura naturale), la malattia infligge 10 punti ferita di danni ogni giorno.

Polmoni marci: Questa malattia molto spesso colpisce le creature che respirano aria e che sono state sigillate all'interno di antiche rovine.

Tabella 7-2: Malattie del Sottosuolo

Malattia	Infezione	CD	Incubazione	Danni
Polmoni marci	Inalazione	20	1d4 ore	1d4 Cos, 1d3 For[1]
Desquamazione	Contatto	15	1d3 giorni	1d4 Car
Pelle molle	Contatto	28	1 giorno	1 a bonus di armatura naturale (o se +0, 10 pf di danni)

[1] I tiri salvezza effettuati con successo non permettono al personaggio di recuperare. Solo la guarigione magica può salvare il personaggio.

speleologia

Quando si viaggia in ristretti tunnel naturali e attraverso corridoi bassi e stretti che variano moltissimo di diametro, è difficile muoversi tanto rapidamente o combattere tanto efficacemente quanto si fa normalmente.

spazi ristretti

Molte caverne naturali sono estremamente difficili da percorrere. Strette fessure, passaggi a turacciolo e soffitti bassi sono ostacoli comuni nelle caverne calcaree del Sottosuolo. La Tabella 7-3: "Costrizione nei tunnel" riassume le informazioni presentante di seguito.

Qualsiasi creatura che combatte in uno spazio ristretto perde il suo bonus di Destrezza (se ne aveva uno) alla Classe Armatura. Oltre a questo, si applicano le seguenti modifiche, in base alle condizioni prevalenti.

Stretto o basso: Un'area che sia più piccola orizzontalmente dello spazio della creatura o più piccolo verticalmente della sua altezza rientra in questa categoria, purché la dimensione ristretta sia almeno metà dello spazio o dell'altezza della creatura, rispettivamente. Una creatura in un tale spazio si muove a velocità dimezzata a causa delle condizioni ristrette, ed è impossibile correre e caricare. La creatura così impedita subisce una penalità di circostanza -2 ai tiri per colpire con armi leggere e una penalità di circostanza -4 ai tiri per colpire con armi a una mano. Non può assolutamente usare alcuna arma a due mani.

Stretto e basso: Un'area che sia più piccola in entrambe le dimensioni orizzontale e verticale rispetto allo spazio della creatura rientra in questa categoria, purché ognuna delle dimensioni ristrette sia almeno metà dello spazio o dell'altezza della creatura, rispettivamente. Una creatura in queste condizioni si muove a un quarto della velocità normale e subisce penalità di attacco pari al doppio di quelle sopra indicate.

A carponi: Un'area inferiore a metà ma almeno un quarto dell'altezza della creatura è percorribile a carponi. La creatura può muoversi attraverso un tale spazio mettendosi prona e strisciando a una velocità di 1,5 metri (1 quadretto), ma deve rimuovere armature pesanti e medie, zaini e altri oggetti ingombranti dell'equipaggiamento (anche se questi possono essere trascinati dietro). Si applicano le normali penalità per essere prono. L'unica arma a distanza che una creatura può usare in uno spazio percorribile a carponi è una balestra.



Spazi ristretti...

Illustrazione di Matt Cavotta

Spazio angusto: Uno spazio angusto è più stretto di uno spazio stretto, più basso di uno spazio basso o più piccolo di uno spazio percorribile a carponi, ma non ancora uno spazio ristretto. Per esempio, una fessura larga 60 cm è meno della metà dello spazio di una creatura Media ed è quindi più limitato di uno spazio stretto, ma qualsiasi creatura Media dovrebbe essere in grado di passarci attraverso con un qualche contorsione. Una creatura in un tale spazio può muoversi di 1,5 metri (1 quadretto) con una prova di Artista della Fuga con CD 15. Combattere in uno spazio angusto è possibile solo con armi leggere, e la creatura subisce una penalità di circostanza -8 ai tiri per colpire. L'unica arma a distanza che una creatura può usare in uno spazio angusto è una balestra.

Spazio ristretto: Uno spazio ristretto è un'area più grande della testa della creatura ma più piccola delle spalle, come descritta nella descrizione dell'abilità Artista della Fuga. La creatura può muoversi di 1 quadretto con una prova di Artista della Fuga con CD 30. È impossibile combattere in uno spazio ristretto.

ARMI IN SPAZI RISTRETTI

Alcune armi sono più adatte agli spazi limitati di altre. Le armi perforanti che trafiggono invece che fendere un avversario vengono considerate più piccole di una categoria di taglia rispetto al normale ai fini di calcolare la penalità ai tiri per colpire. Tali armi comprendono il pugnale, la spada corta, lo stocco, la lancia (di qualsiasi tipo) e il tridente, ma non il piccone, la falce, il martello-picca gnomesco o la catena chiodata.

Gli attacchi con armi a distanza subiscono penalità appropriate alla loro taglia in condizioni strette o basse. Le balestre sono le uniche armi a distanza utilizzabili in spazi percorribili a carponi e angusti, ma gli attacchi compiuti con esse subiscono comunque penalità appropriate alla taglia.

TABELLA 7-3: COSTRIZIONE NEI TUNNEL

Costrizione	Penalità di movimento[1]	Penalità di attacco arma leggera[2]	Penalità di attacco arma a una mano[2]	Penalità di attacco arma a due mani[2]	Arma a distanza
Stretto o basso	1/2 velocità	-2	-4	Inutilizzabile	Qualsiasi
Stretto e basso	1/4 velocità	-4	-8	Inutilizzabile	Qualsiasi
A carponi	solo 1,5 m	-4	-8	Inutilizzabile	Solo balestra
Spazio angusto	Artista della Fuga (CD 15) 1,5 m	-8	Inutilizzabile	Inutilizzabile	Solo balestra
Spazio ristretto	Artista della Fuga (CD 30) 1,5 m	Inutilizzabile	Inutilizzabile	Inutilizzabile	Inutilizzabile

[1] Una creatura che si muove attraverso spazi limitati da qualsiasi costrizione perde il bonus di Destrezza (se ne ha uno) alla Classe Armatura.
[2] Considerare le armi perforanti che hanno trafitto il bersaglio più piccole di una categoria di taglia.

scalare

In aggiunta a spazi ristretti e limitati, il Sottosuolo vanta immense caverne ed enormi aree oscure. Arrampicarsi in alto è un processo fisico lungo e arduo meglio realizzato mediante incantesimi come *movimenti del ragno* o evitato del tutto grazie a *volare*. Se la magia non è possibile, allora gli attrezzi da scalata sono un aiuto inestimabile.

Scendere scalando lungo un'area aperta può essere compiuto molto più rapidamente scivolando lungo una corda. Per scivolare con la corda, un personaggio deve avere una corda e avere almeno un grado in Scalare oppure Utilizzare Corde. Il personaggio deve dichiarare la distanza che intende percorrere, poi effettuare con successo una prova di Scalare e una prova di Utilizzare Corde in base ai parametri sotto indicati.

Prova di Scalare: Quando si scivola, la Classe di Difficoltà per scendere scalando un parete di qualsiasi tipo, anche una perfettamente liscia, piatta e verticale, diventa CD 10.

Prova di Utilizzare Corde: Un personaggio che scivola può scendere alla sua velocità base sul terreno con una prova di Utilizzare Corde con CD 10, oppure può compiere un'azione di round completo per muoversi al doppio della velocità. Se effettua una prova di Utilizzare Corde con CD 20, può compiere un'azione di round completo per scendere al quadruplo della sua velocità base.

Fallire una prova: Un personaggio che sta scivolando che fallisce la prova di Scalare oppure la prova di Utilizzare Corde scende comunque la distanza dichiarata ma potrebbe subire una caduta incontrollata. Per evitare che accada, il personaggio può tentare un'altra prova di Utilizzare Corde (CD = CD precedente + 5). In caso di successo, subisce 1d6 danni ma arresta il movimento; in caso di fallimento, cade. Se non raggiunge il fondo nel round successivo, può di nuovo tentare di fermarsi con un'altra prova di Utilizzare Corde (CD = CD precedente + 10). Il successo indica che subisce 3d6 danni; il fallimento indica che continua a cadere.

Se un personaggio raggiunge la fine della corda (ad esempio, tentando di scendere per 18 metri con una corda da 15 metri), cade dal punto in cui ha lasciato la corda.

entrare

A volte anche solo riuscire a muoversi attraverso caverne selvagge e tunnel grezzi è una sfida. Per spiegarlo, la descrizione di un'area simile alla seguente può essere aggiunta ad un'area del Sottosuolo:

Accesso: La fessura che porta a questa caverna è un restringimento angusto (Artista della Fuga CD 15).

Voci di questo tipo descrivono speciali caratteristiche naturali di una caverna selvaggia e includono una tecnica per attraversare lo spazio. Sebbene molti passaggi permettano al personaggio di camminare in piedi, non è comunque insolito per un viaggiatore dover scalare, contorcersi, strisciare e a volte anche nuotare per andare da un posto all'altro in una caverna selvaggia. Gli eroi nelle caverne selvagge sono soggetti a tutte queste possibilità.

Nella maggior parte dei casi di accesso limitato, è richiesta una prova riuscita di Artista della Fuga, Nuotare, Saltare o Scalare per entrare o muoversi nell'area. La CD per questa prova di speleologia varia da 10 a 20. Il normale fallimento indica che devono essere spesi 1d4 minuti aggiuntivi per attraversare l'area. Il fallimento di 10 o più indica che un eroe si è incastrato in una fenditura, è caduto da una certa altezza (il DM applica gli appropriati danni da caduta, in base alla descrizione dell'area), oppure ha subito qualche altro inconveniente appropriato alla prova di abilità fallita.

perdersi

Non è possibile perdersi in un tunnel lungo chilometri che non ha diramazioni, ma navigare in un mare sotterraneo, o arrampicarsi con mani e piedi attraverso una caverna labirintica piena di svolte e nicchie offre moltissime opportunità per perdersi completamente.

Per le informazioni base sul perdersi, fare riferimento a "Smarrirsi" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Il Sottosuolo combina sia la scarsa visibilità che il terreno impervio, quindi ogni volta che i potenziali esploratori si avventurano lontano dai percorsi chiaramente indicati (o da opzioni escludenti quali una singola diramazione sinistra o destra), potrebbero perdersi. Quando esiste una tale possibilità, il personaggio che apre la strada deve effettuare con successo una prova di Sopravvivenza o perdersi.

CD DI SOPRAVVIVENZA

Terreno	Con mappa	Senza mappa
Caverna	10	16
Caverna labirintica	14	20
Forra o crepaccio	8	14
Abisso	12	18
Lago o mare	8	14
Volta	10	16

Un personaggio con almeno 5 gradi in Conoscenze (dungeon) o Conoscenze (locali del Sottosuolo) ottiene un bonus di +2 a questa prova. Una prova deve essere effettuata una volta per ogni ora trascorsa in movimento locale o sul terreno per vedere se i viaggiatori si sono persi.

Tabelle degli incontri nel sottosuolo

Il Sottosuolo è una vasta regione che comprende più chilometri quadrati di quanti possano essere facilmente calcolati, in particolare se si considera la sua natura tridimensionale. Al di fuori di caverne e volte "abitate", le oscure vie sotterranee sotto le montagne e le pianure di Faerûn costituiscono una terra selvaggia.

Probabilità di incontri

Fare riferimento alla tabella sottostante per trovare la percentuale di probabilità per un incontro nel Sottosuolo. Il primo numero in ogni coppia è per una singola ora di viaggio in quel tipo di terreno del Sottosuolo; il secondo è la probabilità di un singolo incontro in 8 ore di viaggio in quel terreno. Se il gruppo non cambia categorie di terreno nel corso di un giorno di viaggio, è più facile tirare una sola volta per quel giorno e poi determinare a caso a che punto del viaggio si verifica l'incontro, se ne è indicato uno.

TABELLA 7-4: PROBABILITÀ DI INCONTRI

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

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

Le regioni *desolate* sono caverne e tunnel selvaggi che non sono abitate e generalmente non forniscono alcun sostentamento in termini di fauna selvatica o mostri. Molto del Sottosuolo Inferiore è desolato.

Le regioni delle *terre selvagge* sono caverne e tunnel selvaggi che non sono abitate ma che comunque forniscono significativo sostentamento a fauna selvatica o mostri.

Le regioni di *frontiera* sono tunnel o caverne con alcuni insediamenti, ma le comunità sono piccole e molto distanti, generalmente separate da chilometri di tunnel.

Le regioni *civilizzate* presentano caverne colossali che possono essere chilometri per un lato, un certo numero di piccoli villaggi e volte non più distanti di un giorno di viaggio l'una dall'altra, e alcune pattuglie che esplorano i tunnel dalle città o fortezze vicine (che abbastanza spesso sono drow, schiavi degli illithid, duergar o derro).

Allo scopo di generare degli incontri, il Sottosuolo è stato diviso in sei aree di incontro. Le aree di incontro qui indicate sono: Sottosuolo Superiore (Sotterraneo, Civilizzato), Sottosuolo Superiore (Sotterraneo, Frontiera), Sottosuolo Intermedio (Sotterraneo, Civilizzato), Sottosuolo Intermedio (Sotterraneo, Terre Selvagge), Sottosuolo Inferiore (Sotterraneo, Terre Selvagge), Sottosuolo Inferiore (Sotterraneo, Desolato).

come utilizzare le tabelle degli incontri

Utilizzare le seguenti tabelle per generare incontri casuali nelle terre selvagge del Sottosuolo nelle regioni indicate. Alcune voci sono seguite da annotazioni che identificano la fonte in cui si può trovare un mostro particolare. Questi codici sono come segue.

(MF)	*Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn*
(FRA)	*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*
(SdF)	Capitolo 6 di questo volume
(MMII)	Manuale dei Mostri II
(nessuna annotazione)	Manuale dei Mostri

Tutte le tabelle degli incontri presentano le seguenti informazioni:

d%: Il risultato massimo sul dado percentuale che genera questo incontro.

Incontro: Il tipo di creatura incontrata. Alcuni incontri possono essere con dei gruppi, come una pattuglia di derro o una carovana di mercanti drow.

Numero incontrato: Il numero di creature incontrate. Se qui compare un asterisco (*), fare riferimento alla sezione alla fine delle tabelle per l'esatta composizione dell'incontro.

TABELLA 7-5: SOTTOSUOLO SUPERIORE (SOTTERRANEO, CIVILIZZATO) (LI 2-7)

d%	Incontro	Numero incontrato
01-02	Allip	1
03	Bafitauro (SdF)	1d2
04	Barghest	1d2
05	Basilisco	1
06	Beholder gauth	1
07	Boggle (MMII)	1d2
08-09	Bugbear	1d3+1
10-12	Chitina (MF)	1d4+1
13-14	Derro	1d3+1
15-16	Drago delle profondità giovane (MF)	1
17	Drago nero adolescente	1
18-21	Drappello di topi mannari (licantropi)	*
22-26	Esploratori drow	*
27-28	Fungo viola	1d2
29-31	Gargoyle	1d3+1
32-33	Ghast	1d3+1
34-35	Ghoul	1d3+3
36	Gibberling (MF)	1d4+4
37-38	Grick	1d3+1
39	Guardiano di Bane (MF)	1d4+2
40	Ibrandlin (MF)	1
41-43	Lith (SdF)	1
44	Lupo invernale	1d2
45-48	Mantoscuro	2d4
49-50	Meazel (MF)	1d3
51-52	Millepiedi mostruoso Grande	1d4+1
53-56	Minotauro	1d2+1
57	Ombra	1d4

58-59	Phaerlock (SdF)	1d3+1
60	Progenie di Kyuss (MMII)	1d2+1
61-62	Progenie vampirica	1d3+1
63-65	Quaggoth (MF)	1d4
66-68	Ragno mostruoso Grande	1d4+1
69-71	Rothé delle profondità (FRA)	1d4+2
72-73	Sciame di pipistrelli	1d4
74-75	Segugio infernale	1d3+1
76-79	Troglodita	1d4+1
80-82	Troll	1
83	Ululatore	1d2
84-88	Umber hulk	1
89-91	Vargouille	1d4+1
92-93	Vermeiena	1
94	Wight	1d4+1
95-96	Wraith	1
97	Wyste (MMII)	1d2
98-99	Xorn minore	1d4+1
100	Zombi medio	1d4+2

*Vedi "Descrizioni dei gruppi", sotto.

TABELLA 7-6: SOTTOSUOLO SUPERIORE (SOTTERRANEO, FRONTIERA) (LI 5-10)

d%	Incontro	Numero incontrato
01-02	Abishai nero (diavolo) (MF)	1d2
03-04	Ankheg	1d3+1
05-06	Banda di bugbear	*
07-10	Beholder gauth	1d2
11	Bodak	1
12	Cacciatori chitine (MF)	*
13-17	Cacciatori grimlock	*
18-19	Desmodu (MMII)	1
20-21	Drago delle profondità adolescente (MF)	1
22	Drago di rame adolescente	1
23	Drago nero adulto giovane	1
24	Drago rosso giovane	1
25	Dragonide (MF)	2d4
26-27	Drappello di topi mannari	*
28-31	Esploratori drow	*
32-33	Ettin	1d3+1
34	Ghaunadan (MF)	1
35-36	Gigante delle pietre	1d2
37-38	Gigante phaerlin (MF)	1d2+1
39-40	Grick	1d3+1
41-43	Gruppo militare goblin	*
44-46	Gruppo militare troglodita	*
47	Guardiano di Bane (MF)	1d6+2
48	Lamia	1d3+1
49	Manto assassino	1d3
50-51	Medusa	1d2+2
52-54	Melma, protoplasma nero	1
55-58	Mind flayer	1d2
59	Mohrg	1d2
60-64	Otyugh	1d3+1
65-67	Pattuglia di svirfneblin	*
68	Pipistrello delle profondità (cacciatore notturno) (MF)	1d6+6
69-70	Pipistrello delle profondità (pipistrello d'ossa) (MF)	1d4+4
71-73	Predatori duergar	*
74	Progenie vampirica	1d4+1
75-77	Psurlon comune (MMII)	1d2
78	Raggamoffyn shrapnyl (MMII)	1d2
79-82	Ragno mostruoso Grande	1d3+2
83-84	Ragno sotterraneo (spada) (MF)	1d3+1
85-86	Sciame di pipistrelli	1d2+2
87	Slaad rosso	1d2
88	Squartatore grigio	1
89-92	Troll	1d4+1
93-97	Umber hulk	1d2
98	Wraith	1d4+1
99-100	Xorn medio	1d4+1

*Vedi "Descrizioni dei gruppi", sotto.

TABELLA 7-7: SOTTOSUOLO INTERMEDIO (SOTTERRANEO, CIVILIZZATO) (LI 6-13)

d%	Incontro	Numero incontrato
01-03	Affamato insaziabile (SdF)	1d3+1
04-07	Banditi derro	*
08-09	Barghest	1d4+2
10	Behir	1
11-15	Beholder	1
16	Bodak	1
17-20	Cacciatori chitine (MF)	*
21-24	Cacciatori grimlock	*
25	Destrachan	1
26	Divoratore	1
27	Drago d'ombra adulto giovane (MF)	1
28-29	Drago delle profondità adulto giovane (MF)	1
30	Drago nero adulto	1
31-32	Drappello di vampiri	*
33-35	Esploratori drow	*
36-37	Gigante delle pietre	1d3
38-41	Gruppo militare troglodita	*
42-43	Manto assassino	1d4+2
44-46	Maur (SdF)	1d2
47	Melma, protoplasma nero	1
48-49	Mind flayer	1d2+1
50-52	Minotauro	1d3+1
53	Mohrg	1d2
54-55	Orrore ineffabile (SdF)	1d4+1
56-58	Pattuglia di kuo-toa	*
59-61	Pattuglia di svirfneblin	*
62-63	Pipistrello delle profondità (sinistro) (MF)	1d4+3
64-67	Predatori duergar	*
68-69	Progenie abissale (MF) e progenie GS 6	1
70-71	Ragno mostruoso Enorme	1d4+1
72	Ragno sotterraneo (spada) (MF)	1d4+1
73-74	Razziatori duergar	*
75-77	Schiavisti drow	*
78-79	Schiavisti mind flayer	*
80-81	Sciame di millepiedi	1d3+1
82-84	Troll	1d3+1
85-89	Umber hulk	1d3+1
90	Vaporighu (MMII)	1
91-94	Verme purpureo	1
95-97	Wraith	1d4+1
98-100	Xorn medio	1d4+1

*Vedi "Descrizioni dei gruppi", sotto.

Tabella 7–8: Sottosuolo Intermedio (Sotterraneo, Terre selvagge) (LI 6–14)

d%	Incontro	Numero incontrato
01-02	Affamato insaziabile (SdF)	1d3+1
03-05	Banditi derro	*
06-07	Barghest	1d4+2
08	Behir	1
09-13	Beholder	1
14-16	Belva di pietra (SdF)	1
17	Bodak	1d2
18-19	Cacciatori chitine (MF)	*
20-21	Cacciatori grimlock	*
22	Destrachan	1
23	Divoratore	1
24	Drago d'ombra adulto giovane (MF)	1
25-26	Drago delle profondità adulto giovane (MF)	1
27	Drago nero adulto	1
28-29	Drappello di vampiri	*
30-31	Fomorian (MMII)	1d2
32	Furioso (MMII)	1
33-35	Fustigatore	1
36-38	Gigante delle pietre	1d3+1
39-41	Gruppo militare troglodita	*
42-44	Manto assassino	1d4+2
45-46	Maur (SdF)	1d2
47	Melma, protoplasma nero	1
48-49	Mind flayer	1d2+1
50-52	Minotauro	1d3+1
53	Mohrg	1d3+1
54	Ombra notturna (ala notturna)	1
55	Orrore ineffabile (SdF)	1d4+1
56-58	Pattuglia di drow	*
59-61	Pattuglia di kuo-toa	*
62-63	Pattuglia di svirfneblin	*
64-65	Pipistrello delle profondità (sinistro) (MF)	1d4+3
66-67	Predatori duergar	*
68-69	Progenie abissale (MF) e progenie GS 6	1
70-71	Ragno mostruoso Enorme	1d4+1
72	Ragno sotterraneo (spada) (MF)	1d4+1
73	Razziatori duergar	*
74	Scavatombe (MF)	1
75-76	Scavatore	1
77-78	Schiavisti drow	*
79	Schiavisti mind flayer	*
80-81	Sciame di millepiedi	1d3+1
82-83	Troll	1d3+1
84-87	Umber hulk	1d3+1
88	Vaporighu (MMII)	1
89-91	Verme purpureo	1
92-93	Wraith	1d4+1
94-98	Xorn medio	1d4+1
99-100	Yrthak	1

*Vedi "Descrizioni dei gruppi", sotto.

Tabella 7–9: Sottosuolo Inferiore (Sotterraneo, Terre selvagge) (LI 8–16)

d%	Incontro	Numero incontrato
01-02	Aboleth	1d3+1
03	Affine dei beholder (bacio fatale) (MF)	1
04	Affine dei beholder (estrattore) (MF)	1d3+1
05	Avolakia (MMII)	1d2
06	Behir	1d2
07-12	Beholder	1d2
13-14	Belva di pietra (SdF)	1d2
15	Bodak	1d3+1
16-17	Cacciatori grimlock	*
18-19	Cacciatori phaerimm (MF)	*
20-22	Desmodu (MMII)	1d2+1
23	Drago d'ombra adulto (MF)	1
24-25	Drago delle profondità adulto (MF)	1
26	Drago di rame adulto	1
27	Drago nero vecchio	1
28	Drago rosso adulto	1
29-30	Fomorian (MMII)	1d2
31-34	Fustigatore	1d2
35-36	Gigante delle pietre	1d4+1
37-38	Gruppo di schiavisti aboleth	*
39-42	Gruppo militare kuo-toa	*
43-45	Maur	1d3
46	Melma, protoplasma nero anziano	1
47-50	Mind flayer	1d3+1
51	Mohrg	1d2+1
52-53	Ombra notturna (ala notturna)	1
54	Ombra notturna (gigante notturno)	1
55-58	Pattuglia di drow	*
59-60	Progenie abissale (MF) e progenie GS 6	1d2
61-62	Psurlon anziano (MMII)	1d4+2
63-64	Razziatori duergar	*
65-66	Rukarazyll (MMII)	1
67-68	Scavatombe (MF)	1
69-70	Scavatore	1d2
71-72	Schiavisti mind flayer	*
73	Squartatore grigio	1d2
74-77	Stormo di manti assassini	*
78-83	Umber hulk	1d3+1
84	Umber hulk orripilante	1
85-90	Verme purpureo	1
91-93	Wraith del terrore	1
94-98	Xorn anziano	1d4+1
99-100	Yrthak	1d3+1

*Vedi "Descrizioni dei gruppi", sotto.

Tabella 7–10: Sottosuolo Inferiore (Sotterraneo, Desolato) (LI 10 o più)

d%	Incontro	Numero incontrato
01	Aboleth	1d3+1
02	Affine dei beholder (bacio fatale) (MF)	1
03	Affine dei beholder (estrattore) (MF)	1d3+1
04-05	Avolakia (MMII)	1d6+2
06	Behir	2
07-11	Beholder	1d4+2
12-13	Belva di pietra (SdF)	1d2
14	Bodak	1d3+1
15-16	Cacciatori grimlock	*

17-18	Cacciatori phaerimm (MF)	*
19-21	Covata di progenie abissali	*
22-24	Desmodu (MMII)	1d4+3
25	Drago d'ombra adulto maturo (MF)	1
26-27	Drago delle profondità adulto maturo (MF)	1
28	Drago di rame adulto maturo	1
29	Drago nero molto vecchio	1
30	Drago rosso adulto maturo	1
31-33	Fomorian (MMII)	1d3+1
34-37	Fustigatore	1d2
38-39	Gigante delle pietre	1d4+1
40-41	Gruppo di schiavisti aboleth	*
42-44	Gruppo militare kuo-toa	*
45-47	Maur	1d3
48	Melma, protoplasma nero anziano	1
49-53	Mind flayer	1d3+1
54	Mohrg	1d2+1
55-56	Ombra notturna (ala notturna)	1
57	Ombra notturna (gigante notturno)	1
58-59	Pattuglia di drow	*
60-61	Psurlon anziano (MMII)	1d4+2
62-63	Razziatori duergar	*
64-65	Rukarazyll (MMII)	1
66-67	Scavatombe	1
68-69	Scavatore	1d2
70-72	Schiavisti mind flayer	*
73-74	Squartatore grigio	1d2
75-78	Stormo di manti assassini (MF)	*
79-83	Umber hulk	1d3+1
84-85	Umber hulk orripilante	1
86-91	Verme purpureo	1
92-93	Wraith del terrore	1
94-98	Xorn anziano	1d4+1
99-100	Yrthak	1d3+1

*Vedi "Descrizioni dei gruppi", sotto.

Descrizioni dei gruppi

Gli incontri con i gruppi menzionati nelle tabelle sopra sono descritti in dettaglio in questa sezione. Le voci sono presentate in ordine alfabetico per una facile consultazione.

Banda di bugbear: 1d3+2 bugbear, 1 bugbear ladro (livello 1d3) e 1 bugbear guerriero (livello 1d3+1).

Banditi derro: 1d3+2 derro e 1d2 PNG capi (livello 1d3+2). Per determinare le classi dei capi, tirare d%: 01-20 guerriero, 21-40 ladro, 41-100 stregone.

Cacciatori chitine: 1d4+2 chitine, 1d2 ragni mostruosi Grandi e 1 choldrith.

Cacciatori grimlock: 1d4+2 grimlock e 1d2 grimlock capi (livello 1d2+2). Per determinare le classi dei capi, tirare d%: 01-40 barbaro, 41-55 chierico, 56-80 guerriero, 81-90 ladro, 91-100 ranger. I grimlock sono sempre neutrali malvagi.

Cacciatori phaerimm: 2 phaerimm stregoni (livello 2d4+1) e 1d4+2 troll.

Covata di progenie abissali: 1d2 progenie abissali e 1d4+4 troll (i discendenti delle progenie abissali)

Drappello di topi mannari: 1d2 topi mannari, 1d2+2 topi crudeli e un topo mannaro capo (livello 1d2+1). Per determinare la classe del capo, tirare d%: 01-20 chierico, 21-40 guerriero, 41-90 ladro, 91-100 ranger.

Drappello di vampiri: 1d2 vampiri e 1d4+1 progenie vampiriche.

Esploratori drow: 1d3+2 combattenti di 1° livello e 1 PNG capo (livello 1d3+1). Per determinare la classe del capo, tirare d%: 01-20 chierico, 21-40 guerriero, 41-90 ladro, 91-100 mago.

Gruppo di schiavisti aboleth: 1d3+1 aboleth e 1d6+6 skum.

Gruppo militare goblin: 1d4+4 combattenti di 1° livello, 1d2+1 worg, 1d2+1 goblin guerrieri (livello 1d3) e 1 capo (livello 1d4+2). Per determinare la classe del capo, tirare d%: 01-20 chierico, 21-80 guerriero, 81-100 stregone.

Gruppo militare kuo-toa: 1d4+4 kuo-toa, 2 sovrintendenti (monaco livello 1d4+2) e 2 esecutori (chierico livello 1d3+3).

Gruppo militare troglodita: 1d4+4 trogloditi, 1d2+1 lucertole varani, 1d2 trogloditi barbari (livello 1d3) e 1 troglodita chierico (livello 1d2+2).

Pattuglia di drow: 1d3+2 guerrieri (livello 1d3+2), 1 PNG chierico (livello 1d3+5) e 1 PNG mago (livello 1d4+4).

Pattuglia di kuo-toa: 1d3+1 kuo-toa e 1 esecutore (chierico livello 1d3+1).

Pattuglia di svirfneblin: 1d3+2 svirfneblin combattenti di 1° livello, 1 svirfneblin ranger (livello 1d3+2) e 1 svirfneblin mago (livello 1d3+2), specializzato in illusioni.

Predatori duergar: 1d3+3 combattenti di 1° livello e 1 PNG capo (livello 1d3+2). Per determinare la classe del capo, tirare d%: 01-10 barbaro, 11-30 chierico, 31-70 guerriero, 71-90 ladro, 91-100 mago.

Razziatori duergar: 1d3+3 guerrieri (livello 1d3+1), 1d2 chierici (livello 1d3+2) e 1 capo (livello 1d3+4). Per determinare la classe del capo, tirare d%: 01-10 chierico, 11-50 guerriero, 51-70 ladro, 71-90 mago, 91-100 ranger.

Schiavisti drow: 1d4+3 guerrieri di 1° livello, 1 guerriero di 5° livello, 1d2 ladri di 3° livello, 1 chierico di 4° livello, 1 mago di 4° livello e 2d8 schiavi, che generalmente sono popolani umani di 1° livello.

Schiavisti mind flayer: 1d4+3 grimlock, 1 grimlock guerriero di 5° livello, 2 mind flayer e 2d8 schiavi, che di solito sono popolani umani di 1° livello.

Stormo di manti assassini: 1d4+2 manti assassini e 1 grande manto assassino.

Guida del sottosuolo

Se da una parte molti abitanti di superficie considerano il Sottosuolo tutto uguale (una grande caverna infestata da mostri affamati), il saggio avventuriero, prima di avventurarsi sottoterra, si prepara studiando ciò che gli abitanti del mondo di superficie sanno dei Reami di Sotto. Conoscere che tipi di creature e pericoli si nascondono e a quale profondità potrebbe significare la differenza tra la vita e la morte.

Il Sottosuolo è diviso in tre livelli generali: Superiore, Intermedio e Inferiore.

Sottosuolo superiore

Il Sottosuolo Superiore si estende dalla superficie fino a una profondità di circa 4,5 km. Varie razze popolano questa regione, compresi chitine, drow, nani, giganti, tutti i tipi di goblin, orchi, svirfneblin e topi mannari. Gli esploratori delle razze che vivono più in profondità spesso si avventurano nel Sottosuolo Superiore per commerciare (o fare razzia) con le razze native di quest'area.

La principale importazione del Sottosuolo Superiore dalla superficie sono gli schiavi. Gli schiavisti provenienti dalle città

malvagie del Sottosuolo Superiore compiono frequenti incursioni alla luce del sole per catturare nuovi schiavi e usarli come lavoratori oppure come cibo. Inoltre, commerciano tessuti, granaglie, frutta e armi. I prodotti che esportano comprendono minerali grezzi, metalli raffinati, gemme e vegetali originari del Sottosuolo.

Viaggiare nel Sottosuolo Superiore è relativamente facile. Generalmente esistono più percorsi che conducono allo stesso luogo, grazie a millenni di processi naturali, attività vulcaniche, creature che scavano e varie razze che aprono sentieri attraverso la roccia. Nella maggior parte dei posti la terra circostante è composta da roccia, ma nei pressi della superficie possono essere scavati dei tunnel attraverso terriccio molto compattato, che permette alle creature dotate di una velocità di scavare che non possono perforare la roccia di farsi strada in un attimo.

Sopravvivere nel Sottosuolo Superiore

Le prove di Sopravvivenza effettuate per cacciare, raccogliere ed evitare pericoli naturali nel Sottosuolo Superiore utilizzano le stesse CD delle normali condizioni di superficie. Le necessità di base quali luce, aria, cibo e acqua sono meno disponibili nel Sottosuolo Superiore di quanto non lo siano in superficie, ma sono abbastanza comuni.

La flora luminescente e la *faerzress* forniscono luce occasionale, anche se non in modo abbastanza uniforme da permettere a una creatura senza scurovisione di viaggiare senza una fonte di luce indipendente. Alcuni sfiatatoi dalla superficie mantengono l'aria fresca e in movimento nei passaggi, quindi la qualità dell'aria è raramente un problema. Enormi laghi sotterranei si estendono per centinaia di chilometri in alcune regioni, e l'acqua gocciola in basso dalla superficie in molti altri. Molte fonti d'acqua sono protette o inquinate, ma parecchie sono sia pulite che accessibili a chiunque le voglia utilizzare. Molti tipi diversi di funghi sono commestibili, e nei tunnel può essere facilmente trovato l'equivalente del Sottosuolo di piccola selvaggina (topi, topi crudeli, lucertole e parassiti giganti). Si possono anche trovare animali addomesticati, come i rothé delle profondità, vicino a molti dei principali centri abitati.

Abitanti del Sottosuolo Superiore

Molti abitanti del Sottosuolo Superiore trafficano in qualche modo con il mondo di superficie, commerciando oppure saccheggiando i loro vicini del piano di sopra per ottenere cose che non possono avere nel loro habitat originario. Commerciano (e compiono razzie) anche l'uno con l'altro. Nessuna comunità del Sottosuolo è mai veramente amichevole con un'altra, ma gli insediamenti del Sottosuolo Superiore spesso mantengono tregue circospette con i loro vicini.

Chitine: Anche se a volte vengono considerate troppo piccole, deboli o codarde per spaventare, le chitine sono decisamente capaci di uccidere coloro che le sottovalutano. Sono molto più intelligenti e maliziose di quanto non sembrino: abbastanza intelligenti da evitare gli scontri che non sono sicure di poter vincere, se non altro. I nidi delle chitine possono essere trovati in caverne piene di ragnatele in tutto il Sottosuolo Superiore, ma la concentrazione più grande di queste creature simili a ragni è il reame di Yathchol nel Sottosuolo settentrionale.

Giganti delle pietre: Possenti e ponderati in azione e pensiero, i giganti delle pietre sono abbastanza forti da tenere a bada tutti i nemici tranne quelli potenziati magicamente. Queste creature scavano cave enormi come dimore, e possono fare meraviglie con il loro elemento preferito.

Pochi di numero, i giganti delle pietre lasciano in pace gli altri popoli e si aspettano lo stesso da chiunque attraversi i loro territori. Il più potente reame di giganti delle pietre è il regno di Cairnheim, sotto le Montagne dei Giganti.

Goblin: Bugbear, goblin e hobgoblin spesso costituiscono avamposti e insediamenti nel Sottosuolo Superiore, da cui possono facilmente saccheggiare le vicine terre di superficie. I goblinoidi infatti potrebbero essere la più numerosa delle razze del Sottosuolo, ma non hanno fondato nessuna grande città, né scavato alcuna grande caverna. La maggior parte delle tribù di goblinoidi esiste in uno stato di squallore barbarico.

I goblin in particolare sono comunemente incontrati come schiavi nelle città delle razze più crudeli e più sofisticate, come i drow e i duergar.

Minotauri: Minotauri massicci e feroci abitano nel Sottosuolo Superiore, generalmente preferendo per le loro tane i sistemi di caverne più labirintici e complessi. I minotauri di solito vivono razziando e saccheggiando, anche se non pochi vendono i loro servigi ad altri popoli che offrono denaro e cibo in cambio di una possibilità di combattere. I minotauri sono tenuti schiavi da abitanti del Sottosuolo Superiore quali i drow e i mind flayer, ma tali schiavi non sono numerosi.

Il vasto antro conosciuto come il Labirinto un tempo era una specie di impero dei minotauri. Sebbene non rimangano segni della precedente civilizzazione di minotauri, migliaia di creature infestano ancora l'area.

Nani: Per migliaia di anni, i grandi reami nanici di superficie si sarebbero espansi verso il basso invece che all'esterno. Né i nani dorati, né i nani degli scudi mostrano alcuna paura del Sottosuolo, e le loro città sono spesso sepolte nelle zone più alte dei Reami di Sotto. Il regno di Iltkazar è il più forte reame di nani degli scudi che rimane nel Sottosuolo, e i nani dorati mantengono estesi territori nel Sottosuolo in vicinanza della Grande Crepa.

A differenza dei duergar, che preferiscono le porzioni più profonde del Sottosuolo, i nani dorati e degli scudi mantengono campi e bestiame in superficie e commerciano parecchio con le popolazioni di superficie. Questi nani sono talentuosi ingegneri e lavoratori industriosi, e hanno costruito molte strade e ponti nel Sottosuolo.

Orchi: Come i goblin, gli orchi spesso si stabiliscono nelle caverne più alte del Sottosuolo. Le caverne vicine alla superficie offrono riparo dall'odiato sole e facile difendibilità con uno sforzo minimo, e molti orchi sono più che felici di trarre beneficio da questa combinazione. Gli orchi sono spesso schiavizzati dalle razze che abitano nelle profondità, quindi possono essere incontrati praticamente ovunque nel Sottosuolo.

Quaggoth: Questi cosiddetti orsi delle profondità molto spesso si uniscono per razziare e saccheggiare in tutto il Sottosuolo. Un tempo avevano un regno, Ursadunthar, molto al di sotto del Dorso del Mondo, ma cadde nelle mani dei duergar di Gracklstugh nel -1350 CV. Molte bande di quaggoth ora sopravvivono vagando nelle profondità come cacciatori-raccoglitori nomadi e integrando la loro dieta con qualunque cosa (o chiunque) capiti tra i loro artigli sanguinari.

Come i goblin, anche i quaggoth vengono spesso incontrati come schiavi nelle città degli abitanti più civilizzati del Sottosuolo, quali i drow.

Svirfneblin: Gli gnomi delle profondità vivono in caverne nascoste e roccaforti isolate in tutti e tre i livelli del Sottosuolo, ma la maggior parte abita nel Sottosuolo Superiore e Intermedio. Gli gnomi delle profondità evitano i problemi semplicemente standosene alla larga, e ben pochi stranieri si imbattono mai in città degli svirfneblin.

La città degli svirfneblin di Blingdenstone è caduta di recente in seguito a un assalto di drow progenie demoniache.

Trogloditi: Forse nessun'altra razza è così universalmente detestata come i trogloditi. Questi selvaggi assetati di sangue scendono sui reami di altri popoli del Sottosuolo come una piaga di locuste e immediatamente iniziano a razziare, devastare e uccidere chiunque sia abbastanza sfortunato da trovarsi nelle vicinanze. Di tanto in tanto servono come schiavi per razze più potenti, ma solo in quei luoghi dove non sono ampliamente disponibili schiavi più trattabili (e meno spregevoli).

I trogloditi un tempo erano molto più diffusi nel Sottosuolo di quanto non lo siano adesso, ma in molti posti sono stati sradicati e sterminati. Molti trogloditi vivono ora nelle porzioni meridionali del Sottosuolo, in particolare sotto il Mhair e le Giungle Nere.

Sottosuolo Intermedio

Il Sottosuolo Intermedio si trova tra 4,5 e 15 km sotto la superficie di Faerûn. La maggior parte delle più grandi città di drow e duergar sono nel Sottosuolo Intermedio. Altri abitanti comprendono aboleth solitari, manti assassini, derro, grimlock e kuotoa. In questo livello sono sparpagliati anche alcuni avamposti di mind flayer.

Le comunità insediate nel Sottosuolo Intermedio generalmente inviano carovane commerciali e gruppi di razziatori in superficie, o almeno fino a centro commerciali del Sottosuolo Superiore come Menzoberranzan e Ooltul. I visitatori provenienti dalla superficie sono rari e tendono ad essere visti come schiavi potenziali o come cibo. Le carovane di viaggiatori portano principalmente prodotti di lusso; le materie prime devono essere coltivate localmente.

Viaggiare nel Sottosuolo Intermedio può essere difficile. In molti casi, è semplicemente impossibile andare da un posto ad un altro poiché non ci sono caverne né tunnel che portano nella giusta direzione. Per superare questo inconveniente, molte delle razze che vivono a queste profondità sono prolifici costruttori di *portali* e scavatori di tunnel.

Sopravvivere nel Sottosuolo Intermedio

Il Sottosuolo Intermedio è, nel migliore dei casi, peggiore dei più ardui deserti di superficie. La CD per qualsiasi prova di Sopravvivenza effettuata nel Sottosuolo Intermedio aumenta automaticamente di 5, anche per i nativi. Le risorse selvagge sono difficili da trovare, e molte di quelle che esistono sono già state posto sotto sorveglianza da qualcun altro.

Funghi e licheni luminosi sono meno comuni a queste profondità rispetto al Sottosuolo Superiore. Possono essere coltivati facilmente, ma molte concentrazioni si trovano nelle città, non nelle terre selvagge. L'aria tende ad essere viziata, ma respirabile, anche se in alcune aree i fumi velenosi soffocano l'aria normale. In molti posti, l'acqua è scarsa, e tutte le grandi riserve sono ben sorvegliate. Le creature che vivono a queste profondità traggono molta o tutta la loro acqua dai fluidi nelle altre creature di cui si cibano. Il cibo è la più abbondante delle necessità a questa profondità, ma anche quello diventa un problema nelle estremità inferiori della regione.

Abitanti del Sottosuolo Intermedio

Nessuna alleanza è permanente nel Sottosuolo Intermedio. Alcune comunità mantengono caute collaborazioni commerciali con altre, ma è sottinteso che se una delle due parti dovesse mai diventare più forte dell'altra, i termini della collaborazione cambierebbero, forse drasticamente. Anche nelle più aperte delle città del Sottosuolo Intermedio, i nuovi arrivati possono aspettarsi di essere sfidati (fisicamente o in altro modo) a meno che non compiano un'evidente dimostrazione di potere appena entrano.

Drow: Molte città drow occupano grandi volte o caverne nel Sottosuolo Intermedio. A queste profondità, la *faerzress* è comune e potente, e gli elfi scuri hanno sviluppato molti potenti incantesimi e difese che imbrigliano la radiazione magica del Sottosuolo per i loro scopi. Il Sottosuolo Intermedio offre anche la difesa della distanza: un avamposto drow vicino alla superficie è vulnerabile agli attacchi di avventurieri ed elfi di superficie, ma muovere un grande esercito nel Sottosuolo Intermedio non può essere fatto con facilità.

Considerati nella loro totalità, i drow probabilmente hanno la presenza più significativa nel Sottosuolo Intermedio. Le loro città e roccaforti sono numerose, ricche e ben posizionate per la difesa, e i drow stessi sono crudeli e forti. Solo le interminabili faide tra i grandi Casati limitano il potere drow. Menzoberranzan è la più famosa delle città drow.

Duergar: Il Sottosuolo Intermedio è anche la dimora dei più grandi e più potenti reami di nani grigi. I duergar non hanno un particolare utilizzo della *faerzress* e non si preoccupano di vendette vecchie di secoli contro il mondo di superficie; sono venuti nel Sottosuolo Intermedio poiché più ci si spinge in profondità e più sono rari e meravigliosi i minerali che si riesce a trovare. Se il Sottosuolo Inferiore non fosse così totalmente inospitale, i nani grigi seguirebbero i loro filoni di minerali e gemme fino alle radici più profonde del mondo, ma le zone più meridionali del Sottosuolo Intermedio rappresentano il luogo più profondo in cui si possono mantenere facilmente grandi città.

Le città dei duergar sono meno numerose di quelle dei drow, ma qualsiasi città di nani grigi è probabilmente un reame forte, prosperoso e incline alla guerra abbastanza potente da scoraggiare gli attacchi dei suoi vicini ostili. Le città di Dunspeirrin e Gracklstugh sono buoni esempi di reami duergar.

Fomorian: I più orrendi e malefici degli affini ai giganti, i tremendi fomorian abitano in tutto il Sottosuolo, ma principalmente nella sezione centrale. Per fortuna sono poco numerosi, e nessuno è a conoscenza di alcuna vera città di formorian nei Reami di Sotto. Tuttavia, poche dozzine di fomorian riuniti in una fortezza o roccaforte rappresentano una formidabile minaccia per i loro vicini.

Grell: Mostruosi e alieni, i grell di solito vengono considerati predatori solitari, ma nel Sottosuolo sono rinomati per essersi riuniti in nidi o alveari contenenti dozzine di individui. In insediamenti di queste dimensioni, i grell si dividono in caste separate, compresa una casta di filosofi i cui membri ostentano potenti capacità da psion o stregoni. I grell sono pessimi vicini, siccome considerano tutte le altre creature solo come prede potenziali.

Grimlock: Perfettamente adattati a una vita nelle buie profondità, i grimlock si riuniscono in grandi tribù selvagge decisamente capaci di sopraffare le città e le roccaforti di razze più sofisticate. I grimlock sono cacciatori e razziatori instancabili, e spesso si allontanano per dozzine di chilometri dalle loro tane in cerca di cibo e luoghi da saccheggiare. Come i goblin e gli orchi dei livelli superiori, i grimlock vengono spesso schiavizzati da altre razze (specialmente mind flayer) e possono essere incontrati praticamente ovunque.

I grimlock parecchio tempo addietro rivendicarono il complesso di caverne chiamato Casadita. Al suo interno, il villaggio di Reeshov è un buon esempio di una comunità di grimlock

liberi, come lo è la Caverna delle Teste Spaccate, che è la dimora dei contorti discendenti delle tribù Uthgardt dell'Aquila d'Oro e del Pony Rosso.

Kuo-toa: I kuo-toa possono essere incontrati in tutte le zone del Sottosuolo Intermedio. Questa razza, un tempo prosperosa, col passare degli anni ha perso importanza, e molte delle città kuo-toa sono ridotte in rovina. L'adorazione della Madre del Mare è tutto ciò che importa nella società dei kuo-toa, e i kuo-toa chierici e monaci esercitano un potere virtualmente incontrastato sul resto della razza. I kuo-toa vanno ragionevolmente d'accordo con molte altre razze del Sottosuolo (ad eccezione degli aboleth), e viaggiano in lungo e in largo come commercianti, pellegrini e guide.

La più forte città kuo-toa rimasta nel Sottosuolo di Faerûn è Sloopdilmonpolop, che si trova nel Vecchio Shanatar. I kuo-toa generalmente rimangono nei mari salmastri del Sottosuolo, lasciando i laghi di acqua dolce agli aboleth.

Maur: Come i giganti delle pietre o i fomorian, i maur non sono comuni, ma dove camminano, le genti minori si tolgono dai piedi. Discendenti dei giganti delle tempeste che furono imprigionati nelle profondità della terra molto tempo fa per qualche crimine dimenticato, i maur sono insoliti tra le razze del Sottosuolo Intermedio in quanto non sono maliziosi, schiavisti predatori. Alcuni maur sono crudeli come i fomorian, naturalmente, ma principalmente, questi giganti deformi non vogliono altro se non essere lasciati in pace dai vicini.

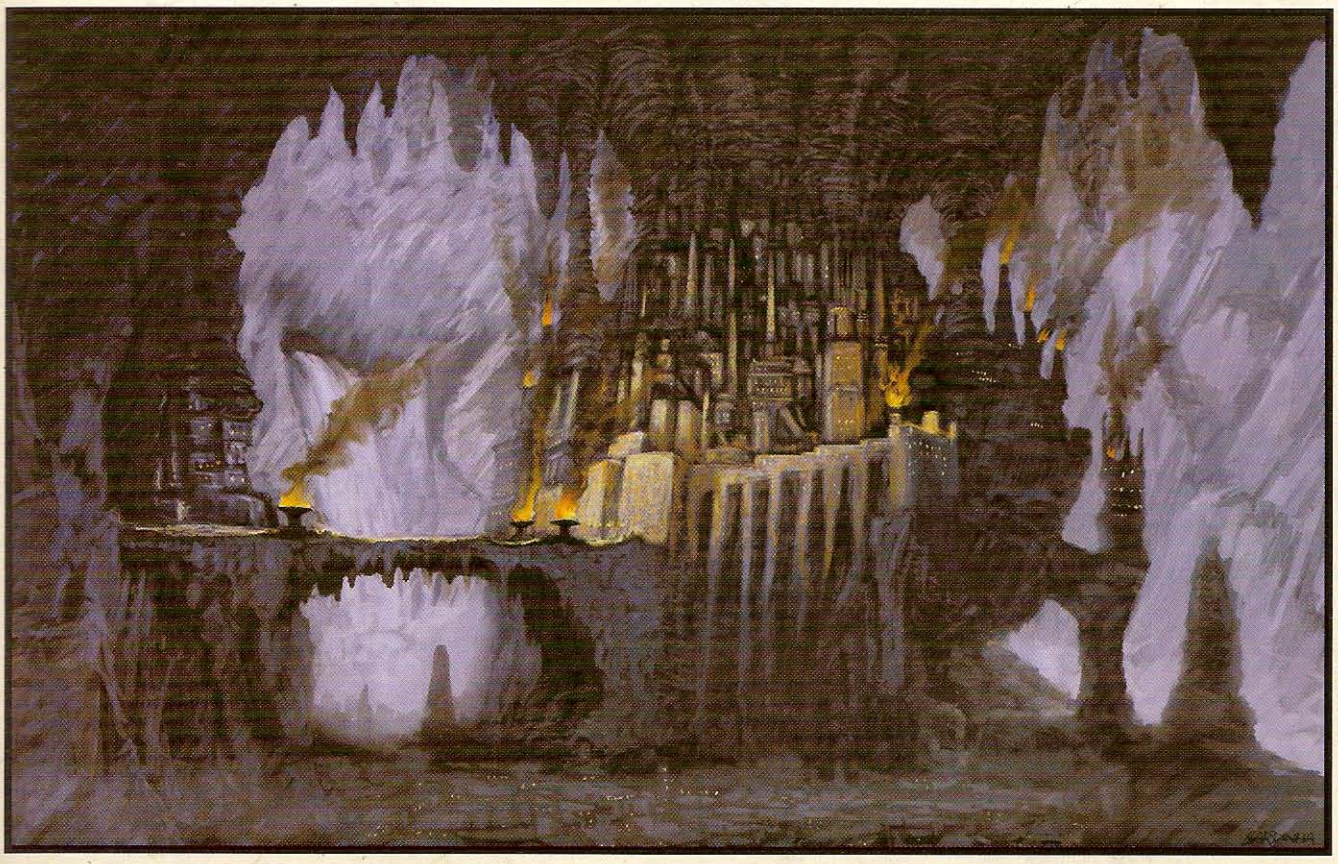
Mind flayer: Dopo i drow, i mind flayer sono probabilmente i più potenti, rinomati e sinistri tra i popoli del Sottosuolo. Le città illithid tendono ad essere abbastanza piccole per gli standard di altre razze; ben poche contano più di 500 mind flayer. Tuttavia, siccome gli illithid sono ampiamente soddisfatti unicamente dall'avere grandi quantità di schiavi e servitori, le città di mind flayer possono avere schiavi in numero di dieci volte il numero di illithid. A differenza degli schiavi dei drow e dei duergar, i servitori degli illithid sono costretti a una lealtà e zelo assoluti nel servizio ai loro orridi padroni. I mind flayer possono schierare interi eserciti di servitori ovunque lo desiderino e spingerli in battaglia senza alcuna preoccupazione per la loro lealtà e il loro spirito battagliero.

I mind flayer preferiscono le regioni più basse del Sottosuolo Intermedio, ma hanno anche numerose comunità nel Sottosuolo Inferiore. La potente città di Oryndoll è il più famoso dei loro reami.

Orog: Più forti, più furbi e più avanzati dei loro cugini di superficie, gli orchi delle profondità sono ben adattati alla feroce competizione del Sottosuolo. Le città di orog non sono numerose, ma possono essere incontrate attraverso tutte le zone settentrionali del Sottosuolo, dal Dorso del Mondo fino alle Montagne Orloghiacciato. Gli orog preferiscono le regioni vulcaniche, quindi tendenzialmente si possono trovare le loro città in torride caverne troppo ostili da sopportare per creature senza una resistenza al fuoco.

Orrori uncinati: Questi spregevoli abomini infestano molti dei passaggi deserti e solitari del Sottosuolo Intermedio, attendendo al varco tutti i viaggiatori che passano. Gli orrori uncinati sembrano appena senzienti, ma sono conosciuti per essersi riuniti in bande grandi e pericolose allo scopo di rivendicare come propria una buona sorgente d'acqua o una caverna di funghi commestibili.

Umber hulk: Sebbene gli umber hulk siano senzienti, sono cacciatori nomadici che non costruiscono città né creano strumenti. I loro artigli e le loro mandibole sono più che sufficienti ai loro scopi. Tra i più comuni dei mostri del Sottosuolo, gli umber hulk attaccano senza timore quasi ogni cosa che incontrano, affidandosi al loro sguardo confondente per sparpagliare o paralizzare molti dei loro nemici.



Una grande fortezza drow

sottosuolo inferiore

Nessun luogo su Toril è così strano e pericoloso come il Sottosuolo Inferiore. Questo livello del Sottosuolo si estende da 15 km sotto la superficie fino a indescrivibili profondità e presenta un grado di astrusità che farebbe impazzire alcuni abitanti di superficie. Ben pochi abitanti del mondo di sopra scendono mai fino al Sottosuolo Inferiore, e ben pochi degli abitanti del Sottosuolo Inferiore vogliono avere nulla a che fare con il mondo di superficie. Alcune delle creature nel Sottosuolo Inferiore (più o meno intelligenti) non sono neppure a conoscenza del mondo di superficie; altre ne hanno sentito parlare ma lo considerano un luogo mitico.

Il conflitto tra specie diverse e tra individui della stessa specie è la regola nel Sottosuolo. Le risorse sono minimali, e la debolezza invita allo sterminio. Molti degli abitanti del Sottosuolo Inferiore sono caotici, malvagi o entrambi. Anche i parassiti e gli animali che si incontrano in quest'area raramente sono normali: molti sono stati trasfigurati dagli incroci di razze o da interferenze magiche. Qui niente è normale o semplice.

Viaggiare nel Sottosuolo Inferiore è decisamente arduo nel migliore dei casi. Il termine Sottosuolo Inferiore in verità si riferisce a molti posti, siccome i grandi domini del Sottosuolo di Faerûn possiedono sempre meno interconnessioni con gli antri più profondi. Solo circa un terzo delle sezioni più basse del Sottosuolo in realtà sono collegate tra loro. Il resto del Sottosuolo Inferiore è formato da tasche isolate di spazio raggiungibili solo dal Sottosuolo Intermedio, via acqua oppure mediante trasporto magico.

Generalmente esiste solo una via di accesso per qualsiasi luogo, ed è quella che deve essere utilizzata a meno che il viaggiatore non decida di scavarsene una. Nonostante faccia perdere tempo e sia decisamente scomodo, molti avventurieri considerano conveniente fare proprio così, e quindi tengono a portata di mano i necessari oggetti magici e incantesimi per scavarsi i propri tunnel se necessario. Fortunatamente, la *faerzress* è rara a queste profondità, quindi il teletrasporto può essere usato per viaggiare nel Sottosuolo Inferiore con una ragionevole prospettiva di successo, supponendo che il viaggiatore abbia un buon senso della destinazione.

Sopravvivere nel Sottosuolo Inferiore

Il Sottosuolo Inferiore è uno strano reame deformato da gravi forze ambientali e magiche. I problemi che pervadono il resto del Sottosuolo qui si intensificano. Le risorse sono scarse, e il loro controllo viene continuamente contestato. L'aria filtra così in basso, ma è spesso viziata e ogni tanto tossica a causa dei fumi geotermici. L'acqua è virtualmente inesistente, e la poca presente è ben sorvegliata. Nelle zone selvagge non è possibile trovare cibo, a meno che il cacciatore non sia propenso al cannibalismo. (Molte creature a queste profondità sopravvivono in questo modo.) Le CD delle prove di Sopravvivenza per molti compiti aumentano di 10.

A inasprire questi problemi ancora di più sono le numerose aree di magia selvaggia e magia morta. Anche se qui la *faerzress* è rara, la Trama nel Sottosuolo Inferiore è una confusione intricata e ingarbugliata. Inoltre, un'altra caratteristica complicata dalla magia è un alto grado di infiltrazioni nei *portali* (vedi Capitolo 4).

L'oscurità a questa profondità è talmente fitta da sembrare che respinga attivamente la luce. Le fonti di luce naturale falliscono con una frequenza snervante, e le fonti di luce magica attirano attaccanti come le mosche sulla frutta marcia. In alcuni posti, le ombre proiettate in aree di luce sono innaturali: troppo grandi o troppo piccole per la fonte di luce, o proiettate in angoli contraddittori. Anche gli esseri dotati di scurovisione vedono un tremolio di oscurità intorno ai bordi della loro visione, come se l'oscurità stesse tentando di impedire una qualsiasi vista.

Abitanti del Sottosuolo Inferiore

Perché mai una creatura dotata di intelligenza o buon senso dovrebbe vivere in un ambiente così spaventoso? Alcune razze hanno vissuto qui per generazioni dopo generazioni, e il Sottosuolo Inferiore è semplicemente la loro casa. Altre creature si stabiliscono qui per sfruttare le proprietà magiche, i minerali rari o il riparo dall'odiato sole. Altri ancora considerano un soggiorno nel Sottosuolo Inferiore come soluzione temporanea, siccome le aree di magia morta e il territorio ostile potrebbero rappresentare i metodi migliori di evitare la cattura per un criminale ricercato.

Naturalmente, non tutti sono nel Sottosuolo Inferiore per scelta. Alcuni sfortunati sono qui poiché hanno trascurato di compiere ricerche sulle destinazioni dei *portali* attraverso cui si sono avventurati. Altri sono stati esiliati qui da comunità del Sottosuolo Intermedio, del Sottosuolo Superiore o perfino del mondo di superficie. Alcune matrone drow si sbarazzano di subordinati potenzialmente problematici inviandoli nel Sottosuolo Inferiore al seguito di gruppi di esploratori o razziatori espansionistici. Un trionfante esploratore che ritorna dalla mis-

portali d'ombra

A varie profondità nel Sottosuolo Inferiore (di solito 22,5 km o più), i *portali* verso il piano delle Ombre diventano un pericolo nuovo per i viaggiatori. Alcuni saggi speculano che il Sottosuolo non finisca mai, divenendo semplicemente il Piano delle Ombre a una qualche profondità insondabile. Questa teoria sembra improbabile, sebbene sia vero che i *portali* verso il Piano delle Ombre sono presenti con frequenza sempre crescente man mano che gli esploratori scavano più in profondità.

I *portali* d'ombra del Sottosuolo Inferiore sono sempre aperti e sempre attivi poiché sono in realtà buchi nel Piano delle Ombre. Generalmente includono qualsiasi tunnel o apertura in cui esistono, e gli incauti viaggiatori possono facilmente camminarvi all'interno. Circa l'80% di questi *portali* sono a doppio senso; quindi un personaggio che vi passa attraverso e capisce l'errore che ha fatto può tornare indietro prima di doversene pentire amaramente. L'altro 20% sono *portali* a senso unico che fanno arenare i viaggiatori nel buio delle Ombre fino a che non riescono a trovare una via d'uscita.

Fortunatamente, questi *portali* sono abbastanza facili da individuare. Una creatura con scurovisione può vedere l'assenza di roccia sull'altro lato del *portale*, e uno che dipende dalla luce può effettuare una prova di Osservare con CD 13 per notare il modo in cui l'illuminazione di una fonte di luce sparisce nel buio attraverso il *portale*. Una maggiore preoccupazione è che a meno che un esploratore non abbia modo di oltrepassare un *portale* d'ombra, questo in effetti rappresenta la fine del tunnel che occupa.

sione nelle profondità potrebbe scoprire che la sua inattesa sopravvivenza è fatalmente sconveniente per la matrona che l'ha inviato.

Parecchie razze del Sottosuolo Intermedio compiono frequenti incursioni nel Sottosuolo Inferiore. Alcuni per desiderio espansionistico, altri per bisogno di risorse, e ben pochi per dimostrare qualcosa. I grimlock e gli orog spesso organizzano una prova di iniziazione per i loro giovani combattenti per segnare il passaggio dall'adolescenza all'età adulta. In una tipica versione di tale iniziazione, il giovane viene mandato nel Sottosuolo Inferiore, a volte armato solo di un pugnale, e gli viene chiesto di ritornare con un trofeo che dimostri la sua competenza e abilità nel contribuire alla comunità.

Aboleth: Queste orribili aberrazioni si nascondono nelle acque più profonde e più nere del Sottosuolo, circondati da legioni di servitori. Dotati di intelligenza straordinaria e potenti capacità magiche, gli aboleth sono gli incontrastati padroni di molti laghi e mari del Sottosuolo Inferiore. Sebbene alcune città di aboleth siano decisamente grandi, i piccoli avamposti (o "fortezzecovata") di una dozzina circa di individui sono molto più comuni.

Avolakia: Fortunatamente poco numerosi, gli avolakia sono necromanti e mutaforma molto esperti. Nella sua vera forma, un avolakia è una mostruosità di 3 metri che combina tratti da insetto, piovra e verme. Devoto all'elevazione di divinità del deperimento e della non morte (compresi Ghaunadaur e Velsharoon, tra l'altro), il nido di un avolakia è circondato da un dinoccolato esercito di non morti sotto il controllo del mostro. Gli avolakia di tanto in tanto si alleano con gli aboleth o con i mind flayer, ma considerano gli umanoidi di qualsiasi tipo come nulla più che materia prima per creare altri non morti.

Beholder: Il Sottosuolo Inferiore è la dimora di numerosi alveari di beholder. Ognuna di queste bizzarre città può ospitare centinaia di occhi tiranni e migliaia di schiavi. Come i mind flayer, i beholder possono imporre magicamente la lealtà ai loro servitori, e credono che il loro ruolo naturale nello schema delle cose sia la tirannia sugli esseri inferiori. Alcuni alveari di beholder sperimentano la procreazione di strani beholder servitori per ricoprire ruoli specifici, ma tutti gli occhi tiranni pensano che il beholder sia la forma perfetta, e che qualsiasi deviazione da essa sia mostruosa. Questo atteggiamento implica che gli alveari di beholder si creino nemici implacabili quando decidono di andare in guerra.

La città di Xonox, sotto il Lago dei Vapori, è un eccellente esempio di reame dei beholder.

Creature extraplanari: I *portali* nel Sottosuolo Inferiore si aprono su quasi ogni piano di esistenza. Spesso questi *portali* non sono indicati né mantenuti, ma solo perché il lato di Faerûn del *portale* è caduto in disuso non significa che queste vie di accesso passino inosservate dal lato di arrivo. Immondi solitari come i bebilith o i gatti infernali spesso trovano che la caccia sia migliore sul Piano Materiale che non nei loro reami di origine, e alcuni finiscono per rimanere.

Altri esterni talvolta usano questi *portali* per saccheggiare Toril. Demoni, diavoli e altri tipi di esterni usano i *portali* del Sottosuolo Inferiore di periodi variabili per facilitare i loro spostamenti.

Derro: Assassini e crudeli, i derro possono essere incontrati a tutte le profondità del Sottosuolo. Nei livelli superiori, tendono a vivere in piccole bande all'interno delle città di altre razze, come i duergar, i fomorian o i kuo-toa. Le vere città e roccaforti dei derro sono sepolte in profondità nel Sottosuolo Inferiore. Ogni tanto, i derro raccolgono le loro forze per combattere grandi guerre contro tutte le altre creature nel Sottosuolo, sciamando fuori dai loro reami nascosti per saccheggiare qualsiasi reame abbastanza sfortunato da trovarsi sul loro cammino.

Desmodu: I desmodu sono forse i soli abitanti del Sottosuolo Inferiore di allineamento buono. I desmodu non si riuniscono in grandi città o roccaforti, vivendo piuttosto in piccole famiglie e clan sparpagliati in tutto il Sottosuolo Inferiore. Anche con il loro generale aspetto benevolo, comunque, i desmodu non vedono di buon occhio gli stranieri che saccheggiano i loro depositi di cibo o riserve d'acqua.

Destrachan: Questi terrori privi d'occhi si aggirano nel Sottosuolo Inferiore in branchi affamati. I destrachan sono i perfetti predatori del Sottosuolo. Con il loro fenomenale senso dell'udito e i loro attacchi sonori, sono più che abili nell'inseguire e uccidere anche i gruppi ben armati di drow o avventurieri di superficie.

Elementali: Le creature elementali e le creature con retaggio elementale (come i genasi) generalmente si trovano bene nel Sottosuolo Inferiore. In particolare, gli elementali della terra e i mephit della polvere, della terra e del sale trovano nelle profondità sottoterra le condizioni ambientali ideali. Gli elementali del fuoco, i thoqqua, gli azer, le salamandre e i mephit del fuoco, del magma e del vapore amano le regioni del Sottosuolo Inferiore con vulcani attivi. Gli elementali dell'acqua e i mephit dell'acqua occupano alcuni dei laghi e mari senza sole, mentre i mephit della melma si nascondono sulle loro rive. Gli elementali dell'aria e i mephit dell'aria sono più scarsi delle altre varietà, ma se ne possono trovare alcuni vicini ai *portali* verso il Piano Elementale dell'Aria.

Manti assassini: Spesso incontrati come piccole bande in porzioni più alte del Sottosuolo, i manti assassini si riuniscono in grandi convocazioni in alcuni luoghi nel Sottosuolo Intermedio e Inferiore. Queste creature strane e sinistre sembrano universalmente ostili a tutti gli altri esseri, e le loro brulicanti città non sono un luogo che i viaggiatori possono visitare.

Non morti: Siccome le creature non morte non hanno bisogno di acqua, cibo o aria per sopravvivere, molte di esse considerano il Sottosuolo Inferiore quasi ospitale. I lich sono particolarmente comuni qui, dal momento che non hanno alcuna necessità di cacciare esseri viventi e ritengono che il Sottosuolo offra una beata solitudine per i loro sinistri studi. Alcuni dei lich più potenti hanno trovato in questa area piccoli reami o regni. Un tale regno è composto da centinaia o anche migliaia di lavoratori e soldati non morti privi di intelletto, guidati da creature quali mummie, vampiri e wraith.

Progenie abissali: Queste orribili creature danno luce a mostruosità di ogni sorta, circondandosi con eserciti dei loro discendenti servitori. Le progenie abissali si trovano in tutte le porzioni del Sottosuolo, ma la più grande, più crudele e più feconda delle specie sembra provenire dal Sottosuolo Inferiore.

Psurlon: Mostri vermiformi con potenti capacità psioniche, gli psurlon nelle profondità del Sottosuolo si riuniscono in gruppi. Come i beholder e i mind flayer, spesso dominano centinaia di utili servitori e costringono questi sfortunati schiavi a compiere qualsiasi mansione che gli psurlon considerano necessaria al momento.

Scavatombe: Conosciuti anche come thaalud, gli scavatombe sono enormi costrutti forgiati come armi da guerra molto tempo addietro. Dotate di intelligenza e libero arbitrio, queste creature bramano la magia e ricercano gli oggetti magici (e quanti li trasportano) instancabilmente.

GEOGRAFIA

Il Sottosuolo di Faerûn comprende caverne-città dei drow, roccaforti sommerse degli aboleth, interi reami di mind flayer e meravigliosi panorami ammantati da un'eterna oscurità. Questo capitolo descrive alcuni dei più rinomati, importanti e incredibili luoghi dei Reami di Sotto.

I luoghi qui descritti non rappresentano un elenco esauriente dei reami del Sottosuolo. Centinaia (e forse anche migliaia) di caverne profondamente sepolte e buie città esistono ancora non scoperte sotto Faerûn, e virtualmente ogni dungeon del mondo di superficie sembra collegato a profondità tenebrose da cui possono saltare fuori orrori di ogni sorta. Considerare i luoghi descritti in questo capitolo come quelli di cui le genti di superficie meglio informate sono a conoscenza, e come esemplificazione dei tipi di posti che potrebbero esplorare gli eroi che scavano in profondità.

Domini del sottosuolo

Il Sottosuolo di Faerûn non è un singolo sistema di caverne continue, e anche luoghi sullo stesso livello potrebbero non essere collegati l'uno all'altro. L'esistenza di insediamenti nel Sottosuolo sotto Waterdeep e Ravens Bluff, ad esempio, non significa che sia possibile viaggiare da una città all'altra sottoterra. Infatti, il Sottosuolo consiste in un numero di domini discreti. Un dominio è semplicemente un insieme di luoghi del Sottosuolo tra cui è possibile viaggiare sottoterra con ragionevole facilità. In certi posti potrebbe essere possibile tracciare una via da un dominio all'altro, ma poi ancora, potrebbe non essere possibile.

Un dominio del Sottosuolo è simile a una grande isola nel mondo di superficie. Può presentare parecchi territori e culture distinti, ma è possibile spostarsi in tutta l'isola senza dover scendere in mare. Allo stesso modo, due luoghi in un singolo dominio sono collegati da sufficienti sistemi di caverne, tunnel e altri passaggi da permettere lo spostamento da uno all'altro senza andarsene dal Sottosuolo. Città e insediamenti nello stesso dominio hanno molte più probabilità di impegnarsi in azioni diplomatiche, commerciali o militari delle città in domini separati. Come i continenti o le regioni del mondo di superficie, i domini tendono a raggruppare culture disparate e costringerle a interagire le une con le altre nel bene e nel male.

Il Sottosuolo di Faerûn è composto da otto domini principali, una dozzina circa di domini minori, e centinaia di luoghi altrimenti isolati che non sembrano collegati (almeno non facilmente) a nessun altro sistema del Sottosuolo. I domini principali comprendono i seguenti.

Desolazioni Profonde

A est dei Reami Sepolti si trova un piccolo dominio conosciuto come Desolazioni Profonde, che corre sotto le Valli e il Mare della Luna. Scarsamente popolate e principalmente selvagge, le Desolazioni Profonde sono la sede della città drow di Maerimydra ora in rovina, che un tempo teneva Shadowdale come sottomesso territorio di superficie.

Le Desolazioni Profonde si estendono fino agli Speroni della Terra sotto il Vast. Tuttavia, esistono pochi punti d'accesso facile, quindi grandi porzioni del dominio sono state poco esplorate.

Grande Bhaerynden

Nella porzione centro meridionale di Faerûn, sotto le sconfinate pianure dello Shaar, si trova la terra di origine non di una ma di due razze del Sottosuolo: Bhaerynden, le grandi caverne del sud. La prima grande terra dei nani, Bhaerynden fu conquistata e occupata molto tempo fa dai drow quando per la prima volta scesero nel Sottosuolo. I drow chiamarono il loro nuovo reame Telantiwar, ma il loro regno non durò. Per alcune ragioni che sono state dimenticate nei secoli intercorsi, le grandi volte che formano il cuore di Telantiwar crollarono, schiacciando una dozzina di città drow e creando nel processo la Grande Crepa.

Anche se la caverna che ospitava Bhaerynden non esiste più, era solo una parte di un'estesa rete di caverne e antri profondi. I nani dorati ora occupano la Crepa e molte delle caverne che la circondano, ma parecchie potenti città drow rimangono nelle vicinanze, comprese Guallidurth, Llurth Dreir e Tlindhet.

Mare Splendente

Sotto al Mare delle Stelle Cadute si trova un vasto oceano del Sottosuolo chiamato il Mare Splendente, o a volte il Mare della Notte Stellata. Il Mare Splendente si trova 30 km sotto al fondo

del Mare delle Stelle Cadute. La sua area orizzontale corrisponde a quella dell'oceano di superficie per la maggior parte della sua estensione, sebbene il Mare Splendente si estenda anche sotto alcune delle terre adiacenti al Mare delle Stelle Cadute, come Altumbel e Aglarond. Allo stesso modo, certe porzioni del Mare delle Stelle Cadute, come il Golfo di Easting, non hanno sotto di loro alcuna diramazione del Mare Splendente.

Le acque del Mare Splendente riempiono dozzine di volte immense. Questa via d'acqua è nota per un numero di spettacolari cascate a nastro che scendono in esso dai soffitti delle caverne, centinaia di metri più sopra. In alcune delle volte del Mare Splendente, rocce luminescenti nel soffitto risplendono come stelle in una notte del mondo di superficie, creando una perfetta rifrazione sulle acque immobili della superficie del mare. Questo effetto dà ai viaggiatori l'illusione di navigare in un mare di stelle.

Nonostante la sua grande bellezza, pochi viaggiatori attraversano il Mare Splendente. Parecchie potenti città di aboleth sono in agguato nelle sue profondità stellate, e nelle zone meno profonde si trovano gli avamposti dei kuo-toa e dei sahuagin.

Oscuro Nord

A nord e a est di Waterdeep si trova un grande e famoso dominio chiamato l'Oscuro Nord. Molti dei più noti reami del Sottosuolo si trovano in quest'area, compresa la città in rovina degli svirfneblin Blingdenstone, il Regno Profondo duergar di Gracklstugh e Menzoberranzan, la Città dei Ragni.

L'Oscuro Nord è anche sede della rovina di numerosi antichi reami, come Ammarindar, Delzoun e Netheril (quest'ultimo nella forma di Skullport). I Reami Sepolti si trovano abbastanza vicini ad esso ad est: infatti, l'Oscuro Nord incontra i Reami Sepolti sotto le rovine di Ascore. Anche innumerevoli fortezze orchesche, caverne di troll e antri dei giganti sono sepolti sotto il Dorso del Mondo verso nord.

Radice della Terra

Molto a est, sotto l'altopiano di Thay e i torreggianti bastioni delle Montagne dell'Alba, si trova il vasto dominio noto come la Radice della Terra. Molto poco si conosce di questo dominio, e siccome si trova sotto l'Irraggiungibile Est, ben poche genti dell'ovest vengono mai a conoscenza della sua esistenza.

La Radice della Terra è la sede della maggior parte delle città drow di Undrek'Thoz, così come del reame duergar di Fraaszummdin. Nelle sue estensioni settentrionali, è una zona fredda che contiene numerose formazioni e caverne ghiacciate. Le porzioni meridionali si estendono fin sotto il Raurin, il Deserto di Polvere. Alcune delle più antiche civilizzazioni umane di Faerûn sorsero sopra questa porzione del Sottosuolo, e molti segreti dai perduti imperi di Nar, Raumathar e Imaskar si nascondono all'interno delle sue estensioni sconosciute. Il più grande e meglio mantenuto di questi segreti è il reame stesso del Profondo Imaskar, che si trova sotto la Desolazione Sconfinata nella parte più orientale della Radice della Terra.

Reami Sepolti

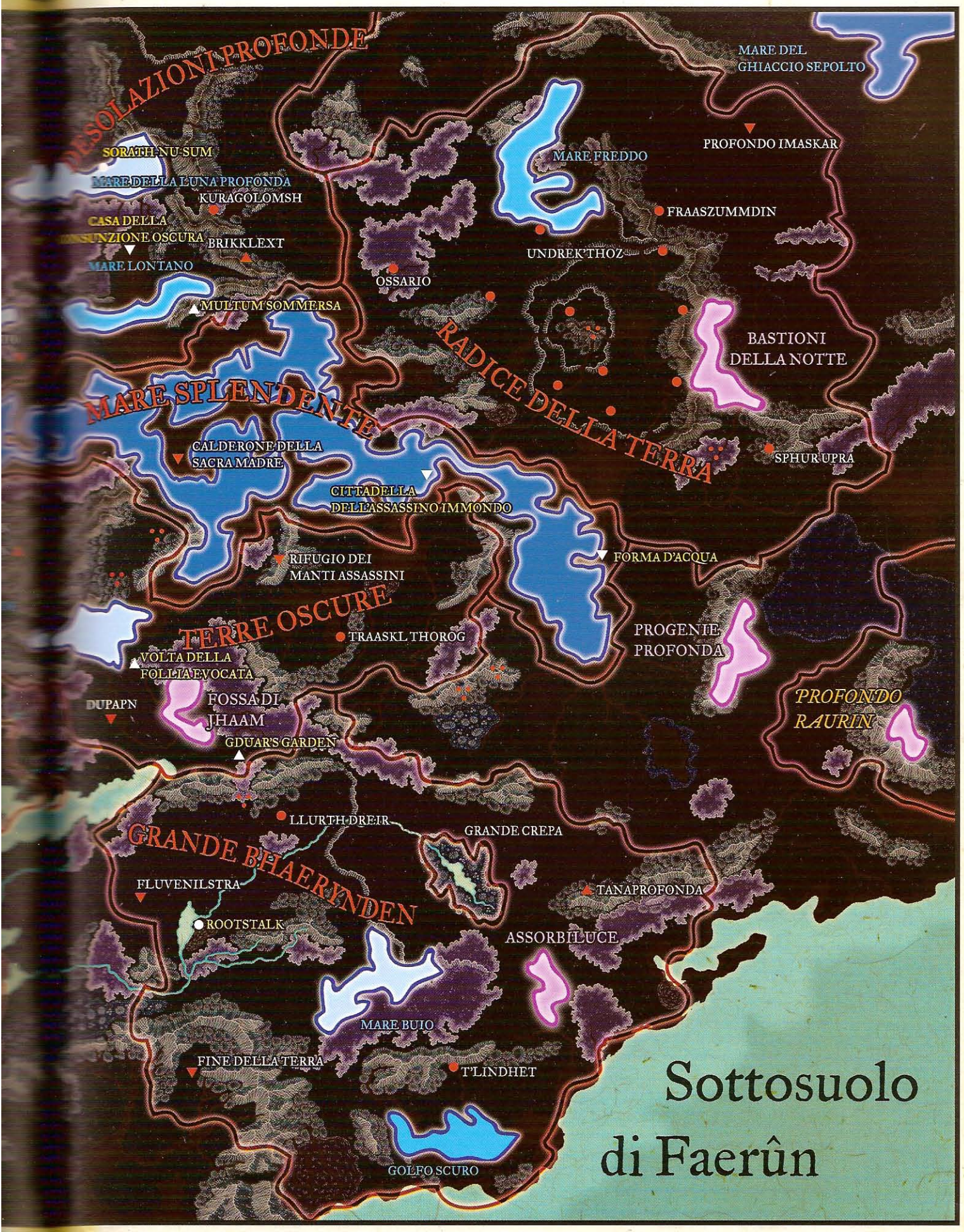
Sotto il possente Deserto dell'Anauroch si trovano i Reami Sepolti, i territori degli inspiegabili phaerimm. Siccome i Reami Sepolti sono situati sotto le rovine dell'antico Netheril e dei suoi stati derivati, essi contengono molte rovine di Nether. La presenza dei phaerimm, tuttavia, impedisce alla maggior parte dei cercatori di tesori di avventurarsi in questa porzione del Sottosuolo, e ben poco si conosce di tutti i posti particolari o le città che si trovano qui.

I Reami Sepolti sono confinati nella loro totalità da un antico artificio magico noto come Barriera degli Sharn. Questa tremenda barriera è stata creata migliaia di anni or sono dai misteriosi sharn per imprigionare i phaerimm sotto l'Anauroch. Nessun'altra crea-



Araevin, Belmora e Sanidine osservano il Mare Splendente


CHAULSSIN
FARDRIMM
MENZOBERRANZAN
BLINGDENSTONE
MANTOL-DERITH
LAGOSCURO
GAUNTLGRYM
GRACKLSTUGH
NUURTHROTH
LABIRINTO
AMMARINDAR
ARAUMYCOS
YATHCHOL
CUORE DELL'OSCURO
TOMBA DEGLI SCAVATOMBE
REAMI SEPOLTI
TETHYAMAR
MAERIMYDRA
LAGO DELLE OMBRE
OOLTUL
OSCURO NORD
CH'CHITTL
DOLBLUNDE
CHED NASAD
TERRE DEGLI SHARN
ERYNDLYN
REESHOV
TUMULO
GROTTE DI GAUTH
OGHRANN
SSCHINDYLRYN
SSHAMATH
CAVERNE DINETHER
PHILOCK
THRORGAR
LOOBLISHAR
CALICE DEL GIGANTE
DRIK HARGUNEN
CAIRNHEIM
OAXAPTUPA
DUNSPEIRRIN
ORYNDOLL
GATCHOROF
ACQUE PROFONDE
RRINNOROTH
VECCHIO SHANATAR
VOLTA DI ARN
SLOOPDILMONPOLOP
MORNDIVVER
ILTKAZAR
HOLORAR
LAGO DELLE NEBBIE RADIOSE
RRINGLOR NOROTH
GUALLIDURTH
PROFONDA THARSUL
PROFONDITÀ DEL SERPENTE
DIRUPO ROVENTE
TERRE DEL FUOCO
Confine di dominio
Abisso
Lago del Sottosuolo Superiore
Lago del Sottosuolo Intermedio
Lago del Sottosuolo Inferiore
Attività vulcanica
Confine di caratteristica
Città del Sottosuolo Superiore
Città del Sottosuolo Intermedio
Città del Sottosuolo Inferiore
Luogo del Sottosuolo Superiore
Luogo del Sottosuolo Intermedio
Luogo del Sottosuolo Inferiore
N
O
E
S
0
km
720


DESOLAZIONI PROFONDE
SORATH-NU-SUM
MARE DELLA LUNA PROFONDA
KURAGOLOMSH
CASA DELLA
UNZIONE OSCURA
BRIKKLEXT
MARE LONTANO
MULTUM SOMMERSA
MARE DEL
GHIACCIO SEPOLTO
PROFONDO IMASKAR
MARE FREDDO
FRAASZUMMDIN
UNDREK'THOZ
OSSARIO
BASTIONI
DELLA NOTTE
RADICE DELLA TERRA
MARE SPLENDENTE
CALDERONE DELLA
SACRA MADRE
SPHUR UPRA
CITTADELLA
DELL'ASSASSINO IMMONDO
RIFUGIO DEI
MANTI ASSASSINI
FORMA D'ACQUA
TERRE OSCURE
TRAASKL THOROG
PROGENIE
PROFONDA
VOLTA DELLA
FOLLIA EVOCATA
DUPAPN
FOSSA DI
JHAAM
GDUAR'S GARDEN
PROFONDO
RAURIN
LLURTH DREIR
GRANDE CREPA
GRANDE BHAERYNDEN
FLUVENILSTRA
TANAPROFONDA
ROOTSTALK
ASSORBILUCE
MARE BUIO
FINE DELLA TERRA
T'LINDHET
GOLFO SCURO
Sottosuolo
di Faerûn

tura è ostacolata in alcun modo dalla barriera, ma i phaerimm non possono attraversarla mediante nessuna conoscenza né abilità che possiedono. Sfortunatamente, nella Barriera degli Sharn è stata fatta breccia almeno in un punto (vicino a Evereska) solo l'anno scorso, quindi i phaerimm sono ora liberi di seminare distruzione nel mondo più vasto.

Il ritorno della Città di Shade e le successive battaglie combattute contro i phaerimm limitarono la minaccia aliena, almeno per un po' di tempo. Tuttavia, i Reami Sepolti non sono ancora un posto che un viaggiatore casuale vorrebbe visitare.

Terre Oscure

Nel centro di Faerûn, sotto la Costa del Drago e porzioni delle Montagne Orsraun e Turmish, si trovano le Terre Oscure. Questo immenso dominio si estende da Cairnheim (il reame del Dodkong) a ovest fino alle oscene chiuse di Traaskl Thorog sotto Chessenta a est. La più potente città delle Terre Oscure è stata a lungo la grande città duergar di Dunspeirrin, ma i nani grigi controllano solo una piccola parte di questo esteso dominio del Sottosuolo.

Vecchio Shanatar

Estendendosi per centinaia di chilometri sotto Amn, Tethyr e Calimshan, il Vecchio Shanatar era un tempo sede del potente reame nanico del Profondo Shanatar. Solo uno degli otto regni del Profondo Shanatar è ancora presente oggi; gli altri sono caduti per mano di drow, mind flayer e duergar. Dei domini principali, il Vecchio Shanatar contiene il maggior numero di antri, corridoi e passaggi artificiali, compresi lavori di dimensioni enormi.

Il Vecchio Shanatar, come l'Oscuro Nord, è stato ragionevolmente ben esplorato.

Luoghi di interesse

Le voci seguenti descrivono città, rovine, dungeon e altri luoghi di interesse che gli avventurieri potrebbero voler visitare nel Sottosuolo. Per ognuno viene fornita una storia, e per alcune delle aree più complesse, sono incluse descrizioni di luoghi e PNG importanti.

Leggere le descrizioni

Ognuna delle seguenti voci comprende una nota parentetica sulla sua profondità (Sottosuolo Superiore, Intermedio o Inferiore) e sul suo dominio (o regione geografica, se non appartiene a un dominio principale).

A differenza delle città di superficie, le città del Sottosuolo tendono ad essere monoculturali. In molti luoghi, chiunque non sia della razza dominante è un visitatore oppure uno schiavo. Per riflettere questo ordinamento, ogni città con un certo contingente di schiavi ha una nota separata per la popolazione degli schiavi nelle statistiche della sua comunità. La popolazione e la classificazione razziale degli abitanti liberi vengono fornite per prime, e poi la popolazione degli schiavi. Le risorse della comunità sono calcolate sul totale della popolazione poiché gli schiavi aiutano a creare ricchezze, anche se poi non ne possiedono nulla.

Ammarindar

(Superiore, Oscuro Nord)

Sotto la valle del Fiume Delimbiyr, tra la Grande Foresta e le Montagne Picchigrigi, si trovano le rovine dell'antico regno dei nani degli scudi di Ammarindar. Questo reame un tempo prospero cadde nell'oscurità nel 882 CV, nello stesso momento in cui il reame elfico di Earlann veniva spazzato via da immondi che uscivano a fiotti dalla città di Ascalhorn. Fu questo incidente che fece guadagnare a quel reame il soprannome di Hellgate Keep.

Per secoli, i signori dei demoni di Hellgate Keep esplorarono il sepolto reame nanico sotto la loro fortezza. Sfruttarono le sue volte spaziose e le fredde forge per chiamare a raccolta eserciti di orchi e per generare combattenti di nascita demoniaca, quali i tanarukk. La stessa Hellgate Keep fu finalmente distrutta solo tre anni fa, ma il male che giace sotto i suoi dungeon continua a prosperare. Il mezzo-demone Kaanyr Vhok (Guerriero 7/Ladro 2/Mago 6 umano mezzo-immondo CM) conosciuto anche come il Portatore dello Scettro, governa su migliaia di tanarukk, orchi e altra simile feccia, sognando il giorno in cui la sua Legione Pestilenziale si impossesserà di un vero reame da governare.

Araumycos

(Superiore, Oscuro Nord)

Una vegetazione miconide delle dimensioni di un regno, Araumycos è una singola creatura vivente di taglia gigantesca. Occupa l'area sotto la Grande Foresta, partendo a una profondità di 1,5 km sotto la superficie e terminando a una profondità di 4,5 km. Si pensa che Araumycos sia la più vecchia creatura vivente di Toril. Gli dei di Faerûn non ne parlano, e le divinazioni di matrice divina che la riguardano falliscono sempre. Araumycos è immune alla magia e ha tutti i tratti del tipo della creatura vegetale, nonostante la sua capacità senziente sia discutibile.

Creature fungine di tutte le varietà, comprese molte specie pericolose, vivono all'interno di Araumycos. Colonie di funghi vivono all'interno del suo corpo e proteggono i loro domini in modo aggressivo. Questi borghi e villaggi raramente contengono qualcosa di valore, anche se le popolazioni fungine tendono a immagazzinare i cadaveri decomposti delle varie creature che consumano, nelle remota possibilità che il loro cibo possa aver avuto su di sé qualcosa di valore prima di morire.

Viaggiare all'interno di Araumycos è difficile. Molti passaggi e caverne sono interamente bloccati da ingombranti masse grigio biancastre che sembrano giganteschi accumuli di funghi vesce (durezza 3, 180 punti ferita per ogni cubo con spigolo di 1,5 metri). Le sezioni danneggiate del fungo ricrescono ad un ritmo di 1 punto ferita per round. Non è insolito che i viaggiatori si facciano strada tagliando dentro Araumycos per centinaia di metri, solo per scoprire che la materia grigia è ricresciuta sul sentiero che avevano aperto, sigillandoli all'interno. Altri passaggi sono solo parzialmente pieni, e i viaggiatori possono guadare attraverso o camminare sopra le cappelle dei funghi (Equilibrio CD 15). È impossibile correre o caricare all'interno di Araumycos.

Sebbene generalmente docile, Araumycos ogni tanto si scaglia contro gli intrusi. Può soffocare gli invasori con veleni mortali, dominarli con spore insidiose o attaccare con manifestazioni mobili che assomigliano alle varie melme e fanghiglie. La creatura ha mostrato tutte le modalità di attacco psioniche, anche se sembra preferire *flagello mentale* e *impatto mentale*. Affrontare Araumycos in un combattimento psionico è decisamente folle; sembra possedere un'inestinguibile riserva di punti potere, e la sua immunità alla magia si estende anche al reame psionico.

In rare occasioni, enormi macchie di Araumycos muoiono, rivelando sotto di sé antiche civilizzazioni pronte per essere saccheggiate. Quando succede questo, ogni città di qualsiasi dimensione nel Nord (in superficie o nel Sottosuolo) invia uno o più gruppi di ricerca per raccogliere qualunque cosa riescano. Gruppi

di Shadovar dall'Impero di Shade sembrano particolarmente interessati a ciò che giace sotto Araumycos, e ne hanno eliminato varie parti con gli acidi dal loro ritorno, ovviamente in cerca di qualcosa di particolare.

Blingdenstone

(Superiore, Oscuro Nord)
Un tempo un'industriosa città degli svirfneblin sotto le Marche d'Argento, Blingdenstone fu distrutta in un attacco drow due anni fa. La maggior parte degli abitanti della città fu massacrata da bebilith evocati o catturata da drow combattenti di servizio, ma un certo numero fuggì attraverso vari tunnel e condotti minerari attraverso la città. Il gruppo più grosso (quasi 500 rifugiati) cercò la salvezza in superficie a Silverymoon.

Blingdenstone non rimase disabitata a lungo. Poco dopo la sua caduta, tre gruppi separati mossero nel suo spazio e iniziarono ridistribuire le sue risorse. Siccome nessuno di loro era interessato alle stesse cose, furono in grado di vivere in relativa armonia per parecchio tempo. Nel frattempo, i governatori di Silverymoon stanno formulando vaghi piani per rivendicare la città come prima linea difensiva contro gli attacchi sotterranei. Alcuni avventurieri intraprendenti potrebbero riuscire a trarre considerevoli profitti se potessero presentare un'irresistibile proposta di esplorare la città e le aree circostanti con l'attenzione volta alla rivendicazione.



Un topo mannaro di Blingdenstone

Topi mannari

Una piccola comunità di topi mannari si è impadronita del labirinto all'entrata di Blingdenstone e si è insediata nelle prime poche stanze della città. Questi topi mannari comprendono un certo numero dei sopravvissuti di Blingdenstone che fuggirono nel Sottosuolo, solo per poi scontrarsi con una banda di topi mannari nascosti in una miniera ormai esaurita. Gli svirfneblin fuggitivi distrussero i topi mannari in una furiosa schermaglia, ma la maledizione della licantropia era già al lavoro tra i feriti, e molto presto quelli che erano stati contagiati dai topi mannari uccisero o scacciarono quelli che non lo erano. Uno gnomo delle profondità conosciuto come Seldig (ladro 6/mago 6 topo mannaro svirfneblin LM) si elesse a capo della banda. Riportò i suoi seguaci indietro nella città per vedere cosa potevano saccheggiare.

Non trovando alcun occupante, i topi mannari iniziarono a vivere più tranquillamente, bevendo le regolari riserve d'acqua pulita e mangiando i funghi ricresciuti dopo l'attacco. I topi mannari ora sono venticinque e aggrediscono con imboscate tutti i piccoli gruppi di cercatori di tesori (a volte drow, a volte gente di superficie) che si avventurano a Blingdenstone. Siccome gli svirfneblin durante l'attacco allagarono e fecero crollare alcuni tunnel all'interno della città, i topi mannari non riescono a penetrare molto nella città. Tuttavia, riescono a vivere abbastanza bene all'interno e intorno al labirinto all'entrata della città.

Anatema di Ogremoch

L'Anatema di Ogremoch è una nube di polvere magica senziente che si è lasciata trasportare nei recessi di Blingdenstone per anni, come un cattivo odore che non vuole disperdersi. Le creature non buone provenienti dal Piano Elementale della Terra che vengono catturate al suo interno sono piegate al suo malvagio volere. Dal nome di Ogremoch, signore delle creature della terra malvagie, la nube in precedenza era creduta capace di far cadere gli elementali della terra in preda a una frenesia distruttiva, ma ora che la città non è più occupata da gnomi buoni, la nube sembra aver cambiato i suoi piani.

L'Anatema di Ogremoch ha iniziato a radunare un gruppo di esterni e di elementali della terra all'interno delle oscure caverne posteriori. Nel retro della città, dozzine di creature planari della terra rimangono inerti mentre la nube vortica attorno a loro, sussurrando promesse di vittoria e gloria in Terran. Elementali della terra, mephit, xorn, thoqqua e creature ancora più strane attendono, immobili come statue. Molte di queste creature furono distratte dal proteggere gli gnomi delle profondità durante l'attacco drow, ma da allora ne sono stati evocati o accalappiati alcuni.

Recuperatori drow

Prima della caduta della città, gli svirfneblin seppellirono centinaia di gemme magiche nella roccia intorno a Blingdenstone come difesa magica contro gli attacchi attraverso scavi. Dalla caduta della città, parecchi drow maghi, agli ordini delle loro sacerdotesse di Menzoberranzan, hanno sfruttato xorn dominati per estrarle e rivenderle. Gemme contenenti incantesimi *fatale, glifo di interdizione* e *simbolo* sono molto comuni, sebbene altre gemme magiche (alcune uniche per gli gnomi di Blingdenstone) rimangono incastonate nella roccia, a protezione dello spazio vuoto.

Gli xorn scivolano attraverso la terra verso le gemme, ingoiandole senza attivarle (almeno nella maggior parte dei casi). Quando hanno completato i loro percorsi assegnati, ritornano e rigurgitano le gemme in spazi extradimensionali che i maghi hanno preparato per evitare di attivare gli incantesimi di prossimità all'interno delle pietre. In seguito, i drow tentano di identificare le gemme in forma eterea e le vendono a Mantol-Derith o a Menzoberranzan. Gli xorn che dimostravano un certo controllo evitando di mangiare ogni gemma in vista erano più meno benvenuti a Blingdenstone quando era occupata, quindi nulla riguardo al loro allineamento o al loro aspetto generalmente attiva le gemme magiche.

Gli elfi scuri del Casato Duskryn di Menzoberranzan mantengono qui una piccola guarnigione permanente, siccome Duskryn ha stipulato un contratto con il Casato Baenre per il recupero delle gemme magiche di difesa di Blingdenstone. I drow degli altri Casati possono ignorare, e lo fanno, questo contratto ed estrag-

gono dalle rovine qualsiasi tesoro riescono a trovare, ma i combattenti di Duskryn hanno eliminato più di un gruppo di intrusi. Queste scaramucce, tuttavia, finora si sono verificate solo con drow da Casati così piccoli che Duskryn non si deve preoccupare di offenderli. Il capo della guarnigione è Zelzpassa Duskryn (Ladra 3/Chierica 7 di Lolth drow femmina NM).

Brikklext

(Superiore, Desolazioni Profonde)
All'incirca un centinaio di recinti di goblin sono sparpagliati in tutto il Sottosuolo Superiore, ma questo si distingue dagli altri poiché ha una strana apparenza di civilizzazione. La tribù che vive qui è guidata da un consiglio misto di blu (goblin psionici; vedi il *Manuale delle Arti Psioniche*) e bugbear, che fornisce proprio il giusto miscuglio di cervelli e muscoli per spingere i goblin fuori dal loro squallore e in una società più unita.

Brikklext (borgo): Magico; AL NM; Limite di 100 mo; Risorse 1.050 mo; Popolazione 242; Isolata (goblin 80%, bugbear 11%, blu 5%, worg 4%).

Autorità: Overshadow Wronsa (guerriero 6/ladro 3 bugbear NM), capo militare di Brikklext.

Personaggi importanti: Gryxt (psion 6 blu femmina LM), il più potente psion della tribù; Driklret (psion 5 blu CM), il mastro spia di Overshadow, uno psion che trascorre molto del suo tempo a tirare le fila di Overshadow; Pruet (chierica 6 di Hruggek bugbear femmina CM), la consorte di Overshadow e figura religiosa principale della tribù.

Combattenti: I combattenti di Brikklext comprendono circa 50 goblin, 12 bugbear e 5 blu.

Vendiacqua: All'incirca 30 dei goblin della tribù appartengono ai Vendiacqua, una banda di ladri assassini che ricatta e intimidisce le tribù più deboli nel raggio di chilometri.

Situato appena sotto alle colline meridionali ai piedi delle montagne Speroni della Terra, questo scarso recinto goblin ha solo i più tenui collegamenti con il Sottosuolo. La maggior parte di Brikklext non è più di 150 metri sotto la superficie, anche se un tunnel decisamente dotato di trappole sul retro del recinto porta in basso nella sezione del Sottosuolo Superiore che si trova sotto gli Speroni della Terra. Overshadow Wronsa governa questa piccola tribù goblin in un modo tipicamente da bugbear: con il retro della sua mano. La sua consorte, Pruet, gestisce l'esistenza religiosa dei goblin in un modo simile. La differenza tra Brikklext e qualsiasi altro recinto goblin è la presenza e l'influenza dei blu psionici.

Driklret serve come cassa di risonanza e agente occulto di Wronsa, mentre Gryxt assiste Pruet nella gestione pratica e nelle funzioni religiose. L'alleanza blu-bugbear è solida: i blu sanno che sarebbero uccisi senza il patrocinio dei bugbear, e i bugbear sanno che le abilità e l'intelligenza dei blu è ciò che ha reso Brikklext qualcosa di più di un altro recinto pieno di trascurabili goblinoidi. Sebbene radicalmente diversi, i blu e i bugbear sono uniti nella loro collettiva ambizione.

La risorsa determinante di Brikklext è il suo serbatoio sotterraneo. Sotto la direzione dei blu, i goblin hanno deviato una sorgente che un tempo riforniva d'acqua le comunità della superficie. Con un considerevole lavoro di scavo e costruzione di dighe, hanno modificato la direzione delle sue acque per allagare diverse caverne sotterranee all'estremità meridionale del recinto, creando un vasto serbatoio di limpida acqua potabile.

Quando la loro sorgente si è misteriosamente prosciugata, gli abitanti di superficie sono stati costretti a spostarsi per andare a trovare dell'acqua oppure comprare le loro riserve dai goblin, che provvidenzialmente cominciarono a comparire quotidianamente con carri carichi di barili d'acqua in vendita. C'è stata qualche lamentela sulla situazione, ma finora tutte le comunità e i mostri individuali nell'area si sono adattati con riluttanza a questo accomodamento. Alcune tribù hobgoblin hanno stipulato un contratto con Wronsa per regolari consegne d'acqua. Chiunque attacchi il carro dell'acqua riceve una visita da un bugbear e da un blu per chiarire ogni "incomprensione".

I profitti dalla vendita dell'acqua sono serviti per fortificare il recinto e per renderlo un posto rispettabile in cui vivere. I "cittadini" di Brikklext stanno accettando la civilizzazione lentamente. L'idea di proprietà private, leggi codificate e di un sistema commerciale di qualche tipo è per loro è difficile da afferrare, ma alcuni dei goblin più illuminati stanno iniziando a capirne i benefici. Un risultato di tutti questi cambiamenti è stato un aumento esplosivo della popolazione della comunità. Man mano che Brikklext cresce, i bugbear e i blu trovano più conveniente espandersi verso il basso piuttosto che verso l'esterno. Non solo sotto c'è più spazio disponibile, ma i blu pensano che potrebbe essere poco saggio provocare i vicini paesi umani crescendo troppo rapidamente.

La maggior parte dei goblin dorme ancora in una grande stanza, e i tunnel del recinto non sono più di 1,2 metri di diametro. Pruet ha costretto i goblin ad adorare Hruggek invece che Maglubiyet, ma questo cambiamento di devozione non si è dimostrato un problema fino ad ora.

Ogni goblin adulto è un membro della milizia, e tutti sono ben armati con lance lunghe appuntite e scintillanti morning star. I goblin di Brikklext sembrano persino aver sviluppato una buona comprensione delle tattiche di combattimento in unità. Molti indossano giachi di maglia, e ogni luogotenente porta un'arma perfetta e indossa una mezza armatura che sembra di manifattura halfling.

Brikklext non ha certo un'ascendenza di rilievo. La comunità ha avuto un nome solo per gli ultimi otto anni, e prima che arrivassero Gryxt e Driklret sette anni fa, non era altro che uno squallido recinto di goblin. Quando giunsero i blu, fecero uso frequente delle loro capacità *charme su persone* per ottenere l'accoglienza e l'influenza sulla comunità. Col passare del tempo, Wronsa e Pruet iniziarono ad apprezzare gli intelligenti contributi dei loro pari, e alla fine i capi bugbear arrivarono persino a stimare i deboli goblin dalla pelle blu. In questi giorni, i blu non hanno bisogno di utilizzare i loro poteri psionici per ottenere ciò che vogliono dai capi di Brikklext.

Brikklext ha solo un'area che potrebbe essere considerata un luogo importante: il serbatoio. Una serie di dighe contiene migliaia di litri d'acqua fresca e limpida in quattro grandi caverne. Circa un anno fa, Gryxt tentò di ripopolare il serbatoio con delle trote per fornire al borgo una regolare provvista di cibo. Sfortunatamente, la presenza di quel cibo attirò un merrow, che ha iniziato a mangiare il pesce e un occasionale goblin. Nessuno è ancora riuscito a catturare o uccidere l'ogre acquatico, siccome si è dimostrato fastidiosamente resistente ai poteri psionici dei blu.

Cairnheim, Dimora del Dodkong

(Superiore, Terre Oscure)
Questo villaggio di giganti delle pietre puzza del fetore dei non morti. Governato da un gigante delle pietre lich chiamato il Dodkong, questo "regno" ha pochi abitanti, ma anche una man-

ciata di giganti delle pietre può radere al suolo un paese o disperdere una compagnia di soldati umani. Il Dodkong non vede alcun motivo di conquistare nuovi territori quando il suo efficiente governo mediante la paura si estende ben oltre la serie di alte caverne in cui vivono i suoi giganti delle pietre. Gli abitanti di Cairnheim trascorrono i loro giorni spaccando pietre preziose e scolpendo la roccia in arte grezza.

Cairnheim (villaggio): Convenzionale (Mostruoso); AL NM; Limite di 200 mo; Risorse 5.460 mo; Popolazione 546; Isolata (giganti delle pietre 96%, giganti delle pietre non morti 4%).

Autorità: Il Dodkong (stregone 10 gigante delle pietre lich), signore di Cairnheim.

Personaggi importanti: Ruvok Aerthmett (esperta 6 gigante delle pietre femmina), artigiana reale; Koenig Serpentspine (ranger 9 gigante delle pietre non morto), Capo dei Dodforer.

Combattenti: Qualsiasi gigante delle pietre adulto è un guerriero competente, e molti dei giganti di Cairnheim hanno anche livelli da barbaro, guerriero o combattente. Cairnheim è la dimora di circa 260 giganti delle pietre adulti, più 20 dodforer (o "Capitani della Morte"), uno speciale tipo di gigante delle pietre non morto.

Illustrazione di Matt Cavotta

Cairnheim si estende da appena sotto la superficie nelle Montagne dei Giganti fino a una profondità di all'incirca 750 metri. Il villaggio è disseminato lungo una tortuosa serie di tubi di lava e caverne, che sorprendentemente richiedono ben poche modifiche per essere confortevoli per i giganti delle pietre.

Sebbene il sistema di caverne costituisca il confine vero e proprio di Cairnheim, il Dodkong nel proprio cuore rivendica una regione molto più grande. Considera ovunque sia temuto come suo reame. Non manifesta apertamente questa rivendicazione piantando bandiere né urlando la propria sovranità; semplicemente si aspetta di essere obbedito in un'area molto più grande di quella che controlla direttamente. Oltre ai suoi giganti delle pietre, il Dodkong governa anche un numero imprecisato di giganti delle coline nella regione e riceve anche il tributo delle vicine comunità umane.



Slowoopil, alto sacerdote del Calderone della Sacra Madre

Il Dodkong è esistito per almeno 1.500 anni. Conservatore ma astuto, utilizza la dissimulazione come suo strumento principale. Piuttosto che esercitare la forza bruta, preferisce volgere i propri nemici gli uni contro gli altri e quindi indebolire più di un nemico alla volta.

Quando uno dei capitani dei clan di Cairnheim muore, il Dodkong lo riporta alla non vita come dodforer, sfruttando antichi rituali dei giganti e il potere della *corona di Obadai*, un artefatto dei giganti delle pietre che garantisce a Dodkong il potere sui non morti. I dodforer sono vecchi e saggi, ma comunque più giovani del Dodkong stesso.

Entrare a Cairnheim, o in qualsiasi luogo che il Dodkong rivendica, è punibile con la morte. Tuttavia, il Dodkong aderisce a un'antica usanza poco conosciuta dei giganti che gli impone di portare aiuto per tre giorni a chiunque glielo chieda. Non rende pubblica questa sua adesione a questa usanza poiché in realtà non vuole offrire ospitalità, ma un personaggio può ricordare questa informazione con una prova di conoscenze bardiche con CD 20 oppure una prova di Conoscenze (storia) con CD 25. Coloro che fanno appello all'antica usanza ricevono letti, cibo, acqua, vino e cure minori gratuitamente, invece della morte istantanea. Alla fine del terzo giorno, i visitatori saggi sono distanti almeno un tiro di macigno dal reame rivendicato da Dodkong.

Talvolta, mentre i visitatori sono ospitati a Cairnheim, il Dodkong chiede un piacere in cambio della sua ospitalità. Questo non è tecnicamente parte dell'antica usanza, quindi la presenta come parte del dovere del gentile ospite. Coloro che gli rifiutano ciò che chiede non ricevono ospitalità una seconda volta, anche se la richiedono, e potrebbero "accidentalmente" mal giudicare il passaggio di tre giorni nell'oscuro Sottosuolo.

Breve storia

Molto tempo fa, il reame dei giganti di Nedeheim controllava le Montagne dei Giganti. I suoi artigiani e ingegneri scavavano grandi strade e scalinate attraverso i picchi e tremende volte sotto le colline. Nedeheim fu distrutto nel -5350 CV dagli eserciti dell'Alto Shanatar, e il reame dei giganti venne ridotto a una manciata di sparpagliati clan che ben presto divennero solitari e decadenti.

Nel -160 CV, comparve il Dodkong dall'oscurità sotterranea. Non ha mai discusso delle sue origini né di come è arrivato a possedere la *corona di Obadai*. Ma al suo arrivo, ha riunito i clan dei giganti delle pietre di Nedeheim che erano fuggiti nel Sottosuolo 5.000 anni prima e forgiato da essi un regno.

Da quel tempo, Cairnheim è cresciuto lentamente. Adesso più di 500 giganti delle pietre vivono nel villaggio di Cairnheim, che si trova in un'alta caverna montuosa nel cuore delle Montagne dei Giganti. Più di una dozzina di clan minori di giganti delle pietre e delle colline in tutta la catena montuosa riconosce il Dodkong come suo capo. Anche parecchie grandi tribù di orchi e hobgoblin risponderebbero all'appello del Dodkong, se il gigante non morto decidesse di riunire gli umanoidi sotto il suo vessillo.

Calderone della Sacra Madre

(Inferiore, Mare Splendente)

Forti maree e correnti violente caratterizzano questa sezione essenzialmente sommersa del Mare Splendente. Può essere raggiunta solo viaggiando sott'acqua dal circostante Mare Splendente, anche se i viaggiatori che scendono nel Calderone dal Sottosuolo Intermedio possono trovare strade asciutte che li portano a destinazione. Il Calderone della Sacra Madre è un santuario consacrato alla Madre del Mare.

L'area è sacra per i seguaci di Blibdoolpoolp, e ogni kuo-toa devoto

è obbligato a visitarlo almeno una volta nella vita senza usare alcuna forma di viaggio magico. Coloro che compiono il viaggio e ritornano ottengono un prestigio potenziato tra i kuo-toa, ma sono ben pochi di numero. A causa del pericolo del viaggio e dell'alto grado di fatalità, anche tra i giovani e forti, molti kuo-toa del Sottosuolo Intermedio e Superiore rimandano questo dovere sacro fin a che non sono abbastanza anziani, considerando il viaggio come un pellegrinaggio finale da cui non intendono tornare. I kuo-toa a volte fanno riferimento a questa pratica come "andare a incontrare la dea".

Il santuario stesso è un tempio e un monastero che offre ospitalità a dozzine di kuo-toa chierici e monaci più tre o quattro volte quel numero di pellegrini in qualsiasi momento. Un anziano ma potente kuo-toa chierico di nome Slowoopil (chierico 15 kuo-toa venerabile NM) governa il tempio, aiutato da Maumogga, un leviatano kuo-toa Mastodontico di 30 DV, che serve come campione sacro del santuario.

calice del gigante

(Inferiore, Terre Oscure)

Questo lago salato, posizionato 18 km sotto la Strada del Mercante, è enorme anche per gli standard della superficie. Probabilmente così chiamato dai nani di Shanatar per i giganti delle pietre che abitavano sopra di esso, il Calice del Gigante è il più grande corpo d'acqua dolce conosciuto nel Sottosuolo Inferiore. Creature vengono per bere l'acqua del lago da chilometri tutt'intorno, e i predatori vengono per cacciarle.

Per più di un millennio, una razza di piovre intelligenti ha vissuto nel Calice del Gigante, nutrendosi e occupandosi di una luminescente barriera corallina che illumina l'acqua qua e là, creando bellissime ombre misteriose sulle pareti e sul soffitto. Le piovre scolpiscono il corallo in forme intricate e le vendono agli elfi marini che nuotano fin dentro al lago per incontrarli attraverso passaggi inondati dal Mare delle Stelle Cadute.

Questo accordo ha funzionato bene fino a circa 15 anni fa, quando i mind flayer hanno introdotto seppie vampiro nel lago. Sebbene siano di gran lunga più numerose di questi invasori, le piovre sono pacifiche. Finora, hanno tentato di affrontare il problema facendo appello al senso di giustizia, alla misericordia o alla ragione delle seppie. Queste ultime, essendo caotiche malvagie e con un'intelligenza di poco superiore a quella animale, hanno risposto divorando le piovre. Alcune tra le piovre hanno ora concluso che è necessaria una resistenza attiva. Hanno fatto appello agli elfi marini loro compagni commerciali per ricevere aiuto e hanno iniziato a sviluppare abilità di combattimento e magia arcana per combattere i loro nemici.

Le piovre hanno da tempo dimenticato i mind flayer che hanno liberato le seppie, ma gli illithid non hanno dimenticato i loro piani. Il loro scopo finale è di controllare gli elfi marini e, per esteso, parti del Mare delle Stelle Cadute. Si aspettavano che le piovre chiedessero aiuto agli elfi ben prima di adesso, ma non avevano preso in considerazione il testardo impegno per la pace delle piovre. Ora che gli elfi marini hanno cominciato a presentarsi numerosi nel Calice del Gigante, i mind flayer intendono catturarne alcuni come schiavi e intraprendere il passo successivo del loro progetto insidioso.

ch'chitl, il regno di sotto

(Inferiore, Oscuro Nord)

All'incirca 27 km sotto le colline meridionali ai piedi delle Montagne della Spada, praticamente sotto la stessa Waterdeep, si trova Ch'Chitl, la principale roccaforte di mind flayer nel Nord. L'importante ubicazione della città rende i suoi governanti cauti nel loro trattamento di quanti vivono sopra, sebbene i loro piani siano altrettanto malvagi di quelli di altri mind flayer.

Un tempo una prosperosa metropoli illithid dell'Oscuro Nord, Ch'Chitl è ora un'ombra di se stessa. Nonostante il proprio status decadente, rimane un avamposto attivo dei mind flayer in una posizione decisamente vantaggiosa, ed è decisa a riottenere le sue antiche glorie.

Ch'Chitl (piccolo paese): Convenzionale (Mostruoso); AL LM; Limite di 800 mo; Risorse 104.320 mo; Popolazione 314 liberi; Isolata (mind flayer 98%, illithilich 2%); 990 schiavi (quaggoth 95%, drow 1%, duergar 1%, umani 1%, nani degli scudi 1%, svirfneblin 1%).

Autorità: Tsurlanej (stregone 16 illithilich LM) primo anziano della Concordia; Ornolyg (mago 19 illithilich NM); Fruyshuk (chierico 18 di Ilsensine illithilich LM); Luors'Nallig (stregone 14/monaco 3 illithilich LM); Grishnurok (mago 11/psion 6 illithilich LM); Worvinul (stregone 17 illithilich CM); Ellistiv (psion 12 illithilich NM); Aulagol (mago 15 illithilich CM). Queste otto creature compongono la Concordia degli Anziani.

Personaggi importanti: Ilserv (mind flayer NM), un esperto sul mondo di superficie; Shaun Taunador (mind flayer NM), un mercante che compra e vende veleni a Skullport.

Mind flayer: Più di 300. Molti hanno livelli da psion, combattente psichico o stregone.

Quaggoth: Circa 600 adulti; il 50% circa servono come guardie, predatori ed esploratori per i mind flayer. Molti dei capi sono barbari o combattenti.

A differenza della società di mind flayer più tradizionale, che è guidata da un singolo cervello antico, Ch'Chitl è governato da una Concordia di Anziani composta da otto illithilich non morti. Quando morì il cervello antico della città circa un centinaio di anni fa, i membri della Concordia degli Anziani divennero lich per aumentare i loro poteri in modo da poter dividere tra loro le conoscenze del cervello antico. Ma gli otto tutti insieme possono a malapena contenere il potere e le conoscenze del cervello antico e degli illithid che sono morti da allora.

In una normale società illithid, gli illithid morti affidano i loro cervelli alla polla salmastra che contiene il cervello antico, permettendogli di assorbire i loro ricordi e le loro personalità. A Ch'Chitl, i cervelli degli illithid morti vengono divorati dagli illithilich: un accordo che la comunità generalmente trova meno soddisfacente. Gli otto membri della Concordia degli Anziani custodiscono i ricordi di decine di migliaia di illithid, ma la gelosia con cui queste creature proteggono i loro segreti individuali rende difficile il governo unificato.

L'economia di Ch'Chitl si basa sulle razzie più che sul commercio. La posizione della città la rende facilmente raggiungibile da tutte le carovane del Sottosuolo che viaggiano da e verso Skullport, oltre che a porla a breve distanza dalle strade commerciali sotterranee in altre parti del Nord. Siccome possono facilmente spaventare le carovane e allontanarle dalle vie commerciali più profittevoli, i mind flayer sono selettivi su quali carovane saccheggiare e quanto spesso. Preferiscono sorvegliare le razzie dalle ombre, permettendo ai loro quaggoth di fare tutto il lavoro e rendendosi manifesti solo se uno scontro si volge a sfavore dei loro schiavi. Meno gli illithid si fanno vedere, meno i commercianti saranno intimoriti. Temendo l'ira dei signori di Waterdeep, gli illithilich hanno rimandato indefinitamente i loro piani per distruggere quella città.

I visitatori non sono i benvenuti a Ch'Chitl. Non esistono botteghe per servirli, e il paese non ha taverne. I non illithid sono considerati schiavi, e anche gli illithid provenienti da altre comunità sono incoraggiati a finire rapidamente i loro affari e andarsene. Quando gli illithid desiderano parlamentare con qualcuno, si allontanano sempre dal paese per farlo, di solito conducendo i loro affari a Skullport. Inquisizioni di illithid con scorte da dieci a venti quaggoth pattugliano i tunnel circostanti fino a una distanza di 1,5 km in tutte le direzioni. Recarsi ancora più lontano con così tanti schiavi potrebbe rischiare l'insorgere di conflitti che gli illithid non sono preparati a vincere. All'interno del paese, una squadra di mind flayer scruta continuamente nei Piani Etereo e Astrale per segnali di intrusione extraplanare. Qualsiasi cosa curiosa viene attivamente ispezionata, e qualsiasi cosa sospetta viene schiacciata.

Illustrazione di Stephen Tappin

Breve storia

Ch'Chitl fu fondato nel 1154 CV da un culto di illithid che progettarono l'insediamento come distaccamento di Skullport. L'avamposto crebbe rapidamente in una piccola città, e il suo cervello antico iniziò a progettare l'asservimento della vicina Waterdeep, un bastione di civilizzazione di superficie. Questi piani furono sventati più di cento anni fa quando un attacco a sorpresa dei githyanki (segretamente orchestrato dall'illithilich Aulagol) condusse al ferimento a morte del cervello antico. Anche se il cervello antico non morì immediatamente, la sua dipartita era sicura, e quell'avvenimento avrebbe necessariamente implicato la fine di Ch'Chitl a meno che non fosse escogitato il mezzo per recuperare tutta la sua sapienza.



Un illithilich colpisce degli intrusi.

In preda alla disperazione, il ulitharid Thalynsar formulò un piano per conservare i poteri e i ricordi del cervello antico attraverso la non morte. Thalynsar trasformò se stesso e parecchi altri illithid in illithilich, e insieme questi nuovi anziani divorarono il cervello antico. In quanto il più potente della risultante Concordia degli Anziani, Thalynsar tentò di mantenere dentro di sé una maggioranza della sapienza del cervello antico, ma l'eccessiva conoscenza rese folle l'illithilich. Due anni fa, gli altri anziani alla fine furono costretti a distruggere Thalynsar.

Suddividere le conoscenze e l'autorità del cervello antico si è dimostrata un'azione altrettanto disastrosa per la comunità quanto la perdita del cervello antico. La concordia è litigiosa, e la città subisce perdite regolari e ingenti dalle incursioni di avventurieri e di githyanki. Nel secolo dalla morte del cervello antico, quasi due terzi dei mind flayer della città sono morti o hanno abbandonato l'insediamento in cerca di migliori prospettive altrove.

Da quando si sono uniti per eliminare Thalynsar, la Concordia degli Anziani ha iniziato a comprendere la necessità di collaborazione. A beneficio della comunità, hanno messo da parte le loro sciocche discussioni e lealtà religiose per dirigere più attivamente gli affari della città. La mobilità del centro di potere del paese potrebbe alla fine dimostrarsi un vantaggio, siccome gli illithilich possono decentralizzare il comando e riformarlo di nuovo come è necessario.

Luoghi importanti

Lo strato superiore di Ch'Chitl sembra (ed è) un recinto per quaggoth insolitamente grande. La Concordia degli Anziani preferisce gli schiavi quaggoth poiché sono guerrieri robusti, facili da dominare e appaiono "naturali" in un ambiente di razziatori. I mind flayer qui tengono anche qualche schiavo di altre razze come spie ed esche per i vari complotti.

Dai recinti dei quaggoth, una scala a chiocciola scende per 90 metri nel principale complesso di caverne illithid disposte ad anello dove i mind flayer vivono, mangiano e complottano. Altri 150 metri al di sotto si trovano le stanze della Concordia degli Anziani, in precedenza la polla del cervello antico. Un tempo accessibile solo mediante teletrasporto, la caverna è stata equipaggiata con una scala con "portello di sicurezza" che sale fino all'anello di caverne per essere usata come uscita di emergenza durante gli attacchi dei githyanki.

Nonostante solo circostanze estreme potrebbero spingere dei non illithid a esplorare Ch'Chitl, i luoghi seguenti sono di interesse per tali visitatori.

RECINTI DEI QUAGGOTH

Queste caverne sono stipate di case di quaggoth, che sono altrettanto stipate di quaggoth. I sovraffollati quaggoth sono inquieti e violenti, e attaccano qualunque non illithid che si avvicina. Nel mezzo di quest'area affollata è nascosta una caverna che contiene la decina di schiavi non quaggoth che i mind flayer di Ch'Chitl tengono qui. Queste povere anime trascorrono la maggior parte del loro tempo sedute in silenzio, con le loro menti completamente vacue. Mangiano, bevono e fanno esercizio solo quando i mind flayer vengono ad accudirli ogni due giorni.

STANZE DELLA CONCORDIA DEGLI ANZIANI

Sotto la città, i membri della Concordia degli Anziani vivono in tane estese difese da tutta l'Arte al loro comando. Le loro dimore sono sontuose, e ogni illithilich è perennemente servito da una manciata di schiavi e guardie del corpo favoriti. Nella piazza centrale di questo livello si trova la polla salmastra del cervello antico morto, che fu attentamente conservato dall'artificio di Thalynsar e dei suoi compagni alcune decadi fa.

illithilich

Un illithilich, come suggerisce il nome, è un illithid che si è sottoposto ai rituali per diventare un lich. Il suo filatterio generalmente è una minuscola scatola a forma di teschio, che indossa sulla fronte o a cui permette di penzolare dai suoi tentacoli. Qui di seguito è presentato un esempio di illithilich.

Tsurlanej: Illithilich stregone 16; GS 26; non morto Medio; DV 8d12 più 16d12; pf 96; Iniz +6; Vel 9 m; CA 22, contatto 17, colto alla sprovvista 20; Att base +14; Lotta +15; Att +18 in mischia (1d4+1, tentacolo) o +17 contatto in mischia (1d8+5, contatto) o +18 a distanza; Att comp +18 in mischia (1d4+1, 4 tentacoli) o +17/+12 contatto in mischia (1d8+5, contatto) o +18/+13 a distanza (per incantesimo); AS estrarre, aura di paura, afferrare migliorato, *flagello mentale*, tocco paralizzante, poteri psionici; QS immunità, telepatia, resistenza allo scacciare +4, RI 25; AL LM; TS Temp +9, Rifl +11, Vol +20; For 12, Des 14, Cos -, Int 21, Sag 19, Car 29.

Abilità e talenti: Alchimia +24, Ascoltare +25, Cercare +20, Concentrazione +22, Conoscenze (arcane) +29, Conoscenze (storia) +29, Intimidire +26, Muoversi Silenziosamente +25, Nascondersi +25, Osservare +25, Percepire Intenzioni +20, Raggirare +24, Sapienza Magica +24; Allerta, Arma Accurata (tentacolo), Forgiare Anelli, Incantare in Combattimento, Incantesimi Immobili, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare, Tempra Possente.

Estrarre (Str): Se Tsurlanej inizia il suo turno con quattro tentacoli attaccati e vince una prova di lotta, estrae automaticamente il cervello dell'avversario, uccidendo istantaneamente quella creatura. Questo potere è inutile contro costrutti, elementali, melme, vegetali e non morti. L'estrazione non è istantaneamente letale per i nemici con più teste, quali ettin e idre.

Aura di paura (Sop): Qualsiasi creatura con meno di 5 DV entro un raggio di 18 metri che guarda Tsurlanej deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 31 o essere soggetto a un effetto simile a un incantesimo *paura* (24° livello dell'incantatore). Una creatura che effettua con successo il tiro salvezza non può più essere soggetta all'aura di Tsurlanej per 24 ore.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, Tsurlanej deve colpire una creatura Piccola, Media o Grande con il suo attacco con i tentacoli. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere e attacca i tentacoli alla testa dell'avversario. Tsurlanej può afferrare una creatura Enorme o superiore, ma solo se può in qualche modo raggiungere la testa dell'avversario. Se Tsurlanej inizia il suo turno con almeno un tentacolo attaccato, può tentare di attaccare i suoi tentacoli rimanenti con una singola prova di lotta. L'avversario può sfuggire con una singola prova di lotta o di Artista della Fuga effettuata con successo, ma Tsurlanej ottiene un bonus di circostanza +2 per ogni tentacolo che era attaccato all'inizio del turno dell'avversario.

***Flagello mentale* (Mag)**: Una volta al giorno, Tsurlanej può produrre un *flagello mentale* in un cono lungo 12 metri. Chiunque sia colto in quest'area deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 o essere stordito per 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello.

Tocco paralizzante (Sop): Qualsiasi creatura vivente che Tsurlanej colpisce con il suo attacco di contatto deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 31 o essere paralizzato in modo permanente. *Rimuovi paralisi* o qualsiasi incantesimo che può rimuovere una maledizione può liberare la vittima (vedi la descrizione dell'incantesimo *scagliare maledizione* nel *Manuale del Giocatore*). Questo effetto non può essere dissolto. Chiunque sia paralizzato da Tsurlanej sembra morto, anche se una prova di Osservare con CD 20 o una prova di Guarire con CD 15 rivela che la vittima è ancora viva.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno - *charme sui mostri, individuazione dei pensieri, levitazione, suggestione*. 8° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Immunità (Str): Tsurlanej ha immunità al freddo, all'elettricità, alla metamorfosi (sebbene possa utilizzare metamorfosi su di sé) e agli attacchi di influenza mentale.

Telepatia (Sop): Tsurlanej può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio.

Resistenza allo scacciare (Str): Tsurlanej viene considerato un non morto con 28 DV ai fini dei tentativi di scacciare, intimorire, comandare e rafforzare.

Incantesimi conosciuti (6/9/8/8/8/8/7/6/4; tiro salvezza CD 19 + livello dell'incantesimo): 0 - *aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luce, mano magica, prestidigitazione*; 1° - *armatura magica, caduta morbida, dardo incantato, raggio di indebolimento, scudo*; 2° - *mano spettrale, oscurità, ragnatela, sfocatura, vedere invisibilità*; 3° - *dissolvi magie, tocco del vampiro, velocità, volare*; 4° - *contagio, debilitazione, invisibilità superiore, porta dimensionale*; 5° - *animare morti, cono di freddo, inviare, passapareti*; 6° - *cerchio di morte, disintegrazione, velocità di massa*; 7° - *dito della morte, teletrasporto senza errore*; 8° - *metamorfosi di un oggetto*.

Proprietà: Anello di protezione+5, anello di eludere, mantello del carisma+6, manette dimensionali, verga dell'assorbimento.

Chaulssin, città dei Dragoni d'ombra

(Intermedio, Oscuro Nord)
Sotto la cima settentrionale delle Montagne Rauvin si trova Chaulssin, una rovina deserta che sovrasta un tremendo abisso attraverso cui ulula perennemente un vento freddo. La città riposa su un grande lastrone di pietra che sporge sul vuoto, e i bastioni e le gallerie si affacciano su un vuoto terrificante.

Chaulssin un tempo era una città drow, ma un clan di draghi d'ombra conquistò la città e schiavizzò i suoi abitanti all'incirca 1.500 anni fa. I Dragoni d'Ombra governarono Chaulssin per secoli, ma alla fine furono spodestati dalle loro progenie mezzo-drow/mezzo-drago, che hanno acquisito la padronanza di potenti magie planari. Oggi pochi dei discendenti di Chaulssin sopravvivono, ma un segreto Casato di drow assassini (i Jaezred Chaulssin) usa il luogo come roccaforte nascosta.

Chaulssin esiste parzialmente nel Piano delle Ombre, quindi filamenti di materia d'ombra si muovono attraverso la città in rovina. Creature letali dal Piano delle Ombre infestano le strade, e di tanto in tanto interi quartieri della città svaniscono completamente nelle tenebre, per non riapparire per anni.

Ched Nasad, città delle Ragnatele Lucenti

(Intermedio, Oscuro Nord)
In precedenza una città drow cosmopolita sospesa su più di un centinaio di strati di ragnatele calcificate, Ched Nasad ora giace in rovine fumanti sul fondo del suo grande baratro. Durante lo scompiglio generale provocato dal silenzio di Lolth, il Casato Zauvirr, un clan drow ricco ma di basso grado, riuscì a introdurre clandestinamente centinaia di duergar mercenari a Ched Nasad. Una volta all'interno, lanciarono un fulmineo attacco contro il Casato Nasadra e il Casato Melarn e tentarono di impadronirsi della città. I duergar fecero un uso massiccio di una sostanza incendiaria alchemica nota come fuoco di pietra per distruggere le roccaforti dei grandi Casati della città. Ma le bombe di fuoco di pietra incendiarono le ragnatele calcificate che sostenevano la struttura stessa della città, e uno per uno i grandi castelli e le vie di comunicazione di Ched Nasad caddero bruciando sul fondo del baratro. Ancora non si sa se questa distruzione fosse accidentale oppure premeditata da parte dei duergar.

Nurr'Korzahg

All'illithid di nome Nurr'Korzahg mancano tre tentacoli, che sono stati amputati dopo una malattia di putrefazione che minacciò di colpire l'intera testa. Questo scontro con la morte incoraggiò un cambiamento di cuore (e di dieta) nell'illithid. Nurr'Korzahg rimane a Ch'Chitl, ma diventa sempre più distane dai suoi simili. Di tanto in tanto si domanda se una vita che non consista nel dominare razze più deboli e mangiare i loro cervelli potrebbe essere altrettanto soddisfacente. Un pensiero folle, forse, ma uno su cui Nurr'Korzahg si trova a rimuginare sempre più di frequente. Se ne avesse l'opportunità, potrebbe anche aiutare i non illithid, solo per vedere cosa fanno quando messi di fronte alla bizzarra nozione di gentilezza o accoglienza.

Nurr'Korzahg: Mind flayer mago 7; GS 15; aberrazione Media; DV 8d8 più 7d4; pf 55; Iniz +6; Vel 9 m; CA 19, contatto 16, colto alla sprovvista 17; Att base +9; Lotta +10; Att +11 in mischia (1d4+1, 1 tentacolo) o +11 a distanza; Att comp +11 in mischia (1d4+1, 1 tentacolo) o +11 a distanza; AS afferrare migliorato, *flagello mentale*, poteri psionici; QS telepatia, RI 25; AL LN; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +14; For 12, Des 14, Cos 10, Int 24, Sag 17, Car 16.

Abilità e talenti: Alchimia +17, Ascoltare +13, Concentrazione +21, Conoscenze (arcane) +17, Conoscenze (locali del Sottosuolo) +17, Conoscenze (storia) +17, Intimidire +10, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +13, Osservare +12, Raggirare +13, Sapienza Magica +17; Allerta, Arma Accurata, Creare Bacchette, Incantare in Combattimento, Incantesimi Inarrestabili, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Schivare, Scrivere Pergamene, Tempra Possente.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, Nurr'Korzahg deve colpire una creatura Piccola, Media o Grande con il suo attacco con i tentacoli. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere e attacca il tentacolo alla testa dell'avversario. Nurr'Korzahg può afferrare una creatura Enorme o superiore, ma solo se può in qualche modo raggiungere la testa dell'avversario. L'avversario può sfuggire con una singola prova di lotta o di Artista della Fuga effettuata con successo, ma Nurr'Korzahg ottiene un bonus di circostanza +2 alla prova.

***Flagello mentale* (Mag):** Una volta al giorno, Nurr'Korzahg può produrre un *flagello mentale* in un cono lungo 12 metri. Chiunque sia colto in quest'area deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 o essere stordito per 1d4 round. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma. Questa capacità è l'equivalente di un incantesimo di 4° livello.

Poteri psionici (Mag): 3 volte al giorno - *charme sui mostri, individuazione dei pensieri, levitazione, suggestione.* 8° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Telepatia (Sop): Nurr'Korzahg può comunicare telepaticamente con qualsiasi creatura entro 30 metri che abbia un linguaggio.

Incantesimi preparati (4/6/5/4/2; tiro salvezza CD 17 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico* (2), *luce*; 1° - *armatura magica, caduta morbida, cambiare sembianze, identificare* (2), *stretta folgorante*; 2° - *grazia del gatto, individuazione dei pensieri, luce diurna, ragnatela, vedere invisibilità*; 3° - *anti-individuazione, dissolvi magie, fulmine, volare*; 4° - *porta dimensionale, sfera elastica di Otiluke.*

Proprietà: Anello di protezione+4, bacchetta dei fulmini (8° livello dell'incantatore), *fascia dell'intelletto+4.*

Nonostante la distruzione quasi completa della città, alcuni abitanti di Ched Nasad sopravvissero. Una manciata di Casati minori situati sulle pareti del baratro e all'interno di caverne laterali non furono schiacciati dal crollo dei detriti. I sopravvissuti all'inizio erano più di seimila, ma nei mesi successivi alla catastrofe, quasi la metà erano morti di fame, caduti preda di mostri del Sottosuolo o di bande di schiavisti, o semplicemente scappati via. Una dozzina di Casati drow la cui forza varia dai dieci ai cento individui rimangono ancora nell'area, più molte bande rozze composte da ex-schiavi e razze minori.

Le dimore dei sopravvissuti sulle pareti della caverna sono da lungo tempo state saccheggiate e svuotate completamente oppure distrutte in assenza di eserciti dei Casati per difenderle. I sopravvissuti rimasti vivono in piccoli accampamenti sul bordo della voragine e trascorrono il loro tempo a scavare nelle rovine, recuperare tesori sepolti e respingere chiunque altro giunga per fare lo stesso.

Casato Teh'Kinrellz

Uno dei Casati minori di Ched Nasad rimane quasi intatto poiché la maggior parte dei suoi nobili era lontano a caccia di chitine quando la città crollò. La caccia fu deludentemente scarsa, siccome le chitine di Yathchol se ne erano andate mentre i nobili del Casato Teh'Kinrellz le stavano cercando. Fortunatamente, questo significò che gli abili cacciatori di Teh'Kinrellz rimasero in vita per cacciare un altro giorno.

Ora il Casato Teh'Kinrellz ha il semplice vantaggio del numero rispetto ai molti altri Casati drow nell'area, e ha acquisito importanza nei mesi dopo la catastrofe. Grazie ai suoi molti nobili pronti a combattere, quali Prellyn Teh'Kinrellz (ranger 8 drow femmina CM), il Casato riuscì ad ottenere un'ottima ubicazione sul bordo del baratro per fini di rivendicazione. I suoi membri hanno costruito dimore temporanee e un argano sopra la voragine per far scendere i cercatori e riportare in cima tutto ciò che riescono a recuperare. Catturano abitualmente qualunque schiavo riescano a trovare e li costringono a scavare nelle macerie.

I processo di recupero sta progredendo così rapidamente che i maghi del Casato non hanno ancora avuto la possibilità di ispezionare tutto ciò che è stato scovato. Conservano i ritrovamenti più interessanti in una cavità scavata nel lato di un vicino tunnel, sorvegliato da guerrieri attenti.

Il Casato Teh'Kinrellz progetta di ricostruire Ched Nasad, e i suoi membri non intendono rimanere personaggi minori nel nuovo ordinamento.

Krashos Morueme

Al tempo del disastro, Krashos (stregone 12 drago blu adulto LM) viveva tra i drow di Ched Nasad con l'aspetto di un drow mago di nome Quevven Jusztiirn. La prima volta visitò Ched Nasad più di cinquant'anni fa in cerca di conoscenze di Nether, ma gli piacque il posto e decise di rimanere per un tempo indefinito come agente del suo clan di draghi dalle Montagne Inferiori.

Quando la città crollò, Krashos era sul suo strato inferiore. Siccome non aveva incantesimi che potevano estrarlo dalle macerie, Krashos fu costretto ad assumere la sua vera forma e scavarsi una via d'uscita. Krashos uccise la maggior parte degli schiavi che fuggirono dietro di lui nel tunnel che aveva creato, ma ne salvò uno, un genasi del fuoco, perché diventasse il suo agente.

Hurnoj Rikrekts (ladro 2 genasi del fuoco NM) agisce come gli altri lavoratori che scavano tutti insieme tra le macerie, ma serve Krashos. Il drago non era così sciocco da lasciare il suo tesoro principale in nessun luogo vicino a Ched Nasad, ma possedeva alcuni oggetti che vorrebbe recuperare dalla sua vecchia residenza. Naturalmente, è anche ben felice di impossessarsi di tutto il tesoro degli altri che riesce a trovare.

Oltre a un dettagliato elenco dei suoi oggetti personali, Krashos teneva anche una lista delle proprietà di altre persone che desiderava ardentemente, nel caso potesse mai diventare rilevante. Hurnoj ha ricevuto istruzioni di utilizzare qualsiasi mezzo a sua disposizione per ottenere gli oggetti degli elenchi del suo padrone. Se il genasi incontra un qualche problema eccessivo, deve riferirlo a Krashos nella sua tana temporanea sotto la città per ricevere ulteriori istruzioni.

figlie della Trama d'ombra

Zesstra Aleanrahel (chierica 7 di Shar drow femmina CM) ha segretamente venerato la Dea Oscura da quando ha trovato il *busto di Gorothir*, un corsetto di cuoio nero con un testo sacro di Shar inscritto su di esso. Prima del crollo, ha segretamente riunito alcuni adoratori, molti di essi maghi che erano ansiosi di apprendere i segreti della Trama d'Ombra. I membri del suo Casato erano a conoscenza della sua eresia, ma stavano aspettando di sfruttare il segreto contro di lei al momento opportuno.

Il momento di sfruttare quella conoscenza è ormai passato, e Zesstra comanda un seguito di più di settanta adoratori di Shar. Questi seguaci della Dea Oscura sono più uniti e potenti di qualsiasi altra setta religiosa che rimane nella città. Invece di lavorare verso un qualche grande progetto, tuttavia, Zesstra sta usando la confusione dell'operazione di recupero per ottenere vendetta sui suoi nemici rimasti. Non può rovinarli (il crollo della città ha già provveduto a farlo), quindi la sua unica risorsa è di ucciderli. Poco per volta sta raggiungendo il proprio scopo, inviando segretamente i suoi adepti d'ombra e creature d'ombra evocate a distruggere i suoi vecchi nemici.

I piani omicidi di Zesstra hanno già mandato a morte circa un quarto dei suoi seguaci, e i rimanenti adoratori di Shar stanno diventando sempre meno disponibili a fare il suo gioco. Parecchi di loro si sono offerti volontari per assegnamenti che richiedono di uccidere bersagli lontani, in modo da poter compiere lunghi viaggi lontano dalla vista della loro signora e tramare i loro segreti.

Busto di Gorothir

L'interno di questo corsetto di cuoio nero contiene il racconto sacro di come Gorothir, mitico adoratore di Shar, sia riuscito ad abbattere un impero solo con una bugia e un segreto. Il testo contiene anche una voce del libro degli incantesimi per l'incantesimo *falso inviare*.

Il corsetto garantisce a chi lo indossa un bonus di deviazione +5 e fornisce le seguenti capacità magiche: 1 volta al giorno: *aberrante, lenta consunzione, nitidezza immonda, oscurità dannata* (vedi *Libro delle Fosche Tenebre*). Una creatura di allineamento buono subisce 3d6 danni per ogni round in cui rimane a contatto con il busto.

Trasmutazione moderata; LI 14°; Creare Oggetti Meravigliosi, *armatura di oscurità*; Prezzo 120.500 mo; Peso 4,5 kg.

Dolblunde

(Superiore, Oscuro Nord)
Un tempo una prosperosa città di gnomi delle rocce situata sotto le colline a nord e a est di Waterdeep, Dolblunde fu abbandonata più di seicento anni fa dopo la caduta di Phalorm, il Reame delle Tre Corone. Nonostante gli gnomi abbiano combattuto valorosamente in collaborazione con gli altri popoli liberi della Costa della Spada Settentrionale, la loro città alla fine venne saccheggiata e depredata da un'orda di orchi e troll, e gli gnomi sopravvissuti partirono verso il Nord in cerca di posti più sicuri.

Le volte di Dolblunde sono ora la tana di Daurgothoth la Devastazione Strisciante (dracolich grande dragone nero NM). La sua tana è protetta da trappole magiche letali e non morti minori.

Drik Hargunen, le sale delle Rune Incise

(Superiore, Terre Oscure)
Molte città duergar sono piene del clamore dell'industriosità e del ruggito delle forge, ma Drik Hargunen è un luogo sinistro e silente. A nessuno che non sappia leggere il Sottocomune o il Nanico è concesso di entrare nella città, siccome ogni centimetro di muro disponibile nell'intera serie di sale scavate è coperto di scrittura. La maggior parte della scrittura è non magica, ma porzioni significative sono incise con magia runica. Coloro che non capiscono la differenza sono una minaccia per se stessi e per gli altri.



I duergar sono avversari crudeli

Drik Hargunen (grande città): Magico; AL LM; Limite di 40.000 mo; Risorse 48.694.000 mo; Popolazione 16.555 Libera; Isolata (duergar 90%, derro 6%, umani 2%, gnomi delle rocce 1%, svirfneblin 1%); 7.792 schiavi (goblin 59%, orchi 23%, grimlock 15%, ogre 3%).

Autorità: Scrivano delle Profondità Garn Hammeblows (chierico 14 di Laduguer duergar LM), capo della Sala delle Rune Incise degli Incisori di Laduguer.

Personaggi importanti: Berna Emberstoker (chierica 12 di Laduguer duergar femmina LN), Signora della Biblioteca; Ulfgang Swordmaker (guerriero 6/mago 9 duergar NM), capo del Clan Thaghulmar, il più grande e potente clan della città; Warrik Bonehand (guerriero 10 grimlock CM), schiavo gladiatore che progetta di incitare una rivolta contro i duergar.

Incisori di rune: All'incirca 200 dei duergar sono incisori di rune: chierici di Laduguer di 3° livello o superiore. I membri di questa gerarchia templare servono anche come burocrati che governano gli affari della città, e possono fornire una potente concentrazione di potere magico in tempi di guerra.

Servitori incisori: Lo Scrivano delle Profondità ha al suo servizio un ordine d'élite di duergar monaci conosciuti come i servitori incisori di Laduguer. Questa guardia speciale annovera 44 nani grigi monaci di almeno 4° livello.

Guardie di pietra: L'esercito di Drik Hargunen conta all'incirca 300 duergar e 1.100 schiavi soldati, sebbene le adunate dei clan della città possano rapidamente aggiungere più di 2.000 abili duergar guerrieri alle forze della città se necessario.

Nascosta sotto le Montagne Orsraun vicino a Turmish, a una profondità di circa 3 km, Drik Hargunen è una minacciosa città templare devota alla venerazione di Laduguer, il patrono dei nani grigi. Non tutti coloro che vivono qui adorano Laduguer, ma almeno la maggior parte venera il Grigio Protettore. Il capo del tempio, e quindi della città circostante, è chiamato lo Scrivano delle Profondità, anche se questo individuo in realtà governa mediante una casta religiosa conosciuta come gli incisori di rune. La città templare è un importante nodo commerciale per le vicine genti di tutte le razze, poiché parecchie importanti strade carovaniere passano vicino alla città. Dunspeirrin è molto più in basso e meno accessibile, quindi i mercanti del Sottosuolo Superiore preferiscono compiere i loro affari a Drik Hargunen quando possibile, invece di avventurarsi nelle profondità di Dunspeirrin.

A Drik Hargunen i non duergar sono ben pochi, ma vivono senza essere molestati finché seguono le regole. Gli incisori di rune non si aspettano che nessuno veneri Laduguer senza aver compreso come o perché lo fanno. La devozione falsa non è benaccolta a Drik Hargunen, e perfino gli adoratori di Moradin sono più benvenuti di coloro che mentono sulla loro devozione a Laduguer... sebbene gli adoratori di Moradin non siano proprio i benvenuti.

Gli incisori di rune scolpiscono rune su ogni superficie disponibile, lavorando in continuazione per copiare migliaia di scritture e testi sacri sui muri stessi della città. La scrittura è spesso abbellita con figure decorate. I soffitti non sono mai più alti di 4,5 metri e ogni tanto sono bassi 1,5 metri, per permettere agli incisori di rune di raggiungere le rune necessarie. Le rune pericolose generalmente sono accompagnate da avvertimenti di evitare l'area o da istruzioni su quando e come toccare le rune in caso di emergenza.

All'incirca metà delle rune magiche nella città hanno effetto sulle aree circostanti. Le altre attivano effetti di incantesimi a una certa distanza (molte vicino ai cancelli della città). Anche una piccola percentuale, posta vicino alla biblioteca centrale, attiva incantesimi ed effetti in luoghi strategici all'esterno della città. Solo gli

Illustrazione di Matt Faulkner

incisori di rune comprendono la totale complessità e posizione di ogni iscrizione, ma tutti gli abitanti sanno come leggere e attivare le rune base per la difesa comune.

A causa delle grandi spese che questi duergar hanno investito nella protezione magica, l'esercito permanente è piuttosto piccolo. La maggior parte dei suoi ranghi è formata da schiavi coscritti a cui vengono fornite armi scadenti e che vengono mandati a intasare le vie di attacco in tempi di guerra. Anche convenzionali trappole di gas velenoso non magiche circondano la città a una certa distanza, fornendo una difesa contro i nemici resistenti alla magia.

La schiavitù è legale a Drik Hargunen, ma a molti schiavi non è permesso di entrare in città per mancanza di istruzione. I grimlock sono gli schiavi preferiti, siccome non possono mai attivare accidentalmente una runa a vista, anche se possono comunque attivarne qualcuna col tocco. Schiavi e parassiti giganti (in particolare i ragni da guerra) sono rinchiusi in recinti nelle caverne fuori dai cancelli della città.

I cuochi e i distillatori di Drik Hargunen di solito usano veleni come spezie e insaporitori nei loro cibi. La città è famosa tra i duergar in tutto il Sottosuolo per la finezza e il sapore dei suoi cibi e delle sue bevande. I duergar stessi sono immuni alle sostanze nei loro cibi, ma gli abitanti si divertono parecchio a offrire le specialità gastronomiche di Drik Hargunen ai non duergar per guardarli soccombere alle tossine. Parlando da un punto di vista diplomatico, gli incisori di rune trovano la cucina di Drik Hargunen un utile strumento che permette loro di fingere rabbia per il rifiuto dell'ospitalità quando lo desiderano.

Breve storia

Nel 434 CV, Hargun Anvilbreaker, un importante chierico di Laduguer, guidò un grosso gruppo di zelati fuori dalla grande città di Dunspeirrin per fondare una città templare, un luogo in cui l'adorazione di Laduguer (non Deep Duerra) fosse per sempre prevalente nei cuori dei nani grigi. Dedicato alla conservazione scritta della storia dei duergar e della devozione alle divinità dei nani grigi, il tempio e il monastero di questa nuova città presto attrassero una germogliante comunità di nani grigi artigiani. Questi nani giunsero per costruire i templi e le difese, e poi rimasero per godere della sicurezza della fortezza che avevano creato. Drik Hargunen ha evitato la guerra aperta con la città genitrice di Dunspeirrin, che è abbastanza importante per i duergar. Di solito, due città duergar entro pochi giorni di marcia l'una dall'altra combattono fino a che l'una o l'altra non è soggiogata. Ma ora che Hargun stesso è morto da tempo, la città sta lentamente crescendo in una vera rivale per il commercio e l'influenza di Dunspeirrin.

Nonostante la chiarezza della visione originaria di Hargun, lo scopo di Drik Hargunen è andato alla deriva nel corso delle ultime decadi. I clan di mercanti e le gilde di artigiani della città possiedono più potere di quanto non ne abbiano mai avuto prima, e più di alcuni dei loro membri hanno suggerito che i capi secolari debbano governare la città, lasciando liberi gli incisori di rune di occuparsi dei loro compiti sacri. Lo Scrivano delle Profondità Hammerblows è irritato da tali suggerimenti, e compie frequenti richiami per una devozione rinnovata. Gli incisori di rune sotto di lui sono molto più coinvolti nell'amministrazione quotidiana che non nell'evangelismo, e i loro cuori sono più orientati verso i tesori e il piacere personale che non alla devozione.

Luoghi importanti

Drik Hargunen è scavata nelle pareti di un baratro tortuoso. Le sue sale si trovano una sopra l'altra, come raggi irregolari che partono da una ruota centrale. Enormi serbatoi di mattoni che formano le pareti esterne della città sono sistemati in modo da scatenare devastanti inondazioni in caso di necessità.

Biblioteca centrale

Il centro senza uscita della rete di basse sale che formano Drik Hargunen è un grande spazio contenente centinaia di scaffali scorrevoli, stipati strettamente insieme. Ogni scaffale contiene migliaia di placche metalliche, incise a mano con la storia e la letteratura religiosa dei duergar. La città contiene parecchie biblioteche, ma questo è il principale deposito della parola scritta.

Gli studenti di storia sono spesso sorpresi e affascinati quando leggono la versione duergar degli ultimi diecimila anni di vita del Sottosuolo, comprese storie alternative del Profondo Shanatar e molte informazioni sul comportamento degli illithid. Tutte queste informazioni sono incise a mano in queste pagine metalliche con un Nanico lezioso ma formale.

Gli esterni hanno la concessione di condurre ricerche all'interno della biblioteca, ma devono sottomettere un trattato scritto di richiesta in Nanico specificando i loro interessi e intenti, e tutti i materiali possono essere maneggiati solo dai bibliotecari incisori di rune. Gli esterni possono guardare ma non toccare, e a nessun materiale è permesso di uscire dalla biblioteca in nessuna circostanza.

Recinti degli schiavi

Fuori da ognuno dei due principali cancelli e delle due entrate minori di Drik Hargunen vi sono grandi stanze scavate nella roccia e divise in stalle. Ogni stalla ospita un dormitorio di schiavi oppure un recinto di parassiti giganti. Gli schiavi e i parassiti sono considerati approssimativamente uguali come status, quindi a volte vengono alloggiati insieme, a detrimento generale degli schiavi.

Questi schiavi lavorano in miniere per estrarre minerali e gioielli, coltivano i campi di funghi che circondano la città, si esercitano in tattiche difensive e, naturalmente, si occupano dei parassiti che i duergar sfruttano come animali da soma e come cibo. Solo ai grimlock è permesso entrare in città, e le loro mani di solito sono legate a qualsiasi spatola o carriola stanno trasportando per evitare l'accidentale attivazione di una runa.

Dunspeirrin, città delle guglie affondate

(Intermedio, Terre Oscure)

Una delle prime città fondate dai duergar dopo che sfuggirono alla loro schiavitù sotto i mind flayer, Dunspeirrin è una vecchia e potente città che domina il Sottosuolo per chilometri e chilometri in tutte le direzioni. Si trova sotto le Montagne Orsraun, scavata in un bosco di massicce stalattiti che penzolano in alto sopra un grande baratro sotterraneo. Racchiudendo più di un migliaio di queste penzolanti formazioni scavate, Dunspeirrin (o "Guglie Sotterranee" come è comunemente conosciuta) è collegata in una quasi inespugnabile roccaforte mediante una rete di sporgenze rocciose e ponti ad arcate. Quattro massicce strade rialzate collegano la città con le aperture nelle pareti del baratro.

I cittadini di Dunspeirrin sono primi tra i duergar nella loro padronanza dei poteri psionici, l'Arte Invisibile. Quasi duemila

anni fa, all'apice del suo potere, Dunspeirrin era il reame della regina-guerriera duergar Duerra, che estorse i segreti della mente alle divinità dei mind flayer. Duerra guadagnò l'ascensione divina per le sue gesta potenti e le guerre di conquista, ed è ancora la patrona speciale e protettrice della città.

La Città delle Guglie Affondate è uno dei più grandi e ricchi centri commerciali del Sottosuolo. I suoi abitanti cercano costantemente schiavi per riempire i ranghi del suo esercito e per farli lavorare nelle miniere. Oltre a drow, svirfneblin e nani degli scudi catturati, gli schiavisti del Golfo di Vilhon e della Costa del Drago mandano un regolare flusso di schiavi umani nelle profondità in cambio di acciaio e gemme duergar.

La tradizione marziale di vecchia data di Dunspeirrin fu riaccesa dal ritorno dell'avatar di Deep Duerra nella forma della Regina Madre di Dunspeirrin e reggente durante il Periodo dei Disordini. Nei quattordici anni dall'Anno delle Ombre, gli eserciti duergar di Dunspeirrin si sono scontrati con i nani degli scudi di superficie di Fortezza Ironfang (questa Campagna dell'Oscurità continua non regolarmente anche oggi), gli illithid di Oryndoll, i drow di Undraeth (sotto le Montagne Aphrunn) e piccole comunità di drow, nani degli scudi e svirfneblin sotto il Golfo del Drago. Il Regno d'Acciaio è ora impegnato in una guerra sempre in espansione con i nani dorati crociati intenti a rivendicare le caverne del Profondo Shanatar, e le sue forze possono essere sovraschierate.

Dupapn, acque della fame profonda

(Inferiore, Terre Oscure)
Le città degli aboleth esistono solo nel Sottosuolo Inferiore, ma dove gli aboleth vivono, comandano. Il loro governo su Dupapn è assoluto, ma i visitatori che incappano ciecamente sul posto potrebbero nemmeno accorgersi che vi siano degli aboleth.

Dupapn (villaggio): Non standard (Mostruoso); AL NM; Limite di 200 mo; Risorse 12.400 mo; Popolazione 620; Isolata (skum 98%, aboleth 2%).

Autorità: Urdol (psion 10 aboleth NM), veggente mentale della covata aboleth.

Personaggi importanti: Urdol-obna (ladro 8/guerriero 2 skum LM), maggiordomo di Urdol; Purulk (esperta 4 skum femmina N), assaggiatrice capo delle vicine miniere; Sochsna (stregone 8 aboleth CM), secondo anziano della covata aboleth.

Aboleth: Mago 9, psion 6, stregone 5, aboleth (8).

Guardie: Combattente 4, combattente 3 (4), combattente 2 (5), combattente 1 (20), skum (68).

Nelle acque nascoste di Dupapn, 21 km sotto l'estremità meridionale del Lago del Naga, una grande covata di aboleth brama meraviglie extraplanari, accudite da un intero villaggio di skum che essi notano appena. Gli skum sono schiavi degli aboleth, ma questi ultimi raramente comunicano ordini o dirigono le attività dei loro schiavi. Invece, trascorrono il loro tempo in uno stato di torpore, traendo piacere da ricordi intossicanti sottratti anni fa ad alcuni viaggiatori astrali. Nel frattempo, gli skum si occupano di proficui affari minerari e commerciali.

Dupapn si trova sul fondo di un piccolo lago lungo circa 90 metri, largo 30 metri e profondo 15 metri. Una piatta spiaggia di ciottoli spunta dall'acqua all'estremità occidentale del lago, ma l'acqua è circondata da roccia solida su tutti gli altri lati. Le abitazioni degli skum sono poco più che rozze caverne nelle profondità tenebrose, ma gli aboleth poltriscono appena sotto la superficie su basse sporgenze rocciose. Gli skum tengono il loro equipaggiamento da minatori in caverne vicine.

Gli aboleth trascorrono la maggior parte del loro tempo contemplando il Piano Astrale in una sorta di torpore confuso. Il capo della covata è un vecchio aboleth psion di nome Urdol. Uno skum conosciuto come Urdol-obna è l'auto-proclamatosi mediatore che serve come interprete tra Urdol e il resto del villaggio. Urdol sembra riconoscere questo skum particolare più rapidamente di qualsiasi altro e di tanto in tanto lo chiama nei suoi momenti più lucidi, conferendo un minimo di legittimità alla posizione di potere di Urdol-obna. Questo riconoscimento, per quanto modesto, dà a Urdol-obna una tremenda quantità di influenza sui suoi compagni, siccome ostentatamente serve come voce e orecchie di Urdol.

Parecchie volte al giorno, Urdol-obna può essere visto in tranquilla conversazione con il veggente mentale. Successivamente, compare davanti al villaggio e riferisce gli ordini di Urdol. A meno di non utilizzare magie di lettura mentale, non c'è modo di capire quali ordini derivino realmente dall'aboleth e quali dall'abuso di potere dello skum capo. Ma siccome Urdol-obna è un sorvegliante più gentile degli aboleth, gli altri skum di solito sono contenti di credere alla sua parola. Molti non conoscono altra vita se non la schiavitù e sarebbero virtualmente indifesi senza qualcuno che impartisca loro ordini.

Dupapn possiede il doppio delle ricchezze di un normale villaggio delle sue dimensioni grazie alle vicine miniere e alla sua popolazione mostruosa. Gli skum hanno trovato parecchie vene di rari minerali metallici vicino al lago, comprese vene di mithral che depositano nel lago e vendono a buon prezzo a mercanti in viaggio grazie alla loro assaggiatrice locale, Purulk. Gli skum non hanno modo di raffinare i minerali, ma anche il mithral grezzo frutta un buon prezzo sul mercato aperto.

La difesa del villaggio è basata principalmente sulla reputazione degli aboleth. Gli skum hanno schierato una rozza milizia per sorvegliare le miniere fuori dal villaggio e fare la guardia alle entrate alla caverna. Tuttavia, piuttosto che affidarsi alla forza, preferiscono diffondere la nozione che dodici aboleth si nascondono nelle acque di Dupapn. Questa informazione tiene a distanza quasi tutti i predatori del Sottosuolo Intermedio e Inferiore. Anche gli illithid di Oryndoll se ne stanno ben alla larga dal villaggio, temendo le conseguenze se uno degli aboleth dovesse mangiare un mind flayer.

Nel frattempo, Urdol-obna sta sfruttando le nuove ricchezze del villaggio per acquistare oggetti magici. Lo skum ha grandi aspirazioni di estendere il proprio potere su altre colonie di skum. Sa che le sue vuote minacce non durerebbero a lungo nell'offensiva, ma alcune bacchette e anelli magici sarebbero molto utili ai suoi progetti.

A insaputa degli skum, l'aboleth Sochsna sta lentamente iniziando a riprendersi dal suo torpore e a diventare sempre più cosciente di ciò ce lo circonda. Nel giro di pochi mesi, potrebbe riprendere abbastanza i sensi da riaffermare il suo controllo. Sochsna apprezza un buon furfante, quindi potrebbe pietosamente godersi gli sforzi degli skum per un certo tempo, ma quel divertimento non proteggerà Urdol-obna e gli altri skum capibanda da una punizione particolarmente crudele.

Breve storia

Dupapn è un insediamento molto recente che è sembrato nascere dal nulla negli ultimi vent'anni. Nel 1355 CV, due aboleth, Urdol e Sochsna, divorarono alcuni githyanki che si fermarono vicino alla loro polla per riempire d'acqua le ampolle. I due mostri ottennero un'abbondanza di conoscenze da questi abitanti astrali, compresi i progetti per una razzia dei githyanki contro la città illithid di Oryndoll. Il progetto era abbastanza interessante, ma le conoscenze sul Piano Astrale erano ultraterrene e piacevoli.

Man mano che passava il tempo, i due aboleth trascorrevano sempre più tempo vivendo nel loro perfetto ricordo delle esperienze astrali dei githyanki ed estraniandosi dalla loro esistenza sul Piano Materiale. Si riprodussero in modo tale che vi fosse qualcuno a comandare gli schiavi skum, ma siccome tutti gli aboleth condividono gli stessi ricordi dei loro progenitori, anche i nuovi aboleth iniziarono a perdersi nei ricordi astrali. Qualche altro esitante tentativo di procreare dei successori ripropose il problema. Ad oggi, gli skum si governano da soli ma mantengono la pretesa di essere schiavi degli aboleth in presenza di altri esseri.

Luoghi importanti

Dupapn è un posto semplice. È ragionevolmente sicuro da visitare, siccome gli skum sono sempre alla ricerca di compratori per il loro mithral e le loro gemme, ma gli skum sono difficilmente una buona compagnia, quindi ben pochi viaggiatori desiderano fermarsi più a lungo del necessario sulle rive rocciose di Dupapn. Sotto sono descritti due luoghi di particolare importanza.

Fosse di mithral

Gli skum depositano i loro preziosi minerali nelle profonde fosse piene d'acqua sparse sul pavimento della caverna che circonda il lago. Fili d'oro e altri preziosi minerali giacciono sul fondo di ogni pozzo, ma la vera ricchezza è il minerale di mithral. Gli skum non fanno niente di speciale per proteggere questo tesoro, a parte posizionare delle guardie alle tre entrate della caverna. Chiunque abbia i mezzi per vuotare i pozzi e la volontà di sfidare un villaggio pieno di skum protetti da un numero casuale di aboleth troverebbe un totale di 1d4 x 5.000 mo ognuno in minerale d'oro, di mithral e di platino. Le rocce, però, sono pesanti all'incirca 0,5 kg per mo (oro), 0,5 kg per ogni 10 mo (platino) e 0,5 kg per ogni 50 mo (mithral).

Caverna di Urdol-obna

Il capo skum vive nella caverna più grande sul fondo del lago. La sua caverna è un po' diversa dalle altre, con pareti di pietra grezza e sporgenze usate a caso come tavoli e scaffali. Ma la caverna di Urdol-obna contiene un considerevole tesoro di oggetti magici, compreso un *anello dei tre desideri* con un desiderio rimasto. Lo skum ha valutato il desiderio perfetto per settimane da quando lo ha acquistato, ma non ha ancora deciso sulla formulazione migliore per ottenere potere totale nel Sottosuolo Inferiore. Non è contrario a sfruttare il suo anello per fuggire se la sua posizione a Dupapn improvvisamente si compromettesse.

Durgg-Gontag

(Superiore, Desolazioni Profonde)

Durgg-Gontag non è un luogo; è una banda di galeb duhr nomadi. Dovunque si trovino è dov'è Durgg-Gontag, e quando smettono di spostarsi, anche Durgg-Gontag lo fa. Il nome Durgg-Gontag si riferisce sia alla loro tribù (fanno sempre riferimento a se stessi al plurale) che a qualsiasi posto in cui si fermano.

Durgg-Gontag non ha nemici, nemmeno nelle maliziose profondità del Sottosuolo. I galeb duhr sono testardi, lenti, immangiabili per la maggior parte delle creature e, soprattutto, completamente privi di proprietà di valore. Sono pessimi schiavi perché possono facilmente sfuggire alle costrizioni, e sono virtualmente impossibili da distinguere dalle formazioni di roccia naturale. Come risultato, tutti tendono a lasciarli in pace ad eccezione degli sciocchi e degli stoltamente crudeli.

I membri di Durgg-Gontag non sono interessati alla politica, ma sono amici degli Arpisti e spesso agiscono come agenti e spie per quell'organizzazione nel Sottosuolo Superiore e Intermedio. I galeb duhr viaggiano con carichi leggeri di equipaggiamenti da avventurieri non magici, quali acqua, gallette, torce, frecce, quadrelli, corda e vari attrezzi. Sono ben contenti di rifornire i gruppi di avventurieri che incontrano nel Sottosuolo in cambio di una canzone e di notizie su dove è stato un altro essere. Durgg-Gontag può anche fornire indicazioni agli avventurieri persi, e certi individui (come il galeb duhr ranger Dun-Durgg) a volte agiscono come guide per le creature che possono rassegnarsi al passo di un galeb duhr.

Dun-Durgg: Galeb duhr ranger 6; GS 15; elementale Medio (terra); DV 8d8+40 più 6d10+30; pf 139; Iniz -2; Vel 3 m, scavare 3 m; CA 23 (contatto 8, colto alla sprovvista 23); Att +14/+9 in mischia (1d6+2, schianto) o +10 a distanza; QS riduzione del danno 15/+1, tratti degli elementali, nemici prescelti (goblinoidi +2, drow +1), immobilità, resistenza agli incantesimi 21, percezione tellurica; AL N; TS Temp +16, Rifl +2, Vol +9; For 14, Des 6, Cos 20, Int 11, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Scalare +11, Concentrazione +12, Diplomazia +3, Guarire +12, Conoscenze (geografia) +7, Ascoltare +12, Intrattenere (canto) +10, Percepire Intenzioni +14, Sopravvivenza +12; Incalzare, Volontà di Ferro, Attacco Poderoso, Spaccare l'Arma Potenziato.

Incantesimi preparati (0/2; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 1° - *zanna magica* (2).

Proprietà: 15 metri di corda, razioni (decade), verga del sole, otri (4).

Eryndlyn

(Intermedio, Oscuro Nord)

Sotto l'Alta Brughiera si trova la città drow di Eryndlyn. Grande all'incirca la metà di Menzoberranzan, Eryndlyn è un'altra potenza mercantile e una minaccia significativa per tutti gli altri reami vicini. Gruppi di guerra provenienti da Eryndlyn vengono spesso incontrati nei dungeon e nelle rovine dell'Alta Brughiera, poiché i drow della città sono particolarmente interessati alle volte del tesoro segrete o alle conoscenze che possono rimanere dall'antico reame elfico di Miyeritar, che un tempo si trovava qui.

A differenza di molte altre città drow, Eryndlyn è apertamente divisa tra i seguaci di Lolth e gli adoratori delle altre due divinità drow: Vhaeraun e Ghaunadaur. I seguaci di Lolth sono forti come gli altri due messi insieme, e questo fatto è tutto ciò che impedì ai Casati che non venerano la Regina Ragno di annientare istantaneamente i Lolthiti di Eryndlyn quando divenne ovvio il silenzio di Lolth.

Fardrimm

(Superiore, Oscuro Nord)
L'area a est e a nord di Menzoberranzan fino all'Anauroch era un tempo occupata dai nani di Delzoun, un potente reame che crollò nel -100 CV a causa delle incessanti carneficine di orchi e giganti. Ora nell'antico reame vivono alcuni nani; le sue miniere sono esaurite, e i nani hanno trovato altro metallo che li tenga occupati molto più a nord sotto le Montagne di Ghiaccio. Tuttavia, questo abbandono (alcuni lo chiamerebbero una ritirata) è sfavorevole, siccome il Fardrimm in precedenza vantava un eccellente sistema di strade sotterranee che permetteva ai nani e ai loro alleati di spostarsi rapidamente e facilmente sotto le Marche d'Argento, in particolare nella regione stracolma di orchi delle Montagne Inferiori.

Con la nascita della Lega delle Marche d'Argento, alcuni giovani nani nella Cittadella Adbar e nella Cittadella Felbarr desiderano fare di più che rendere sicure le aree immediatamente sotto le loro città: vogliono reclamare il Fardrimm. Infatti, molto può essere detto su questo progetto. Le strade e le astute difese naniche sono ancora in buono stato, e la lega trarrebbe beneficio da un sistema stradale già sviluppato sotto l'intera regione. Ma reclamare da beholder, drow, orchi e altre bestie assortite della regione che ora occupano l'are non sarebbe così semplice, e la lega ha problemi più urgenti.

Rurik Silverhilt (guerriero 5 nano degli scudi CB), però, non si pone questi problemi. Il suo clan è ricco, e Rurik è più che disposto a spendere il denaro del suo clan per assoldare ed equipaggiare avventurieri competenti che ripuliscano il Fardrimm. Naturalmente, un tale compito è fin troppo grande per un singolo gruppo di avventurieri; è un lavoro per una nazione di nani. Tuttavia, Rurik pensa che se può assoldare abbastanza persone per reclamare solo la strada tra Cittadella Adbar e Cittadella Felbarr, poi questo sogno sembrerà più possibile agli altri nani, che potrebbero unirsi alla sua causa.

Fine della Terra

(Inferiore, Grande Bhaerynden)
La Fine della Terra è un avamposto avventuroso governato da genasi della terra per esterni ed elementali provenienti dal Piano Elementale della Terra. Le creature planari di terra giungono in questa città come avventurieri curiosi, desiderosi di scoprire gli strani metalli, le gemme e le creature bizzarramente non di terra del Piano Materiale. La selvaggia frontiera del Piano Materiale inizia qui per molte di queste creature.

Fine della Terra (piccolo paese): Convenzionale; AL NB; Limite di 800 mo; Risorse 38.280 mo; Popolazione 562 (compresi elementali ed esterni di terra); Misto (creature di terra 69%, nani urdunnir 19%, xorn 5%, thoqqua 2%, genasi della terra 2%, duergar 1%, mephit della terra 1%, weird della terra 1%).

Autorità: Speleosa Turska Underwalk (druida 15 genasi della terra N), governante del paese.

Personaggi importanti: Siltchurn (weird della terra N), visir di Speleosa; Jevuar Wellstand (guerriero 10/guida eccellente del Sottosuolo 5 genasi della terra NB), capo conestabile e agente; Korrelin Zeveschek (chierico 9 di Grumbar nano urdunnir LN), Pontefice o capo chierico dell'insediamento.

Sovrintendenti del Mastro della Pietra: Mago 13, chierico 12, guerriero 12, guerriero 6/ranger 6, monaco 11, ranger 10, monaco 9, ranger 9, druido 8, ladro 8, mago 8, ranger 7, druido 6, mago 6, guerriero 5, bardo 4, druido 4 (2).

Creature planari della terra: Elementale anziano (3), elementale maggiore (8), elementale enorme (39), elementale grande (47), elementale medio (97), elementale piccolo (88), xorn anziano (8), xorn comune (15), xorn minore (25), thoqqua (19), mephit della terra (9), weird della terra (8).

Situata all'incirca 33 km sotto il Nath in Halruaa, la Fine della Terra è oltraggiosamente costruita per i suoi visitatori extraplanari. La città non ha aperture che possano essere tradizionalmente definite come entrata o uscita, e nessuna delle sue principali caverne (conosciute come tasche) è collegata da tunnel. Quegli abitanti che non possono viaggiare liberamente attraverso la terra devono ricorrere a incantesimi od oggetti magici che permettano loro di farlo (come l'incantesimo *movimenti dello xorn*). La luce è perennemente disponibile solo nella caverna conosciuta come il Presbiterio della Speleosa, siccome ogni abitante ha la scurovisione e molte tasche non sono più larghe di 18 metri. Infine, il paese è curiosamente silenzioso, dal momento che le creature di terra elementale tendono a non essere molto loquaci.

Sebbene i genasi della terra siano una minoranza minuscola nella Fine della Terra, comandano in città, agendo come governanti e poliziotti. "Speleosa" è l'approssimazione Sottocomune della parola Terran per "monarca". Molte creature planari della Terra non capiscono il concetto di un nome separato dalla funzione, quindi Turska Underwalk, la fondatrice, sindaco e sorvegliante attiva della città, di solito ha bisogno solo del suo titolo. La Speleosa è un'attiva (qualcuno direbbe iperattiva) dirigente degli affari cittadini che vuole incontrare ogni nuovo arrivato, e risolve personalmente qualsiasi problema che disturbi la pace. Il suo secondo in comando, Jevuar, vive in una borbottante tolleranza di questo tratto caratteriale.

Considerati i pericoli del Sottosuolo Inferiore, gli abitanti qui sono piuttosto seri sul mantenere la loro città come avamposto e porto sicuro. Nessun mind flayer è attivo nelle vicinanze della città, e pochi predatori sono attratti da questa cittadinanza di terra. Comunque, la Speleosa sa che qualsiasi numero di governanti malvagi sarebbe decisamente contento di avere accesso alle gemme perfette che giungono attraverso il *portale* planare del paese. I genasi della terra non tollerano alcuna sciocchezza dagli abitanti del Piano Materiale: un avvertimento è tutto ciò che riceve un visitatore prima di essere esiliato. Mostrano maggiore tolleranza nei confronti di creature planari della terra che potrebbero essere nuove del piano.

Diversamente, i visitatori sono benaccolti finché si comportano bene. I maghi di Halruaa che sono in buoni rapporti con la Speleosa sono liberi di teletrasportarsi in paese e usare il *portale* per il Piano della Terra da qui, e anche alcuni altri potenti abitanti di superficie dotati di intelligenza di tanto in tanto giungono qui. Il paese ospita pochi visitatori del Piano Materiale che vengono qui direttamente dal circostante Sottosuolo, e la Speleosa preferirebbe non pubblicizzare l'esistenza della Fine della Terra presso illithid, drow o aboleth nelle vicinanze.

La Speleosa ha stipulato accordi con elementali dell'acqua e dell'aria per introdurre quelle sostanze e rimuovere i rifiuti ogni giorno, rendendo la Fine della Terra uno dei luoghi più vivibili del Sottosuolo Inferiore. Essa ha anche un *portale* personale nel suo presbiterio per viaggi di emergenza in superficie. Conduce in un Monastero della Rosa Gialla a Damara, dove i monaci di Ilmatar offrono aiuto se necessario e ricevono in cambio un rifornimento di gemme non tagliate, che consolidano ampiamente i loro modesti bisogni.

La schiavitù è illegale e malvista nella Fine della Terra. Anche evocare elementali senza l'approvazione della Speleosa è illegale.

Breve storia

Educata in una città di nani dorati vicino alla superficie, Turska Underwalk trascorse la maggior parte dei suoi anni giovanili smaniando di mettersi in contatto con le sue radici. Dopo essere diventata una druida di Grumbar molto presto nella sua vita, prese l'abitudine di evocare elementali della terra il più spesso possibile, importunando continuamente le laconiche creature per conoscere i dettagli del loro piano di origine. Alla fine, viaggiò fino al Piano Elementale della Terra, dove visse per un po' di tempo.

Quando ritornò nel 1350 CV, trovò il mondo di superficie troppo rumoroso, caotico e luminoso. Si ritirò sottoterra e stabilì una base nel remoto Sottosuolo Inferiore, dove poteva vivere in comunione con entrambi i mondi che la definivano. Ben presto altre creature da entrambi i piani si unirono a lei, e negli ultimi vent'anni, la Fine della Terra è diventata una prospera comunità del Sottosuolo Inferiore.

Luoghi importanti

La maggior parte della Fine della Terra occupa poche caverne piccole. Questi spazi aperti e grezzi hanno recessi scavati nel pavimento dove Urdunnir, un clan neutrale duergar, e vari genasi della terra mantengono semplici dimore rifugio.

Ostello del Superno

Questa locanda da quattro stanze accoglie l'occasionale abitante di superficie del Piano Materiale che viene alla Fine della Terra per affari o per visitare uno dei genasi della terra residenti. La taverna è piuttosto costosa, e l'alloggio costa almeno una moneta di platino al giorno. Tuttavia il posto è ben illuminato, serve manzo e agnello invece di rothé delle profondità, e su ogni parete sono appesi dipinti di paesaggi della superficie. Adorno Shelsper (esperto 2 genasi della terra N) gestisce l'azienda, e può fare le giuste presentazioni e organizzare giri intorno alla città se i visitatori lo richiedono. Adorno spesso rimpiange la vita di superficie, ma qui guadagna troppi soldi per ritornare su per sempre.

Presbiterio della Speleosa

Questa "tasca d'aria" è la più grande stanza singola nella città, dominata da una stalattite centrale innaturalmente spessa che raggiunge quasi il pavimento. Una scala a chiocciola larga 1,5 metri sale intorno all'esterno della stalattite per circa 6 metri, poi entra nella formazione rocciosa per continuare a salire all'interno. L'interno della stalattite è stato svuotato, e dentro sono allineate delle balconate a terrazza, che offrono agli ufficiali cittadini una varietà di posti scenici in cui compiere i loro affari con comodo.

Parti delle terrazze sono circondate da pareti, ma tutti i soffitti sono lasciati aperti poiché un enorme *portale di luce* incastonato in alto nella stalattite inonda l'intero luogo con la calda luce gialla del sole di Toril durante le ore diurne, e con la flebile luce delle sue lune di notte. Questo posto permette a molti elementali della terra di sperimentare la loro prima esposizione alla luce diurna, e gli abitanti di superficie in visita spesso amano prendere in prestito qui un po' di spazio per fare progetti, mangiare e rilassarsi.

Portale del Piano della Terra

Questo *portale*, posto naturalmente in un'imboccatura di caverna del diametro di 9 metri, conduce ad una tasca d'aria nel Piano Elementale della Terra. Sull'altro lato non si trova nulla di immediato interesse; il *portale* fu costruito semplicemente per permettere alle creature planari della terra di visitare il Piano Materiale. Parecchi urdunnir stabiliscono le loro dimore intorno a questo *portale*.

Fluvenilstra, città giardino del sottosuolo inferiore

(Inferiore, Grande Bhaerynden)

Un'inaspettata oasi nell'inospitale Sottosuolo Inferiore, Fluvenilstra ostenta tutti i tipi di licheni fioriti e funghi in un'ampia gamma di forme e colori. La città ospita il più grande insediamento conosciuto di slyth nel Sottosuolo, ed è comunemente considerato la terra di origine di quella razza.

Fluvenilstra (piccola città): Magico; AL N; Limite di 15.000 mo; Risorse 6.877.500 mo; Popolazione 9.170; Isolata (slyth 91%, miconidi 4%, grimlock 3%, svirfneblin 1%, genasi 1%).

Autorità: Cavaliere della Corrente Plyp Shurlush (druido 19 di Silvanus slyth N).

Personaggi importanti: Lirrup Biltendar (esperta 4/barda 2 slyth femmina NB), dragomanno della corte del Cavaliere della Corrente; Meln (miconide sovrano di 15 DV LN), capo dei miconidi della città.

Circolo delle Profondità: Druido 16, druido 13, druido 12 (2), druido 11 (2), druido 10 (4), druido 9 (7), druido 8 (22). Il Circolo delle Profondità è una gerarchia druidica che serve come corpo governativo della città. La maggior parte dei druidi sono slyth, sebbene anche alcuni individui di altre razze appartengano al circolo. Molti dei druidi di più basso livello sono considerati novizi, sotto la tutela del circolo.

Servitori della Corrente: All'incirca 300 guerrieri e ranger (la maggior parte di 3° o 4° livello) hanno giurato di servire agli ordini del Cavaliere della Corrente e del Circolo delle Profondità. Questi servitori formano l'esercito permanente di Fluvenilstra.

Poco meno di 16,5 km sotto lo Shaar e circa 75 km a nordovest di Shaarmid, Fluvenilstra è il solo posto conosciuto in cui più di qualche dozzina di slyth sono riuniti in un unico luogo. Altrove nel Sottosuolo esistono piccoli insediamenti o circoli individuali di slyth, ma questi lontani avamposti spesso inviano qui studenti per la tutela sotto gli occhi tranquilli e attenti del Circolo delle Profondità.

Fluvenilstra è organizzata intorno ai druidi che formano questa organizzazione. Non tutti gli slyth sono druidi, e alcuni non hanno nemmeno il talento per la classe, ma ogni cittadino di Fluvenilstra riconosce l'autorità dei druidi. I membri del circolo sono liberi di reclutare a forza le guardie della città e requisire le risorse come sembra loro giusto, e tre membri qualsiasi del Circolo che agiscono di concerto hanno il potere di decidere su qualunque questione di legge, giustizia o commercio in nome dell'intera organizzazione.

La prima e più impressionante linea di difesa di Fluvenilstra è composta da creature vegetali che vagano liberamente in città e nelle caverne vicine. Varianti del Sottosuolo Inferiore di cumuli striscianti, funghi fantasma e liane assassine formano il grosso di quest'armata, e mostri vegetali simili a fustigatori sorvegliano l'ingresso principale. Queste creature vegetali non disturbano mai gli abitanti, ma attaccano spietatamente qualsiasi altra creatura che entri nella città giardino.

I miconidi di Fluvenilstra sembra non facciano praticamente nulla. Trascorrono la maggior parte del loro tempo nel centro della città, fermi immobili e canticchiando sottovoce. Ma questi miconidi in effetti sono i principali difensori della città poiché controllano le sue creature vegetali. I miconidi non svelano come

ottengono questo effetto, ma sembrano contenti di farlo per il bene della comunità.

Una compagnia scelta di guerrieri e ranger conosciuta come i Servitori della Corrente servono direttamente il Circolo delle Profondità. Questo piccolo esercito di quasi 300 guardie addestrate può affrontare qualsiasi minaccia capace di eludere le creature vegetali della città.

L'acqua cola dalle fessure nel soffitto, nutrendo la giungla di vegetali che cresce sulle pareti. Il liquido si raccoglie in un basso fossato intorno all'orlo della caverna circolare della città. Grandi chiazze di funghi verdi luminescenti a intervalli irregolari sul pavimento e sul soffitto forniscono la luce per la caverna. Non illumina l'intera città, ma le creature con visione crepuscolare qui possono vedere chiaramente.

La città ha molti ingressi, ma pochi sono più larghi di una spanna, siccome gli slyth hanno solo bisogno di un po' di spazio per passare nella loro forma amorfa. Un'entrata più grande all'estremità settentrionale della caverna permette l'accesso alle creature solide e agli oggetti più grandi. Questo ingresso principale è coperto da una cortina spessa 15 cm di liane penzolanti conosciute come liane di ferro.

Fedeli al loro nome, le liane di ferro hanno la durezza e i punti ferita del ferro quando intrecciate, cosa che sono sempre. Qualsiasi effetto di morte o disintegrazione influenza solo una delle migliaia di liane di ferro della cortina. Circa 20 liane assassine e 50 boleti stridenti intrecciati nello strato esterno della cortina forniscono una difesa attiva e un avvertimento sonoro quando si avvicinano le creature. Nel frattempo, l'orlo inferiore della cortina striscia all'interno della caverna per formare un ponte sopra al fossato. Se la cortina viene uccisa o rimossa dagli aggressori, questi ultimi uccideranno anche il loro più veloce sentiero attraverso l'acqua.

I visitatori che si avvicinano in pace sono rimossi ad un'area isolata, lontano dalle creature vegetali che vagano appena dentro all'ingresso principale. Lirrup Biltendar è il collegamento degli ospiti reclusi, poiché parla nove diversi linguaggi, compresi Comune e Sottocomune. Chiunque sia richiesto dagli ospiti viene condotto da loro in reclusione, piuttosto che permettere loro di muoversi per conto loro in città.

Anche se apparentemente isolazionisti, i druidi qui preferiscono scegliere le loro battaglie, e non le evitano quando necessario. Il Circolo ha frequenti contatti con l'Enclave di Smeraldo del mondo di superficie, e una manciata di studenti lascia la città ogni anno per studiare con l'Enclave. Altri lasciano Fluvenilstra e viaggiano nel Sottosuolo, riparando aree danneggiate e insegnando ad altre genti il rispetto per il mondo naturale.

Breve storia

Fluvenilstra fu fondata 740 anni fa da slyth druidi che erano scoraggiati dalle abitudini rovinose e inutilmente distruttive degli abitanti del Sottosuolo. Questo piccolo gruppo di slyth voleva creare un posto tranquillo in cui potessero non solo studiare il sottile equilibrio della natura, ma anche istruire altri su come nutrire questo equilibrio nel Sottosuolo.

Per i suoi primi 200 anni, la città fu praticamente un monastero, ma il numero di studenti crebbe man mano che la città sviluppava una reputazione per i vegetali rari e rigogliosi. Nel 1470 CV, la città fu attaccata e rasa al suolo da un'orda di derro i cui membri si erano persi e quasi senza cibo. Saccheggiarono Fluvenilstra e poi se ne andarono per riuscire ad orientarsi e ritornare a casa.

Quando la ricostruirono, gli slyth impararono il valore di una forte difesa. Contattarono un gruppo di miconidi e iniziarono ad allevare creature vegetali e versioni vegetali di altre creature del Sottosuolo perché servissero come difese. Inoltre, addestrarono ranger insieme a druidi ed esperti di funghi per evitare una ripetizione dell'attacco dei derro.

Ad oggi, gli slyth stanno riempiendo la città. Incoraggiano attivamente gli studenti ad andarsene e a diffondere i loro metodi di coltivazione in tutto il Sottosuolo.

Luoghi importanti

Siccome i visitatori non sono ammessi in città, le loro scelte di luoghi da visitare sono limitate.

Isolamento

L'area del diametro di 15 metri è scavata nella parete della caverna vicino all'entrata principale. È arredata con cuscini e fiori profumati, e cortine di liane consentono agli ospiti che rimangono abbastanza a lungo di dormire in intimità. I pasti sono serviti nel centro della stanza ad un tavolo comunitario. Ai visitatori di Fluvenilstra viene chiesto di rimanere qui per la loro protezione, poiché i vegetali che vagano in città attaccano gli stranieri in qualsiasi altro luogo.

Grande giardino

In un giardino appena fuori dall'area di isolamento, Durloo Glossop (esperto 4/druido 1 slyth N) coltiva un assortimento di tuberi in un terreno importato dalla superficie. Questo giardino è illuminato magicamente da incantesimi *luce diurna* secondo un programma abbastanza equivalente ai cicli di giorno e notte della superficie. I prodotti ricchi d'amido del giardino sono meravigliosi lussi per i cittadini del Sottosuolo, e la vendita di questo raccolto due volte all'anno fornisce una gran quantità di denaro per la città.

Fraaszummdin, casa dei ragni da guerra

(Intermedio, Radice della Terra)

Questo piccolo insediamento duergar è rinomato per la sua dominazione dei parassiti e delle bestie del Sottosuolo di ogni sorta. Il paese è conosciuto come la Casa dei Ragni da Guerra grazie ai suoi allevamenti di ragni da guerra particolarmente resistenti e proporzionati, ma i nani grigi di Fraaszummdin allevano anche molti altri generi di creature da lavoro del Sottosuolo, comprese lucertole da soma, lucertole da galoppo, scarabei giganti, scorpioni mostruosi addestrati e varie razze di rothé delle profondità.

Fraaszummdin (grande paese): Convenzionale; AL N; Limite di 3.000 mo; Risorse 426.300 mo; Popolazione 1.124 liberi; Isolata (duergar 96%, umani 2%, mezzorchi 1%, hobgoblin 1%); 1.958 schiavi (hobgoblin 49%, orchi 39%, mezzorchi 9%, umani 2%, ogre 1%).

Autorità: Signora delle Profondità Sobja Fraasz Verminwise (guerriera 6/druida 6/custode di parassiti 3 duergar femmina N), capo del Clan Fraasz e quindi signora della città.

Personaggi importanti: Cressen Hormyeth (aristocratico 3/ranger 7 duergar NM), capo del Clan Hormyeth; Mynthir Mithralbit (esperto 4/guerriero 6 duergar LM), capo del Clan Mithralbit.

Guardia della Signora delle Profondità: Guerriero 8, guerriero 7, ranger 6, chierico 6, guerriero 5, combattente 5 (2), chierico 4, guerriero 4 (2), combattente 4 (4), chierico 3 (3), guerriero 3 (5), combattente 3 (5), guerriero 2 (3), combattente 2 (14), guerriero 1 (4), combattente 1 (16). La Guardia della Signora delle Profondità serve come polizia della città e guardia personale di Sobja Fraasz. I suoi membri cavalcano ragni da guerra quando sono in servizio.

Il paese vero e proprio di Fraaszummdin è una compatta comunità posizionata all'incirca 6 km sotto le Montagne dell'Alba del Thay settentrionale. Ma l'influenza del paese è diffusa ben oltre i suoi confini, allargandosi attraverso tunnel e caverne apparentemente infinite fino a una profondità di 12 km, ed estendendosi fin sotto alla Desolazione Sconfinata. Quest'area è chiamata "la Peregrinazione" e alcuni duergar rimangono là fuori per mesi ad occuparsi del bestiame del paese e ad addestrare cavalcature per un'eventuale vendita. I ragni da guerra di Fraaszummdin sono rinomati in tutta la Radice della Terra. Il marchio stilizzato della città su una di queste creature è una garanzia virtuale di qualità e buon allevamento.

Sebbene molti abitanti di Fraaszummdin siano malvagi, i cittadini sembrano positivamente allegri se paragonati ai duergar dal viso torvo delle altre comunità. Il loro relativo isolamento dalle peggiori minacce del Sottosuolo permette a questi nani grigi di focalizzare la loro attenzione sul compito di allevare bestie da soma e da cavalcare, invece che di rimanere sempre un balzo avanti ai loro nemici. La più vicina comunità del Sottosuolo di qualsiasi dimensione è il distretto Trun'zoyl'zl di Undrek'Thoz sotto Thay, e i drow là sembrano desiderosi di lasciare in pace questi duergar finché pagano un tributo annuale.

Quando sono minacciati, ogni duergar di Fraaszummdin impugna le armi, e vengono richiamati i parassiti giganti addestrati dalla vicina Peregrinazione per proteggere la città. Le forze che attaccano di solito devono farsi strada attraverso chilometri di mostruosità ostili anche solo per raggiungere la città. Per quanto minacciosi possano essere i duergar armati e inferociti, una barriera di ragni da guerra, scarabei giganti ed enormi scorpioni mostruosi può logorare anche i soldati più robusti. Più spesso, ladri o razziatori tentano di rubare bestiame dalla Peregrinazione. Queste razzie non sono insolite, e dai nani grigi addestratori e allevatori ci si aspetta che siano in grado di badare a se stessi, poiché l'aiuto potrebbe essere a ore di distanza.

Il Clan Fraasz, il più vecchio e prestigioso dei clan duergar della città, è degenerato nel corso degli anni e ora è poco più di un ruolo da prestanome nel comando della città. Ad oggi, due clan più grandi e più ricchi dominano Fraaszummdin: Clan Hormyeth e Clan Mithralbit. Clan Hormyeth è più ricco e meglio collegato con i clienti del Sottosuolo, ma di Clan Mithralbit in generale si pensa che allevi creature superiori. I due clan sono continuamente in lotta, sebbene questo conflitto di solito si manifesti come una rivalità astiosa e vendicativa.

Dai visitatori della città ci si aspetta che si schierino da una parte o dall'altra abbastanza presto, e molti lo fanno senza volerlo semplicemente avvicinandosi a un duergar a caso per affari. Entrambi i clan sono molto attenti alla lealtà dei nuovi arrivati, e nessuno dei due si fa scrupolo di intimidire o attaccare i nuovi arrivati che stanno per stringere un accordo con il clan rivale.

Non essendo un membro dei due clan, Sobja Verminwise interferisce il meno possibile. Ma quando la rivalità Hormyeth-Mithralbit perde controllo e la costringe a intervenire, essa è rapida e draconiana, di solito ordinando l'esilio o la morte per i miscredenti. Anche i più ardenti sostenitori dei clan hanno imparato che organizzare scontri tra parassiti in uno spazio di addestramento di un clan neutrale o compiere schermaglie nella Peregrinazione è più prudente che mettere alla prova il temperamento della Signora delle Profondità.

La schiavitù è legale e comunemente praticata a Fraaszummdin. Gli schiavi hanno una reale possibilità di riscattare la loro libertà su periodi di 20 o 30 anni (un periodo di tempo relativamente breve per i duergar, ma un po' meno per gli schiavi). Quanti lo fanno ogni tanto rimangono anche dopo come liberi cittadini di Fraaszummdin, siccome le loro abilità nel gestire i parassiti sono molto più utili nel posto in cui le hanno apprese.

Breve storia

I duergar di Fraaszummdin sono lentamente emigrati verso est nel corso degli ultimi 2.000 anni in cerca di spazio adatto ad allevare i loro ragni da guerra. Ogni spostamento di solito li mette in contatto con qualche altra comunità del Sottosuolo, la cui usurpazione rende problematico allevare creature. Ogni volta che la città si è spostata (da sotto Amn al Cormyr, alle Valli, a Impiltur e al Thesk) ha lasciato indietro un piccolo residuo troppo testone per muoversi ancora. Di conseguenza, villaggi e piccoli paesi di duergar che allevano ragni da guerra e lucertole da galoppo sono disseminati nel Sottosuolo Intermedio lungo tutta la linea di viaggio della città.

Fraaszummdin è rimasta nell'attuale posizione per circa 350 anni. A questo punto, la sola cosa per cui i clan Hormyeth e Mithralbit possono essere d'accordo è il loro desiderio di rimanere dove sono: succeda quel che succeda.

Peregrinazione

Fraaszummdin ha pochi luoghi di interesse che non siano le roccaforti dei clan, ma è circondato da un'estesa area pattugliata. Questa regione vagamente definita si estende per decine di chilometri in tutte le direzioni intorno alla città, e in profondità per 6 km sotto di essa. I tunnel e le caverne rivendicati nella Peregrinazione sono spesso lunghi e larghi decine di metri, e molti sono chiusi per essere usati come recinti da addestramento o allevamento. I duergar ampliano le caverne più promettenti in enormi spazi da addestramento, ricavando dai bordi stalle, stanze per la ferratura e dormitori per gli addestratori.

Il primo segno che un viaggiatore ha raggiunto il confine del territorio di Fraaszummdin generalmente è un massiccio cancello di metallo imbullonato nella roccia intorno all'imboccatura di un tunnel. Aprire uno di questi cancelli senza chiamare un addestratore non è solo maleducato ma anche pericoloso. Le creature parassite di solito conoscono i loro addestratori, ma attaccano le creature nello spazio di addestramento senza pensarci due volte. Ucciderne una, anche per autodifesa, comporta una sanzione di 1.000 mo da rimborsare al possessore per la perdita.

Gatchorof

(Intermedio, Vecchio Shanatar)

In mezzo alle rovine dell'antico reame nanico di Torglor, i githyanki hanno stabilito un accampamento militare sul Piano Materiale. Dall'avamposto conosciuto come Gatchorof, i githyanki razziatori compiono frequenti incursioni nel Sottosuolo Inferiore per colpire gli illithid di Oryndoll, i loro schiavi e chiunque altro si metta fra i piedi.

Gatchorof (borgo): Non standard; AL LM; Limite di 100 mo; Risorse 760 mo; Popolazione 152; Isolata (githyanki 98%, drago rosso 2%).

Autorità: Capo Supremo Frethen Harmswa (guerriera 10/combattente psichico 6 githyanki femmina LM).

Personaggi importanti: Cragnortherma (drago rosso femmina adulta); Heltipyre (drago rosso femmina adulta); Scorlachash (drago rosso femmina adulta).

Razziatori: Guerriero 9, combattente psichico 9, guerriero 5/combattente psichico 4, guerriero 5/combattente psichico 2, mago 8, guerriero 7 (3), combattente psichico 7 (3), mago 6 (3), guerriero 5 (4), combattente psichico 5 (4), guerriero 4/mago 4 (5), guerriero 3 (5-4), combattente psichico 3 (16).

I githyanki considerano questo luogo un avamposto militare, non un paese. Tuttavia, come con qualsiasi avamposto militare, sono spuntati certi servizi per venire incontro alle necessità delle truppe. Oltre ai soldati, qui vive una piccola comunità di githyanki non combattenti per gestire una bottega di alimentari, una forgia, una banda di schiavisti e una birreria.

I githyanki sono preoccupati delle difese. Ogni struttura in cui abitano è stata modificata a scopo difensivo con finestre dotate di imposte, feritoie ed entrate e uscite fortificate. Gli edifici che i githyanki hanno occupato qui fino ad ora sono principalmente vecchie case di guardie naniche e la prigione della città, dal momento che queste sono le strutture più difendibili in città. I githyanki hanno livellato le strutture circostanti a un'altezza di 90 cm e a una distanza di 30 metri per garantire alle truppe dentro alle strutture occupate una linea di visuale per tirare contro i nemici in avvicinamento. Alla fine, si sono alleati con tre draghi rossi. In cambio dell'assistenza fornita da queste creature, i githyanki compiono razzie regolari contro le carovane commerciali per rimpinguare i tesori dei loro alleati.

I visitatori non sono i benvenuti a Gatchorof a meno che non possano dimostrare che sono venuti per uccidere degli illithid. Eccezionalmente gli avventurieri pronti al combattimento che rivelano un costante odio per i mind flayer soddisfano questo requisito. Fornire una testa di illithid per persona come gettone di entrata è un buon modo per ottenere l'accesso, anche se i githyanki non lo richiedano specificatamente.

A Gatchorof è legale la schiavitù, sebbene i githyanki soldati non abbiano tempo per questo. Approssimativamente un quarto dei soldati in qualsiasi momento sono lontani per lavoro, e il resto si sta esercitando, pattugliando l'area o riposando per la razzia successiva. I "civili" del villaggio sono tutti armati, ma trascorrono molto del loro tempo equipaggiando e mantenendo le forze militari, e compiendo frequenti viaggi nel Piano Astrale per rifornimento.

Gracklstugh, città delle lame

(Intermedio, Oscuro Nord)

Sede del Regno Profondo dei duergar, Gracklstugh è il più forte reame di nani grigi nell'Oscuro Nord e probabilmente di tutto il Sottosuolo. Il soffitto è perennemente coperto da un denso fumo puzzolente che sale dalle innumerevoli forge e fonderie della città. I fabbri duergar che vivono qui producono armi e armature di qualità di tutti i tipi. La maggior parte delle loro merci sono in vendita, e i loro mercati più grandi sono altri duergar e drow.

Gracklstugh (metropoli): Convenzionale; AL LM; Limite di 100.000 mo; Risorse 200.340.000 mo; Popolazione 26.390 liberi; Mista (duergar 86%, derro 9%, durzagon 2%, orog 2%, giganti delle pietre 1%); 13.678 schiavi (goblin 39%, nani degli scudi 29%, orchi 19%, svirfneblin 9%, umani 4%).

Autorità: Re Horgar Steelshadow IV (guerriero 9/mago 9 duergar LM); Diinakvil Rylafyrn (stregone 15 derro CM), derro sapiente capo.

Personaggi importanti: Durna Thuldark (esperta 8/guerriera 4 duergar femmina LN), capo del consiglio dei mercanti; Cupo Araldo Morndin Gloomstorm (chierico 15 di Laduguer duergar NM), sommo sacerdote di Laduguer; Oratore delle Pietre Hgraan (chierico 7 di Skoraeus Stonebones gigante delle pietre N), Oratore delle Pietre del Re delle Profondità; Themberchaud (drago rosso adulto CM), il Fabbrodragone di Gracklstugh.

Guardia di Pietra: La guardia reale di Re Horgar è composta da quasi 500 soldati duergar veterani, di cui la maggior parte duergar guerrieri almeno di 3° livello. Ognuno dei laird della città può anche radunare forze addizionali quando necessario.

Sotto la Brughiera Sterminata a una profondità di 7,5 km, l'attiva città duergar di Gracklstugh è a cavallo di uno stretto crepaccio conosciuto come il Solco di Laduguer. L'estremità settentrionale dell'insediamento è una spiaggia sassosa sul Lagoscuro. Gracklstugh di per sé è una città enorme, ma i suoi vari quartieri perife-

congegni anti-illithid

I nani di Torglor combatterono quasi ogni giorno contro i mind flayer di Oryndoll e crearono parecchie difese specializzate anti-illithid. L'esercito di occupazione dei githyanki ha trovato diversi di questi congegni e li ha ripristinati.

Cerebroberretto: Questo berretto di metallo calza a pennello sulla testa di chi lo indossa (impegnando lo slot della testa per gli oggetti magici). Chi lo indossa ottiene un bonus di resistenza +4 ai tiri salvezza contro effetti di ammaliamento e immunità agli attacchi psionici di *flagello mentale*.

Abiurazione moderata; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *immunità agli incantesimi*; Prezzo 22.000 mo.

Lame retrattili: L'armatura creata con questa capacità speciale è così chiamata poiché più di alcuni mind flayer hanno perso i tentacoli per le sue lame taglienti. Questa armatura incorpora una difesa speciale contro le creature che tentano di afferrare o inghiottire chi la indossa. Quando un nemico tenta una prova di lotta contro chi la indossa, spuntano in tutte le direzioni lame affilate come rasoi, che infliggono 2d6 danni taglienti alla creatura in lotta. Le lame si ritraggono istantaneamente se chi indossa l'armatura viene liberato; altrimenti, continuano a infliggere 2d6 danni alla creatura in lotta ad ogni round nel turno di chi la indossa. Infliggono danni anche contro qualsiasi creatura che abbia inghiottito chi indossa l'armatura. Se chi la indossa dovesse morire, le lame diventano inerti.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche; Prezzo bonus +2.

rici e i campi di funghi occupano i tunnel per chilometri tutto intorno, spingendo la popolazione totale del Regno Profondo a circa 90.000 duergar, più altri 60.000 schiavi.

Come altre comunità maggiori del Sottosuolo, Gracklstugh è forte nel commercio. I duergar generalmente preferiscono trasportare le loro mercanzie fuori fino a mercati in qualche altra zona invece che accogliere mercanti esterni, in modo tale che carovane contenenti armi, armature e altre merci di metallo di ottima qualità lasciano costantemente le città per andare a Menzoberranzan, Mantol-Derith, Skullport, Sshamath e Ooltul. La Città delle Lame si è guadagnata questo nome grazie alla sua reputazione per le armi di qualità, quindi nessuno si lamenta davanti ai duergar della maggiorazione per i costi di trasporto.

Le difese magiche di Gracklstugh sono deboli, ma il Regno Profondo vanta il miglior esercito nell'Oscuro Nord: migliaia di veterani addestrati con armi e armature del superiore acciaio nanico. Tarngardt Steelshadow, predecessore di Horgar, non era interessato all'espansione mediante conquista, ma Horgar ha scelto una diversa strada. Ha sfruttato appieno il silenzio di Lolth scatenando una potente invasione di Menzoberranzan.

A prima vista, Gracklstugh sembra la fonderia degli Inferi. La principale caverna è dominata da colossali stalagmiti che sono state scavate e convertite in grandi fonderie puzzolenti. La città risplende in continuazione della luce dei fuochi e del barlume giallo rossastro del ferro incandescente, e l'aria è piena di vapore sibilante, fumo puzzolente e l'interminabile clangore dei martelli. La gente di Gracklstugh pratica molte attività oltre al fabbro, ma il cuore della città è la lavorazione del metallo.

Il drago rosso Themberchaud, noto come il Fabbrodragone di Gracklstugh, mantiene calde le forge della città con il suo soffio infuocato. Un ordine di duergar chierici/psion assiste il drago rosso e sorveglia il suo tesoro mentre lui si sposta in città, soffiando la vita nelle forge con la sua fiamma. In cambio di questo magnanimo servigio, il tesoro di Themberchaud viene regolarmente rimpinguato, e lui banchetta con schiavi di cattivo carattere.

Gracklstugh è una città di travaglio senza fine. Ogni affare o commercio praticato nella città è il dominio di un clan specifico. Importanti attività come il lavoro di fonderia sono la provincia di diversi clan in competizione, ma altri clan che lavorano a compiti meno importanti (o necessari) spesso sono composti al massimo da poche dozzine di artigiani. Le famiglie che governano ogni clan compongono la nobiltà della città, e il capo di un clan è conosciuto come laird. A differenza dei Casati drow, i clan duergar non si lasciano coinvolgere in interminabili vendette e intrighi d'avanzamento; i nani grigi che si ritrovano in fondo all'ordine gerarchico tendono a rassegnarsi al loro destino oppure lavorano ancora di più per avanzare, invece che complottare per abbattere quanti li precedono.

Il potere a Gracklstugh è da qualche parte tra i laird dei grandi clan (in particolare i clan dei mercanti), il trono e i sapienti derro che complottano e vivono all'interno della città. Horgar intende prendere in mano le redini del comando con una stretta ferma e incrollabile, e reclamare il potere che i suoi nonni esercitavano negli anni passati. Naturalmente, i grandi laird e i derro non hanno alcun desiderio di vederlo avere successo.

Breve storia

Quando il grande regno del Profondo Shanatar crollò sotto Amn e Tethyr, i nani di tutte le specie si spostarono a nord. Molti di essi erano nani grigi sfuggiti alla schiavitù degli illithid di Oryndoll. La città di Gracklstugh fu fondata come primo insediamento duergar maggiore nel Nord nel -3717 CV. L'industriosità e i metodi guerreschi dei nani grigi permisero loro di rivendicare questo posto eccellente, con facile accesso al Lagoscuro.

Gracklstugh crebbe rapidamente fino a diventare una grande città. Nel -3392 CV, Re Horgar Steelshadow II dichiarò la sua sovranità su tutte le comunità duergar dell'Oscuro Nord e compì i primi passi nella formazione del Regno Profondo. Sebbene molti clan duergar isolati opponessero resistenza a Gracklstugh, gli eserciti di Shadowsteel soggiogarono tutti questi avamposti uno per uno e li ricondussero all'ovile.

Il Regno Profondo dei duergar ha resistito per quattro millenni e mezzo, a volte unito e aggressivo sotto un re forte, altre volte debole e diviso da faide tra clan. Negli ultimi secoli, il Regno Profondo si è lentamente ritirato, e i re duergar hanno limitato la loro influenza alla piccola area che circonda la stessa Gracklstugh.

La morte recente di Re Tarngardt Steelshadow e l'ascensione di suo nipote, Horgar Steelshadow IV, ha segnalato un marcato cambiamento nelle sorti della città. Pubblicamente, Tarngardt aveva bilanciato il Consiglio dei Laird, il Consiglio dei Sapienti (potenti derro sapienti), Clan Cairngorm (un clan di giganti delle pietre che ha tradizionalmente rappresentato l'orecchio del re) e il Consiglio dei Mercanti l'uno contro l'altro: una condizione creata a beneficio del Regno Profondo. In segreto, tuttavia, il Consiglio dei Sapienti stava controllando il vecchio re e parecchi dei suoi laird mediante corruzione, minacce e ammaliamenti.

Nonostante fossero molto scrupolosi, i sapienti scoprirono (troppo tardi) di aver impiegato troppo poco sforzo nel manipolare il nipote del re, Horgar. Questi non si lasciò ingannare dalle lusinghe dei sapienti, e resistette ai loro sforzi di incantarlo. Ancora peggio, creò una propria base di potere epurando la corrotta Guardia di Pietra e installando capitani e soldati leali nella guardia stessa del re. Una volta assicuratosi la propria sopravvi-

coltello del Re

I soldati di Gracklstugh portano una varietà d'armi, ma ognuno ha una spada corta con la lama seghettata e l'immagine del re incisa sul pomello. Sebbene sia tutt'altro che un coltello, questa spada è chiamata il coltello del re. Secondo la tradizione della Guardia di Pietra, un soldato duergar deve portare sempre con sé il coltello del re e cederlo al re quando richiesto. L'inadempienza di una delle due cose è un grave disonore.

Come segno del favore del suo laird, un capitano o un campione duergar particolarmente eroico a volte viene ricompensato con un coltello del re magico, che ha le seguenti proprietà:

Coltello del Re: Nelle mani di un nano grigio, questa *spada corta+2* garantisce due utilizzi aggiuntivi al giorno per ognuno di *ingrandire persone* e *invisibilità*, per un totale di tre utilizzi di ogni abilità al giorno.

Trasmutazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *ingrandire persone, invisibilità*, il creatore deve essere un duergar; Prezzo 13.170 mo; Costo 6.740 mo + 514 PE.

venza, Horgar fece assassinare discretamente suo nonno e ascese al trono. Ora che è re, Horgar progetta di liberare completamente il Regno Profondo dai sapienti e almeno espellere, se non uccidere, tutti i derro di Gracklstugh. I sapienti hanno compreso il loro errore grossolano, e stanno ancora adesso complottando per rimuovere Horgar prima che possa fare altro male.

Nel frattempo, il Consiglio dei Laird è diviso. Diversi laird chiave rimangono sotto il dominio dei sapienti, ma la lealtà alla corona scorre in profondità. Se il re li costringesse a schierarsi, non si sa quanti sceglierebbero la fedeltà affrontando le conseguenze delle minacce dei derro. I giganti del Clan Cairngorm sono fermamente leali alla corona, ma il loro capo, Hgraan, personalmente disprezza Horgar per la sua spietata ambizione. Alcuni giganti sospettano che Horgar abbia organizzato la morte di Tarngardt, e il nuovo re non conferma né smentisce tali voci.

Il silenzio di Lolth e l'evidente debolezza di Menzoberranzan verso nord ha fornito a Horgar un'eccellente opportunità per sviare l'attenzione dalle sue macchinazioni politiche per una guerra esterna. Il re immagina che una campagna riuscita contro i drow gli fornirà la gloria e il profitto necessari ad assicurarsi il trono per sempre. Se l'attacco duergar contro Menzoberranzan dovesse vacillare, Horgar progetta di rivelare i complotti segreti dei derro e incolpare loro della sconfitta come preludio di una terribile epurazione.

Luoghi importanti

I visitatori molto spesso arrivano a Gracklstugh in nave, approdando nel quartiere di Lagoscuro. Qui si possono trovare parecchie locande, taverne e attività che procurano cibo e divertimento ai viaggiatori, insieme a tetri mercati per le merci dei duergar. I nani grigi non permettono a genti di altre razze di avventurarsi più in profondità nella città senza una scorta piuttosto grande.

Solco di Laduguer

Questo crepaccio separa la città nei quartieri settentrionale e meridionale. Profondo all'incirca 60 metri, il crepaccio ha un pavimento di ghiaia compatta e si estende per circa 375 metri oltre la grotta principale della città in entrambe le direzioni. Nelle pareti del crepaccio sono scavate delle dimore, e larghe rampe portano sul fondo dal livello principale della città.

La sezione orientale del crepaccio è il quartiere derro della città. Quasi tutti i derro di Gracklstugh si riuniscono qui, generalmente standosene per conto loro. I sapienti hanno i loro passaggi segreti che conducono nel Sottosuolo oltre la città, e i derro possono andare e venire attraverso queste vie come desiderano.

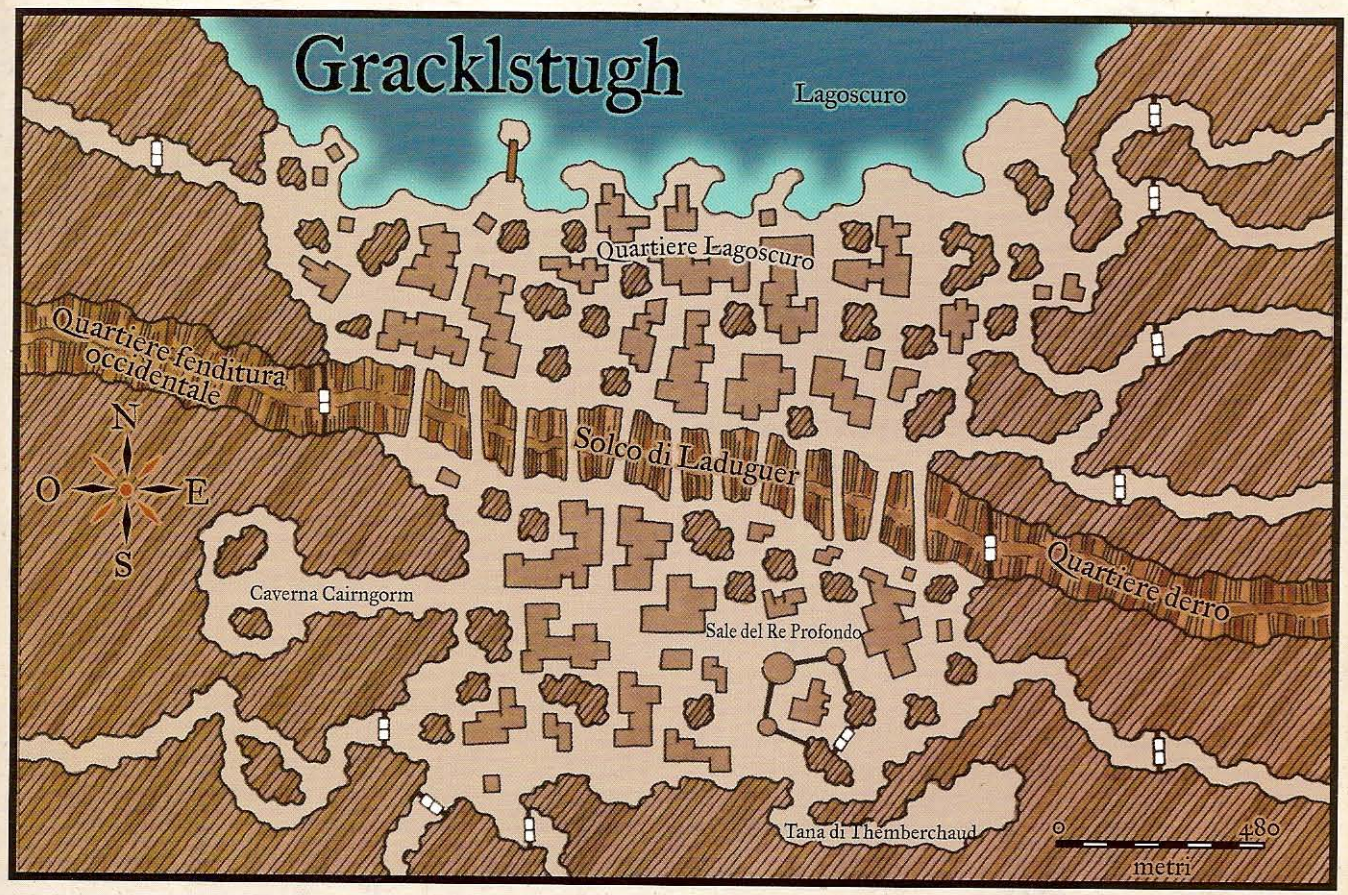
Caverna Cairngorm

Questa remota sezione della città, arretrata di parecchie decine di metri dalla caverna principale, ospita i giganti delle pietre del Clan Cairngorm. Le loro dimore sono spartane ma adattate alle loro necessità. Guidati dal severo Oratore di Pietra Hgraan, i giganti sono leali al Re Profondo e non temono i derro.

Re Horgar ha iniziato a visitare la Caverna Cairngorm due volte ogni dieci giorni per conferire con l'Oratore di Pietra, anche se le sue visite raramente durano più di un'ora. La loro relazione è fredda, ma la quantità di tempo che trascorrono insieme sembra sospetta ai derro.

Porto di Lagoscuro

Questo porto indaffarato è usato principalmente da zattere col fondo piatto fatte di legnozurkh e vesce galleggianti laccate. Alcune di queste chiatte sgangherate sono spinte da non morti privi di intelletto, quali scheletri o zombi, che sono imbullonati



ai remi o alle ruote a pale e usati come necromantici motori instancabili. Le zattere sono grossolane, ma ognuna può trasportare tonnellate di merci, e i duergar spediscono carichi con pura costanza nanica.

Grande Crepa

(Superiore, Grande Bhaerynden)
Dimora del Reame delle Profondità dei nani dorati, la Grande Crepa è il più grande, il più forte e il più ricco di tutti i reami nanici sulla superficie di Faerûn e sotto. La Grande Crepa serve come ponte tra il Reame di Sotto e le terre di superficie. Anche se non è particolarmente profondo (il suo punto più basso quasi non raggiunge 750 metri sotto le pianure circostanti), le caverne, le città e le miniere scavate nelle sue pareti si estendono nelle profondità del Sottosuolo.

I nani dorati non sono interessati ai visitatori che vengono per ragioni diverse dal commercio, e dai capi carovana che si avventurano nel Reame delle Profondità ci si aspetta che seguano certe strade ben segnate e ben sorvegliate. In superficie, la maggior parte del traffico carovaniero viene fermato alla città di Incudine e Martello, che in realtà si trova sulla pianura in cima alla Grande Crepa. I mercanti che salgono da giù sono sorvegliati ancora più attentamente. Drow, duergar e altre genti così sinistre spesso si recano fino alla Grande Crepa per commerciare, e i nani dorati li trattano con cortesia purché essi restituiscano il favore.

Profondità Selvagge

Le città dei nani dorati circondano la Grande Crepa, quasi come appartamenti affacciati su un cortile comune. Chilometri di caverne-recinto, caverne dedicate alla coltivazione dei funghi e laghi sotterranei stracolmi di pesci da caverna si estendono da ognuna di queste città, creando un'aureola di roccaforti del Sottosuolo densamente popolate e prospere per una dozzina o più di chilometri dalla crepa vera e propria. Oltre questa zona di civiltà si trovano le Profondità Selvagge, una vasta regione di caverne selvagge pattugliate dai nani dorati ma non rivendicate né occupate da essi.

Molti mostri pericolosi si nascondono nei recessi delle Profondità Selvagge. Ambiziosi nani dorati colonizzatori ogni tanto fondano fattorie o avamposti con l'intenzione di compiere esplorazioni minerarie delle aree ricche delle Profondità Selvagge, solo per essere rimandati indietro alla loro terra nativa dopo una stagione o due dai feroci mostri dell'area.

Cascata Profonda

All'estremità settentrionale della Grande Crepa, il Fiume Shaar sparisce in una forra e scorre per più di 150 km sottoterra, centinaia di metri sotto le pianure dello Shaar. Emerge di nuovo ai piedi dell'Altopiano e scorre serpeggiando verso ovest per molti lunghi chilometri sulla superficie prima di unirsi al Fiume Channath e riversarsi nel Mare Scintillante. Dove scende sottoterra, il Fiume Shaar è il più grande fiume del Sottosuolo. Ha levigato immense caverne lungo il suo percorso, creando un possente labirinto che neppure i nani dorati hanno esplorato completamente.

All'incirca 60 km a nord della Grande Crepa, lo Shaar scende improvvisamente per quasi 90 metri in un'enorme cascata a forma di ferro di cavallo. Il rombo della Cascata Profonda, come viene chiamata, è assolutamente assordante per parecchi chilometri in tutte le direzioni, e il fiume scolpisce continuamente e rimodella le cascate, rendendo questo posto difficile e pericoloso da visitare. Tuttavia la Cascata Profonda è considerata sacra a Dumathoin, e un santuario al dio nanico si trova su una piccola isola che fende la cascata.

Guallidurth

(Intermedio, Vecchio Shanatar)
Conosciuta anche come la Città Tempio di Lolth, questa metropoli sotto il Deserto di Calim è la più vecchia comunità drow del Sottosuolo meridionale, e una delle più grandi. Più di duecento Casati nobiliari rivaleggiano per il potere in città, e ventuno Casati formano il Consiglio Governativo. Tutti i drow qui venerano Lolth, ma ognuno in modo diverso, quindi all'interno della città esiste una gran quantità di sette e culti. Costruire un tempio dedicato alla Regina Ragno è visto come la migliore dimostrazione di devozione e la maniera più sicura di promuovere un particolare metodo di adorazione dei drow. Di conseguenza, la città è piena di templi, grandi e piccoli.

Guallidurth è l'anatema di qualsiasi altro insediamento del Sottosuolo a sud di Wealdath o a ovest delle Montagne Alamir. I suoi capi rivendicano tutto questo territorio, anche se lo controllano abbastanza liberamente. L'influenza degli elfi scuri si estende ancora più lontano di quest'area, ma raramente disturbano genti che vivono molto lontano. Comunque, Guallidurth rappresenta una credibile minaccia per Iltkazar, Oaxaptupa, Oryndoll e i vari beholder sotto il Lago dei Vapori. I drow di Guallidurth credono di "possedere" già la città kuo-toa di Sloopdilmonpolop, quindi non si sono presi il disturbo di prenderla.

Gli storici di superficie credono che le varie Guerre della Notte tra i drow e chiunque altro siano ormai finite da circa 1.800 anni. Gli storici nanici, d'altra parte, contano almeno altre due Guerre della Notte da quel momento che sono state ingaggiate solamente sottoterra, e alcuni Casati di Guallidurth (notevolmente Casato Mizz'rynturl) pensano che stanno combattendo la terza Guerra della Notte, siccome Iltkazar ha mostrato la temerarietà di continuare ad esistere.

Iltkazar, il Regno di Mithral

(Superiore, Vecchio Shanatar)
L'ultimo regno sopravvissuto del Profondo Shanatar, Iltkazar è stato in un lungo e lento declino per più di tredici secoli. I nani studiosi che vivono qui conservano pergamene e libri stracolmi di segreti nanici di architettura, ingegneria, fabbricazione di armi e armature, archeologia, storia e incisione di pietre runiche.

Iltkazar (piccola città): Convenzionale (Mostruoso); AL LB; Limite di 15.000 mo; Risorse 5.625.000 mo; Popolazione 7.506; Mista (nani degli scudi 78%, nani dorati 9%, gnomi delle rocce 5%, svirfneblin 4%, umani 3%, nani urdunnir 1%).

Autorità: Re Mith Barak, Mithbarakaz (grande dragone d'argento LB).

Consiglio Reggente: Fenyl Arnskull (aristocratica 11 nana degli scudi NB); Torth Blackensteel (esperto 9 nano degli scudi LB); Ruvan Stoneshoulder (aristocratico 5/esperto 4 nano degli scudi LN); Chemcol Stoneshoulder (guerriera 8 nana degli scudi LB); Gromi Arnskull (guerriero 2/chierico 5/incisore di rune 2 nano degli scudi CB); Sturvis Riftsong (guerriero 5/bardo 3

nano degli scudi CB); Vrona Ironledger (esperta 2/maga 7 nana degli scudi N); Elern Riftsong (chierica 8 di Moradin nana degli scudi LB).

Personaggi importanti: Sorni Arnskull (esperta 8 nana degli scudi N), Mastra della Forgia; Dorna Riftsong (esperta 7/maga 3 nana degli scudi LB), Bibliotecaria Capo; Bresk Stoneshoulder (guerriero 12 nano degli scudi LN), Maestro di Guerra di Iltkazar; Anthan Diamondblade (chierico 9 di Moradin nano degli scudi LB), Sommo Forgiatore di Anime.

Chierici dell'Antica Forgia: Il Tempio di Moradin ad Iltkazar conta più di 30 chierici, compresi 6 di 4° livello o superiore.

Guardiani dei Cancelli: Ai migliori combattenti di Iltkazar viene assegnato il prestigioso compito di sorvegliare i cancelli della città. Questo contingente comprende più di 60 chierici e 400 guerrieri e combattenti, di cui 300 circa sono combattenti di 1° livello.

A meno di 3 km sotto le Montagne Omlarandin del Tethyr si trova Iltkazar, una città sul punto di subire un colpo di stato senza spargimenti di sangue. Il re, Mith Barak il Senza Clan, trascorre 75 anni ogni 100 seduto immobile come una solida statua di mithral sul suo trono. Durante questo periodo, il Consiglio Reggente di Iltkazar governa la città, eseguendo gli editti e gli ordini del loro re dormiente. Il Consiglio Reggente vede il proprio ruolo amministrativo come uno di conservazione, non di comando, quindi evita di compiere nuove politiche e rimanda qualsiasi decisione importante fino al successivo risveglio di Re Mith.

La ferrea devozione del consiglio di voler attendere il re dormiente intorpidisce la città, ma era tollerata dai nani profondamente tradizionali fino ai tempi più recenti. Cinque anni fa, nel 1367 CV, Re Mith non riuscì a risvegliarsi come previsto. Da allora, il Consiglio ha vacillato su argomenti sostanziali mentre i cittadini hanno iniziato ad essere inquieti.

Iltkazar è chiamata la Città di Mithral per i suoi leggendari fabbri, di cui la maggior parte lavora con metalli rari e attivi magicamente. Il mithral è il più comune di questi, ma qui vengono lavorati abitualmente metalli ancora più rari. Miniere nascoste nel Sottosuolo circostante contengono un'abbondanza di hizagkuur, zardazil e altri minerali rari, e i nani di Iltkazar ne fanno buon uso. Ma l'influenza di Iltkazar sul commercio di questi metalli non dipende dal mantenere il controllo delle fonti. Anche se i nemici dei nani incappassero in questi depositi o scoprissero i metalli da qualche altra parte, le conoscenze di come fonderli e lavorarli a pieno effetto sono note solo ai fabbri di Iltkazar.

Licheni blu argentati che risplendono debolmente sui soffitti illuminano l'intera città, che è sparsa su più di una ventina di caverne collegate da ampi tunnel per creare l'effetto di una grande caverna. Il Fiume Dhalnadar e il suo tributario, Diluvio Profondo, si incontrano dentro a una delle caverne centrali, fornendo grandi quantità d'acqua. L'ingegneria civile della città è una meraviglia: il fiume scende di circa 18 metri mentre scorre attraverso la città, facendo girare dozzine di mulini ad acqua che forniscono energia alle centinaia di macchine intorno alle caverne. L'acqua arriva anche in ogni casa mediante un complicato sistema di acquedotto.

Iltkazar è probabilmente la città meglio difesa del Sottosuolo. Ciascuna delle sue tre entrate principali ha nove porte, ognuna quadrata con lato di 3 metri e spessa 90 cm. Le prime due sono di ferro solido; le sei successive sono di ferro rivestito con 5 cm di hizagkuur, e l'ultima è di puro mithral, immune alla magia. Forti grate bloccano tutte le vie d'acqua che entrano ed escono dalla città. Queste difese di solito sono rinforzate con incantesimi *barriera di lame, congedo* o *parola sacra* e *palla di fuoco*, che possono essere attivati dal guardiano di turno. Le rune che ricoprono le altre superfici della caverna a intervalli di 7,5 metri generalmente contengono incantesimi *fauci di pietra* e *repulsione* che respingono quanti provano a infiltrarsi scavando. Queste ultime rune sono uniche di Iltkazar poiché sono attivate da una percezione tellurica innata invece che a vista. Di conseguenza, qualsiasi movimento entro 36 metri da una di queste rune la attiva.

Re Mith Barak

Sebbene molti sospettino la verità sul re, nessuno la conosce per certo. Re Mith è in realtà Mithbarazak, un grande dragone d'argento giunto tra i nani decadi fa per aiutarli a proteggere le loro immense conoscenze. Mithbarazak potrebbe anche avere avuto altre ragioni più misteriose di sorvegliare l'ultimo regno del Profondo Shanatar, come la necessità di un luogo estremamente sicuro in cui tenere il proprio corpo durante i suoi viaggi nel Piano Astrale. Quando il drago dorme, viaggia in forma astrale e ha frequenti udienze con potenti creature extraplanari. Ma vent'anni fa, la sua forma astrale è stata catturata da un servitore di Tiamat. Mithbarazak è stato imprigionato sul Piano Astrale da allora, e non può liberarsi.

Breve storia

Quando il Profondo Shanatar governava la maggior parte del Sottosuolo Superiore sud-occidentale, Iltkazar era una parte rela-

Hizagkuur

I metalli magici lavorati a Iltkazar sono rari nel Sottosuolo e praticamente sconosciuti in superficie. Qualsiasi oggetto fatto con hizagkuur è considerato perfetto in merito al tempo di creazione.

Hizagkuur è un metallo grigio argento pallido che conserva per sempre una scintilla infuocata dei suoi fuochi di fusione, che lo rendono magicamente resistente al freddo. Di conseguenza, un'armatura fatta di hizagkuur garantisce a chi la indossa una resistenza al freddo di 2. Qualsiasi arma forgiata con hizagkuur infligge +1 danno da elettricità e +1 danno da fuoco ogni volta che colpisce. Questo effetto è cumulativo con qualsiasi altra capacità speciale che l'arma potrebbe possedere. L'hizagkuur non può essere usato per un oggetto magico che sfrutta effetti di freddo, quale un'arma gelida o ad esplosione di ghiaccio.

L'hizagkuur pesa come l'acciaio, e ha una durezza di 10 e 30 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore. Un'arma di hizagkuur è considerata d'argento al fine di battere la riduzione del danno, ma non subisce penalità al tiro per i danni.

Modificatore al prezzo di mercato: Armatura +2.000 mo; arma +12.500 mo.

Queste informazioni sostituiscono la descrizione dell'hizagkuur che si trova in *Magia di Faerûn*.

tivamente piccola ma importante del grande regno. Questo sottoregno era il centro degli studi e della lavorazione dei metalli nel reame. Quando crollò il grande regno dopo le Guerre Fratricide con i duergar, Iltkazar sopravvisse, ma i suoi cittadini continuarono a respingere gli assalti da parte di beholder, drow, illithid e duergar nel corso dei successivi centinaia d'anni, perdendo ogni volta terreno.

Nel 66 CV, un re morente e le proprietà decisamente ridotte presentavano prospettive particolarmente lugubri. In punto di morte, l'ultimo re nanico di Iltkazar nominò suo successore Mith Barak, il Senza Clan. Dalla sua ascensione al trono più di 1300 anni fa, Mith Barak ha governato la città saggiamente e ha reso sicuri i confini del regno. Sfortunatamente, i suoi lunghi sonni non permettono ai nani di pianificare alcun grande nuovo progetto per decadi alla volta. Il consiglio è assorbito dalle fini interpretazioni dei dettami del loro re addormentato, e i suoi membri sono fissati nel voler mantenere la città piuttosto che prendere l'iniziativa.

Ogni volta che il re si sveglia, trascorre molti dei successivi venticinque anni sovrintendendo ai tentativi di ricostruire la città al punto in cui l'aveva lasciata settantacinque anni prima. Re Mith non si è mai lamentato né ha sollevato il problema, allo stesso modo in cui nessuno ha mai messo in discussione i suoi misteriosi sonni di settantacinque anni. Nei suoi anni di veglia, governa in modo retto e saggio. Nei suoi anni di sonno, il consiglio governa in buona fede ma con eccessivo legalismo.

Nel 1367 CV, si è verificato l'impensabile: Re Mith non si è svegliato al momento giusto. È rimasto seduto, immobile, nonostante i tentativi dei suoi seguaci di svegliarlo. Per parecchi anni, i nani hanno discusso su cosa sia giusto fare. Alla fine, proprio quest'anno, alcuni dei nani sono diventati sufficientemente disperati in assenza del re da agire. Una fazione, che si fa chiamare il Movimento Svelante, ha deciso per un'azione radicale: cercare aiuto in superficie per svegliare il loro re. L'intero Consiglio Reggente si oppone fermamente a questa spedizione, e alcuni l'hanno paragonata a un tradimento. Ciononostante, il capo del movimento, Joshiah Stonefriend (esperto 6 umano NB), progetta di chiedere aiuto in superficie con o senza l'approvazione del Consiglio.

Area circostante

La maggior parte dei dintorni di Iltkazar è composta da fortezze naniche in rovina. Ogni volta che ondate di nemici sono affluite più vicino alla città, i nani si sono ritirati, abbandonando i loro terreni. Le pattuglie di Iltkazar compaiono ancora in queste aree, ma non hanno i numeri né la potenza militare per occuparle realmente, quindi tutte le specie di altri abitanti del Sottosuolo sono libere di vagare nelle loro sale abbandonate.

Kazardaern

Questi tunnel sono praticamente gli ultimi territori difesi di Iltkazar all'esterno della città stessa. Situati a circa 3 km dalla città, queste miniere di hizagkuur principalmente vuote forniscono l'accesso più facile a Iltkazar dalla superficie o da ovest. I nani pattugliano rigorosamente questi passaggi e costruiscono trappole mortali e intelligenti per scoraggiare i visitatori non desiderati, di conseguenza giungere attraverso quest'area senza una guida è un progetto temerario. Ultimamente, pattuglie di nani dorati dalla Grande Crepa e nani grigi da Dunspeirrin sono diventate visitatori sempre più frequenti di quest'area, e gli scontri tra questi due gruppi minacciano una guerra su larga scala alle porte di Iltkazar.

Battute di caccia al ragno

Sebbene i drow della regione tendano a rimanere a Guallidurth in questi giorni, ragni di ogni tipo prosperano negli avamposti e nelle roccaforti abbandonate dalle Guerre della Notte nelle Montagne Omlarandin, direttamente sopra e a nord di Iltkazar. All'incirca una volta all'anno, i nani inviano alcuni reggimenti per respingerli, ma sempre più ragni infestano l'area di quanto i nani non possano sperare di sradicare.

Kuragolomsh

(Intermedio, Desolazioni Profonde)

I destrachan sono così universalmente odiati che possono vivere solo tra quelli della loro specie. Il nome di questo piccolo insediamento è un imbastardimento di una parola Sottocomune che si può tradurre pressappoco come "tana spregevole". Nessuno sa come la chiamino i destrachan, e a nessuno interessa. Tra cinquanta e ottanta destrachan si nascondono nelle buie profondità di Kuragolomsh in qualsiasi momento.

I destrachan sono creature non socievoli che rinunciano perfino al loro stesso interesse personale per commettere azioni malvagie casuali o semplicemente per umiliare altre creature che trovano. Il destrachan comune è intelligente come un drow e discutibilmente altrettanto perfido. Questi mostri hanno dimostrato la capacità di capire parecchi linguaggi diversi, sebbene non ne parlino mai nessuno.

Kuragolomsh si trova nelle estreme porzioni orientali delle Desolazioni Profonde, sotto le Montagne Speroni della Terra del Vast. Lo stesso piccolo insediamento è composto principalmente da una serie di buche create a intervalli fuori da un tunnel lungo 96 metri e largo 4,5 metri. A un'estremità del tunnel c'è un'area piatta in cui i destrachan sembrano aver creato per se stessi un rozzo anfiteatro.

Parecchi signori drow negli avamposti vicini hanno preso in considerazione la possibilità di mandare truppe di schiavi per uccidere i destrachan, o almeno scacciarli, ma temono che le creature possano mobilitarsi contro un attacco. Quindi hanno escogitato di usare invece i destrachan come strumenti, spingendo quelli che vogliono distruggere verso Kuragolomsh.

Nonostante la loro capacità a fare del male, i destrachan di solito non attaccano senza provocazione. A volte uccidono creature che si avvicinano troppo alla loro tana, ma queste aberrazioni sembrano più interessate a dispensare dolore che non morte. Qualunque cosa i destrachan considerino importante deve trovarsi da qualche altra parte, poiché le creature sono spesso viste mentre si allontanano dall'area in ciò che si pensa siano gruppi di caccia di 10 o 20 individui che non fanno ritorno per una decina di giorni alla volta. Questi gruppi non ritornano mai con un tesoro, ma qualche volta portano manciate di gnomi o umani, che torturano prima di ucciderli.

La taglia sembra essere il principale determinante dell'autorità dei destrachan, a giudicare dal fatto che è il più grande tra essi che governa Kuragolomsh con un furore urlante. Le pattuglie che giungono vicino a Kuragolomsh hanno chiamato questa creatura "Ooorooee" dal suono che produce molto spesso. Ooorooee (destrachan avanzato di 20 DV NM) è di taglia Enorme e sembra avere diverse compagne, anche se i rituali di accoppiamento dei destrachan sono perlomeno oscuri. Comanda nella sua tana con il rancore e la meschinità che perfino un chierico di Lolth apprezzerebbe.

Labirinto

(Superiore e Intermedio, Oscuro Nord)
A sudovest del Lagoscuro nell'Oscuro Nord Superiore e Intermedio si trova una vasta regione conosciuta come il Labirinto. Estendendosi per 150 km da nord a sud e per più di 75 km da est a ovest, il Labirinto impedisce di viaggiare da Skullport e dalle altre località del Sottosuolo nelle vicinanze di Waterdeep fino a Gracklstugh, Menzoberranzan e il resto dell'Oscuro Nord.

Il Labirinto consiste in un numero relativamente piccolo di caverne minori che furono drasticamente espanse parecchio tempo fa dagli scavi di innumerevoli tunnel e passaggi. L'intera area è solcata da numerosi crepacci, quindi non è insolito per un tunnel finire in un baratro massiccio, poi continuare per qualche decina di metri verso l'alto o il basso sull'altro lato. Scale gigantesche serpeggiano in questi baratri, ma altri (possibilmente aggiunte più recenti) non offrono alcuna facile deviazione. I mercanti diretti a Skullport, Gracklstugh e ad altre città utilizzano alcuni dei sentieri più diretti e meglio segnalati, ma chiunque si allontani dalle strade conosciute molto probabilmente morirà di fame, smarritosi senza alcuna speranza.

Il Labirinto, naturalmente, è rinomato come territorio dei minotauri. Feroci bande di questi combattenti selvaggi sarebbero già abbastanza negative, ma molti clan di minotauri sono guidati da bafitauri: creature immonde che combinano le peggiori caratteristiche dei minotauri e dei demoni. Un po' di tempo addietro, i minotauri ricavarono qui un potente reame, ma i selvaggi che ora occupano il Labirinto non sanno nulla del loro passato.

Esuli e solitari di tutte le razze considerano le porzioni più tranquille del Labirinto un buon posto per nascondersi. Una cinquantina d'anni fa, l'esule Casato Jaelre di Menzoberranzan creò un piccolo feudo nel cuore di quest'area. Ma ora i Jaelre se ne sono andati, avendo forgiato *portali* che conducono alla loro nuova dimora nella Corte Elfica abbandonata.

Lagoscuro

(Intermedio, Oscuro Nord)
Il Lagoscuro è in realtà una serie di caverne allagate collegate da corti tunnel in pendenza. Alcune porzioni della sua area sono vaste e aperte, estendendosi per dozzine di chilometri tutte di seguito, ma la totalità del lago è più di 150 km di larghezza e 3 km da cima a fondo. Migliaia di anni fa, i nani di Gracklstugh ampliarono molti dei tunnel e costruirono una serie di chiuse in essi, permettendo così di attraversare tutte le caverne con grandi barche dalla chiglia bassa.

A causa della vicinanza con Gracklstugh, Mantol-Derith e Menzoberranzan, il Lagoscuro è diventato una strada di comunicazione per il commercio nell'area. La città duergar di Gracklstugh si trova sulla riva sud-occidentale del Lagoscuro. Menzoberranzan è all'incirca 45 km a nord di esso e circa 3 km al di sopra, ma parecchi sentieri molto battuti scendono dalla Città dei Ragni fino alle rive del lago.

Il Lagoscuro prende nome dall'innaturale oscurità delle sue acque. Le fonti di luce magica non possono penetrare le sue profondità per più di 3 metri, e anche la scurovisione non aiuta (considerare le acque come un incantesimo *oscurità profonda*). Il soffitto sopra il lago di solito è all'incirca 9 metri sopra la linea dell'acqua, sebbene in alcune caverne sia alto 90 metri, e in altre si abbassi fino a 1,5 metri.

Un certo numero di kuo-toa gestisce un servizio di traghetti intorno al Lagoscuro, principalmente tra Gracklstugh e i porti vicino a Menzoberranzan. Fanno anche scalo in altri porti del Regno Profondo e compiono fermate non molto frequenti intorno ai bordi del lago vicini alle aree abitate. Nessuno sa da dove vengono questi kuo-toa, ma il loro servizio è affidabile e con prezzi ragionevoli, ed essi evitano di essere invischiati in eventi che non li riguardano.

Sott'acqua, si sa che una scuola di ixzan, sparpagliate bande di scrag, alcuni kapoacinth e almeno un kraken abitano in varie parti del Lagoscuro. I *portali* che esistono sia sopra che sotto la superficie dell'acqua si pensa portino a vari luoghi in superficie. L'acqua del lago è sicura da bere dopo la purificazione, ma nuotare nel Lagoscuro non è consigliabile a causa delle creature che abitano nelle sue profondità.

Llurth Dreir, la città maledetta

(Intermedio, Grande Bhaerynden)
All'incirca 15 km sotto le pianure erbose dello Shaar e molto a ovest della Grande Crepa si trova un grappolo di ampie caverne basse. Scavate negli eoni passati da un grande lago sotterraneo alimentato da un fiume che si fa strada serpeggiando giù dalla superficie, le caverne hanno visto gradualmente diminuire il loro livello dell'acqua nel corso dei millenni, lasciando indietro un corpo d'acqua molto più piccolo, circondato da enormi placche di fango fertile scomposte. Llurth Dreir è un posto orribile e lugubre che manca della cultura e della sicurezza narcisistica di molte altre città drow. Secoli fa gli abitanti di Dreir offesero Lolth in qualche modo, e la Regina Ragno volse le spalle alla città. Le conseguenti faide tra Casati imperversano ancora oggi, non controllate da alcun senso di proprietà né di rispetto. I vari Casati si sono rivolti ad altre divinità, compresi Vhaeraun, Kiaransalee e anche Eilistraee, ma la divinità che reclamò la lealtà della maggior parte degli abitanti di Dreir fu l'orrendo abominio conosciuto come Ghaunadaur. Quando un mostruoso avatar di Colui che Rimane Celato sorse dalle profondità di Llurthogl, molti Casati scelsero di venerare il dio manifestato, sperando (principalmente invano) nel potere per distruggere i loro nemici.

Llurth Dreir era una città grande e potente quando Lolth la abbandonò. Le sue tre grandi volte sono ancora la dimora di quasi 60.000 drow e più di 100.000 schiavi disgraziati e miserabili. Gli elfi scuri non fanno attenzione ai loro schiavi, che devono badare a se stessi come meglio possono mentre i loro padroni rimangono al sicuro all'interno delle loro torri nere. I Casati drow hanno l'abitudine semplicemente di compiere razzie nei campi dei Casati nemici allo scopo di procurarsi cibo, schiavi e sacrifici per Ghaunadaur, mentre estendono un minimo di protezione ai disgraziati che pagano loro tributo.

Se Llurth Dreir fosse più vicina a qualsiasi città o civiltà rivale di qualunque dimensione, questo posto probabilmente sarebbe stato distrutto centinaia di anni fa. Tuttavia, Llurthogl si trova in una parte relativamente remota del Sottosuolo, e nessun reame ostile è abbastanza vicino da prendere seriamente in considerazione di saccheggiare la città. In verità, Llurth Dreir potrebbe non valere più la pena di essere conquistata. Le torri degli elfi scuri contengono qualche tesoro, ma oltre le loro

mura il resto della Città Maledetta vive in assoluto squallore. E nessun esercito attaccante vorrebbe affrontare Colui che Rimane Celato, se si levasse a difendere i suoi seguaci.

Looblishar, città dell'oscurità benvenuta

(Intermedio, Terre Oscure)
I cittadini di questa città di kuo-toa si sono allontanati da Blibdoolpoolp per adorare Shar. La luce non è permessa in questa città mezzo-sommersa, e i visitatori devono accettare che possono vedere solo fin dove permette la loro scurovisione. Chiunque sia privo di scurovisione, vista cieca o qualche organo sensoriale compensativo non è solo cieco, ma anche una preda.

LoobliShar (piccolo paese): Magico; AL LM; Limite di 800 mo; Risorse 74.960 mo; Popolazione 1.974; Isolata (kuo-toa 97%, mind flayer 2%, drow 1%).

Autorità: Illiboolop (chierica 14/gerofante 2 di Shar kuo-toa femmina NM), Gran Dama della Notte di Shar e chierica capo della città.

Personaggi importanti: Kerl Ooil (ladro 14 kuo-toa CM); capo delle spie di LoobliShar; Vrushnom (psion 9/chierico 4 di Shar mind flayer LM), un adoratore di Shar che fa anche da spia in città per Oryndoll; Xothed Trizz'Lorllin (mago 11/adepto d'ombra 6 drow CM), primo mago e utilizzatore della Trama d'Ombra della città.

Sepolto circa 13,5 km sotto l'estremità meridionale del Lago Braccio Lungo, LoobliShar è una stanza di compensazione per i segreti. Il dogma di Shar afferma che l'oscurità è un tempo per agire, non per attendere. Quindi, nella loro eterna oscurità, i kuo-toa di LoobliShar raccolgono perennemente segreti, intrighi e complotti allo stesso modo in cui gli svirfneblin minatori raccolgono pietre preziose.

La città brulica di attività in ogni momento, e riecheggiano spruzzi in tutta l'oscurità man mano che i kuo-toa muovono i segreti nel Faerûn. LoobliShar è diviso in due livelli: un livello superiore composto da edifici di mattoni di fango sulla sommità di scogliere a terrazza che spuntano da un grande lago scuro, e un livello inferiore composto da caverne parzialmente sommerse sul pelo dell'acqua e sotto. Scale fatte con alghe annodate e intrecciate corrono su per i lati delle scogliere, ma queste di solito sono usate solo per salire. I kuo-toa si tuffano nelle fredde acque nere per raggiungere la porzione inferiore della città.

Il segreto di LoobliShar risiede nell'esistenza di molti *portali* verso il mondo di superficie, di cui la maggior parte è stata costruita da cittadini della caverna scomparsi da molto tempo prima che i kuo-toa si insediassero qui. Questi *portali*, nascosti nei più bui tunnel e passaggi della città inferiore, si aprono solo quando propiziati con antiche e sinistre preghiere a Shar. Quattro di essi si aprono in acque di superficie in varie parti del Mare delle Stelle Cadute, uno nel Mare della Luna, cinque lungo la Costa della Spada, due nel Lago dei Vapori, uno nel Mare Scintillante e uno nel Grande Mare vicino a Halruaa. Nessun singolo abitante di LoobliShar conosce la posizione né le preghiere necessarie per aprirli tutti e quattordici.

I kuo-toa trafficano con i seguaci di Shar in superficie, scambiando segreti di notte e passando piccoli oggetti di valore o persone attraverso il continente nel giro di poche ore. Se le cattive notizie viaggiano veloci, è in parte grazie alla vigilanza dei kuo-toa al servizio della loro dea. Per questo, LoobliShar è diventato un rifugio per le spie di parecchie razze, compresi drow, mind flayer e l'occasionale umano devoto a Shar.

Le carovane mercantili e i gruppi militari spesso si fermano qui poiché LoobliShar è la miglior fonte di acqua potabile per dozzine di chilometri. La città accoglie molti ospiti dal Sottosuolo Inferiore e intermedio, e chiunque è benvenuto a visitare i Grandi Pozzi e ad attingere tutta l'acqua che desidera. Questo traffico rende facile il compito dei kuo-toa di raccogliere segreti e passarli ad altri seguaci di Shar in superficie.

Nonostante abbiano cambiato divinità, questi kuo-toa non sono meno religiosi dei loro cugini che venerano la Madre del Mare. Alle cerimonie quotidiane, che sono tenute in un anfiteatro vicino all'acqua, i fedeli e i curiosi si raccolgono per scambiare segreti e tramare complotti per la caduta del bene nel mondo. I kuo-toa chierici che adorano Shar non sono chiamati esecutori, ma conservano la capacità di fulmine dei loro fratelli più ortodossi.

La difesa di LoobliShar è assicurata mediante un giudizioso ricatto. I kuo-toa mantengono una piccola compagnia di guardie per tenere sotto controllo impensabili minacce quali i vermi purpurei, i non morti e le melme. Gli schiavi qui muoiono così velocemente che tentare di mantenerne una grande popolazione è controproducente. La completa assenza di luce e speranza è così schiacciante che solo un essere sostenuto dall'adorazione per la Dea Oscura può sopravvivere a lungo in questo luogo.

Breve storia

Nel 531 CV, una tribù di kuo-toa scoprì il potere della Trama d'Ombra. Alla caccia di Shar, abbandonarono la loro città nel Sottosuolo Superiore e seguirono ruscelletti d'acqua verso il basso in luoghi strani e raramente percorsi nelle Terre Oscure meridionali, in cerca dell'oscurità più nera possibile. Guidati dai sussurri di Shar, i kuo-toa scoprirono una città da tempo abbandonata costruita intorno a un nesso di *portali* che conducevano in tutti gli angoli di Faerûn.

I kuo-toa chiamarono la loro nuova città LoobliShar, che significa "abbandonato per Shar", e procedettero a scavarsi loro stessi una nicchia in mezzo a illithid, aboleth, melme e altre creature d'ombra che vivevano nelle vicinanze. Per 300 anni, combatterono perennemente contro altre creature nello sforzo di imporsi come padroni della loro dimora. Alla fine, ammassarono sufficienti segreti magici e conoscenze nascoste da tenere i loro nemici a debita distanza.

Lorosfyr, il buio dissennato

(Inferiore, Desolazioni Profonde)
Sotto la Terra Tormentata a est di Anauroch si trova l'abisso conosciuto come Lorosfyr. Serpeggiando per circa 135 km da est a ovest e raggiungendo la media di 15 km di larghezza, questo vuoto tremendo si dice sia quasi profondo quasi 60 km in alcuni punti. Decisamente fredde e innaturalmente immobili, le profondità di Lorosfyr non sono mai state scandagliate neppure dai più audaci degli avventurieri poiché una qualche follia sco-

nosciuta si aggira attraverso il suo spazio gelido. Sussurri di orrore si raccolgono nelle orecchie di coloro che camminano troppo a lungo nell'orribile silenzio di Lorosfyr.

Una strada ben segnata circonda l'abisso sul suo lato occidentale, serpeggiando lungo varie centinaia di metri sotto il soffitto. Questa via è larga e diretta, punteggiata a intervalli irregolari da scalinate ciclopiche che scendono zigzagando nell'oscurità lungo le pareti dell'abisso. Alcuni popoli antichi qui scavarono abilmente e coraggiosamente, ma nessuno sa chi o cosa potessero essere, e non rimane altro segno della loro civiltà.

Sebbene Lorosfyr sia collegato al sistema di caverne dei Reami Sepolti, in realtà si trova fuori dalla Barriera degli Sharn e non fa parte del reame dei phaerimm.

Maerimydra

(Intermedio, Desolazioni Profonde)
La più grande città drow delle Desolazioni Profonde, Maerimydra si trova sotto le Valli. In tempi ormai passati, i suoi soldati conquistarono Shadowdale e fondarono avamposti di superficie in luoghi quali la Collina di Haptooth. Ma Maerimydra non rappresenta più una minaccia per il mondo di superficie (o almeno, il carattere della minaccia che rappresenta è cambiato drasticamente). La città di recente è stata distrutta nei combattimenti provocati dal silenzio di Lolth.

Una potente sacerdotessa di Kiaransalee di nome Irae T'sarran ha preso il controllo della cittadella centrale della città, mentre un'orda di giganti del fuoco e goblinoidi sotto il comando del mezzo-immondo Kurgoth Hellspawn saccheggiava il resto della città. La maggior parte dei seguaci di Lolth di Maerimydra ora sono morti oppure in catene, sebbene alcuni siano riusciti a fuggire dalla città e a trovare rifugio in vari posti nascosti in tutte le Desolazioni Profonde.

Mantol-Derith

(Intermedio, Oscuro Nord)
Considerata la scarsità di risorse e il rigore con cui di solito vengono sorvegliate nel Sottosuolo, un posto come Mantol-Derith semplicemente deve esistere. Poco più di 6 km sotto e a meno di un giorno di cammino dal Lagoscuro, Mantol-Derith è un terreno neutrale in cui le creature da tutto l'Oscuro Nord si incontrano per commerciare. Razze che fuori dal mercato sarebbero felici di massacrarsi a vicenda si incontrano abitualmente per scambiare merci, schiavi e informazioni nella caverna serpentina di Mantol-Derith.

Mantol-Derith occupa una grande caverna naturale. Un soffitto a volta sale fino a un'altezza di 12 metri al centro della stanza, ma la caverna serpeggia per centinaia di metri oltre questo punto. Ruscelli d'acqua scorrono nella stanza da sopra, scavando minuscoli rigagnoli nel pavimento della caverna. Lastre di pietra tagliate rozzamente formano percorsi attraverso la volta, schivando le polle di acqua raccolta e le colonne di pietra. Qui è necessaria molto poca luce poiché le pareti sono coperte di cristalli riflettenti e pietre semipreziose.

Qui sono rappresentati mercanti delle quattro principali fazioni: svirfneblin, duergar, drow e abitanti di superficie. Ogni fazione controlla una caverna laterale contigua che è stata scavata per servire come accampamento. Boschetti di funghi giganti servono come spazi di vendita, depositi, dormitori e stanze di negoziazione. I compratori e i venditori indipendenti sono scoraggiati, ma chiunque possa trovare spazio e abbia qualcosa di irresistibile da vendere può infilarsi e cercare di fare affari.

Solo certi mercanti o gilde di ogni razza conoscono l'esatta posizione di Mantol-Derith e le parole d'ordine che permettono loro di superare le guardie senza incidenti. Queste parole d'ordine sono segreti commerciali di valore: qualsiasi mercante che possa commerciare a Mantol-Derith ha accesso a merci che altrimenti sarebbero introvabili, se non con un'invasione.

Tre accordi, spalleggiati dalla semplice minaccia di morte, governano il comportamento a Mantol-Derith: sono proibiti il furto, il mascheramento delle merci e l'uso della magia o dei poteri psionici nel commercio. Ognuna delle quattro delegazioni commerciali mantiene la propria forza dell'ordine, ma tutte le forze dell'ordine collaborano per punire quanti infrangono gli accordi. In tali casi non si dimostra né ci si aspetta alcuna lealtà per i datori di lavoro.

Il principale metodo di commercio a Mantol-Derith è il baratto. I mercanti portano massicce quantità di qualsiasi cosa la loro città di origine produca per scambiarla con i prodotti di altre città. Il baratto è una tranquilla attività che generalmente richiede ore o giorni di mercanteggiamento. La negoziazione ha luogo nella capanna del venditore, di solito in una stanza di negoziazione privata. Il processo di mercanteggiamento è scaltro e mentalmente prosciugante.

I quattro commercianti principali a Mantol-Derith sono Kassawar Plickenstint, Murkolk Szolt, Harammamyl H'tithet e Laral Kroul.

Kassawar Plickenstint (chierico 10 di Segojan svirfneblin LN): Kassawar in precedenza rappresentava Blingdenstone, ma è diventato di fatto il rappresentante delle Marche d'Argento. Lo gnomo delle profondità è scontento del destino della sua città nativa, e trascorre lunghi giorni semplicemente fissando il vuoto. Gli gnomi delle profondità espatriati che vivono a Silverymoon e a Mithral Hall producono solo una minuscola porzione delle merci che Blingdenstone esportava in precedenza, e semplicemente qui non c'è molto da fare per Kassawar.

Murkolk Szolt (guerriero 8 duergar LM): Murkolk è stato promosso l'anno scorso quando il suo precedente capo, Gradroc Rockhand, è stato legato dalla sua stessa forza d'ordine e gettato nel Lagoscuro da quella di Laral perché possedeva segretamente

La città della Regina Ragno

L'avventura di FORGOTTEN REALMS *La Città della Regina Ragno* descrive la città drow di Maerimydra in gran dettaglio e offre ai personaggi giocanti la possibilità di impedire che Irae T'sarran riporti una terribile vittoria per Kiaransalee che implicherebbe il disastro in tutte le Valli. L'avventura è pensata per un gruppo di personaggi di 10° livello, ma potrebbe essere modificata con un piccolo sforzo da parte del Dungeon Master.

un *medaglione dei pensieri*. Murkolk è rinomato per il suo viso impassibile, dorme meno di 4 ore a notte e sembra contenere senza alcuno sforzo le sue preferenze ed emozioni.

Harammamyl H'tithet (guerriera 3/ladra 6 drow femmina CM): Rappresentante del Casato mercantile minore di H'tithet, Harammamyl è nuova per il suo lavoro, avendo assassinato di recente il precedente rappresentante, Yyssisiryl H'tithet. Cela attentamente il suo disprezzo naturale da drow per chiunque intorno a lei non sia un drow, e ha scoperto che simulare un po' di calore aiuta di gran lunga la conclusione di un accordo. Harammamyl è praticamente nella stessa situazione dello svirfneblin Kassawar, siccome la guerra di Gracklstugh contro Menzoberranzan ha tagliato fuori il commercio con la Città dei Ragni, lasciandola con ben poco da offrire.

Laral Kroul (guerriero 8/ladro 10 mezzorco NM): Meschino e astuto, Laral ama il proprio ruolo di straniero spigoloso, ed è un negoziatore aggressivo. Kroul possiede almeno la stessa esperienza di altri due qualsiasi commercianti a Mantol-Derith, e ottiene una notevole parte di ogni affare per cui fa da mediatore. Dove tenga tutti contanti, però, è un mistero.

Menzoberranzan, città dei Ragni

(Superiore, Oscuro Nord)

Menzoberranzan è la tipica città drow, divisa in un certo numero di nobili casati e governata dalle sacerdotesse di Lolth. Il tradimento e l'assassinio qui sono uno stile di vita, e una natura crudele e sospettosa è un segno di buona educazione.

Menzoberranzan (metropoli): Magico; AL CM; Limite di 100.000 mo; Risorse 159.495.000 mo; Popolazione 11.439 liberi; Isolata (drow 98%, umani 1%, orchi 1%); 20.460 schiavi (goblin 17%, grimlock 17%, coboldi 15%, orchi 13%, quaggoth 9%, bugbear 7%, umani 7%, ogre 4%, svirfneblin 4%, minotauri 3%, troll 2%, crepuscolari 1%, tiefling 1%).

Autorità: Triel Baenre (chierica 20 di Lolth drow femmina CM), Matrona del Casato Baenre; Mez'Barris Armgo (guerriera 9/chierica 9 di Lolth drow femmina CM), Matrona del Casato Barrison Del'Armgo; Vadalma Tlabbar (chierica 9 di Lolth drow femmina CM), Matrona del Casato Faen Tlabbar; Zeerith Q'Xorlarrin (chierica 17 di Lolth drow femmina NM), Matrona del Casato Xorlarrin; Miz'ri Mizzrym (chierica 13 di Lolth drow femmina CM), Matrona del Casato Mizzrym; Byrtyn Fey (chierica 12 di Lolth drow femmina CM), Matrona del Casato Fey-Branche; Prid'eesoth Tuin (chierica 12 di Lolth drow femmina CM), Matrona del Casato Tuin'Tarl. Il Consiglio Governativo generalmente è composto dagli otto Casati più importanti, ma il tradimento del Casato Agrach Dyrr (vedi sotto) di recente ha lasciato un posto libero nel Consiglio.

Personaggi importanti: Gromph Baenre (divinatore 16/arcimago 4 drow NM), Arcimago di Menzoberranzan, attualmente scomparso; Jarlaxle (guerriero 18 drow NM), capo della banda mercenaria Bregan D'aerthe; Dyrr il Lichdrow (stregone 20/mago 3/chierico 1 di Velsharoon drow lich NM), il reale potere dietro al Casato Agrach Dyrr e l'autore del tradimento del Casato.

Menzoberranzan ha la dubbia distinzione di essere una della poche città drow situate nel Sottosuolo Superiore. Si trova circa 3 km sotto la Valle del Surbrin, tra il Bosco della Luna e le Colline del Gelo. La città occupa una caverna dalla forma irregolare



Illustrazione di Joel Thomas

Assassini attaccano un mago di Sorcere

larga più di 3 km nel suo punto più ampio. Il soffitto è alto 300 metri, e nella caverna sono sparse stalattiti, stalagmiti e colonne, le quali sono state tutte lavorate o scolpite, e l'effetto continuo attraverso l'intera caverna può essere ipnotizzante per un profano. Alcune delle stalagmiti più grandi sono state convertite in castelli e case per i nobili Casati dei drow. Queste scintillano per effetti permanenti di *luminescenza*, creando un morbido splendore multicolore che inonda la caverna.

La schiavitù è legale e socialmente preferita a Menzoberranzan e permea ogni quartiere della città. La varietà di schiavi è sbalorditiva. È illegale rendere schiavi altri drow di Menzoberranzan, ma la servitù contrattuale è praticata con gioiosa malizia.

Visitare Menzoberranzan

I drow di Menzoberranzan sono universalmente odiati e temuti in tutto l'Oscuro Nord, e in cambio essi guardano i loro vicini con condiscendenza e rabbiosa ambizione. Il loro sistema mercantile, tuttavia, è uno dei migliori del Sottosuolo. Altre città hanno mercati migliori e alcune hanno più oggetti di valore, ma in termini di oro totale, nessun altro insediamento dell'Oscuro Nord è in grado di eguagliare la potenza mercantile della Città dei Ragni.

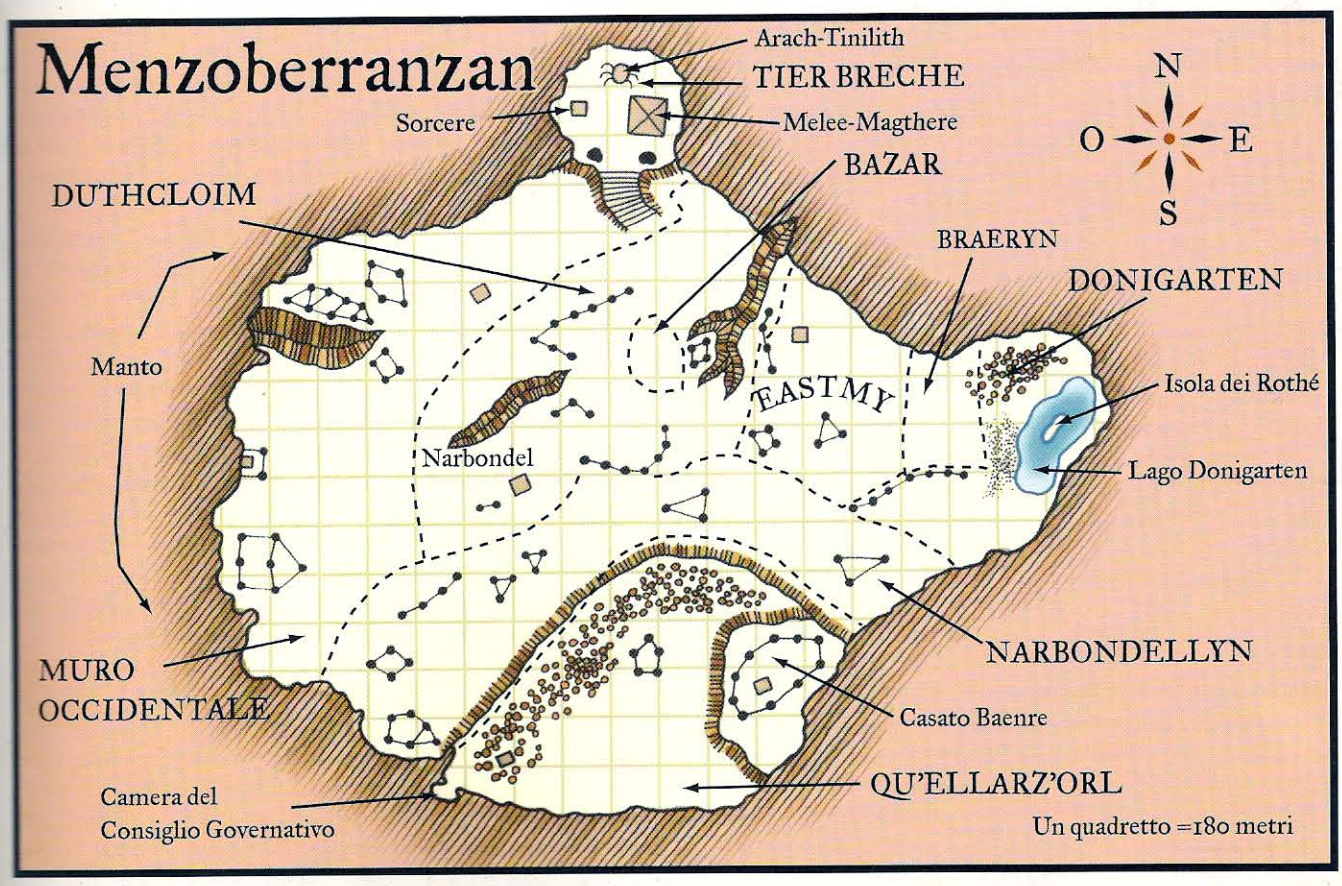
Questa attenzione al guadagno commerciale significa che Menzoberranzan è aperta (se non incredibilmente ospitale) a chiunque voglia comprare o vendere. Qui giungono non drow di ogni razza, fede e aspetto esteriore. La città fornisce a questi mercanti stranieri tutto il sostentamento di cui necessitano per ottenere il loro denaro, ma nulla di più. Chiunque metta piede in città è facile preda dei Casati nobili in guerra, e i visitatori spesso diventano pedine nei loro intrighi per ottenere potere. Molti visitatori agiscono come fulcro per vari piani drow senza neppure sapere come o perché. Oltre alla parata di mercanti e compratori del Piano Materiale, demoni e diavoli entrano regolarmente nel quartiere del Bazar con *spostamento planare* per comprare e vendere favori.

L'area intorno a Menzoberranzan è densamente intrecciata di *faerzress*, che rende il teletrasporto difficile nel migliore dei casi e letale nel peggiore. I mercanti con molti carichi devono portarli giù dalla superficie con le carovane (un viaggio di andata e ritorno di due settimane, supponendo che non siano assaliti) oppure portarli dentro attraverso un *portale* vicino.

Breve storia

Menzoberra la Senzastirpe, una potente sacerdotessa di Lolth, fondò la città che porta i suo nome nel -3917 CV. Per ordine della Regina Ragno, guidò sette famiglie drow nell'Oscuro Nord dai possedimenti drow meridionali del Grande Bhaerynden. Senza un immediato nemico esterno, le famiglie cominciarono ad attaccarsi e a indebolirsi l'un l'altra, con grande gloria della loro dea. Nel -3864 CV, solo cinquant'anni dopo la fondazione della città, una terribile battaglia tra il Casato Nasadra e il Casato S'sril portò all'esilio del primo (che più tardi fondò la città di Ched Nasad) e l'ascesa del Casato Baenre come Primo Casato di Menzoberranzan.

Le macchinazioni interne della città sono continuate costantemente per millenni. I Casati che diventano deboli vengono distrutti, e altri nuovi assurgono per trovare il favore ai molti occhi di Lolth. La loro storia completa costituirebbe un giornale di bordo quasi interminabile di tradimenti, rancori e nuda ambizione. Nell'ultimo secolo, questo schema apparentemente è accelerato; il Casato Do'Urden è asceso a Nono Casato di Menzoberranzan con rapidità meteorica, ha distrutto il Quarto Casato (De Vir) e sembrava destinato alla grandiosità, solo per poi vacillare in una serie di disastri che hanno condotto alla distruzione del Casato. Nel 1359 CV, il Casato Oblodra, Terzo



Casato della città, fu distrutto da un'apparente manifestazione dell'ira stessa di Lolth, e i nuovo i ranghi dei Casati regnanti cambiarono.

Ancora peggio, Menzoberranzan recentemente ha provato la sua prima sconfitta sul campo di battaglia in secoli innumerevoli quando l'attacco degli elfi scuri a Mithral Hall venne respinto con grandi perdite, e il Casato Baenre perse la sua Madre Matrona. Matrona Baenre aveva governato Menzoberranzan con una tale astuzia crudele e perfetta malvagità per così tanto tempo che la predominanza del Casato Baenre era sembrata completamente insormontabile. Quando la figlia maggiore Triel è diventata la signora del Casato Baenre, la situazione è cambiata.

Triel Baenre è intelligente e assolutamente devota a Lolth, ma le mancano la totale sicurezza, decisione e forza che possedeva sua madre. In un'impresa rischiosa per assicurarsi il sostegno nel Consiglio e cancellare la macchia del fallimento attaccata al Casato Baenre per il disastro a Mithral Hall, Triel ordinò una replica assassina contro la città degli gnomi delle profondità Blingdenstone nel 1371 CV. Per ordine suo, centinaia di sacerdotesse e maghi evocarono demoni e li scatenarono contro la città degli svirfneblin. Blingdenstone venne cancellata e Triel vinse la riluttante approvazione degli altri grandi Casati.

Ma Menzoberranzan non si godette a lungo il suo trionfo. Nei decadenti mesi dell'Anno della Magia Selvaggia, Lolth inspiegabilmente divenne silenziosa. Con i loro incantesimi negati, le sacerdotesse della Regina Ragno nascosero la propria debolezza il più a lungo possibile, ma entro qualche decina di giorni la loro mancanza di magia divenne evidente a tutti. Man mano che le decine di giorni diventavano mesi e il favore di Lolth non ritornava, i nemici di Menzoberranzan iniziarono a muoversi contro la città. Per prima cosa, i nemici della città complottarono per sostenere una ribellione degli schiavi, che giunse molto più vicino al successo di quanto qualsiasi drow avrebbe mai creduto possibile prima. E poi, molto poco dopo la ribellione, i duergar di Gracklstugh decisero di marciare contro la città.

Ancora prive di potere, le Madri Matrone decisero di inviare un esercito incontro all'avanzata dei duergar, progettando di fermare i nani grigi ad un passo difficile noto come i Pilastri della Sventura. Anche qui, l'esercito di Menzoberranzan fu sconfitto. Casato Agrach Dyrr era stato segretamente convertito dai nemici della città, e i suoi soldati abbandonarono una posizione chiave davanti all'avanzata di duergar. Ancora peggio, sul campo di battaglia comparvero anche i tanarukk della Legione Pestilenziale di Kaanyr Vhok. Gli abitanti di Menzoberranzan si ritrovarono vittime di un'imboscata ai Pilastri della Sventura, e il loro esercito fu respinto in scompiglio.

Al momento, Menzoberranzan è sotto assedio. L'esercito di Gracklstugh e i mezzo-demoni di Kaanyr Vhok circondano la città, e Agrach Dyrr resiste all'interno delle sue mura. I nemici di Menzoberranzan hanno unito le forze e la Città dei Ragni si trova in grave pericolo.

Luoghi importanti

Nonostante la recente ribellione degli schiavi e la sconfitta dell'esercito di Menzoberranzan, la Città dei Ragni è ancora inviolata dai suoi nemici, e i drow continuano i loro affari al meglio delle loro possibilità di fronte alla minaccia. Un sommario sguardo alla caverna della città comprende le seguenti cose.

Quartieri della città

Menzoberranzan contiene parecchi quartieri distinti. Gli affari portano individui di tutti i tipi in quartieri differenti, ma gironzolare nel quartiere sbagliato può portare a tagli ed ematomi sfortunati.

Donigarten: Quest'area fornisce molto del cibo della città. Il centro di Donigarten è un piccolo lago profondo dello stesso nome le cui rive sono circondate da fattorie di funghi in cui lavorano gli schiavi. Il lago è stracolmo di pesci e anguille, e i rothé delle profondità vengono tenuti su un'isola al centro. Il quartiere non è esattamente vietato, ma le guardie qui prestano particolare attenzione a cosa succede, in particolare dopo la ribellione.

Braeryn: Questa sarebbe considerata la parte "violenta" della città in una città di superficie, dimora di drow decaduti e membri di basso livello di altre razze. Poveri artigiani, lavoratori, venditori ambulanti e ladri di ogni tipo affollano le abitazioni e le birrerie puzzolenti di questo quartiere.

Eastmyr: Qui vivono drow popolani, mercenari e mercanti minori. I Casati nobili sono pesantemente coinvolti in molti degli affari in questo quartiere, e Eastmyr regolarmente si ritrova con e senza il loro favore come scappatoia o trampolino per varie macchinazioni.

Duthcloim: Qui vivono i drow comuni con i soldi e le conoscenze, insieme a importanti mercanti non drow.

Bazar: Quest'area è dove si verifica il commercio libero della città. I membri di quasi ogni razza di Faerûn passano di qui come commercianti o come schiavi. Qualsiasi oggetto o servizio che abbia un qualche valore qui può essere comprato, venduto o almeno organizzato. I mercanti in visita sanno che commerciare con i drow può essere pericoloso quanto combattere contro di essi.

Muro occidentale: I Casati nobiliari più vecchi occupano quest'area. Le macchinazioni di questi Casati sono così astute raramente possono essere rintracciate fino a qui, e l'area è leggermente più tranquilla del basso mormorio nel resto della caverna.

Narbondellyn: I Casati nobiliari più nuovi e più fragili bramosi di poteri sono allineati lungo il muro sotto l'altopiano Qu'ellarz'orl. Le manovre più arrischiate vengono da questi Casati, che affermano di voler solo servire la loro dea uccidendo i loro superiori.

Qu'ellarz'orl: Questo altopiano all'estremità meridionale della caverna è conosciuto come il Posto dei Nobili. Una foresta di funghi giganti nasconde le attività sull'altopiano dalle parti più basse della città. I Casati di Qu'ellarz'orl sono i più vecchi e i più ricchi della città.

Altopiano Baenre: Il punto più alto della città, situato sopra e dietro Qu'ellarz'orl, questo altopiano è la dimora del Casato Baenre. Sovrastando la città, il Casato Baenre governa con un'ineguagliata astuzia politica. Un tempo il Casato Baenre era abbastanza forte da combattere con tre qualsiasi Casati minori e vincere, ma la morte della vecchia Matrona Baenre ha lasciato il Casato più vulnerabile di quanto non sia stato in molti secoli. Per la prima volta a memoria d'uomo, la Matrona del Casato Baenre non può semplicemente governare Menzoberranzan per decreto personale.

Tier Breche

Questa accademia giace orgogliosamente sul pavimento della città in una caverna laterale. Tutti i drow di nobile nascita, e molti non nobili che si dimostrano promesse eccezionali, trascorrono molti lunghi anni studiando qui prima di ritornare nei

loro Casati. Tier Breche consiste di tre scuole separate: Melee-Magthere, la scuola di combattimento; Sorcere, la scuola di stregoneria; e Arach-Tinilith, la scuola della magia clericale. L'attuale signora di Arach-Tinilith è Quenthel Baenre, e Gromph Baenre, come Arcimago, è a capo di Sorcere.

Narbondel

Questa spessa colonna di pietra vicino al centro della caverna è un importante punto di riferimento in città e il solo pezzo di pietra che rimane nella sua forma naturale. La colonna è un'istituzione della vita di ogni giorno. Per indicare la fine di un vecchio giorno e l'inizio di uno nuovo, l'Arcimago incendia la pietra con un fuoco cha avanza lentamente dal fondo fino in cima. Questo rituale è la cosa più vicina che gli abitanti di Menzoberranzan possiedono a un orologio.

Area circostante

La posizione di Menzoberranzan la pone vicino a diverse aree di interesse, ma le due descritte sotto sono le più famose.

Dominio Oscuro

I tunnel in un raggio di 7,5 km intorno a Menzoberranzan sono conosciuti come il Dominio Oscuro. Le pattuglie di drow perlustrano l'area costantemente, ma praticamente qualsiasi creatura è ammessa, anche i mostri erranti. Le pattuglie potrebbero o meno sfidare le creature che trovano nel Dominio Oscuro, in base al loro capriccio. Le pattuglie sono meno propense a infastidire le carovane, mentre gradiscono affrontare chiunque anche solo assomigli a un elfo di superficie.

Più di un centinaio di tunnel conosciuti collega il Dominio Oscuro alla superficie. Il più famoso è un sentiero lungo ma abbastanza sicuro che sale a Mithral Hall nelle Marche d'Argento, che va dritto oltre la porta principale di Blingdenstone. Un altro, all'estremità occidentale della Grande Foresta, è un anatema perenne per i ranger e i treant di quel bosco.

Forra del Drago Morto

A causa della *faerzress*, chiunque voglia teletrasportarsi in città di solito si dirige alla Forra del Drago Morto, un grande abisso privo di *faerzress* a circa sei giorni di viaggio a piedi da Menzoberranzan. Numerosi tunnel collegano questa forra con il Sottosuolo, e una cascata vicina fornisce a tutti acqua gratis.

Diversi *portali* conducono fuori da questa caverna. Un *portale* a chiave a doppio senso conduce alla Vecchia Bottega dei Mostri a Waterdeep, che è sorvegliata dal suo proprietario, Feldyn Goadolfyn (ladro 8 umano N). Un altro permette il passaggio al mercato di Skuld, la città capitale del Mulhorand. Gli abitanti di Menzoberranzan sembrano prestare poca attenzione al traffico attraverso la forra, ma in realtà, parecchi Casati nobili e compagnie mercantili mantengono là sensori di scrutamento permanenti. I drow sanno sempre chi sta venendo in visita prima ancora del suo arrivo effettivo.

Nuur Throth, la grande porta

(Inferiore, Oscuro Nord)
Sotto le Montagne della Spada sul lato occidentale dell'Oscuro Nord si trova la volta di Nuur Throth. Questo posto è uno dei più potenti nodi terrestri di cui si conosca l'esistenza. Nel cuore di questa caverna c'è una rupe contorta e simile a una lancia o un affioramento di nero minerale di ferro denso che costituisce un nodo terrestre di Classe 6.

Nuur Throth è collegata a sei nodi simili che si estendono in una linea grezza dalla Valle del Vento Gelido alla Foresta Kryptgarden. Sono tutti a una consistente profondità di 18 km e relativamente accessibili da diversi luoghi del Sottosuolo Intermedio, in particolare il Regno Profondo dei duergar. Gli altri nodi variano come forza da Classe 2 a Classe 5. Un incantatore che utilizzi l'incantesimo *porta nodale* può trasportarsi a uno qualsiasi di questi nodi terrestri collegati, anche se non ha mai visitato la destinazione prima.

La caverna di Nuur Throth è un posto strano. Cortine di fuoco del mago danzano perennemente nelle zone superiori, e boschetti circolari di alberi sussur circondano bizzarre pietre butterate che coprono profondi pozzi neri. Qualcosa di terribile era un tempo imprigionato qui, ma nessuno sa con certezza cosa possa essere stato... o se se ne sia andato.

Oaxaptupa, mondo sotto il mondo

(Superiore, Vecchio Shanatar)
Una grande colonia di scorpioidi (o *tlincalli*, come chiamano se stessi) ha rivendicato le rovine del regno nanico di Xothaerin e la sua minaccia diventa sempre più forte ogni giorno. Gli scorpioidi hanno ricostruito il reame nella loro orribile immagine, ma una città non è sufficiente. Gli scorpioidi ora stanno sfruttando questo posto come terreno dimostrativo per spedizioni aggressive che si avventurano nelle porzioni vicine del Vecchio Shanatar, in cerca di facili prede e luoghi per nuove colonie di scorpioidi.

Oaxaptupa (grande paese): Magico; AL NM; Limite di 3.000 mo; Risorse 703.500 mo; Popolazione 1.690; Isolata (scorpioidi 94%, salamandre 3%, azer 2%, duergar 1%).

Autorità: Tluipacal (chierico 10 scorpioide NM), Lord Divinatore del Nido.

Personaggi importanti: Huitzolputl (guerriero 4/ranger 5 scorpioide CM), Capo Guerriero di Oaxaptupa; Poaxala (ladra 6 scorpioide femmina NM), capo del gruppo di razziatori Perla Nera; Ahxalli (guerriera 3/ladra 4 scorpioide femmina LM), Custode del Nido.

Tlincalli Divinatori: Chierico 9, chierico 8 (2), stregone 8 (2), chierico 7 (2), stregone 7, chierico 6 (3), stregone 6 (2), chierico 5 (4), stregone 5 (2), chierico 4 (6), stregone 4 (5), chierico 3 (9), stregone 3 (5), chierico 2 (14), stregone 2 (4), chierico 1 (31), stregone 1 (8). Tutti gli scorpioidi incantatori, arcani o divini, vengono chiamati divinatori. Queste creature servono come capi di una colonia di scorpioidi.

Un po' meno di 4,5 km sotto i Piccoli Denti in Amn, la città-alveare di Oaxaptupa ronza di attività. Quando presero possesso dell'abbandonato Xothaerin, i tlincalli scoprirono che le strutture naniche erano troppo piccole per i loro bisogni e piene di inutili cianfrusaglie come le scale, quindi iniziarono subito a ricostruire le strutture.

La facilità di utilizzo è solo una considerazione secondaria nel progetto degli scorpioidi. Di primaria importanza è che gli edifici all'interno di una comunità esistano in appropriata relazione l'uno con l'altro. Gli scorpioidi hanno bisogno di una perfetta geometria architettonica per i loro sistemi a griglia mistici allo scopo di massimizzare la magia divinatoria. Di conseguenza, interi blocchi di edifici furono rasi al suolo e spostati o riutilizzati come materiale da costruzione in altri progetti.

Per sistemare la loro altezza in edifici a più piani, gli scorpioidi semplicemente rimossero tutti gli altri piani. Nelle strutture a un piano, alzarono (o a volte semplicemente rimossero) il tetto. Altre modifiche necessarie compresero allargare le porte, trasformare grandi edifici pubblici in abitazioni private e convertire abitazioni private in depositi.

Il risultato è una rozza baraccopoli piena di cumuli di macerie che in precedenza erano case e laboratori nanici. Sebbene insensibili dal punto di vista architettonico, gli scorpioidi divinarono facilmente quali strutture erano in grado di sopportare carichi, quindi nonostante il suo aspetto orribile, la città-alveare è prevalentemente stabile. Gli scorpioidi abitualmente esaminano il loro lavoro con divinazioni aggiuntive per avvertire se un edificio sta per crollare.

I tlincalli sono un popolo fatalista che attribuisce grande importanza ad auspici e portenti. Siccome credono che l'ora della loro morte sia predeterminata, combattono con una ferocia raramente vista perfino nel Sottosuolo. Gli scorpioidi sentono che hanno bisogno solo di compiere il destino di ogni giorno, un giorno alla volta. Come risultato, i capi della città trascorrono molto tempo in divinazioni.

Gli scorpioidi non mantengono molto nel modo di una difesa formale. La colonia è organizzata in trenta o giù di lì "clan" distinti, a cui gli esterni potrebbero fare riferimento come bande o gruppi militari. Circa metà di questi clan sono razziatori ed esploratori che passano il loro tempo a perlustrare il vicino Sottosuolo in cerca di nemici e prede. Gli altri sono impegnati nella costruzione della città degli scorpioidi, nell'allevamento e nella raccolta, nella supervisione dei prigionieri o nel sostegno della casta dei Divinatori della città.

Gli scorpioidi hanno scarso interesse a catturare schiavi, siccome considerano l'insegnare e il motivare gli altri a fare il loro volere un'attività noiosa. Tuttavia, i Divinatori fanno un buon uso dei prigionieri sacrificandoli regolarmente.

Breve storia

Quando Amn aprì il commercio con Maztica, i mercenari e mercanti del paese riportarono molte meraviglie dal nuovo continente, ma lasciarono anche indietro una parte di loro. Una città-alveare di scorpioidi vide gli strani visitatori da questa terra lontana, e i loro capi, interpretando l'apparizione dei Faerûniani come un segno divinatorio, iniziarono un rituale di massa lungo tre anni per seguire i nuovi venuti che tornavano indietro e conquistare le loro terre. I Divinatori completarono il loro rituale nel 1365 CV e riuscirono a trasportare più di mille scorpioidi nelle caverne e nei tunnel sotto Amn. Questa forza di spedizione scese rapidamente più in profondità nel Sottosuolo e infestò il regno nanico abbandonato di Xothaerin, dove fondarono Oaxaptupa.

I tlincalli scoprirono un certo numero di elementali del fuoco ed esterni nelle vicinanze di Xothaerin e lanciarono subito un furioso assalto contro gli azer, gli efreeti e le salamandre che vivevano nelle vicinanze. Le tattiche di combattimento allegramente assassine degli scorpioidi ben presto sopraffecero gli altri abitanti del regno in rovina di Xothaerin e li scacciarono dalla vecchia città nanica. Celebrando la loro vittoria con centinaia di sacrifici e grandi divinazioni, gli scorpioidi iniziarono a scalpellare i resti della città nanica, rifacendola a loro immagine.

Luoghi importanti

Oaxaptupa è un posto pericoloso da visitare. Gli stranieri devono sopravvivere all'esame minuzioso delle divinazioni clericali di Tluipacal e, se il Lord Divinatore individua l'intento di spiare i tlincalli o di riferire la loro presenza alle orecchie sbagliate, i visitatori sono prontamente gettati nei recinti per i sacrifici futuri. Tluipacal sa che la sua gente non può inimicarsi l'intera la popolazione di Faerûn, ma qualsiasi visitatore deve giustificare ai tlincalli perché sia da ritenersi più prezioso vivo che morto.

Piazza delle Visioni

Al centro di questa immensa piazza di pietra c'è una meravigliosa fontana. Questa sorgente calda un tempo alimentava i mulini ad acqua che fornivano energia ai macchinari in tutta la città, ma gli scorpioidi hanno smantellato questa meraviglia di antica ingegneria nanica. Ora un brillante mosaico sfavilla per 30 metri in ogni direzione dal getto della sorgente calda.

Il cerchio è diviso in undici sezioni, corrispondenti agli undici arti di uno scorpione (due pinze, otto zampe, un pungiglione), agli undici segni dello zodiaco dei tlincalli, le nove divinità maggiori e le due minori dei tlincalli, a ognuno degli avatar animali degli dei, e alle sei virtù e cinque vizi della leggenda dei tlincalli. Ogni rappresentazione interagisce con le altre in schemi sempre più complessi, con simboli successivi che non si aggiungono soltanto al significato totale, ma che cambiano tutti i significati precedenti.

Quando l'acqua della sorgente sgorga, le gocce atterrano su differenti sezioni del mosaico. Osservare dove e quando atterrano è la forma più pubblica di divinazione della città. I singoli scorpioidi trascorrono giorni a osservare la caduta dell'acqua sul mosaico, bevendo solo l'acqua sulfurea della fontana stessa e aspettando che l'interazione dei simboli e i significati affiorino e indichino il loro destino.

Laboratorio di Corantllil

Nel precedente colosseo di Xothaerin, i tlincalli hanno organizzato un massiccio laboratorio di chierici che producono pozioni curative praticamente ogni giorno. Corantllil è la divinità scorpioide dell'attività incessante. Queste pozioni sono dispensate ai tlincalli per un'offerta nominale, ma quanti non sono cittadini devono pagare i prezzi normali per esse.

Tempio di Huoxopica

Quasi uno ogni cinque scorpioidi è un chierico, o appartiene a un clan che sostiene la casta dei chierici. Gli scorpioidi richiedono grandi quantità di guarigioni, divinazioni e molti sacerdoti consacrati per compiere i molteplici sacrifici giornalieri nel Tempio di Huoxopica.

Huoxopica e sua moglie Istilli, le due principali divinità scorpioidi, richiedono sangue e attività costanti per essere saziati e intrattenuti. Mentre qualsiasi attività produttiva degli scorpioidi soddisfa gli dei, solo il sangue versato nel tempio giunge direttamente nelle loro gole. Quindi, un rifornimento regolare di sacrifici viene tenuto in un recinto vicino. I visitatori che possono difendersi adeguatamente e non rappresentano una minaccia per Oaxaptupa raramente sono usati come sacrifici, semplicemente

perché attaccarli fuori dal tempio è uno spreco di sangue. Tuttavia, se la polla dei sacrifici è bassa, i visitatori sarebbero ben consigliati di andarsene da Oaxaptupa rapidamente.

oghrann

(Superiore, Pianure di Tun)
Un altro antico reame nanico ora in rovina, Oghrann fu uno dei primi reami di nani degli scudi fondato quando le genti di quella razza iniziarono a espandersi verso nord dal Profondo Shanatar. Oghrann si trova sotto la grande valle tra le Colline Lontane e i Corni Tempestosi del Cormyr. Il suo simbolo, l'emblema di un corno da caccia e di una stella a sei punte, può ancora essere intravisto nelle profonde caverne in tutta la regione.

Oghrann ora è completamente abbandonato. Nelle sue marche più occidentali, sotto le Colline Lontane, i nani degli scudi possiedono ancora una serie di cinque grandi "pozzi", vaste volte che ospitano grandi popolazioni di pipistrelli e pipistrelli crudeli. I nani di questo clan sono abili cavalieri di pipistrelli che vagano in lungo e in largo attraverso le antiche caverne e sale.

Araulurrin, la città centrale del vecchio Oghrann, si trova sotto la Palude di Tun. È governata da una famiglia di draghi neri discendenti di Thauglorimorgorus il Destino Nero, il famoso Drago Purpureo del Cormyr. Questi draghi non sopportano alcuna intrusione nel loro dominio.

ooltul, città dei tiranni

(Superiore, Reami Sepolti)
Sotto l'Anauroch prospera una nazione di beholder, governata segretamente da phaerimm satrapi. Molti abitanti di superficie non vivono abbastanza a lungo da vedere al lavoro l'influenza dei governanti phaerimm, ma i tre phaerimm noti come il Triumvirato esercitano un potere assoluto su tutti i beholder della città.

Ooltul (piccola città): Mostruoso (Magico); AL NM; Limite di 15.000 mo; Risorse 5.475.000 mo; Popolazione 444 liberi; Isolata (beholder 71%, beholder magi 28%, phaerimm 1%); 6.852 schiavi (goblin 44%, orchi 30%, asabi 14%, ogre 12%).

Autorità: Phindounma l'Abominevole (stregone 20 phaerimm NM); Scalmarel il Saggio (stregone 23 phaerimm LM); Ygnaroth il Necroveggente (stregone 25 phaerimm CM).

Personaggi importanti: Irixis il Globostregone (beholder con 20 DV/beholder magi 4 LM), che serve come assistente di Scalmarel e complotta segretamente per rovesciare i phaerimm; Gourshnaxt (estrattore con 22 DV CM), assassino e agente del Triumvirato; Zommist (beholder con 18 DV NM), Maestro dei Segreti.

La caverna a campana di Ooltul presenta centinaia di enormi stalattiti cave che ospitano la popolazione vivente dei beholder. Queste stalattiti sono incastonate con gemme scintillanti che irradiano una luminescenza sufficiente a illuminare debolmente l'intera caverna. Zorx, l'isola di sabbia sul fondo della caverna, è circondata da un "fossato" di acqua dolce chiamato Lago di Sabbia. I visitatori devono attraversare su traghetti a fondo piatto spinti dai beholder che usano *telecinesi*. I traghetti viaggiano a intervalli regolari e un viaggio di sola andata costa 1 mo.

visitare ooltul

Pur considerando che Ooltul è una città di geni malvagi dominata da aberrazioni mostruosamente inumane, è ragionevolmente accogliente per gli estranei. Sebbene non possa, forse, essere descritta come amichevole, i viaggiatori e i commercianti non hanno bisogno di preoccuparsi di essere attaccati, mangiati o catturati come cibo per gli schiavi purché tengano ben in vista i permessi speciali e non provochino in alcun modo i beholder.

Un permesso è un pesante pezzo rettangolare di bronzo con rune incise sulla superficie. Ne viene consegnato uno a ogni visitatore al momento dell'ingresso. Finché i visitatori mostrano apertamente i loro permessi, possono viaggiare liberamente su Zorx, ma non a Zorx-ka. Secondo la legge cittadina, qualsiasi visitatore il cui permesso venga smarrito o rubato può essere reclamato come schiavo da chiunque abbia il potere di catturare l'individuo.

La principale merce di scambio di Ooltul sono le informazioni, che sono state codificate in una forma di moneta a Ooltul. I phaerimm hanno escogitato una complessa formula per determinare il valore dell'informazione, che comprende la stima del venditore del costo dell'informazione in oro, chi coinvolge il segreto, quanto amplificati possano essere i suoi effetti se conosciuto in modo popolare, se riguarda la magia e, soprattutto, se il Triumvirato lo conosce già. Zommist, il Maestro dei Segreti è il custode della formula, e assegna personalmente un valore in monete d'oro a qualsiasi informazione gli venga presentata.

Tutti i beholder che interagiscono con gli estranei possono a malapena contenere il loro disgusto. Fortunatamente per i coinvolti, il dominio dei phaerimm è più potente dell'odio dei beholder, sebbene questi ultimi si sforzino continuamente contro l'ordine di essere accomodanti. Non comprendono l'obbligo di aprire la loro città a creature che sono così chiaramente inferiori, ma obbediscono con disgusto mal celato.

Irixis il Globostregone, il beholder magi assistente di Scalmarel, lo capisce fin troppo bene. Il beholder magi trama di rovesciare i phaerimm sostenendo una rivolta degli schiavi attraverso Kronnak Eyebiter, un orco capitano catturato di recente a cui non è ancora stata fatta passare la voglia di combattere a forza di botte. Anche certi altri beholder hanno spezzato il controllo dei phaerimm e possono complottare liberamente contro di essi. I phaerimm sono completamente consapevoli della natura traditrice di Irixis, ma si tengono vicino i beholder ribelle per divertirsi. Non sono però a conoscenza di Kronnak, che potrebbe essere un elemento imprevedibile in una qualsiasi ribellione di schiavi improvvisa.

breve storia

Ooltul un tempo era l'avamposto orientale di Xun'Qoroth, una grande nazione di beholder sotto ciò che è ora l'Anauroch. Quando i phaerimm distrussero le antiche terre di Netheril con i loro incantesimi *risucchio di vita*, lo fecero dalla sicurezza delle loro roccaforti sotterranee. Questi incantesimi avrebbero potuto diffondersi per devastare tutto il Faerûn, ma gli sharn fermarono i phaerimm e li imprigionarono sotto la Barriera degli Sharn, una barriera magica che impediva loro di passare o di influenzare qualsiasi cosa all'esterno.

La Barriera degli Sharn si sovrappose alla maggior parte di Xun'Qoroth ad eccezione di Ooltul, quindi gli ingegnosi phaerimm schiavizzarono i beholder di Xun'Qoroth. Quindi sfruttarono i loro nuovi schiavi per comunicare e per passare

oggetti a quei pochi phaerimm che rimasero all'esterno. Tra i pochissimi phaerimm all'esterno della Barriera c'erano i tre anziani che formano il Triumvirato. Questi potenti stregoni sovvertirono i beholder di Ooltul nel -350 CV e hanno vissuto e governato da allora.

Quando il ritorno alla Città di Shade accelerò la caduta della Barriera degli Sharn, il Triumvirato capì che il suo scopo doveva cambiare. Prima, era stato il principale condotto dai phaerimm bloccati dietro alla Barriera degli Sharn verso il mondo esterno. Una volta che la Barriera degli Sharn era caduta, il Triumvirato agì rapidamente per mantenere il posto di Ooltul come la più accessibile delle città di beholder governate dai phaerimm. Aprendo le porte della città agli abitanti del Sottosuolo sotto la parte settentrionale di Faerûn, Ooltul è diventata la rivale di Sshamath come mercato per la magia e calamita per i commercianti di informazioni.

Luoghi importanti

I beholder vivono nelle parti superiori della caverna di Ooltul, dove non è permesso l'ingresso degli stranieri. I loro schiavi e i mercati della città si trovano sul pavimento della caverna.

Bazar di Zorx

Zorx è l'isola di sabbia alla base della città a campana. La maggior parte della sua superficie è ricoperta di capanne e baracche in cui vivono gli schiavi.

Lungo il bordo orientale di Zorx, i beholder vendono uno stupefacente spiegamento di oggetti in un piccolo bazar. Oltre a oggetti standard quali gemme non tagliate, minerali rari, schiavi, tiranni della morte (e amuleti di controllo associati), acqua e magia di Nether, nel bazar sono state trovate merci strane come i prodotti di superficie, seta e oggetti artistici eleganti. I beholder non sono interessati al luogo in cui trovano queste stranezze, e sembrano non avere alcun senso del valore ad essi connesso poiché di solito fanno pagare cifre selvaggiamente inappropriate: troppo alte o troppo basse.

Zork-xa

Zorx-ka è il pilastro centrale che va da Zorx al soffitto della caverna. Questa possente colonna di pietra ha un diametro di circa 270 metri. L'esterno è coperto di rune e l'interno è un miscuglio di tunnel, stanze e condotti verticali. I membri del Triumvirato vivono e governano dalle stanze nascoste nel centro della colonna, e accumulano il loro esercito di tiranni della morte nella porzione inferiore.

Alloggi per gli ospiti

Spartani, ma asciutti e ben illuminati, gli "alloggi per non residenti" dal nome ben poco fantasioso consistono di tre file di nove tunnel senza uscita, ognuno largo 6 metri, alto 6 metri e lungo 18 metri, accatastati uno sopra l'altro. Il proprietario, Xenix l'Occluso (beholder LM), ha ricevuto ordine dal Triumvirato di rendere gli alloggi per non residenti confortevoli per i visitatori, ma come tutti i beholder, odia profondamente quanti non sono beholder. Di conseguenza, sceglie la più veloce e violenta soluzione per soddisfare i bisogni dei clienti e lascia che i suoi schiavi goblin si occupino il più possibile dei non residenti. Quanti si lamentano troppo o dileggiano Xenix per il suo rude servizio ai clienti potrebbero trovare il loro tunnel sovraffollato di gruppi di illithid o i loro importanti animali da soma "accidentalmente" disintegrati.

Portale per Xun'Qoroth

L'entrata a questo *portale* è posta all'interno della base di Zorx-ka e attentamente nascosta dietro a una facciata di roccia. Il *portale* è stato costruito a livello del terreno così che gli schiavi e i materiali potessero viaggiarvi attraverso facilmente, ma nascosto per impedire ai visitatori di avvicinarsi furtivamente. Il *portale* a doppio senso condice a Xunqaq, la città capitale di Xun'Qoroth. Un flusso regolare di schiavi che trasportano pergamene, gemme, artefatti minori di Nether e nuove configurazioni di beholder attraversa il *portale* ogni notte. Il *portale* era molto più prezioso quando esisteva la Barriera degli Sharn, ma è ancora utile oggi e i phaerimm possono sempre usarlo come via di fuga in caso di emergenza.

Area circostante

Condotti verticali nei tunnel intorno a Ooltul salgono e scendono nell'oscurità. Ben pochi di essi sono collegati con la superficie direttamente, ma molti si uniscono ad altri tunnel che vi arrivano. I Reami Sepolti sono un'area popolosa del Sottosuolo; le città di beholder di Xun'Qoroth si trovano a ovest, mentre orchi, ogre, goblin e tutti i tipi di umanoidi occupano le miniere di Tethyamar a nord e le Terre di Pietra a sud.

Il Triumvirato invia regolari pattuglie di beholder attraverso tutti i tunnel in un raggio di 7,5 km, con l'ordine di uccidere qualsiasi creatura che non dichiari di avere affari da concludere a Ooltul. Questa tattica mantiene le aree circostanti quasi desolate. Estrattori erranti che non sono sotto il controllo dei phaerimm infestano quest'area in cerca di beholder da uccidere.

Xun'Qoroth

Composta da una mezza dozzina di città di beholder, ciascuna dimora di parecchie centinaia di occhi tiranni, Xun'Qoroth si trova sotto la porzione sud-orientale dell'Anauroch. Altre città della precedente nazione di beholder comprendono Aixlintar, Ginsunlix, Qintaroth, Viksanmaq e Xunqaq. Queste città occupano volte simili a quella di Ooltul, anche se nessuna delle altre ha un fossato sul fondo della caverna.

Il burattino che governa Xun'Qoroth è un grande beholder noto come Rilathdool, che vive a Xunqaq. La sola reale differenza tra Ooltul e le altre città di Xun'Qoroth è che i phaerimm comandano apertamente su Ooltul, ma altrove celano il loro dominio. Quindi, i beholder di Xun'Qoroth credono che i beholder di Ooltul siano infettati e cercano di distruggerli a vista. I phaerimm permettono che questa divisione continui poiché la "rivalità" è un bello sfogo per i beholder carichi d'odio, e le battaglie tra beholder in tempi convenienti possono fornire una copertura per le operazioni delicate.

Oryndoll, città dei custodi del sapere

(Inferiore, Terre Oscure)

Ossessionati dall'accumulare conoscenze esclusive, i tentacoli di Oryndoll si dimenano in tutto il Sottosuolo e nel mondo di superficie. Nessun luogo è oltre la portata di questa potente e terribile città di mind flayer.

Oryndoll (metropoli): Convenzionale (Mostruoso); AL LM; Limite di 100.000 mo; Risorse 129.470.000 mo; Popolazione 7.344 liberi (mind flayer 59%, mezzo-illithid 40%, altri 1%);

16.550 schiavi (lucertoloidi 40%, trogloditi 25%, duergar 12%, grimlock 9%, umani 7%, quaggoth 5%, drow 2%).

Autorità: L'Encephalithid (psion 20 cervello antico), cervello antico della città e capo della Concordia degli Anziani.

Personaggi importanti: Nurr'Korzahg (mago 7 mind flayer LM); Tharcereli (psion 18 mind flayer LM), Maestro della Fede dei Custodi del Sapere; Cephalossk (chierico 18 di Ilsensine mind flayer LM), Maestro della Fede dei Veneratori e sommo sacerdote di Ilsensine.

Difensori: I mind flayer delle fedi dei Sorgenti e dei Domatori sono i principali difensori di Oryndoll: non che la città ne abbia bisogno di molti. Una tipica pattuglia è composta da 1 a 3 mind flayer (spesso domatori corporei), da 6 a 10 schiavi quali lucertoloidi o trogloditi e 2 o 3 mezzo-illithid o divoratori d'intelletto addestrati a identificare e rendere inabili incantatori e personaggi psionici.

Oryndoll si trova sotto le Pianure Scintillanti a circa 135 km a nordovest di Ormath, a una profondità di circa 39 km. Questa città è una delle più potenti e spaventose del Sottosuolo, e la sua portata si estende ben oltre la sua area di immediata influenza. Esploratori e agenti provenienti da Oryndoll possono essere trovati praticamente ovunque nel Sottosuolo.

Gli illithid di Oryndoll sono fissati non solo sul raccogliere conoscenze, ma sull'avere accesso esclusivo ad esse. Una volta che hanno acquisito un'informazione significativa, distruggono tutti i documenti o le testimonianze su di essa e uccidono chiunque altro la conosca, letteralmente spazzando via quell'informazione dalla faccia di Faerûn. Anche la conoscenza della posizione della città è assiduamente conservata allo stesso modo. Sebbene molti individui nel Sottosuolo conoscano la posizione della città, chiunque diffonda la voce in superficie va incontro a una morte orribile e prematura.

Oryndoll possiede una cultura religiosa insolitamente ricca ed è preferita tra le città di mind flayer poiché qui è apparso due volte un avatar di Ilsensine: una volta durante la rivolta dei duergar (conosciuta come la Ribellione degli Schiavi) e di nuovo durante il Periodo dei Disordini. Entrambe le apparizioni sono state seguite da esplosioni di ingegnosità e cambiamento nell'ordine sociale e nelle pratiche psioniche, portando all'attuale panoplia di fedi nella città.

In caso di attacco, i mind flayer qui sono ben preparati. Cristalli speciali con vari incantesimi difensivi sono sparpagliati in un raggio di 30 km intorno alla città, e per 3 km sopra e sotto. Il cervello antico usa costantemente la telepatia per sondare 7,5 km in tutte le direzioni intorno alla città. È a conoscenza di ogni creatura intelligente che entra o attraversa questo territorio e allerta i suoi custodi Veneratori quando menti sediziose o inaspettate entrano nel suo raggio telepatico. Inoltre, i molti schiavi nel livello superiore della città sono pronti alla battaglia in qualsiasi momento e a obbedire a ogni pensiero dei loro padroni. Questo esercito di schiavi può essere mobilitato e coordinato con fredda efficienza, grazie agli sforzi dei vigilanti Domatori.

Gli schiavi di Oryndoll sono tutti tenuti al loro posto dallo schiacciante controllo mentale di migliaia di illithid. Questa

Fedi di Oryndoll

Molte comunità di mind flayer sono organizzate in aderenti a varie fedi. Queste divisioni sono all'incirca equivalenti alle strutture di gilde che si trovano in altre città di Faerûn, ma più invadenti socialmente, poiché racchiudono funzioni militari e religiose. Molte comunità hanno due o tre fedi forti che combattono per il dominio, mentre Oryndoll ne ha nove che collaborano abbastanza bene. Le fedi di Oryndoll sono le seguenti.

Abysmal: I membri di questa fede si specializzano nel generare terrore e repulsione che distruggono la mente nei non illithid. Gli Abysmal sfruttano le loro tecniche solo dopo che hanno distrutto mentalmente dozzine di schiavi in prove con orrori così perversi che solo gli illithid hanno parole per descriverli.

Creativo: I Creativi lavorano nelle officine per minare le nuove informazioni che si riversano in città e usare qualsiasi pepita che scoprono per creare nuove discipline ed equipaggiamento psionici. Le loro officine di solito sono foderate di cristalli psionici fatti crescere a scopo sperimentale.

Custode del Sapere: La fede dei Custodi del Sapere è unica di Oryndoll e possibilmente la più potente in città. Coloro che perseguono questa fede sono maestri nel accumulare conoscenze che possono poi negare agli altri. Nei loro laboratori (noti come scriptorium), i Custodi del Sapere lavorano senza fine a catalogare tutte le nuove informazioni che vengono acquisite.

Domatore: Probabilmente la più piccola di Oryndoll, questa fede sovrintende alle discipline fisiche e marziali. Alcuni Domatori sono guerrieri eccellenti, ma per la maggior parte i membri di questa fede trascorrono il loro tempo mantenendo i rifornimenti di armi e addestrando gli schiavi in tecniche di combattimento. Collaborano strettamente con i Nutritori.

Influenzatore: Sfruttando polle di scrutamento psioniche, gli Influenzatori osservano altre società in Faerûn e determinano quali insidiare e distruggere mediante ricatto e sottile manipolazione. Collaborano strettamente con i Custodi del Sapere per isolare aree di conoscenze in pochi individui, che possono poi essere facilmente distrutti, quindi cancellare la loro esperienza dal mondo.

Nutritore: Questa fede si occupa della popolazione degli schiavi. I Nutritori compiono esperimenti sull'accoppiamento e raccolgono nuovi schiavi utili da centinaia di chilometri in tutte le direzioni, compresa la superficie.

Raccoglitore: I Raccoglitori lavorano all'interno della società illithid più grande per consolidare le conoscenze e le attività dei mind flayer. I Raccoglitori di Oryndoll hanno fatto il loro lavoro fin troppo bene: molte società illithid entro parecchie centinaia di chilometri dalla città sono state assorbite.

Sorgente: In altre città di mind flayer, i Sorgenti cercano di dominare il mondo di superficie. Il ramo di Oryndoll di questa fede tenta di distruggerlo imparando e poi circuendo le difese degli abitanti del mondo di sopra.

Veneratori: Questa fede sacerdotale si occupa dell'Encephalithid nella Grotta dei Pensieri Sacri e compiono le cerimonie religiose per la comunità. I suoi membri gareggiano con i Custodi del Sapere per il titolo di fede più grande e più potente di Oryndoll.

forma di schiavitù eccezionalmente invasiva è così radicata nella cultura che i mind flayer non capiscono come le creature minori possano vivere in modo produttivo senza di essi.

visitare oryndoll

I visitatori non sono considerati molto comuni a Oryndoll, ma compaiono più spesso qui che in altre comunità illithid dove sarebbero mangiati a vista. Tutti i visitatori sono mercanti di qualche tipo: di solito commercianti di schiavi. Gli illithid amano commerciare nuovi schiavi, quindi attaccano solo raramente i mercanti che portano schiavi in vendita. I mind flayer generalmente hanno oggetti magici e gemme da scambiare, principalmente spoglie di creature che hanno mangiato mentre cercavano nuove informazioni.

breve storia

La più vecchia comunità illithid sotto Faerûn, Oryndoll fu fondata 12.000 anni fa da mind flayer provenienti da mondi distanti al di là del cielo. Dopo essere arrivate su Faerûn, queste creature immediatamente scavarono sottoterra e cercarono di andare più in profondità possibile.

Durante la Guerra dei Predoni della Mente con il Profondo Shanatar 10.000 anni fa, i mind flayer di Oryndoll distrussero il regno nanico di Barakuir e schiavizzarono il Clan Duergar. Compiendo esperimenti sui loro prigionieri nello sforzo di creare lo schiavo perfetto, conferirono ai duergar le loro tendenze psioniche e altre capacità, creando di conseguenza l'intera sottorazza duergar dei nani. Sfortunatamente, dal loro punto di vista, gli illithid non riuscirono a sottrarre lo spirito battagliero dai nani, e i duergar alla fine si ribellarono contro di loro circa quattromila anni prima dell'inizio del Calendario delle Valli. Questa Ribellione degli Schiavi quasi distrusse Oryndoll, ma i mind flayer riuscirono a sconfiggere gli schiavi grazie all'apparizione di un avatar di Ilsensine. Anche così, tuttavia, la maggior parte dei duergar fuggirono e costruirono le loro civiltà da qualche altra parte nel Sottosuolo.

Oryndoll impiegò molti lunghi secoli per riprendersi. I mind flayer lentamente si abbandonarono all'abitudine di sfruttare operazioni più sofisticate e più dirette per raggiungere i loro scopi. Nessun potere nelle Terre Oscure poteva seriamente minacciare la città illithid, quindi i mind flayer non sentivano il bisogno di ripetere il loro precedente errore di portare via troppi schiavi dalle vaste nuove conquiste. Invece, i mind flayer decisero di spiare i segreti e i punti di forza dei loro vicini.

Questa pratica durò fino al Periodo dei Disordini, quando un avatar di Ilsensine apparve di nuovo e diede vita all'ascesa della fede dei Veneratori per sfidare il dominio dei Custodi del Sapere. I Veneratori credono nell'agire più direttamente che non i Custodi del Sapere. Sotto la guida del cervello antico, hanno portato gli illithid ad agire più spesso in modo diretto negli ultimi dieci anni.

Di recente, la sparizione di una frequenza allarmante degli esploratori nelle caverne del Vecchio Shanatar ha attirato l'attenzione dell'Encephalithid. Ha calcolato che qualcosa di nuovo e pericoloso ha occupato il vecchio reame nanico di Torglor, ma non sospetta ancora la verità: un'incursione dei githyanki.

luoghi importanti

A Oryndoll, come in molte città di mind flayer, mancano le irte fortificazioni di un reame duergar o l'oscura magnificenza di una città drow. Il suo strato superiore consiste di un irregolare recinto di trogloditi, e l'unico segnale che un visitatore casuale di quell'area potrebbe ricevere sul suo vero scopo è il bizzarro miscuglio di lucertoloidi e trogloditi al suo interno. Meno ovvi sono gli schiavi di altre razze, che sono tenuti sequestrati negli oscuri recessi dell'area.

Scale a chiocciola nascoste (Cercare CD 25) scendono per 45 metri alla principale città illithid sotto, dove la maggior parte dei mind flayer vive e lavora in caverne ad anello: tunnel di forma circolare che circondano una piazza centrale semisferica. In molti casi, una tale piazza presenta una vasca poco profonda piena d'acqua o di fanghiglia nutriente. Gli illithid spesso si riuniscono in queste caverne per scopi sociali, anche se una è dedicata a un fiorente mercato di schiavi. Le caverne ad anello si congiungono, collegando tra loro i vari "vicinati" della città.

Sotto le caverne ad anello si trovano le Volte Sotterranee, che sono accessibili mediante magia di teletrasporto o effetti psionici, oppure scavando. Qui le informazioni raccolte vengono immagazzinate in polle chiamate Vasche di Pensiero che sono piene di fluido encefalico. Il cervello antico è posizionato al centro delle Volte Sotterranee, una sistemazione che limita anche l'accesso degli illithid al loro cervello antico. Tuttavia, tutti i Veneratori e i Custodi del Sapere hanno accesso al cervello antico mediante oggetti magici, anche se non hanno le discipline psioniche necessarie a teletrasportarsi là quando lo desiderano.

La città dei Custodi del Sapere contiene parecchi luoghi importanti per i mind flayer, ma vi sono comprensibilmente poche attrazioni per i non illithid.

Grotta dei Pensieri Sacri

Questa caverna centrale nelle Volte Sotterranee contiene la polla che ospita l'Encephalithid, il cervello antico di Oryndoll. La polla dell'Encephalithid è formata da cervelli pietrificati e circondata da sculture di pietra di tentacoli in movimento. Il cervello antico è costantemente accudito da una dozzina o più di mind flayer della fede dei Veneratori.

Volte Sotterranee

I fluidi encefalici nelle Vasche di Pensiero sono psionicamente impressi con conoscenze acquisite nel resto del mondo. Per accedere a queste conoscenze, i ricercatori devono usare capacità magiche o psioniche, come un incantesimo *individuazione dei pensieri*, o una simile capacità di lettura del pensiero. Ma a meno che un tale ricercatore non sia in grado di capire il sistema di catalogazione illithid inciso nelle pareti, che è scritto con la scrittura dei mind flayer nota come qualith, qualsiasi informazione così acquisita è casuale e non necessariamente comprensibile. I non illithid trovati qui sono uccisi immediatamente e con notevole pregiudizio.

Mercato degli schiavi

Questa piazza in una caverna ad anello ha una piattaforma rialzata centrale su cui vengono venduti e comprati gli schiavi. Una varietà di creature passa attraverso quest'area: chierici di Lathander, giganti, duergar liberi, e anche un raro githyanki o due. A volte, i visitatori non illithid in città che giungono per sbaglio in questa caverna sono stati scioccati dallo scoprire che i mind flayer considerano qualsiasi cosa troppo debole per difendersi come uno schiavo... o un pasto potenziale.

L'intrusione mentale è comune in questa stanza, siccome gli illithid vogliono sempre controllare la merce. Qualunque schiavo che mostri difese mentali è un oggetto di grande interesse.

OSSARIO

(Intermedio, Radice della Terra)
Una grande necropoli prospera nelle porzioni occidentali della Radice della Terra, molto sotto Thesk. Governata da un vampiro di nome Hamezaar, la città conta più di 5.000 abitanti. Solo cinque dei residenti sono vivi; tre di questi sono necromanti e due aspirano a diventare lich. Molta della popolazione della città è composta da non morti privi di intelletto, principalmente zombi e scheletri di tutte le forme e dimensioni. Anche ghoul, ghast, ombre e wraith sono numerosi.

L'Ossario è più propriamente conosciuto come Pholzubbalt, la Città Mausoleo. Una cabala segreta di necromanti di Mulhorandi fondò la città come roccaforte segreta più di mille anni fa, prima che Thay si ribellasse al governo del pharoah. Per secoli il potere della cabala crebbe e calò, in base a quanto vigorosamente gli Dei-Sovrani regnanti sceglievano di sopprimerlo, ma nell'anno 1000 CV, Pholzubbalt giacque abbandonata e dimenticata, i necromanti svanirono nella storia. Nell'anno 1238 CV, un lich di nome Ulpharz riscoprì Pholzubbalt mentre studiava i segreti nascosti dell'antica cabala. Esaltato dal trovare un'intera città di mausolei e stanze devote ai rituali necromantici, il lich cominciò ad animare un idoneo contingente di servitori e seguaci.

Alcuni avventurieri che esploravano questa porzione della Radice della Terra si imbatterono in Pholzubbalt qualche anno fa e furono costretti a una rapida ritirata. Pur senza alcuna conoscenza della storia o dello scopo della città, semplicemente la battezzarono "L'Ossario" e la indicarono come un buon posto da evitare.

Abitanti dell'ossario

Nel corso dei secoli, letteralmente migliaia di scheletri e zombi sono stati ammassati nelle cripte e nelle volte di Pholzubbalt, in attesa che il successivo necromante o chierico impartisse loro gli ordini. Anche se pericolosi per avventurieri inesperti, queste creature non sono particolarmente minacciose per esperti scavatori del Sottosuolo. I signori non morti della città, tuttavia, sono decisamente minacciosi.

Hamezaar (guerriero 7/ranger 3/guardia nera 9 nano dorato vampiro NM) riunisce potenti non morti sotto il suo vessillo con un'audace visione di conquistare la Radice della Terra. Hamezaar sconfisse il lich Ulpharz più di un secolo fa e rivendicò per sé Pholzubbalt. Governa grazie alla sua forte personalità e astuzia politica, istigando ognuno dei suoi luogotenenti l'uno contro l'altro.

Espera (necromante 17 genasi della terra femmina CM) disprezza i viventi e ama i morti. Odia lo scherzo del destino che l'ha fatta nascere esterna, poiché non desidererebbe altro che diventare una vampira.

Alba del Sole Buio (chierica 17 di Velsharoon umana NM) visse nel Golfo dei Maghi per la maggior parte della sua vita. Alcuni anni fa, ebbe una visione della terra che in preda a convulsioni vomitava non morti di tutti i tipi. Nel suo sogno, essa li presentava orgogliosamente all'avatar di Velsharoon. Quando si svegliò, ricordava chiaramente il nome di Hamezaar e decise di andare in cerca del proprio destino. Lo serve poiché i suoi scopi sembrano coincidere con i propri, ma essa sta anche progettando come meglio ucciderlo e conquistare il governo dell'Ossario.

Gohzet (ladro 5/assassino 6 mummia LM) è il più potente strumento di Hamezaar. Gohzet ha giurato la propria fedeltà a Hamezaar e lo serve incondizionatamente. Talvolta il vampiro manda Gohzet nelle Terre Oscure o nel Grande Bhaerynden in missioni di assassinio.

Ss'lesh (vampira medusa LM) è la progenie diretta di Hamezaar e lo serve fedelmente. Il suo miscuglio di capacità da medusa e da vampiro la rendono un avversario eccezionalmente resistente. Non si allontana mai dal capezzale del suo padre-vampiro.

Vr'tark (dracolich blu adulto maturo LM) ebbe la sfortuna mentre era in vita di diventare il bersaglio di un culto che lo voleva rendere un dracolich. Prima, gli donarono un oggetto maledetto, una *fascia dell'idiozia* (vedi riquadro), che sembrava una *fascia dell'intelletto*. Poi completarono la loro missione e lo trasformarono in un dracolich. Vr'tark alla fine sfuggì ai suoi aguzzini e scappò nel Sottosuolo, finendo nell'Ossario.

Confuso e non proprio sano di mente, Vr'tark vede Hamezaar come *suo* luogotenente e si accontenta di sentire che governa attraverso il vampiro. Il dracolich trascorre la maggior parte del suo tempo a giocare con il suo tesoro e a borbottare sulle avventure che ha avuto in vita. Finora, il dracolich e il vampiro non sono mai stati in conflitto, ma la tensione sta salendo. Vr'tark sta diventando sempre più esigente, e Hamezaar sta perdendo la pazienza a dover placare il potente, ma sciocco, dracolich.

Cleotraw (stregona 4/chierica 11 di Lolth drow femmina NM) giunse nell'Ossario per finire di creare il suo filatterio come ultimo passo per il suo sviluppo in un lich. Membro di un potente Casato drow nella città di Undrek'Thoz, gradirebbe guidare le forze dell'Ossario contro la sua vecchia città. Ma sa che per un tale sforzo deve aspettare fino a che il numero di non morti non cresce e che lei non ha completato la sua trasformazione.

PORTO BENEDETTO

(Inferiore, Desolazioni Profonde)
Un'enclave di kuo-toa nel Sottosuolo Inferiore, Porto Benedetto è un piccolo insediamento con all'incirca 40 abitanti. È situato sul confine con una ramificazione del Mare Splendente, molto sotto alle coste della Sembia.

Fascia dell'idiozia

Una *fascia dell'idiozia* sembra una fascia di qualche tipo, e gli incantesimi di individuazione non rivelano nulla di più del fatto che ha un'aura magica. Chi indossa questo oggetto subisce una penalità di -10 immediata (fino a un minimo di 3) ai punteggi di Intelligenza e Saggezza, dimenticando tutti gli incantesimi e le conoscenze magiche derivate da uno di quei due punteggi di caratteristica. La fascia può essere rimossa solo mediante un incantesimo *rimuovi maledizione*.

Trasmutazione forte; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *permanenza, scagliare maledizione*; Prezzo 5.500 mo.

Porto Benedetto (piccolo paese): Mostruoso; AL NM; Limite di 40 mo; Risorse 80 mo; Popolazione 39; Isolata (kuo-toa 100%).

Autorità: Pliil Seachild (chierica 5/ esecutore della Madre del Mare 2 di Blibdoolpoolp kuo-toa femmina NM) è il capo dell'insediamento. Il suo secondo in comando è Sloomik Goldscale (monaco 6 kuo-toa LM), un sovrintendente particolarmente zelante e ambizioso. La tensione tra la chierica e il sovrintendente è piuttosto alta: nessuno dei due apprezza né rispetta l'altro, e ognuno cerca una buona opportunità per schiacciare l'altro.

Guardie: Sedici dei kuo-toa adulti, inclusi parecchi con livelli da guerriero o ladro, servono come guardie.

1. Tempio della Madre del Mare

Questo tempio è il cuore del Porto Benedetto.

1A. Sala delle cerimonie

Qui gli adoratori di Blibdoolpoolp assistono alle funzioni ogni giorno. Le funzioni hanno un'entusiasmante partecipazione, siccome chiunque non sia di guardia e manca a una cerimonia riceve una visita di cortesia da parte di Sloomik.

1B. Polla sacra

Questo posto è dove i sacerdoti affogano i sacrificati alla Madre del Mare nei giorni sacri. Ai kuo-toa sacerdoti, inquisitori e a coloro che si sono dimostrati particolarmente devoti o fedeli è permesso di utilizzare questa polla come speciale polla di riproduzione. Uno degli accoliti è sempre di sevizio qui.

1C. Dormitori degli accoliti

Solo tre accoliti (Chierico 1) attualmente servono nel tempio. Stanno tutti insieme nel dormitorio più grande, che ha sufficiente spazio per ospitare fino a quattordici kuo-toa sacerdoti.

Ciascuna delle stanze più piccole è arredata con due file di brande e quattro forzieri. La stanza più grande ha tre file di brande e sei forzieri.

1D. Stanza del sovrintendente

Questa stanza è riservata al sovrintendente, Sloomik Goldscales, ma questi vi trascorre poco tempo. La stanza è arredata in modo semplice con una scrivania, una sedia e un letto. Una porta segreta a doppio senso permette a Sloomik di andare e venire senza entrare e uscire passando attraverso il tempio principale. Durante il giorno, di solito lo si può trovare in contemplazione della polla di riproduzione dalla sporgenza sopra ad essa. Di sera, è spesso al posto di guardia.

1E. Latrina

Questa piccola latrina è condivisa dal sovrintendente e dagli accoliti.

1F. Uffici amministrativi della chiesa

Tutti i documenti della comunità sono conservati qui, compresa la documentazione di nascite, morti, infrazioni e punizioni, tasse, libri paga e sacrifici.

1G. Ripostigli

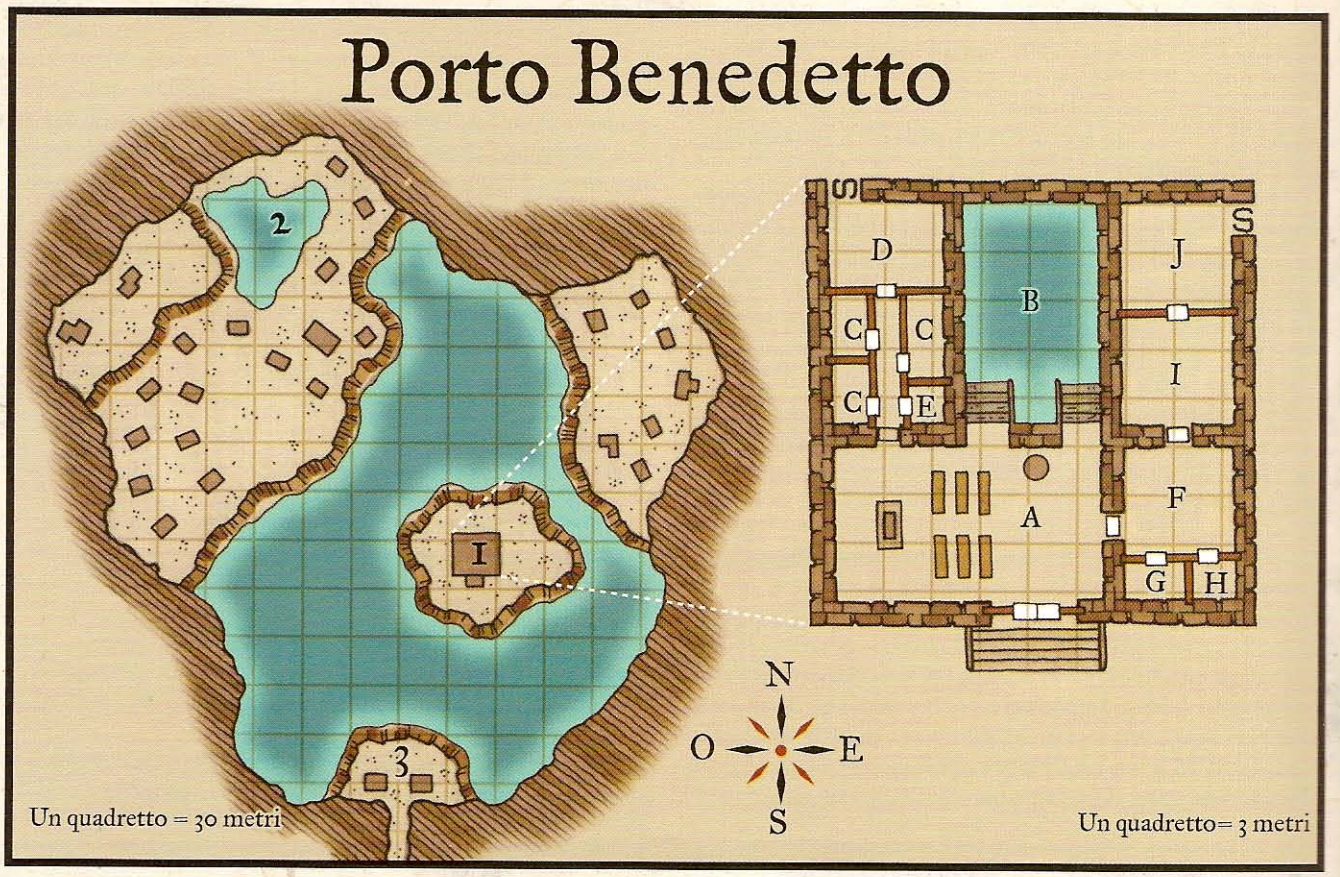
Questi ripostigli contengono vestiti, incensieri e provviste varie.

1H. Latrina

Questa latrina viene utilizzata dalla sacerdotessa capo e da quelli che lavorano nell'ufficio.

1I. Biblioteca

La maggior parte delle pergamene e dei tomi qui presenti riguardano Blibdoolpoolp e la sua venerazione. Storie di diverse chiese e biografie di valenti esecutori e sovrintendenti riempiono la



maggior parte dello spazio. Una piccola sezione genealogica si sforza di rintracciare l'eredità di alcuni kuo-toa ladri che furono elevati allo status di leviatani kuo-toa.

1J. ALLOGGIO DELLA SACERDOTESSA CAPO

La stanza è arredata sontuosamente con arazzi di seta, mobili di legno e spessi tappeti, tutti raffiguranti la Madre del Mare o i suoi adoratori kuo-toa. Pliil Seachild qui tiene solo alcuni oggetti personali. Una porta segreta a senso unico consente alla sacerdotessa capo di allontanarsi dall'edificio liberamente.

2. POLLA DI RIPRODUZIONE

Questa polla riparata è quasi sempre occupata da alcuni dei cittadini che desiderano immergersi o procreare. Una guardia mantiene un'attenta sorveglianza dall'alto dirupo.

3. POSTO DI GUARDIA E CASERMA

Quest'area è il solo ingresso al piccolo insediamento, ed è sempre ben sorvegliata. Il capitano, Bibble Goddessgifted, è una kuo-toa sovrintendente (Monaco 3). Lei stessa oppure il suo luogotenente (Jopaarg, kuo-toa Ladro 5) sovrintendono questa postazione di sentinelle. Sei guardie (kuo-toa Guerriero 4) com-

pliil seachild

Pliil Seachild si è prefissata uno scopo ambizioso non appena ha acquisito l'uso della ragione. Il suo primo ricordo è di un attacco degli svirfneblin alla sua casa prima ancora che lei e i suoi compagni progenie potessero respirare. Sommersa al limite della polla di riproduzione e riparata da alcune rocce, ha scorto gli svirfneblin che massacravano molti dei giovani kuo-toa. Pliil ha poi visto la furia terribile che i chierici hanno scatenato su coloro che avevano ucciso i piccoli e ha capito che voleva diventare così potente e maestosa come quegli incantatori. Da allora, ha dedicato tutta l'energia che possiede a diventare una migliore servitrice della grande Madre del Mare.

Pliil Seachild: Kuo-toa femmina chierica 5/esecutore della Madre del Mare 2 di Blibdoolpoolp; GS 9; umanoide mostruoso Medio (acquatico); DV 2d8+6 più 5d8+15 più 2d8+6; pf 64; Iniz +0; Vel 4,5 m; CA 24 (contatto 10, colto alla sprovvista 24); Att base +7; Lotta +9; Att +10 in mischia (1d10+5, *bastone tenaglia+2*); Att comp +10/+5 in mischia (1d10+5, *bastone tenaglia+2*); AS fulmine, bastone tenaglia, *punire gli infedeli*, incantesimi; QS appiccicare, anfibio, resistenza all'elettricità 15, immunità, vista acuta, cecità alla luce, intimorire non morti 3 volte al giorno, scivolare; AL NM; TS Temp +11, Rifl +2, Vol +10; For 15, Des 10, Cos 16, Int 10, Sag 21, Car 10.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +8, Cercare +6, Concentrazione +8, Conoscenze (religioni) +10, Osservare +11, Sapienza Magica +5; Capacità Magica Rapida (*punire gli infedeli*), Incantare in Combattimento, Scacciare Extra.

Fulmine (Sop): Pliil può unirsi a uno o più kuo-toa esecutori per generare un colpo di fulmine ogni 1d4 round. Deve unire le mani con essi per scagliare il fulmine ma ha solo bisogno di rimanere entro 9 metri da qualsiasi esecutore nel gruppo mentre lo costituisce. Il fulmine risultante infligge 1d6 danni più 1d6 per ogni esecutore addizionale, ma un tiro salvezza sui Riflessi effettuato con successo dimezza questa quantità (CD 16 + numero di esecutori).

***Punire gli infedeli* (Mag)**: Al 2° livello, Pliil può maledire i suoi nemici. Ogni avversario entro 9 metri che può vederla e sentirla subisce l'effetto di un incantesimo *devastazione* (2° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16).

Appiccicare (Str): Pliil può usare l'olio del proprio corpo e altri materiali per coprire uno scudo con una pellicola simile a carta moschicida, capace di trattenere qualsiasi creatura od oggetto che lo tocchi. Qualsiasi creatura che compia un attacco in mischia non riuscito contro Pliil deve effettuare un tiro salvezza sui Riflessi CD 14 oppure l'arma si attacca al suo scudo e viene strappata dalle mani di chi la impugnava. Una creatura che usa un'arma naturale è automaticamente in lotta se rimane appiccicata. Pliil impiega un'ora e materiali speciali del costo di 20 mo per ricoprire uno scudo con la sostanza appiccicosa, ma la secrezione rimane tale fino a tre giorni, oppure fino a che non cattura qualcosa o qualcuno, quale delle due si verifica prima. Riuscire a intrappolare una creatura o un oggetto consuma la sostanza appiccicosa, quindi lo scudo non può più intrappolare altre creature od oggetti fino a che non viene rinnovata la sostanza appiccicosa. Staccare un'arma o un arto appiccicati da uno scudo richiede una prova di Forza con CD 20.

Immunità (Str): Pliil è immune a veleni e paralisi. Anche i vari incantesimi di *blocco* non hanno effetto su di lei, e la sua vista acuta individua automaticamente le finzioni per quello che sono.

Cecità alla luce (Str): L'improvvisa esposizione alla luce intensa (come la luce solare o quella di un incantesimo *luce diurna*) acceca Pliil per 1 round. Inoltre, subisce una penalità di circostanza -1 a tutti i tiri per colpire, i tiri salvezza e le prove mentre agisce nella luce intensa.

Scivolare (Str): Pliil secerne una sostanza oleosa che la rende difficile da afferrare o intrappolare con un calappio. Le ragnatele (magiche o meno) non hanno effetto su di lei, e di solito riesce a divincolarsi per liberarsi dalla maggior parte delle altre forme di costrizione.

Incantesimi preparati (6/7/5/5/4): 0 - *creare acqua* (2), *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, virtù*; 1° - *anatema, benedizione, comando, favore divino, infliggi ferite leggere*[1], *protezione dal caos, scudo della fede*; 2° - *evoca mostri II, forza del toro, marchio dell'esilio*[1, 2], *resistenza dell'orso, silenzio*; 3° - *controllare acqua*[1], *cura ferite gravi, epurare invisibilità, luce incandescente, protezione dall'energia*; 4° - *acque impetuose*[1, 2], *congedo, infondere capacità magiche, muro di dissolvi magie*[2].

[1] Incantesimo di dominio. *Domini:* Distruzione (punire 1 volta al giorno), Male (lanciare incantesimi del male a livello dell'incantatore +1), Morte Acquatica (punire creature non acquatiche 1 volta al giorno).

[2] Incantesimo nuovo descritto in questo volume.

Proprietà: Bastone tenaglia+2, armatura a sonda+2, pozione di cura ferite moderate, pozione di volare.*

*Nuovo equipaggiamento descritto nel Capitolo 5.

piono qui i turni di guardia, con due attivi, due che si riposano nella caserma e due fuori servizio in qualsiasi momento.

Profondo Imaskar, città del Grande Sigillo

(Inferiore, Radice della Terra)
La civiltà Imaskari fu creduta persa migliaia d'anni fa, ma in realtà gli Imaskari sopravvissuti fuggirono molto sottoterra e fondarono la città del Profondo Imaskar per se stessi e i loro discendenti. Sfruttando potenti magie, riuscirono a celare la loro presenza al resto del mondo per quasi quaranta secoli. Anche adesso che è stato infranto il Grande Sigillo che un tempo isolava la città dal resto del Sottosuolo, gli Imaskari delle profondità evitano il contatto con gli estranei, inviando solo le spie più degne di fiducia nel mondo esterno dopo aver cancellato l'ubicazione della loro città natale dalle loro menti.

Profondo Imaskar (metropoli): Magico; AL LN; Limite di 100.000 mo; Risorse 92.374.000 mo; Popolazione 46.187; Isolata (Imaskari delle profondità 100%).

Autorità: Sommo Signore Pianificatore Illis Khendarhine (stregone 4/mago 20/arcimago 6 Imaskari delle profondità LN); Signore Percettore Ebrul Naramixna (stregone 10/mago 15/arcimago 4 Imaskari delle profondità N); Signora Esecutrice Furyma Selovan (ladra 11/maga 15/arcimaga 1 Imaskari delle profondità femmina LM).

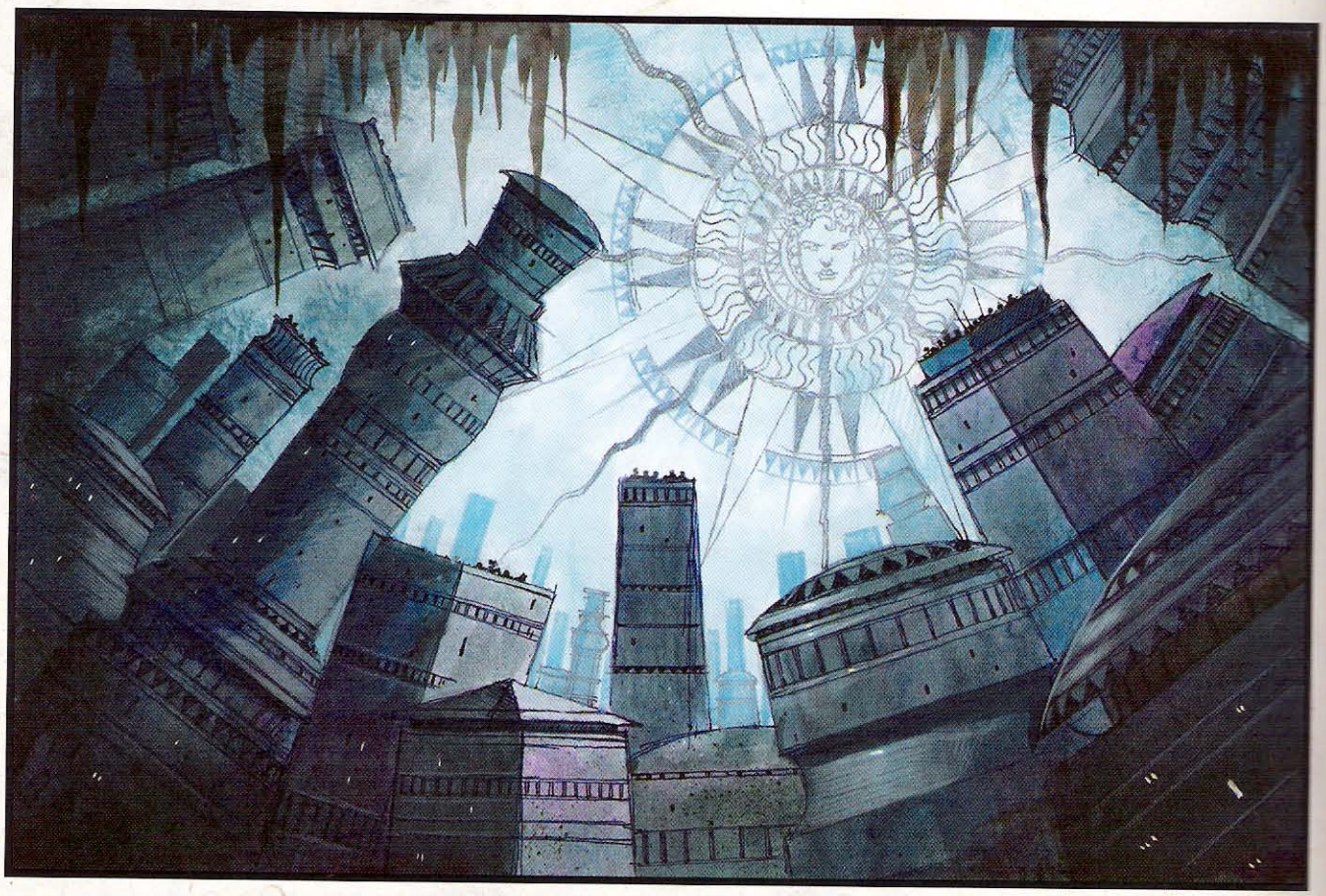
Personaggi importanti: Jubal Thetisjemja (mago 8/maestro del sapere 4 Imaskari delle profondità CB), di gran lunga il più saggio ed esperto sugli affari del mondo esterno; Dryleh Bluerslol (stregone 6/ladro 10 Imaskari delle profondità LB), Custode delle Vie di Accesso e signore degli esploratori e delle spie inviati nel mondo esterno.

Il Profondo Imaskar è una città interamente autosufficiente nascosta in profondità nelle porzioni nord-orientali della Radice della Terra. Sebbene la sua popolazione sia abbastanza grande (per il Sottosuolo), i suoi cittadini non commerciano con nessuno proveniente dall'esterno, e compiono grandi sforzi per mantenere segreta l'esistenza della città ai vicini.

Governo

Il Profondo Imaskar è governato da un Sommo Signore (o Signora) Pianificatore, che controlla la città grazie a un gruppo di maghi conosciuti come i Pianificatori. Questi individui discutono le politiche a lungo termine, la crescita della città e il suo governo.

Il Signore Percettore e il Signore Esecutore servono direttamente il Sommo Signore Pianificatore. Il Signore Percettore sorveglia tutte le informazioni e le risorse che si raccolgono in città, e i suoi servitori a loro volta mantengono le difese magiche della città. Il Signore Esecutore è incaricato di eseguire i dettami del Signore Pianificatore, e la sua organizzazione impone le leggi della città. Sebbene il Sommo Signore Pianificatore governi da solo, il Percettore e l'Esecutore possono bloccare le sue decisioni mediante l'inazione se entrambi sono in disaccordo con i decreti del Sommo Signore.



Profondo Imaskar

Il governo è stato relativamente libero da corruzioni negli ultimi 600 anni, ma gli avvenimenti recenti hanno messo i tre governanti in disaccordo. Il Sommo Signore Pianificatore era fermamente contrario all'apertura del Profondo Imaskar e all'invio di Imaskari delle profondità nel mondo esterno. Tuttavia, il Signore Percettore Naramixna decise che era tempo di imparare cosa potesse essere conquistato dal mondo oltre il sigillo, quindi lo infranse e inviò degli agenti nel Sottosuolo con la tacita approvazione della Signora Esecutrice Selovan.

società degli imaskari delle profondità

Il valore militare è stato quasi completamente dimenticato nel Profondo Imaskar. La competenza nelle armi si è evoluta in una forma stilizzata di danza praticata solo nel teatro dal vivo. Quando è necessaria la forza per arrestare il criminale violento occasionale, gli esecutori (poliziotti del Profondo Imaskar) utilizzano la magia.

I vasti giardini magici del Profondo Imaskar fanno crescere coltivazioni ma non bestiame. Di conseguenza, tutti gli Imaskari delle profondità sono vegetariani, e gli animali (compresi i famigli) sono rari al punto da risultare bizzarri. Molti cittadini hanno almeno un servitore inosservato permanente (conosciuto come *uskura*) che esegue i lavori e le incombenze basilari. L'acqua cresce come frutta da speciali piante magiche presenti in ogni casa. Gocce d'acqua di circa 5 cm di diametro stillano dalle foglie di una pianta matura ogni giorno e possono essere trasportate in un cesto come arance. Queste gocce scoppiano solo quando perforate con un oggetto appuntito (ad esempio, un dente). L'aria è filtrata magicamente e rinfrescata mediante lunghi teli dai colori vivaci sospesi al soffitto della caverna.

Quando gli Imaskari delle profondità desiderano allontanarsi dalla città, la sua esistenza viene cancellata dalle loro menti per evitare che chiunque altro apprenda dell'esistenza e dell'ubicazione del Profondo Imaskar. Una volta all'esterno del sigillo, gli Imaskari delle profondità non possono tornare, a meno che non siano specificatamente richiamati mediante potenti incantesimi, sebbene alcuni prendano accordi per essere richiamati dopo aver portato a termine una particolare missione o semplicemente dopo che è trascorso una quantità di tempo concordata in precedenza. Nell'interesse dell'autosufficienza e della protezione del Profondo Imaskar, quanti scelgono di andarsene prendono con sé solo quegli oggetti magici che hanno creato personalmente, per evitare che qualcuno sospetti l'esistenza di una comunità di Imaskari delle profondità più grande.

breve storia

Nel -2488 CV, l'Impero Imaskar stava vacillando. Le sue città erano avvolte dalle fiamme e i suoi eserciti erano stati sconfitti dagli dei incarnati dei loro schiavi ribelli di Mulan e Unther. Molti dei più grandi lord-maghi del reame combatterono fino alla fine, ma un potente lord di nome Ilphemon scelse di abbandonare l'impero in rovina. Guidando un piccolo numero di membri della sua famiglia, apprendisti e dipendenti, scese in un selvaggio e inesplorato angolo del Sottosuolo, nella speranza di sfuggire agli eserciti degli schiavi di Mulan infuriati.

Ilphemon e il suo seguito cercarono una grande caverna imbevuta di potente *faerzress* e scoprirono la volta che sarebbe diventata il Profondo Imaskar. Dopo aver scacciato i mostri che vi vivevano, Ilphemon sigillò i passaggi alle spalle della sua gente. Il lord-mago e i suoi apprendisti lavorarono per molti lunghi anni per posare le fondamenta del Grande Sigillo e rendere la caverna un giardino vivente, illuminato da una luce splendente e radiosa.

I discendenti di Ilphemon governarono il Profondo Imaskar per molti secoli come re e regine. Nel -643 CV, una cabala di arroganti necromanti malvagi spodestarono l'erede di Ilphemon e massacrarono la sua famiglia, ponendo fine alla discendenza dell'antico signore Imaskari. Per più di un secolo, il Profondo Imaskar soffrì per mano di questi necromanti spietati, ma nel -511 CV una carismatica campionessa di nome Chaschara guidò una rivolta contro i lord-necromanti e liberò il Profondo Imaskar. Chaschara rifiutò di salire al trono, dichiarandosi invece Signora Protettrice del Reame. Scelse gli ufficiali per i nuovi posti di pianificatore, percettore ed esecutore, e quegli uffici sono proseguiti fino ai giorni nostri, anche se alla fine il protettorato venne abolito.

Il Profondo Imaskar ha corteggiato l'espansione in diverse occasioni, più sensibilmente nei più ospitali recessi dei Piani Elementali. I protettori della città conquistarono parecchie piccole regioni dei Piani Elementali dell'Aria e dell'Acqua e racchiusero il loro impero con grandi cancelli planari. Tuttavia, nel 799 CV gli Imaskari persero i loro possedimenti nel Piano Elementare dell'Aria per un assalto di chichimec. Questi terribili abomini invasero lo stesso Profondo Imaskar attraverso i *portali* planari e portarono una grande distruzione prima di essere respinti. Come conseguenza di quel conflitto, il Signore Protettore della città Stilofyr fu esiliato e il protettorato abolito, e i cancelli planari vennero smantellati.

Negli ultimi cinque secoli, le genti del Profondo Imaskar hanno scelto di vivere semplicemente tra loro, senza cercare né di governare né di essere governati, ma per vivere bene in isolamento.

uskura

Indossati da molti Imaskari delle profondità adulti, questi oggetti magici contengono una versione più potente dell'incantesimo *servitore inosservato*. Praticamente qualsiasi oggetto può essere un *uskura*, anche se gli amuleti e le *pietre magiche* sono i preferiti. Un tipico *uskura* produce un effetto identico a quello di un incantesimo *servitore inosservato* (10° livello dell'incantatore), con la differenza che ha un effettivo punteggio di Forza di 6 e si muove a una velocità di 9 metri. Un *uskura* può essere attivato per un totale di 100 minuti al giorno, sebbene la sua durata non debba essere consecutiva. Molti Imaskari hanno più *uskura* oppure li creano a livelli dell'incantatore superiori per fornirli di un servizio di dodici ore.

Evocazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *servitore inosservato*; Prezzo 36.000 mo.

città

Il Profondo Imaskar occupa una volta lunga 4,5 km, larga 1,5 km e alta 750 metri. Gli angoli inferiori della città sono arrotondati, facendola sembrare costruita in una mezza pipa. Il vecchio stile architettonico dell'impero Imaskari vive nelle tondeggianti strutture a cupola del Profondo Imaskar, che sono spesso collegate da ponti arcuati. La gravità nelle curvature e pareti della città è "localizzata" a intervalli di circa 150 metri da batterie magiche con la forma di statue di famosi maghi Imaskari dell'antichità. Questo sistema permette agli Imaskari di costruire sulle pareti, quasi raddoppiando l'ampiezza della città. Anche le scale e i passaggi pedonali si avvantaggiano di questa strana architettura, attraversando spazi che a prima occhiata sembrerebbero impossibili.

Lo spazio all'interno di un edificio molto spesso è più grande della sua metratura esterna, grazie alla magia extradimensionale. Gli Imaskari delle profondità considerano gli edifici il cui interno non sia più grande dell'esterno uno spreco di spazio. Intorno alla città esistono parecchi parchi pubblici e colossei in cupole e strutture simili del diametro di 24 metri. La reale superficie quadrata della città non è neppure tecnicamente calcolabile, siccome i pianificatori civili possono (e ogni tanto lo fanno) cambiarla.

Grande Sigillo

Il Grande Sigillo della città è un enorme cerchio magico che misura 600 metri di diametro. Decine di migliaia di difese e cerchi protettivi sono stati posti all'interno del cerchio grande e stratificati uno sopra l'altro, per formare un diagramma di complessità sconcertante. Queste difese proteggono la città dall'individuazione o dall'intrusione da qualsiasi direzione e per praticamente qualsiasi motivo. Il cerchio ha perfino un effetto di *suggestione* dal potere schiacciante che fa in modo che coloro che nel Faerûn (o in qualsiasi piano vicino) che riflettono sul destino dell'antico Impero Imaskar saranno convinti che esso sia completamente scomparso.

La parete settentrionale della città è dominata dal cerchio. Il suo residuo magico illumina forse un terzo del Profondo Imaskar, e i suoi raggi permeano tutto lo spazio fino alla parete meridionale. Anche se penetrante, la sua luce non è particolarmente splendente, quindi gli intagli possono essere visti da una certa distanza.

Anche se il sigillo di recente è stato infranto per permettere a qualche raro Imaskari di uscire nel Sottosuolo (e teoricamente, ai visitatori dal Sottosuolo di entrare), il sigillo è ancora abbastanza funzionale. Gli studenti di magia passano anni a studiare il suo intricato schema, disegnarne le linee e pronunciarne le parole incise nella pietra.

Cortile dell'Esecutrice

Questa cupola del diametro di 9 metri ospita un'ampia macchia erbosa e ben illuminata dove i dipendenti della Signora Esecutrice si riuniscono. I maghi si dividono in piccoli gruppi per discutere di affari, a volte usando *prestidigitazione* o piccoli incantesimi di illusione per disegnare in aria i concetti. Le strutture e gli oggetti vengono progettati qui e le parti necessarie vengono create mediante incantesimi di creazione. Le parti di solito sono immagazzinate vicino a un modellino in miniatura del progetto completato nel cortile.

Per quanto assurdo, anche coloro che infrangono la legge sono tenuti qui sull'erba soffice. I criminali minori sono trattenuti in effetti di *gabbia di forza* resi silenziosi magicamente, mentre i criminali incalliti sono tenuti sotto il livello del terreno con incantesimi *imprigionare*.

profondo shanatar

(Superiore, Vecchio Shanatar)

Fondato nel -8100 CV dagli otto figli di Taark Shanat il Crociato, il Profondo Shanatar è per i nani ciò che Cormanthor è per gli elfi di superficie. I nani di Iltkazar dicono che finché rimane la loro città, il Profondo Shanatar vive ancora. Ma in realtà il grande regno cadde più di mille anni fa, dopo una serie di guerre debilitanti con drow, illithid e duergar.

Molte caverne occupate dal precedente grande regno del Profondo Shanatar sono svuotate di nani ma piene di altre comunità di creature. In molti casi, i tesori e gli ornamenti dei nani occupano ancora gli spazi in cui li lasciarono i loro creatori. Gli otto sottoregni del Profondo Shanatar sono descritti di seguito, insieme a uno che ha sostituito uno degli otto originali.

Barakuir

Trovandosi sotto il limite occidentale delle Montagne dei Garofani nel Golfo di Vilhon, Barakuir era la dimora originaria del Clan Duergar. Il regno fu distrutto quando alcuni illithid provenienti dal potente reame di Oryndoll lo invasero e schiavizzarono la maggior parte degli occupanti più di 7.000 anni prima dell'inizio del Calendario delle Valli. I nani prigionieri furono allevati nella sottorazza psionica nota come duergar. Anche se successivamente riconquistarono la loro libertà e fuggirono dalla schiavitù illithid, Barakuir non risorse mai più.

Nel 1101 CV, un nido di tessitori di incantesimi in fuga da un piccolo gruppo di beholder scappò in quest'area da un posto vicino a Saelmur. Queste creature si nascondono ancora negli antichi tunnel nanici, e di tanto in tanto altri beholder vengono a cercarli. Nel frattempo, parecchie differenti fazioni duergar nel Sottosuolo bramano con desiderio la loro vecchia casa. Di recente, alcuni duergar ambiziosi da Dunspeirrin hanno lanciato ripetute incursioni nelle caverne di Barakuir, come parte della loro attuale guerra con i nani dorati crociati dalla Grande Crepa per il controllo delle caverne del Profondo Shanatar.

Drakkalor

Coloro che viaggiano in direzione e attraverso l'area precedentemente nota come Drakkalor sotto le terre non reclamate a est di Tethyr spesso parlano di fantasmi che infestano i tunnel del vecchio regno. Quest'area in realtà è abitata da una libera confederazione di skulk, i cui clan sono stati sparpagliati in tutto il vecchio regno. Queste creature sono principalmente interessate a evitare l'individuazione, ma alcuni servono un doppelganger superiore che tiene il proprio santuario nella volta del tesoro dell'antico palazzo di Drakkalor. Gli skulk capiscono come utilizzare le difese meccaniche dei nani nel palazzo, e fanno tutto ciò che è necessario per tenere fuori gli estranei.

Holorarar

Il sottoregno "dimenticato" del Profondo Shanatar, Holorarar fu formato dopo la caduta di Barakuir per mantenere a otto il numero dei sottoregni. Questo reame divenne rapida-

mente il cuore commerciale dell'intero grande regno, ma possedeva una limitata ricchezza mineraria e non trovò mai la propria dimensione come entità separata. Holorarar si sfasciò quando il Profondo Shanatar alla fine si disgregò dopo le Guerre Fratricide.

Per alcuni secoli Holorarar è stato governato da varie tribù di hobgoblin e di altri goblinoidi. Dozzine di tribù, di cui ognuna conta migliaia di hobgoblin combattenti, si scontrano continuamente l'una con l'altra nelle profondità di questo regno. Di tanto in tanto, un capitano potente riesce a unire i goblinoidi per breve tempo con la promessa di saccheggiare le vicine terre di superficie del Tethyr e del Calimshan, ma queste alleanze non durano mai molto a lungo.

Iltkazar

L'unico regno sopravvissuto del Profondo Shanatar, questo reame è ora poco più di una singola città. Iltkazar è descritto in dettaglio in una voce specifica in questo capitolo.

Korolnor

Ubicato nella parte più bassa del Sottosuolo Superiore (quasi a livello del Sottosuolo Intermedio), Korolnor rimane principalmente intatto, anche se adesso è occupato da troll che fanno riferimento all'area chiamandola il Regno Immortale di Stommheim. Il loro capo, Ursummnogh l'Invincibile (barbaro 10 troll CM), collabora con un pugno di derro taciturni che affermano di incanalare Diinkarazan attraverso il loro sapiente capo, Kursh Brokenhorn (stregone 8 derro CM).

Diinkarazan è un oscuro dio derro della follia che, secondo la leggenda, fu intrappolato dal dio illithid Ilsensine. Sembra improbabile che Kursh possa realmente essere in contatto con il dio derro, ma non c'è alcuna altra spiegazione valida perché un sapiente derro si debba alleare con un reame di troll per assalire ripetutamente le comunità illithid.

Stranamente, il derro non domina questa alleanza mentalmente. Ma piuttosto, Kursh e Ursummnogh compiono un gioco costante di manipolazione. In cambio dell'aiuto di Stommheim nell'uccidere i mind flayer, il derro aiuta i troll a espandersi e a difendere il loro territorio.

Sondarr

L'ultimo clan di Sondarr, il Clan Ghlamrin, continua a vivacchiare in un piccolo paese chiamato Morndivver, che si trova piuttosto vicino alla superficie. Arduke Obar Ghalmrin (guerriero 12 nano degli scudi LN) governa sull'ultimo clan di Sondarr con un protezionismo che rasenta la paranoia. Invia carovane mercantili a Zazesspur su base trimestrale e sporadicamente commercia con altre città vicine occupate dagli umani nel Tethyr. Ghlamrin si sta lentamente scaldando all'idea di un'ulteriore interazione con la superficie, ma qualsiasi mossa improvvisa e inaspettata potrebbe farlo di nuovo tirare indietro.

Sondarr è anche la casa di diversi villaggi di svirfneblin, che si sono insediati nell'area nei lunghi secoli dalla caduta del regno nanico. Gli gnomi delle profondità abitano nelle caverne di Sondarr più profonde, dove lavorano nelle vecchie miniere e ripuliscono dall'immondizia umanoide malvagia. Tuttavia sono scarsi di numero, e hanno pensato di chiedere aiuto con il processo di pulizia.

Torglor

Il più profondo dei sottoregni si trova nel Sottosuolo Intermedio, sotto le Montagne Innevate. I nani che vivono qui combatterono molto spesso e generalmente con successo contro i mind flayer provenienti da Oryndoll. I nani qui avevano un arsenale di conoscenze ed equipaggiamento anti-illithid decisamente insolito, di cui molto rimane ancora nelle volte abbandonate del regno.

Nelle poche ultime decadi, una comunità di githyanki è andata ad abitare nella città capitale di Torglor. Le loro attuali macchinazioni sono descritte in dettaglio nella descrizione di Gatchorof.

Ultoksamrin

Sotto le Montagne del Cammino nel Calimshan, Ultoksamrin era il più ricco e più importante sottoregno del Profondo Shanatar nell'epoca di maggior prosperità. Il regno da allora è stato modellato da tutti i tipi di abitanti del Sottosuolo che ancora litigano per il possesso dei suoi tunnel.

I più vittoriosi di questi invasori sono alcuni drow eretici seguaci di Vhaeraun. Questi piccoli clan drow si sono insediati in un gruppo di fortezze difendibili intorno alla vecchia capitale nanica. Il loro capo, Vokkrzyr Rualfren (chierico 19 di Vhaeraun drow CM) mantiene un'offerta permanente agli elfi di superficie, invitandoli a fargli visita e a godere della sua ospitalità nel precedente reame nanico. Infatti, è alla ricerca di gruppi interessati che potrebbero acconsentire ad aiutarlo a infliggere un colpo crudele ai drow di Guallidurth adoratori di Lolth. L'offerta di Vokkrzyr è ampiamente conosciuta in tutte le caverne del Vecchio Shanatar, anche se non si sa di alcun elfo di superficie che lo abbia veramente preso in considerazione.

Xothaerin

Le estensioni settentrionali di questo regno, che si trova sotto i Picchi delle Nuvole di Amn, sono sede di tribù sparse di fomorian e altri mostri. I tunnel e le caverne meridionali, che sono ubicati sotto le Montagne Piccoli Denti di Amn, sono stati conquistati da un aggressivo nido di scorpioidi provenienti da Maztica. (Oaxaptupa, un nuovo reame, è descritto in dettaglio in questo capitolo.) Gli scorpioidi attualmente sono impegnati a esplorare e colonizzare il resto del reame, anche se comunità sparpagliate di troll, giganti, elementali del fuoco e salamandre, così come il cosiddetto Impero Sythillisian, hanno finora resistito con successo ai saccheggi degli scorpioidi.

Reeshov

(Inferiore, Oscuro Nord)

Questa comunità di grimlock è tanto una fortezza quanto un paese, e i suoi occupanti si credono perennemente minacciati da nemici terribili. Dopo aver distrutto i loro aguzzini mind flayer, i fondatori del paese giurarono che né loro né i loro figli sarebbero mai più stati schiavi. Gli abitanti di Reeshov si aggrappano ancora alla loro libertà non solo con ferocia, ma anche con una scaltrezza normalmente inusuale nei grimlock.

Reeshov (piccolo paese): Convenzionale; AL N; Limite di 800 mo; Risorse 73.520 mo; Popolazione 1.838; Mista (grimlock 79%, quaggoth 15%, lucertoloidi 4%, trogloditi 2%).

Autorità: Grenel Throatbiter (barbaro 12 grimlock N), capitano del paese.

Personaggi importanti: Shepsurletts (ranger 7 lucertoloide CN), capo della fazione dei lucertoloidi; Zlurpunvt (scavatore N), amico e alleato del paese; Churt Trapsetter (ladra 8 grimlock femmina N), capo dei fabbricanti di trappole.

Circa 18 km sotto le Colline del Serpente, la fortezza dei grimlock di Reeshov raddoppia come paese. Questi grimlock non intendono essere tenuti prigionieri da nessuno né da niente, e hanno le teste degli illithid sulle picche per provarlo. Una cultura di paranoia e malignità nei confronti degli esterni caratterizza questa comunità.

Il paese è situato in una spaziosa caverna circolare alta solo 6 metri, l'acqua è fornita da un fiume che cade dritto da un foro nel centro del soffitto. Una rete di acquedotti poi porta l'acqua al di sopra a varie strutture di immagazzinamento in tutta la comunità, e l'eccesso trabocca in un bagno comune poco profondo nel centro del paese. Gli edifici sono costruiti con grandi lastre di pietra appoggiate l'una contro l'altra, o contro pali di sostegno. I soffitti sono rari, ma la bassa caverna fornisce una copertura sufficiente.

I tunnel intorno al paese sono pieni di trappole a una distanza di 375 metri, e incisioni a bassorilievo di grimlock che trafiggono con le lance gli illithid proni segnano il bordo della zona dotata di trappole. All'interno dell'area segnata è presente uno sconcertante numero di botole, trappole a spuntoni e trappole a crollo. Gli abitanti che si allontanano dal paese memorizzano la zona per poter poi tornare sani e salvi, ma chiunque altro voglia entrare passa ore a cercare e disarmare trappole.

Reeshov non ha dei cancelli, ma ha strette mura dal pavimento al soffitto che si avvolgono l'una sull'altra. Chiunque entri deve infilarsi attraverso questo "dedalo" serpentino. Durante gli assalti, i grimlock coprono il pavimento del dedalo di olio e lo incendiano.

La gente di Reeshov vede i visitatori come una minaccia. Gli abitanti incontrano gli stranieri e i mercanti fuori dalla zona dotata di trappole, ma solo qualcuno che abbia prestato un grande servizio al paese può essere invitato all'interno. I mind flayer hanno tentato di infiltrarsi in città usando degli schiavi dominati, quindi gli abitanti sono diffidenti verso chiunque non conoscano.

I nuovi abitanti sono in prova per almeno due generazioni. Tutti i grimlock e quasi tutti i quaggoth che vivono qui sono cittadini fidati con famiglie vecchie di parecchie generazioni, e si mischiano abbastanza bene. I lucertoloidi sono diventati parte della città solo da due generazioni e i trogloditi solo da una. A queste creature è permesso vivere qui, ma sono ancora viste come stranieri che potrebbero risultare spie o traditori. Anche così, i rettili riescono a mantenersi e a guadagnare il riluttante rispetto dei grimlock. La sopravvivenza è fondamentale nella società dei lucertoloidi e alcune delle più efficaci (e orribilmente pragmatiche) tattiche di sopravvivenza derivano dalla loro saggezza tribale. I trogloditi, anche se malvagi, sfruttano la loro magia clericale a beneficio dell'intero paese.

Il principale contributo dei lucertoloidi alla difesa del paese è il concetto di spendibilità di un individuo. Il mantenimento della sicurezza del paese può essere assicurato abbandonando alcuni membri, anche se farlo implica tradirli o mentire loro. Inoltre, l'esercito del paese (la maggior parte dei suoi maschi forti e molte delle femmine) è preparato a eseguire spedizioni suicide in difesa della città. Gli abitanti di Reeshov non disdegnano l'idea di scambiare una delle loro vite per due o più delle vite dei loro nemici. Shepsurletts in origine introdusse questa idea nell'interesse di preservare più lucertoloidi, e finora il piano ha funzionato. Dozzine di grimlock sono stati sacrificati a varie minacce senza perdere un singolo lucertoloide.

Throatbiter ordina la lealtà dei grimlock e dei quaggoth, ma deve procedere con una certa cautela con i cittadini rettili del paese. Il capitano usa promesse di ricchezza, cibo o privilegi

Trappole della città di Reeshov

La maggior parte delle trappole intorno e all'interno della città sono meccaniche piuttosto che magiche. Questa predominanza di trappole meccaniche è solo parzialmente dovuta al fatto che il paese ha pochi incantatori. La ragione principale è che i grimlock credono che le trappole magiche possano essere dissolte da lontano, ma le trappole non magiche costringono i nemici a disarmarle entro la portata di altre trappole. Le trappole all'interno della città comprendono le seguenti.

Edifici collassanti: All'incirca il 40% degli edifici in città sono attrezzati per crollare quando all'interno viene mossa una pietra pesante. Dopo aver subito i danni iniziali, le vittime sono immobilizzate e possono continuare a subire danni, come delineato in "Crolli e cedimenti" nella *Guida del Dungeon Master*.

Crollo dell'edificio: GS 6; meccanica; attivatore di posizione; ripristino manuale; Riflessi CD 15 dimezza; pietra in caduta (8d6, schiacciamento); Cercare (CD 15); Disattivare Congegni (CD 20).

Fosse: Queste trappole a fossa con spuntoni appena all'interno del dedalo generalmente sono coperte con grate di metallo. Ogni volta che i grimlock sentono una trappola scattare nella zona dotata di trappole, immediatamente rimuovono le grate.

Trappola a fossa con spuntoni (profonda 6 m): GS 2; meccanica; attivatore di posizione; irripristinabile; Riflessi CD 22 evita; profondità 6 m (2d6, caduta), Att +10 in mischia (1d6 spuntoni per 1d4+2 danni per ogni colpo riuscito); Cercare (CD 13); Disattivare Congegni (CD 20).

Dardi avvelenati: Questa trappola sensibile alle vibrazioni è posizionata accanto a una macchia di boleti stridenti vicino al soffitto del tunnel vicino al dedalo. Quando la luce o il movimento attiva i funghi, le vibrazioni prodotte dallo stridio attiva i dardi, che successivamente riempiono il tunnel con una pioggia di spuntoni dalla punta avvelenata.

Trappola a dardi avvelenati: GS 6; Att +15 a distanza (2d6 più veleno, dardi); bersagli multipli (tutti entro 3 m); veleno (Temp CD 18 nega, 1d6 Des/1d6 Des); Cercare (CD 26); Disattivare Congegni (CD 25).

Luci fungine: Il soffitto della caverna è coperto con funghi luminosi sensibili al tatto. Quando disturbati, i funghi scintillano vivacemente per 10 minuti, creando un effetto equivalente a quello di un incantesimo *luce diurna*, poi si spengono. I grimlock tengono lunghi pali posizionati in vari punti della città che possono usare per sfregare i funghi in caso di attacco da parte di creature sensibili alla luce.

speciali per rendere soddisfatti i capi dei lucertoloidi e dei trogloditi. Di recente, ha stretto un'alleanza con uno scavatore di nome Zlurpunvt. In cambio del suo aiuto occasionale, gli abitanti di Reeshov lo nutrono con qualsiasi moneta o gemma trovino. L'economia del paese funziona col baratto, ma Throatbiter incoraggia i cittadini ad acquisire monete allo scopo di rendere felice Zlurpunvt.

La schiavitù non è solo illegale a Reeshov, ma è un delitto capitale. Chiunque porti qui degli schiavi viene trucidato immediatamente. Agli schiavi appena liberati sono offerte scorte d'acqua e di cibo per parecchi giorni e indicazioni per qualsiasi posto in cui desiderino andare. Gli schiavi liberati irrazionali o violenti vengono uccisi come forma di misericordia.

Breve storia

L'avamposto dei mind flayer noto come Suruptik era una minaccia crescente per altre comunità del Sottosuolo nell'Oscuro Nord. Fino al 1099 CV era sempre stato tranquillo, ma da quell'anno Suruptik decise di espandere la propria popolazione di schiavi di quaggoth e grimlock con una mossa che molti interpretarono come preparazione alla guerra.

Effettivamente si verificò una guerra, ma non fu del tipo che gli illithid si aspettavano. La Guerra delle Catene Spezzate (come la chiamano i grimlock) fu una rivolta in cui gli schiavi di Suruptik sconfissero i loro padroni. In un'impressionante dimostrazione di barbarie devastante, divorarono tutti gli illithid e bruciarono tutto quello che poteva bruciare. Poi ricominciarono da capo.

Gli ultimi 270 anni sono stati una battaglia quasi costante per la sopravvivenza per i grimlock sopravvissuti e per i loro discendenti. Ondate di mind flayer, aboleth, derro e drow hanno tentato di catturare gli abitanti di Reeshov come schiavi o servitori, ma i residenti hanno respinto ogni tentativo. Negli ultimi dieci anni sono perfino riusciti ad ampliare i loro terreni di caccia e diventare più forti.

I lucertoloidi e i trogloditi si sono aggiunti alla popolazione del paese circa cinquant'anni fa, quando un assalto di schiavi dei mind flayer è stato respinto dopo che i grimlock avevano ucciso i mind flayer che li controllavano. La cattiveria dei lucertoloidi e trogloditi appena liberati nell'infierire sui resti dei loro aguzzini ricordò ai grimlock la loro storia.

Luoghi importanti

Siccome gli assalti al paese spesso finiscono all'interno di Reeshov, il paese stesso contiene moltissime trappole per respingere gli invasori. Gli abitanti considerano le loro case parte del campo di battaglia, e vivere in mezzo a trappole letali è normale. Inoltre, in ogni casa alle pareti sono appese delle lance, e all'esterno degli edifici a portata di mano sono montate armi ad asta, in modo tale che chiunque possa combattere in qualsiasi momento.

I luoghi importanti del paese includono i seguenti.

Bagno comune

Sebbene gli acquedotti portino l'acqua alle polle nei vicinati di tutto Reeshov, la più grande raccolta d'acqua è quella che trabocca dagli acquedotti nel centro del paese. Il bagno della comunità è il centro sociale del paese. I custodi di famiglia portano qui i bambini e la biancheria sporca regolarmente. Throatbiter si incontra qui con il suo consiglio di guerra, e i trogloditi compiono le loro cerimonie religiose in un'umida caverna sotto la polla.

Bottega delle trappole

Una sorprendente varietà di attrezzi e materiali robusti è sparsa in questo laboratorio a una stanza. In mezzo ai materiali vi sono dozzine di molle, parecchie spire di filo metallico e un'impressionante selezione di veleni. Grimlock e quaggoth lavorano insieme alla creazione e alla riparazione di trappole, e i loro sforzi mantengono in perfetto ordine tutte le trappole dentro e attorno alla città.

Rifugio dei manti assassini

(Inferiore, Terre Oscure)

Questa comunità occupa una grande caverna dalla forma irregolare alta più di 60 metri nel punto più alto e ampia 150 metri nel punto più largo. Stalattiti e stalagmiti si allungano le une verso le altre, con una rara colonna che indica l'unione. Le aree intorno a queste caratteristiche naturali sono state scavate dal lavoro degli schiavi per creare volte per riunioni e aree personali per i manti assassini. I duri angoli comuni nelle costruzioni umanoidi sono assenti; le stanze in questo complesso sono aperte sui lati e modellate per seguire le formazioni naturali. Il Rifugio dei Manti Assassini non ha scale.

I manti assassini tendono a riunirsi in città-caverne come il Rifugio dei Manti Assassini in tutto il Sottosuolo Inferiore, e qui si possono trovare all'incirca duecento di queste creature in qualsiasi momento. Pochi umanoidi possono anche solo provare a indovinare perché i manti assassini cercano la compagnia dei loro simili, ma in effetti sono creature molto socievoli. In grandi comunità, formano strane combriccole fluide che girano tutto intorno corteggiando, comunicando con manti assassini dalle stesse inclinazioni e costituendo gerarchie a caste. I manti assassini popolari sono quelli più grandi del normale, hanno una colorazione più scura o che esibiscono altre caratteristiche fisiche superlative. È interessante notare che anche i manti assassini ottengono un certo status tra i loro simili tenendo degli animali da compagnia come i mantiscuri o gli ascosi.

Il Rifugio dei Manti Assassini non è un posto da visitare per gli umanoidi. Qualunque non manto assassino che entra nell'area è una preda, pura e semplice. I manti assassini accorrono in massa per attaccare gli intrusi e combattere con un'ira frenetica abbastanza insolita per la loro specie.

Una piccola area di rovine raggruppate sul pavimento della caverna vicino alla parete meridionale indica i resti dell'accampamento degli schiavi. I manti assassini mangiarono l'ultimo dei loro costruttori molto tempo fa, poco dopo che la loro città era stata completata. Ora ricoperte di funghi fosforescenti, le rovine ricordano silenziosamente ai molti non manti assassini chi visse e morì creando la bizzarra meraviglia del Rifugio dei Manti Assassini.

Bringlor Noroth, la città delle ombre volanti

(Superiore, Vecchio Shanatar)

Posizionata sotto le Montagne del Cammino in Calisham e all'interno del Dirupo di Dhalnadar, questa comunità di manti

assassini è una città solo nel senso più liberale della parola. È comunque la comunità di manti assassini meglio conosciuta di Faerûn e la più grande al di fuori del Sottosuolo Inferiore.

Rringlor Noroth (grande paese): Mostruoso (Magico); AL CM; Limite di 0 mo; Risorse 0 mo; Popolazione 3.921; Isolata (manti assassini 99%, grandi manti assassini 1%).

Autorità: Conclave del Globo d'Ombra, un gruppo di 12 grandi manti assassini; l'Emissario (grande manto assassino mezzo-immondo avanzato con 20 DV CM), un'entità d'ombra che appare per avvertire o consigliare i grandi manti assassini della città.

Personaggi importanti: Saibh yi Saelmur (mago 8/adepto d'ombra 3 umano CN), un saggio che studia la natura della materia d'ombra.

Caste: I manti assassini di Rringlor Noroth sono divisi in quattro caste maggiori: i Cacciatori del Dirupo, che cacciano nel vicino Sottosuolo in cerca di prede; i Cacciatori d'Ombra, che cacciano sul Piano delle Ombre; i Manti del Globo, che mantengono la struttura di materia d'ombra della città; e i Tessitori d'Ombra, che creano oggetti dalla materia d'ombra grezza. I Cacciatori del Dirupo, che contano circa 1.500 individui, servono come guardie cittadine.



Attacco dei manti assassini

I manti assassini di Rringlor Noroth trascorrono molto del loro tempo gemendo continuamente e volando in grandi orbite calanti intorno a un ponte di pietra d'ombra, una sostanza di roccia e ombra formata dove il Piano Materiale e il Piano delle Ombre coesistono. Questo ponte di pietra d'ombra, chiamato l'Arcata d'Ombra, è lungo circa 375 metri e largo e profondo 30 metri. Le centinaia di stanze scavate nella sua lunghezza costituiscono la città di Rringlor Noroth.

La porzione d'ombra del ponte è mantenuta dai gemiti continui che lo rendono semisolido sul Piano Materiale. Questi gemiti, che possono essere uditi per chilometri in tutto il Sottosuolo, possono essere sconvolgenti per quanti non ci sono abituati.

L'ingresso alla città è una serie di crepe e piatti passaggi non più larghi di 10 cm all'interno dell'Arcata d'Ombra. I manti assassini si staccano dalla massa circolante a intervalli casuali e incuneano i loro corpi nelle crepe per strisciare in città. Le stanze all'interno del ponte hanno soffitti semisferici e pavimenti dentellati pieni di affilate protrusioni irregolari. Con un'eccezione (la Sfera del Globo d'Ombra), le stanze variano solo di dimensioni.

I manti assassini possono evocare oggetti d'ombra a volontà all'interno della città. Quando ottengono un oggetto, gemono verso di esso per periodi variabili, e poi lo dissolvono oppure lo depositano sul pavimento della stanza. A volte, i manti assassini semplicemente giacciono sul soffitto e fissano il pavimento per ore; altre volte, si allontanano dall'orbita per cacciare e ritornare con del cibo.

Una manciata di saggi ha tentato di studiare i manti assassini, ma nessuno così in profondità né con tanta determinazione quanto Saibh yi Saelmur (mago 8/adepto d'ombra 3 umano CN), un mago proveniente da Calimshan che sogna l'immortalità come creatura d'ombra vivente. Saibh vive nel Dirupo di Dhalnadar in mezzo ai manti assassini al meglio delle sue possibilità. Tenta di scandagliare le loro menti caotiche e aliene e in realtà riesce a parlare con alcuni di essi. Saibh non è pazzo, ma è immerso nella mentalità dei manti assassini così profondamente che non può ritornare facilmente né portare avanti una conversazione coerente in Comune o Sottocomune.

La terminologia che circonda le caste dei manti assassini è la specialità di Saibh, e anche lui ammette che la parola "casta" è un'approssimazione imperfetta. Ogni manto assassino trascorre un po' di tempo compiendo tutti i vari lavori, ma certi manti assassini sembrano specializzarsi. La casta dei Cacciatori del Dirupo caccia per trovare cibo sul Piano Materiale nei tunnel adiacenti al Dirupo di Dhalnadar e sotto nel Lago delle Nebbie Radiose. La casta dei Cacciatori d'Ombra caccia nel Piano delle Ombre e ritorna con creature d'ombra da mangiare. La casta dei Manti del Globo orbita continuamente intorno all'Arcata d'Ombra, gemendo. La casta dei Tessitori d'Ombra lavora la materia d'ombra grezza in forme adatte all'uso da parte di umanoidi fuori da Rringlor Noroth. I manti assassini di solito li commerciano in cambio di cibo, ma ogni tanto accettano oggetti strani che riportano indietro sul Piano delle Ombre per scopi sconosciuti.

Gli oggetti di materia d'ombra generalmente si dissolvono entro dieci giorni fuori da Rringlor Noroth, ma secondo Saibh i manti assassini possono creare oggetti che durano più a lungo se investono periodi di tempo appropriati nella loro fabbricazione. Gli oggetti fatti di materia d'ombra non hanno peso. Un'arma fatta con la materia d'ombra di Rringlor Noroth funziona come se avesse le capacità di energia luminosa e di tocco fantasma, con l'eccezione che crea oscurità invece che luce in un raggio di 6 metri.

Saibh inoltre racconta di una creatura d'ombra che chiama l'Emissario, che appare all'incirca ogni sei mesi. I grandi manti assassini conferiscono con l'Emissario, ma i manti assassini comuni agiscono come se non fossero a conoscenza

Illustrazione di Jim Pavelec

della sua esistenza. Saibh immagina che l'Emissario sia un qualche legame con il Piano delle Ombre, ma nessun manto assassino vuole parlarne.

Breve storia

La saggezza comune dice che i manti assassini siano presenti nel Sottosuolo solo dagli ultimi pochi secoli, ma racconti nanici della scoperta del Dirupo riferiscono che Rringlor Noroth esisteva già oltre 10.000 anni fa. Questa contraddizione porta i saggi a ipotizzare che la città esista al di fuori del tempo.

Luoghi importanti

Rringlor Noroth non è una città che i viaggiatori del Sottosuolo visitano normalmente. A parte la semplice inospitalità della struttura della città, non offre alcuna bottega, taverna o anche caratteristica riconoscibile. In rare occasioni, un individuo estremamente curioso osserva la laboriosità interna della città in forma eterea ma trova ben poco da riferire. Più spesso, i visitatori giungono per commerciare con i manti assassini oggetti e armi di materia d'ombra. Tuttavia, praticamente non è necessario entrare in città per transazioni di questo tipo, le quali di solito si verificano all'esterno.

Sfera del Globo d'Ombra

La sola stanza di Rringlor Noroth che è sostanzialmente diversa dal resto della città è la Sfera del Globo d'Ombra: una stanza perfettamente sferica nel centro dell'Arcata d'Ombra. I dodici grandi manti assassini che hanno potere si riuniscono qui a intervalli irregolari per formare un Conclave di Ombre. A questi incontri, formano un globo d'ombra (una strana fusione delle loro menti e delle loro forme fisiche) per prendere le decisioni per la città.

Area circostante

L'area intorno alla Città delle Ombre Volanti è spesso più interessante per gli avventurieri della città stessa.

Dirupo di Dhalnadar

Questo enorme baratro prese nome dal nano dorato che per primo lo scoprì quando il reame nanico del Profondo Shanatar si spinse fino a quest'area millenni fa. Più di 750 metri nel suo punto più largo, il dirupo è profondo 3 km e lungo 375 km. L'acqua scende lungo le sue pareti in centinaia di cascate, e questo flusso fornisce sostentamento a ogni tipo di vita vegetale e animale lungo il suo percorso. Sul fondo, l'acqua si trasforma in una nebbiolina fine, che si raccoglie nel sottostante Lago delle Nebbie Radiose.

Centinaia o migliaia di tunnel si aprono sul Dirupo di Dhalnadar, ma solo due ponti lo attraversano: l'Arcata d'Ombra e l'Arcata di Dhalnadar, che fu costruita dai nani del Profondo Shanatar. Attraversare l'Arcata d'Ombra può essere pericoloso; a volte i manti assassini attaccano, a volte no. Il ponte è anche soggetto a diventare immateriale in alcuni punti senza preavviso.

L'Arcata di Dhalnadar, più in basso di circa 1,5 km e più a ovest di circa 18 km, è un'arcata di pietra larga 15 metri. Sul lato meridionale, si apre in una stanza spaziosa che i nani chiamano Sala Asciasplendente. Questa stanza un tempo era la sala del trono per il Profondo Shanatar, il grande reame composto da tutti i regni di Shanatar, ma che ora è la tana di Dheubpurcwenpyl, che è anche conosciuto come Malla Harl Valsharess (grande dragone delle profondità CM). Il drago delle profondità e i manti assassini sono rivali feroci per le prede nei tunnel circostanti, ma un assalto di una delle due fazioni contro l'altra produrrebbe al massimo una vittoria di pirro, quindi il drago e i manti assassini continuano a vivere in una tregua inquieta.

Coloro che attraversano regolarmente il Dirupo di Dhalnadar preferiscono usare un *portale* o un metodo di trasporto volante piuttosto che attraversare uno dei due ponti.

Lago delle Nebbie Radiose

Questo enorme lago naturale di forma ovale si trova nel Sottosuolo Intermedio, direttamente sotto il Dirupo di Dhalnadar. Occupa una spaventosa volta lunga 450 km e larga 300 km, sebbene il soffitto sia generalmente a meno di 60 metri sopra l'acqua, e il lago sia raramente più profondo di 45 metri. Numerose colonne formano isole circondate da scogliere in tutto il lago, creando arcipelaghi labirintici che rivaleggiano con tutti quelli che si trovano nel mondo di superficie.

Il Lago delle Nebbie Radiose prende il suo nome dalla luminescenza blu del corallo che cresce qui, che proietta una luce blu scura sulle nebbie soprastanti. Molte piccole creature acquatiche vivono nel lago, insieme con alcune molto grandi. Una città di ixzan (una sinistra razza di creature acquatiche intelligenti e simili alle mante) chiamata Malydren rivendica il lago come suo territorio, e nient'altro qui contesta il dominio di queste creature.

Rrinnoroth, paese fantasma nanico

(Superiore, Vecchio Shanatar)
Questa roccaforte abbandonata di nani degli scudi è un paese fantasma. Si trova alla sommità di un lungo passaggio inclinato che porta in basso fino a Drakkalor, una delle vecchie città del Profondo Shanatar. Ogni oggetto di valore è stato portato via dalla città dal suo unico occupante, Charvekannathor lo Scarlatto, un drago rosso antico. Più strati di interdizioni circondano la spaziosa città-tana di Charvekannathor, e altre ancora proteggono la sua volta personale, dove ora riposa tutto il tesoro trafugato. Alcune di queste interdizioni sono esplosive e dannose, ma molte sono trappole con *teletrasporto* che confondono oppure effetti di *paura*. La città stessa è priva di vita in modo quasi soprannaturale.

Charvekannathor non vuole nessuno vicino al suo tesoro. Piuttosto che attirare l'attenzione su di esso cacciando nei tunnel vicini, il drago caccia in superficie a una distanza di più di 150 km, percorrendo una strada sinuosa attraverso il Sottosuolo per arrivare fin là. Chiunque tenti di seguirlo mentre torna alla sua tana deve passare vicino a insediamenti di troll, giganti e sinistri, oltre che attraverso caverne note per essere popolate da thoqqua molto grandi.

Sloopdilmonpolop, città delle polle

(Intermedio, Vecchio Shanatar)
Una città sacra per i kuo-toa di tutto il Sottosuolo, Sloopdilmonpolop è il centro della vita religiosa per gli adoratori della dea Blipdoolpoolp. Le polle della città sono rifornite di acqua

dolce (anche se a volte salmastra) da due sorgenti. Illuminati da coralli e pesci luminescenti, i soffitti riflettono una soprannaturale luce acquosa.

Sloopdilmonpolop (piccola città): Mostruoso (Magico); AL CN; Limite di 25.000 mo; Risorse 13.596.250 mo; Popolazione 8.339 liberi; Isolata (kuo-toa 92%, drow 5%, duergar 2%, slyth 1%); 2.538 schiavi (troglodíti 69%, kuo-toa 29%, goblin 2%).

Autorità: Re-sacerdote Va-Pool-gol Dagagoorg (ladro 5/chierico 13 di Blipdoolpoolp kuo-toa CM); Cephalopolop (maga 14 kraken femmina NM).

Personaggi importanti: Oorg-Pool-goop Viboolkugoorg (ladro 6/chierico 9 di Blipdoolpoolp kuo-toa NM), Sacerdote-duca del commercio; Oorg-Pool-goop Gibupgagool (ladro 7/chierico 9 di Blipdoolpoolp kuo-toa CN), Sacerdote-duca della guerra; Kurplarhagoon (monaco 13 kuo-toa LM), Sovrintendente Capo; Villezzenet Magry'Tzornyl (ladra 5/stregona 6 drow femmina NM), signora drow del commercio.

Situata a circa 12 km più in basso di Baia del Drago di Fuoco, appena fuori dalla costa di Tethyr, Sloopdilmonpolop è la più grande città kuo-toa del Sottosuolo. I kuo-toa pellegrini viaggiano fino a qui da molte parti diverse di Faerûn per venerare la Madre del Mare, Blipdoolpoolp, al suo santuario nel centro della città. Sloopdilmonpolop si trova ad un propizio crocevia di tunnel nel Sottosuolo Intermedio, dove viaggiano molte carovane di mercanti.

La città sembra vuota. Anche se ben servita, ha ovviamente visto giorni di maggiore occupazione. Durante i periodi di inattività, lo sciabordio dell'acqua risuona in modo consistente. Forse per questo motivo, ai visitatori è concesso di gironzolare liberamente nell'anello più esterno, praticamente ignorati dagli abitanti kuo-toa. Le guardie sovrintendenti permettono solo ai kuo-toa di spostarsi più all'interno della città, dove i templi attivi ospitano quotidianamente servizi religiosi.

L'abbondanza d'acqua di Sloopdilmonpolop e la completa disattenzione dei kuo-toa a proteggere quella risorsa attraggono viaggiatori e mercanti di ogni tipo. Cinque diverse compagnie commerciali mantengono sedi semipermanenti all'interno o nelle vicinanze della città, e la loro presenza aumenta considerevolmente la quantità di ricchezze disponibili. I drow controllano la maggior parte del commercio qui sotto l'occhio accorto di Villezzenet, ma anche le compagnie commerciali duergar fanno visite regolari.

Il re-sacerdote Dagagoorg è lucido ma selvaggiamente folle. Trascorre molto del suo tempo discutendo di questioni di una certa importanza con le voci nella sua testa e di tanto in tanto impone ordini incomprensibili ai suoi sottoposti. La sua malattia è il risultato del contatto con le acque presenti, che hanno un effetto mentalmente destabilizzante su certi kuo-toa. (Questo effetto di solito viene visto come un segno di divinità.) Tuttavia, viene reso peggiore da Cephalopolop, una kraken che vive in una profonda polla molto larga sotto la città. La kraken comunica con il re-sacerdote telepaticamente, aggiungendosi alle voci che egli già sente nella sua testa. A volte la kraken parla anche come Blipdoolpoolp. Per quanto riguarda Cephalopolop, Dagagoorg è il perfetto burattino da usare per ottenere quello che vuole, siccome può dare ordini con un'impunità che altrimenti sembrerebbe una follia insondabile.

Un esercito permanente di rispettabili proporzioni protegge la città da qualsiasi minaccia irragionevole e previene l'ostilità attiva nell'anello più esterno della città. Molti abitanti intelligenti del Sottosuolo Intermedio apprezzano il valore di Sloopdilmonpolop come zona neutrale, quindi non infastidiscono i kuo-toa. I pochi che non rispettano la sovranità della città (in particolare gi scorpioidi di Oaxaptupan) scoprono rapidamente che i kuo-toa di Sloopdilmonpolop hanno dimenticato le loro tradizioni marziali.

La schiavitù è comune in città e i kuo-toa qui non hanno problemi a schiavizzare quelli della loro specie per debiti o punizione. I troglodíti sono gli attuali schiavi preferiti, in seguito a una riuscita razzia di alcuni anni fa guidata da Oorg-Pool-goop Gibupgagool stesso.

Breve storia

Più di quattromila anni fa, il profeta kuo-toa Sloopdilmonpol fondò la città che porta il suo nome come centro di venerazione della sua amata dea. Una nobile stirpe di re-sacerdoti (molti di essi piuttosto matti) lo seguì, costruendo un regno di kuo-toa che prosperò nelle caverne per chilometri intorno al tempio centrale. Numerose altre città e paesi di kuo-toa sorsero in altre posizioni, ma i loro abitanti ritornavano comunque alla Città delle Polle ogni pochi anni per rendere omaggio alla dea.

Alla fine, i kuo-toa divennero abbastanza potenti da attrarre l'attenzione dei nani del Profondo Shanatar, che si trovavano sopra di loro. I nani di Xothaerin e Sondarr alla fine respinsero le incursioni dei kuo-toa nel loro territorio, esaurendo l'esercito kuo-toa e costringendolo a ritornare a Sloopdilmonpolop. La popolazione della città non è mai più tornata ai numeri che aveva raggiunto durante quest'era, ma la sua importanza religiosa non è mai vacillata.

Luoghi importanti

La Città delle Polle è una serie di caverne spaccate in tre anelli che sono state lavorate per sembrare naturali sulle pareti e sui soffitti. Ogni anello ha una grande polla quadrata d'acqua nel centro, circondata da un piatto pavimento di pietra. Un tempio dalla forma di uno ziggurat si erge nel centro di ogni polla. Ogni polla è collegata alle altre da tunnel sott'acqua.

Tempio della Madre del Mare

A nessuno se non ai kuo-toa è permesso anche solo di guardare il tempio centrale di Blipdoolpoolp. Questa enorme struttura è stata scavata interamente nella pietra circostante e la struttura è coronata da una statua alta 12 metri della Madre del Mare. Il pavimento intorno alla polla è a gradoni come un anfiteatro in modo da poter far sedere parecchie migliaia di kuo-toa oltre a chiunque nuoti nella polla stessa. I sacerdoti compiono cerimonie religiose qui ventiquattrore su ventiquattro. Diverse centinaia di kuo-toa sono impegnati nella venerazione in ogni momento.

All'interno del tempio, il re-sacerdote vive e compie le sue meditazioni e preghiere private alla dea. Dentro a questo tempio ci sono i tesori della città: conchiglie decorate con incisioni e intagli così delicati e dettagliati che gli occhi elfici si annebbiano quando li esaminano.

Nido del Ragno

Questa caverna fornisce cibo ai drow ma tollera sprezzantemente chiunque altro abbia del denaro. Frutti di mare pescati dalla vicina polla e preparati con molte spezie e corposi vini drow costituiscono il menu. Il proprietario, Vaskr'an Magry'Tzornyl (guerriero 3/ladro 3 drow NM) è il nipote della signora drow del commercio, ed egli lascia che quella parentela colori la propria visione della sua importanza in città.

Gli elfi di superficie che visitano questo posto possono essere qui serviti, ma i clienti drow fanno tutto ciò che è in loro potere per farli attaccare, in modo da potersi così "difendere".

sphur upra

(Intermedio, Radice della Terra)
Una città a cavallo tra il Piano Materiale e il Piano delle Ombre, la città crepuscolare di Sphur Upra è la più grande convocazione di crepuscolari in Faerûn. La sua area è crivellata di *portali* che collegano i Piani Materiale e delle Ombre.

Sphur Upra (grande città): Non standard; AL N; Limite di 40.000 mo; Risorse 40.500.000 mo; Popolazione 18.906 liberi; Mista (crepuscolari 85%, manti assassini 15%); 1.350 schiavi (grimlock 69%, goblin 25%, coboldi 6%).

Autorità: Inpri Day Xenogy (barda 13 crepuscolare femmina CN); Harpharp (bardo 14 crepuscolare CB); Featherwright Mlowen (ranger 11 crepuscolare NB), Juxxel il Superficiale (ladro 9/ombra danzante 5 crepuscolare CN); Dar-Gar-Uus Om (stregona 16 crepuscolare femmina CB).

Personaggi importanti: Whisperwretch (manto assassino con 10 DV NM), legame con i manti assassini; Lurufr Groan (guerriero 16 crepuscolare N), Capitano degli Scudi; Toom VariVul (chierica 7 di Shaundakul crepuscolare femmina CB), Alta Sacerdotessa della città; Apsal Aspa (mago 14 crepuscolare CN), noto inventore.

Compagnia degli Scudi: L'esercito di Sphur Upra è composto da circa 900 crepuscolari combattenti, guerrieri e ladri, spalleggiati da numerosi incantatori.

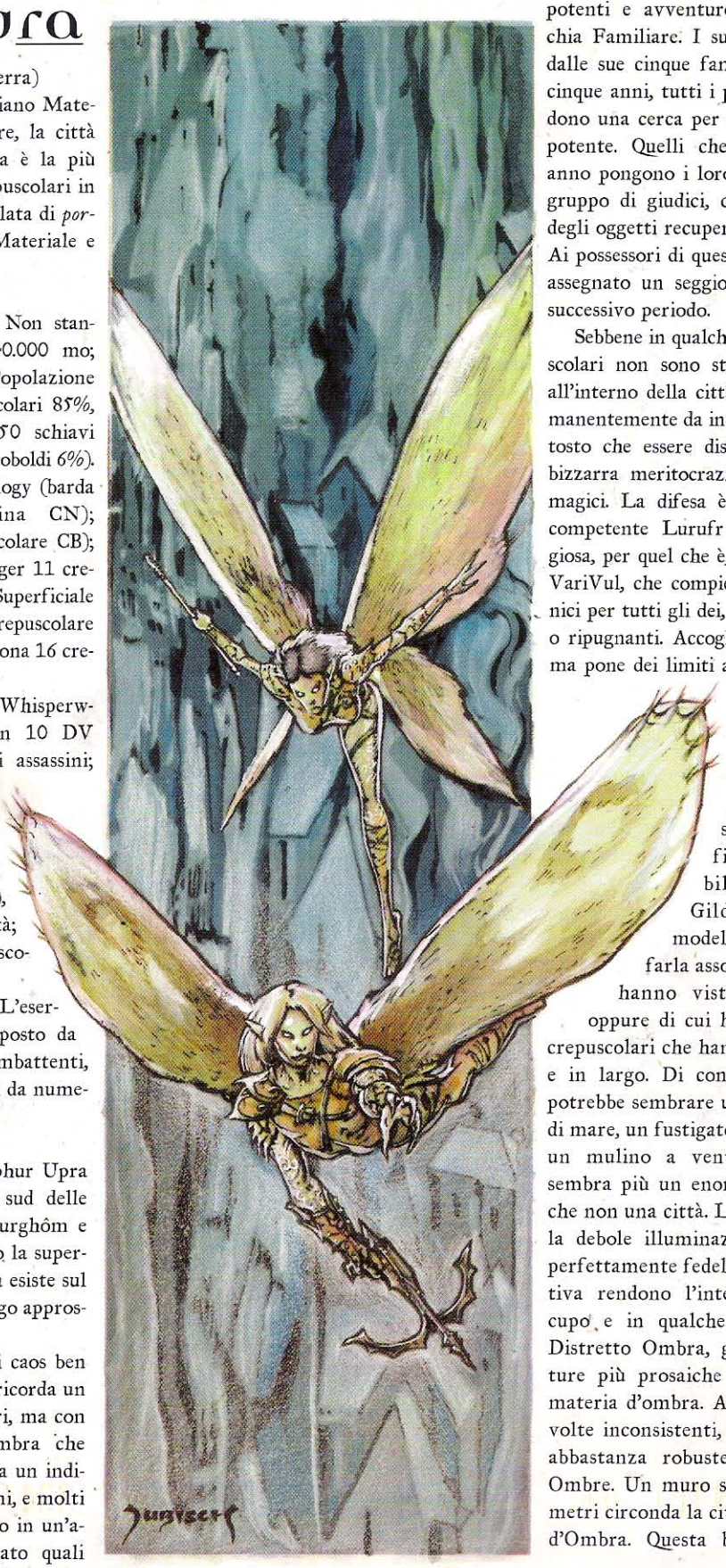
Il Distretto Materiale di Sphur Upra esiste all'incirca 15 km a sud delle Montagne di Rame, tra Murghôm e Mulhorand, e 13,5 km sotto la superficie. Il suo Distretto Ombra esiste sul Piano delle Ombre in un luogo approssimativamente coesistente.

La città è un modello di caos ben oliato che in qualche modo ricorda un tipico gruppo di avventurieri, ma con quasi 19.000 membri. Sembra che ogni crepuscolare in città sia un indipendente solutore di problemi, e molti hanno almeno qualche grado in un'abilità artistica di Artigianato quali scultura o tessitura. Praticamente ogni individuo ha un progetto per fare qualcosa di più che lavorare e vivere, e si possono trovare mentre lavorano a questi progetti a tutte le ore.

Il governo di Sphur Upra è un'oligarchia a rotazione dei potenti e avventurosi chiamata l'Oligarchia Familiare. I suoi membri sono presi dalle sue cinque famiglie fondatrici. Ogni cinque anni, tutti i partecipanti intraprendono una cerca per recuperare un oggetto potente. Quelli che ritornano entro un anno pongono i loro oggetti davanti a un gruppo di giudici, che determinano quali degli oggetti recuperati siano i più potenti. Ai possessori di questi oggetti viene quindi assegnato un seggio nell'oligarchia per il successivo periodo.

Sebbene in qualche modo caotici, i crepuscolari non sono stupidi. Molte posizioni all'interno della città sono mantenute permanentemente da individui qualificati, piuttosto che essere distribuite mediante una bizzarra meritocrazia basata sugli oggetti magici. La difesa è gestita dall'attento e competente Lurufr Groan. La vita religiosa, per quel che è, è sovrintesa da Toom VariVul, che compie servizi votivi ecumenici per tutti gli dei, perfino quelli malvagi o ripugnanti. Accoglie richieste particolari ma pone dei limiti al sacrificio di creature intelligenti.

Gli edifici nel Distretto Materiale della città sono scolpiti nella roccia in strane forme a volte fisicamente improbabili. I membri della Gilda degli Scultori modellano la pietra qui per farla assomigliare a oggetti che hanno visto mentre vagavano oppure di cui hanno sentito da altri crepuscolari che hanno viaggiato in lungo e in largo. Di conseguenza, un edificio potrebbe sembrare un fungo, un anemone di mare, un fustigatore gigantesco o anche un mulino a vento. L'intera caverna sembra più un enorme parco di sculture che non una città. La mancanza di colore, la debole illuminazione e i ricordi non perfettamente fedeli della materia soggettiva rendono l'intera cosa un abbozzo cupo e in qualche modo astratto. Nel Distretto Ombra, gli edifici sono strutture più prosaiche e squadrate fatte di materia d'ombra. Anche se indistinte e a volte inconsistenti, queste strutture sono abbastanza robuste per il Piano delle Ombre. Un muro spesso 90 cm e alto 9 metri circonda la città nella parte sul lato d'Ombra. Questa barriera fu costruita



Sphur Upra, dal Piano delle Ombre

Illustrazione di Mike Dubisch

parzialmente di roccia apprezzata per la sua durabilità, che fu importata al Piano Materiale.

Sebbene le minacce dal Sottosuolo talvolta affliggano la città, molte delle attenzioni marziali di Sphur Upra sono indirizzate a proteggere il Distretto Ombra. Ombre notturne predatrici assalgono quella sezione a intervalli casuali, e queste mostruosità sono peggiori di qualsiasi cosa che sia finora apparsa nel Sottosuolo. Di conseguenza, il Distretto Materiale spesso sembra tristemente sguarnito, e a volte lo è. Le difese statiche nel Piano Materiale consistono principalmente di piccoli fortini ben nascosti nei tunnel circostanti. Ogni volta che compare una forza attaccante, come una banda di schiavi illithid o grimlock razziatori, i crepuscolari scompaiono attraverso i *portali* verso il Piano delle Ombre, lasciandosi dietro i loro edifici vuoti.

I manti assassini in città vivono soprattutto nel Piano delle Ombre, ma cacciano per procurarsi cibo su Piano Materiale, nutrendosi di grimlock e goblin nei tunnel circostanti. Queste creature non hanno idea di dove vivano i manti assassini; molto semplicemente presumono che siano creature soprannaturali capaci di fondersi nelle ombre.

I vagabondi che provengono dall'esterno della città sono benvenuti a entrare e gironzolare tra gli edifici. Gli abitanti crepuscolari sono contenti di parlare con gli stranieri e molti tentano di coinvolgere i visitatori nei loro progetti personali senza invitarli, chiedendo loro di custodire delle cose o di fare dei favori immediatamente dopo che si sono presentati. Questa abitudine può essere stravagante o sinistra, in base a chi lo chiede.

Recentemente, i maghi all'interno della città guidati dall'inventore magico Apsal Aspa stavano compiendo esperimenti sull'espansione di Sphur Upra per includere anche altri piani. Lurufr pensa che questa pratica apra la città su troppi fronti: dopotutto, non in tutti i piani è così facile mantenere l'ordine come sul Piano Materiale. Le opinioni dell'Oligarchia Familiare sono miste. Juxxel e Dar-Gar-Uus sono decisamente a favor del progetto, mentre Inpri e Featherwright sono d'accordo con il Capitano. Harpharp, il voto altalenante, molto spesso ha difficoltà a prendere delle decisioni poiché vede entrambi i lati del problema. Come al solito, il bardo sta ora ricevendo pressioni da entrambe le fazioni e non ha idea di quale opzione scegliere.

Breve storia

Sphur Upra iniziò come comunità di crepuscolari nel -2954 CV quando cinque famiglie di crepuscolari sul Piano delle Ombre si unirono per mutua difesa. Man mano che le famiglie crescevano ed erano raggiunte da altri cittadini relativamente pacifici del Piano delle Ombre, la città si sviluppò in una entità più estesa. I crepuscolari sono decisamente caotici per natura, quindi le famiglie non tentarono di limitare la città con regole oltre quelle necessarie per la difesa comune.

La città si espanse sul Piano Materiale nel 534 CV, quando un gruppo di avventurieri provenienti da Faerûn viaggiò fino a Sphur Upra in missione diplomatica per aprire un *portale* da Mulhorand alla città. L'Oligarchia Familiare al momento si oppose alla richiesta ma fu abbastanza intrigata dall'idea di sperimentare l'apertura di *portali* che fossero meno pericolosi dal punto di vista politico. Negli ultimi duecento anni, i crepuscolari si sono lentamente diffusi nel Piano Materiale, riportando storie dello strano nuovo mondo trovato là ai loro fratelli sul Piano delle Ombre.

Luoghi importanti

Quasi ogni posto in città può essere interessante per i visitatori del Piano Materiale. I luoghi più importanti comprendono i seguenti.

Postazione degli Scudi

Questo edificio di pietra del diametro di 9 metri scolpito nella forma di un elmo serve come principale posto di guardia nel Distretto Materiale della città. I visitatori che desiderano entrare nel Distretto Ombra devono registrarsi qui e dichiarare lo scopo della visita. Le guardie vedono ben poca attività, quindi fanno numerose domande a volte spiacevolmente personali nello svolgimento del loro dovere.

Distretto del mercato

Nel Distretto Ombra della città, il mercato vende merci d'Ombra provenienti da tutto il Piano delle Ombre e paga ottimi prezzi per mercanzie materiali di buona qualità. I visitatori del Piano Materiale generalmente sono sommersi da offerte di comprare qualsiasi cosa possiedano ovunque da una volta e mezzo a due volte il suo normale prezzo di mercato.

Casa Gilda degli Avventurieri

Posizionata nel Distretto Ombra, questa taverna dà ospitalità ai visitatori del Piano Materiale, che sono accolti con pacche sulle spalle e birra gratuita. I crepuscolari qui vogliono sentire le storie degli avventurieri sul Piano Materiale, ma vogliono anche raccontare le loro storie di avventure sul Piano delle Ombre e coinvolgere i loro ospiti nei loro grandi progetti futuri.

Casa degli Oligarchi

Questa imponente struttura nel Distretto Ombra è la sala delle riunioni dell'Oligarchia Familiare. Cinque sedie decorate sono disposte in uno schema a stella intorno a un tavolo del diametro di 6 metri, e altri seggi sono portati per i visitatori quando gli oligarchi desiderano consultarsi con altre genti. A causa delle enormi dimensioni dell'edificio, urlare non è considerato maleducato qui, neppure da parte dei servitori. Il frastuono può essere piuttosto forte.

Sshamath, città delle trame oscure

(Intermedio, sotto le Colline Lontane)

Sshamath è una città drow governata dai maghi; i chierici di Lolth qui hanno solo un ruolo minore. In forte contrasto con molte altre città del Sottosuolo, in particolare quelle controllate dai drow, la religione è emarginata e perfino disdegnata a Sshamath. L'Arte qui regna sovrana, e i maghi si sentono giustificati della loro esclusività. La ricerca del potere personale ha reso questa città ciò che è e continua a dominarla. Quest'orgoglio e l'atteggiamento di superiorità che genera rendono Sshamath sospetta tra le altre comunità drow, ma il suo potere rende impossibile eliminarla. Sshamath è anche la sede di uno dei più completi mercati di oggetti magici di Faerûn.

Sshamath si trova nella regione conosciuta come le Grotte di Gauth, circa 45 km a sud di Darkhold e a 10,5 km sotto di essa. Le grotte sono vicine ai Reami Sepolti, le Terre Oscure e l'Oscuro Nord ma non sono collegate direttamente a nessuno di questi domini.

Sshamath (metropoli): Magico; AL NM; Limite di 100.000 mo; Risorse 127.160.000 mo; Popolazione 12.047 liberi; Isolata (drow 98%, umani 1%, Imaskari delle profondità 1%); 13.385 schiavi (goblin 39%, grimlock 19%, orchi 12%, ogre 10%, minotauri 9%, umani 6%, esterni 5%).

Autorità: Il Conclave di Sshamath governa la città. Questo gruppo consiste di Masoj Dhuunyl (abiuratore 18 drow LM); Urlryn Khalazza (evocatore 19 drow NM); Seldszar Elpragh (divinatore 18 drow CN); Malaggar Xarann (ammaliatore 20 drow CM); Felyndiira T'orgh (illusionista 17 drow femmina CM); Krondorl Waeglossz (invocatore 19 drow NM); Tsabrak del Sangue (necromante 18 drow vampiro CM); Shurdriira Helviiryn (trasmutatrice 17 drow femmina CN); Guldor Zauviir (mago 20/arcimago 2 drow NM), il Signore dei Maghi; Antatlab delle Pietre Tremanti (mago 13/sapiente elementale 7 drow LM).

Personaggi importanti: Nurissa Vyllshan (illusionista 8/adepta d'ombra 6 drow femmina NM), proponente principale della Scuola della Trama d'Ombra; Nym Mlezziir (guerriero 6/mago 7 drow CM), Signore delle Battaglie delle Marche Orientali e quindi comandante delle pattuglie cittadine nelle Grotte di Gauth e nelle rovine di Oghrann.

Difensori: Ogni scuola di magia rappresentata nel Conclave mantiene il proprio esercito permanente di drow combattenti, che vanno da 100 a 800 guerrieri, guerrieri/maghi e maghi. La maggior parte dei soldati va dal 1° al 5° livello.

Sshamath è governata da un Conclave composto da un rappresentante di ogni collegio di specializzazione arcana e da uno che rappresenta i maghi che non si specializzano (anche conosciuti come magi) e quelli che studiano strani percorsi di magia (come i divinatori delle profondità, i sapienti elementali e simili).

Di recente, un collegio di adepti d'ombra ha fatto una petizione per l'inclusione nel Conclave, ma ogni nuova aggiunta al Conclave indebolisce il potere degli altri membri, quindi sono tutti riluttanti a concederla per principio. Ancora peggio, alcuni adepti d'ombra riveriscono Shar, e molti membri del Conclave trovano le loro manifestazioni di fede religiosa di cattivo gusto. Tuttavia, il potere arcano esercitato dagli adepti d'ombra è innegabile, e alcuni nel Conclave preferirebbero tenere i maghi della Trama d'Ombra ben in vista piuttosto che nascosti al loro controllo.

A Sshamath mancano i nobili Casati di molte delle altre città drow, ma i collegi arcani ricoprono praticamente lo stesso ruolo. Ogni collegio ha assunto certi privilegi e doveri all'interno della città, e questo accordo ha prodotto una intricata ragnatela di responsabilità che può essere difficile da districare. Ad esempio, il Collegio di Abiurazione ha l'incarico della difesa immediata della città, quindi mantiene la guardia cittadina e fornisce i soldati che sorvegliano i cancelli di Sshamath. Il Collegio di Invocazione ha l'incarico di disperdere le minacce all'esterno delle mura cittadine, quindi mantiene i soldati che pattugliano i tunnel circostanti. Il Collegio di Ammaliamento ha l'incarico dei mercati di schiavi e dei sorveglianti, quindi mantiene i distaccamenti di guardie che perlustrano Sshamath dentro e fuori in cerca di segni di fermenti o fughe degli schiavi.

Nessun nemico nelle vicinanze rappresenta una minaccia per Sshamath, quindi la difesa è solo una preoccupazione secondaria per il Conclave. Di conseguenza, l'esercito permanente della città è piccolo se paragonato a quelli di altre comunità di dimensioni simili nel Sottosuolo Intermedio. Ogni collegio dedica certi membri alla difesa, e ognuno considera una questione di orgoglio il fatto di eccellere rispetto agli altri collegi nelle misure difensive. Gli strati di difese arcane nella roccia intorno alla città rendono Sshamath praticamente inespugnabile. I più formidabili tra essi consistono di incantesimi epici che induriscono la pietra, rinchiudono la città in una perenne *ancora dimensionale*, cambiano la direzione degli incantesimi *teletrasporto* lanciati dagli stranieri e provocano un dolore paralizzante entro un raggio di 1,5 km a chiunque pensi seriamente di attaccare la città o i suoi cittadini.

La schiavitù è ampiamente diffusa a Sshamath, ma gli abitanti possono fare schiavi solo tra quelle razze che i drow considerano troppo "primitive" per praticare la magia, quali chitine, goblin, grimlock, minotauri e ogre. I membri di queste razze che possono usare la magia arcana vengono visti come anomalie o scherzi della natura piuttosto che come indicazioni della capacità magica della razza.

Golem, guardiani protettori, elementali, creature evocate, oggetti animati, non morti e omuncoli qui sono abbastanza comuni. I capi maghi di ogni collegio generalmente hanno numerose creature di questo tipo al loro servizio.

Elfi di superficie, umani e Imaskari delle profondità non solo non sono mai catturati come schiavi dai cittadini di Sshamath, ma qualsiasi individuo da una di queste razze che dimostri conoscenze magiche è considerato libero, indipendentemente da chi venga a cercarlo. Siccome solo i drow possono essere cittadini di Sshamath, questa politica ha creato un piccolo ghetto di seconda classe di abitanti umani e Imaskari delle profondità che sono liberi ma non cittadini. Il Conclave non permette a questo segmento di società di allargarsi troppo, ma silenziosamente riconosce il valore di questi non cittadini come capri espiatori o agnelli sacrificali.

Bardi, stregoni e praticanti di magia divina sono cittadini di seconda classe nella Città delle Trame Oscure. Gli elfi scuri di Sshamath vedono il potere che si verifica naturalmente o grazie al servizio di un'altra creatura come inferiore al potere acquisito mediante conseguimento personale.

L'assenza quasi completa di *faerzrêss* intorno alla città rende Sshamath una destinazione facile per gli incantesimi di *teletrasporto*. Il teletrasporto nelle caverne della città di solito è punibile con la confisca di oggetti magici, anche se a certe persone importanti è concesso teletrasportarsi qui senza penalità. Molti viaggiatori, però, scelgono di arrivare all'ingresso della caverna sopra la città e scendere attraverso l'entrata principale intorno al pilastro noto come Z'orr'bauth.

Breve storia

I drow del Casato Sshamath che tradizionalmente adoravano Lolth fondarono la città che porta il loro nome nel -4973 CV. Per duemila anni, la città continuò la sua esistenza come un tipico esempio di società drow dominata dai Casati. Poi una tempestiva congiunzione di eventi predicò un cambiamento radicale. Per prima cosa, la *faerzress* intorno alla città sparì, indebolendo gravemente le difese di Sshamath. Secondariamente, una generazione che comprendeva un gran numero di maghi e relativamente pochi chierici crebbe di potere. Questi due avvenimenti portarono a una rapida guerra civile sanguinosa che provocò la morte di tutte le matriarche e diede il controllo ai maghi dei Casati.

Col passare del tempo, l'influenza dei maghi sulla società introdusse l'importanza delle scuole di magia e l'irrilevanza del sistema dei Casati. Il Casato di Sshamath esiste ancora oggi, ma il Casato di un drow non più significativo del suo sarto: forse degno di nota, ma essenzialmente non importante.

Prevedibilmente, il silenzio di Lolth non ha avuto alcun effetto significativo su questa città. Alcuni maghi da altre città hanno lasciato i propri Casati e sono fuggiti a Sshamath quando hanno scoperto che le loro matrone madri non avevano il potere di fermarli. Questi maghi sono stati accolti a braccia aperte a Sshamath ma smistati in ruoli minori nelle varie scuole. Si suppone che alcuni di essi siano spie o assassini, quindi sono sorvegliati attentamente.

Luoghi importanti

La grande caverna che contiene Sshamath è stata paragonata all'interno di una zucca. Migliaia di colonne in tutta la città pendono come strisce, illuminate debolmente con *luminescenza*. Ponti collegano le colonne ad altezze diverse, creando un intrico di lavori in muratura verticali e orizzontali da una parte all'altra della caverna.

Z'orr'bauth

Questo pilastro di pietra, del diametro di circa 600 metri, domina il centro della città. Una lunga rampa a spirale scende tutt'intorno, portando dall'ingresso della caverna della città nel soffitto giù fino al pavimento. Centinaia di ponti di pietra partono dalla rampa per collegarsi con le colonne vicine.

Bazar delle Trame Oscure

Questo mercato sul pavimento della caverna è simile a un bazar di superficie, con centinaia di differenti tende che vendono una varietà teoricamente infinita di oggetti. Alcuni dei mercanti più prosperosi hanno stabilito le loro botteghe nelle stalagmiti cave.

Qui c'è praticamente qualsiasi cosa un mago possa desiderare. Se non c'è, uno o due botteghe d'alta classe sono specializzate nel localizzare qualsiasi oggetto. Per una somma enorme, i localizzatori possono anche mandare qualcuno a prenderlo. A volte si divertono a ingaggiare gruppi di avventurieri non drow per tali missioni.

Pilastri del Fuoco Oscuro

Lungo il bordo meridionale di Sshamath si estende una regione di stalagmiti e caverne che prendono nome dai pilastri di fuoco oscuro perenne che fluttuano dai suoi camini delle stalagmiti. Quest'area serve come dimora per i più grandi fabbri della città. Allo stesso modo in cui le scuole di magia segregano i maghi della città, le gilde di artigiani organizzano i suoi non maghi. Queste gilde non sono sotto il diretto controllo dei collegi, e ognuna tratta con diversi collegi che sono direttamente interessati alle loro capacità artigianali. Ad esempio, i fabbricanti di spade e armature che fanno parte della Gilda del Fuoco Oscuro collaborano strettamente con i Collegi di Abiurazione e Trasmutazione.

T'lindhet

(Intermedio, Grande Bhaerynden)

Sotto le Montagne della Guardia Gnoll si nasconde la città drow di T'lindhet. A differenza di molte altre città drow, questa ha territori estesi nel mondo di superficie: in specifico il territorio di Dambrath nello Splendente Sud. Sei secoli fa, i drow conquistarono Dambrath e il grande Casato di T'lindhet si fece avidamente strada tra loro e si godette le spoglie della loro vittoria. Col passare del tempo, tuttavia, gli elfi scuri lentamente abbandonarono i loro territori in superficie al controllo di parenti minori e siniscalchi, accontentandosi di governare come padroni terrieri assenti.

Sebbene adesso gli elfi scuri raramente visitino i loro territori in superficie, il loro precedente interesse per l'area produsse un certo numero di mezzelfi di discendenza drow. La maggior parte delle grandi tenute e dei feudi di Dambrath sono governati da questi mezzo-drow (e dagli occasionali drow purosangue), che sono nominalmente leali a uno dei grandi Casati di T'lindhet. Fino a che questi signori mezzo-drow mostrano una qualche fedeltà ai loro Casati generanti (di solito inviando periodicamente oro, schiavi e merci del mondo di superficie), sono liberi di tramare e complottare l'uno contro l'altro, come fanno i loro sciocchi antenati.

Tanaprofonda

(Superiore, Grande Bhaerynden)

Posizionato lungo la frontiera settentrionale di Luiren all'ombra delle Montagne del Rospo Accucciato, questo paese halfling non è una vera comunità del Sottosuolo. La maggior parte di Tanaprofonda si trova in superficie, ma una gola profonda che corre attraverso il centro del paese permette l'accesso a caverne molto estese all'incirca 150 metri al di sotto. Queste caverne naturali si collegano al Sottosuolo e forniscono agli halfling di Tanaprofonda un facile accesso alle miniere in profondità e alle merci sotterranee.

Tanaprofonda (piccola città): Convenzionale; AL NB; Limite di 15.000 mo; Risorse 8.484.000 mo; Popolazione 11.312; Mista (halfling cuoreforte 68%, halfling piedelesto 11%, nani dorati 9%, halfling degli spiriti 7%, gnomi 3%, umani 1%, mezzelfi 1%).

Autorità: Albur Willowywalk (chierico 7 di Yondalla halfling cuoreforte LB), Mastro della Tana.

Personaggi importanti: Nemuel Fadinglight (barbaro 8 halfling degli spiriti CB), Capitano delle Guardie; Chalice Appleton (ladra 7 halfling femmina piedelesto NB), Capo degli Esploratori; Hanovan Urburwick (esperta 2/chierica 3 di Yondalla halfling femmina cuoreforte LN), Capo Illuminante; Beldon Oftenhand (bardo 4/ladro 3/ombra danzante 4 halfling piedelesto N), Maestro di Gilda dei Lestofanti.

Guardie della città: Le guardie di città consistono in più di 100 halfling veterani (generalmente da combattente 1 a combattente 3), insieme a una manciata di chierici e stregoni che condividono i turni di guardia.

Lestofanti: Questa gilda di ladri particolarmente efficienti è devota all'alleggerimento di stranieri e commercianti da altre terre. I suoi membri comprendono più di una dozzina di ladri, bardi ed esperti.

Pochi halfling amano le buie profondità. Infatti, Tanaprofonda esiste solo poiché le sue miniere sono tra le più pregiate di Luiren. Le caverne per chilometri tutt'intorno sono ricche di gemme, oro e rame. Gli industriosi cuoreforte lavorano queste miniere dall'alba al tramonto, ma molti ritornano alle loro case in superficie alla fine della giornata, arrampicandosi su per le centinaia di scale di legno che percorrono la parete della forra nel mezzo del paese. Poche centinaia delle anime più incallite del paese (principalmente nani e gnomi) hanno costruito le loro case nelle secche caverne sicure sul fondo della forra.

Le caverne sotto Tanaprofonda in origine furono scavate dal freddo torrente rapido (il Ruscelloprofondo) che scorre attra-

verso la forra. Gli halfling hanno scavato estensivamente oltre all'inizio che la natura aveva dato loro, collegando Tanaprofonda con i sistemi di caverne ancora più profonde. A differenza delle caverne spalancate e dell'architettura lavorata meticolosamente delle altre comunità del Sottosuolo, gli halfling preferiscono creare piccole stanze arrotondate in rapida successione. La maggior parte delle pareti in tali scavi è coperta con pannelli di legno o intonaco. Larghi montacarichi tirati da cavalli trasportano le persone e i carichi in superficie, un sistema a rotaie corre su ogni livello del sistema di caverne per trasportare i carichi pesanti.

Il livello più basso di Tanaprofonda ha una popolazione insolitamente grande di halfling degli spiriti e piedelesto se paragonato al resto di Luiren. Gli halfling degli spiriti cercano i misteri nascosti nelle profondità, mentre i piedilesti sono affascinati dalla stranezza di tutto. Un gruppo di halfling piedelesto e speleologi nani dorati sono ora indaffarati a redigere la mappa di un passaggio sotterraneo tra Tanaprofonda e la Grande Crepa.

Mentre le caverne più vicine alla forra sono relativamente sicure, le aree sotterranee vicine a Tanaprofonda non sono prive di pericoli. Ragni giganti e funghi letali sono problemi comuni sotto la città, e si conosce l'esistenza di almeno due fustigatori entro un'ora di cammino dal livello più basso. Gli halfling non hanno ancora dovuto affrontare avversari intelligenti e mobili come i drow o i duergar. Nemuel si consulta con alleati nani all'incirca una volta al mese su faccende difensive, ma sa che la città è seriamente impreparata per la sfida contro orchi, goblin o drow.

Lestofanti

Tanaprofonda ospita una gilda di ladri conosciuti come i Lestofanti. I membri della gilda usano Tanaprofonda come base e smistano in tutta la città le merci rubate da altri posti. Nascondono abitualmente grandi bottini nel Sottosuolo, sotto il livello inferiore, fino a che non scottano più. Molti abitanti di Tanaprofonda, compreso Albur Willowywalk, hanno sentito racconti sui Lestofanti ma pensano che siano solo frutto della fantasia. Nemuel e Chalice sono i soli due non membri in Tanaprofonda che sanno con certezza che l'organizzazione esiste. Questi due hanno un accordo con Beldon per cui in cambio dell'essere lasciati in pace, i Lestofanti non ruberanno a Tanaprofonda e aiuteranno la città nel caso sia necessario.

Luoghi importanti

Tanaprofonda è governata (per quanto possa essere governata qualsiasi città halfling) dal clan dei Willowywalk, che fondò la città e aprì le miniere più di quattrocento anni fa. Per tradizione, il capo della famiglia Willowywalk ha il titolo di Mastro della Tana. Il clan dei Willowywalk è composto da quasi duecento membri ora, contando i lontani cugini e altre relazioni a traino.

Forra Ruscelloprofondo

Tagliando il centro della città come l'ascia di un gigante, la Forra Ruscelloprofondo è uno stretto crepaccio ricoperto di muschio in cui il torrente conosciuto come Ruscelloprofondo scompare sottoterra. Il Ruscelloprofondo scorre per molti chilometri sotto le pendici delle colline, scavando un'ampia caverna vivente man mano che serpeggia a sud e a est della forra.

La forra è profonda circa 150 metri dal bordo fino al torrente sottostante. Alcuni gradini di legno scendono serpeggiando dalla cima fino in fondo, assicurati a pioli che sono stati conficcati nella roccia. Anche parecchi montacarichi tirati da cavalli scendono fino agli ingressi delle caverne di sotto.

Viaggioprofondo

Il più basso strato del sistema di caverne di Tanaprofonda è simile al sottobasamento di un edificio alto. Poche persone vi si recano, e non c'è molto da vedere per un visitatore casuale. I tunnel sono stretti qui poiché sono della grandezza adatta agli halfling. Molti non sono più di 60 cm di diametro, che è un po' troppo stretto anche per un halfling.

I collegamenti di Tanaprofonda con il resto del Sottosuolo si trovano sotto questo livello, quindi gli halfling hanno agito per preparare il Viaggioprofondo alla difesa contro un attacco da sotto. Ogni area maggiore del livello più basso è separata da 6 metri di tunnel, e tutti i tunnel sono sistemati in modo da crollare con un attivatore. Gli halfling degli spiriti vanno e vengono mantenendo un torvo silenzio, e anche i piedilesti sono indaffarati mentre percorrono i suoi passaggi. Un mercante locale di nome Hans Greenbanks gestisce qui un'eccellente bottega di attrezzatura speleologica, e chiunque parta da Viaggioprofondo per il Sottosuolo se ne va perfettamente equipaggiato.

Casa dei Salici

La maggior parte dei Willowywalk vive nella magnifica Casá dei Salici, un vecchio edificio molto esteso che ha subito innumerevoli aggiunte e miglioramenti nelle ultime generazioni. La Casa dei Salici è appollaiata sulla cima di una collinetta che fornisce una buona visione delle vicine colline e foreste, ma è in realtà abbastanza lontana dalla forra. Gli ospiti onorati a Tanaprofonda sono invitati a rimanere qui per tutto il tempo che desiderano, siccome i più giovani Willowywalk hanno un insaziabile appetito per le storie di viaggi lontani e di coraggiose avventure.

Terre degli Sharn

(Inferiore, Oscuro Nord)
All'incirca 24 km sotto la Valle del Delimbiyr Inferiore si trovano le bizzarre profondità conosciute come le Terre degli Sharn. Queste vaste caverne corrono per chilometri attraverso la parte più profonda dell'Oscuro Nord. Intere caverne fatte di cristalli sono comuni in quest'area, e un tale posto assomiglia moltissimo all'interno di un massiccio geode. La regione è infestata da più sharn di quanti se ne possano vedere in qualunque altro posto all'interno o sotto Faerûn, sebbene anche qui gli sharn siano creature rare e schive. Gli avventurieri che esplorano le profondità raramente sono molestati dagli sharn, ma anche altre cose meno ospitali si nascondono in questo strano mondo.

Molte delle caverne cristalline qui in realtà ospitano nodi terrestri (di solito da Classe 2 a Classe 4).

Tethyamar

(Superiore, Reami Sepolti)
Le leggendarie Miniere di Tethyamar si trovano sotto le Montagne della Bocca del Deserto, vicino alle Valli settentrionali. Un tempo un potente reame nanico, Tethyamar fu invaso un centinaio di anni fa da un'orda di orchi, ogre e demoni. Una piccola parte dell'originaria popolazione nanica di Tethyamar vaga nel Mare della Luna e nelle Valli con le loro famiglie, sognando il giorno in cui potranno scacciare gli invasori dalla loro vecchia terra di origine.

Tethyamar ora è in mano a un frazionato gruppo di tribù di orchi, giganti, ogre, fomorian e immondi potenti. Non è ancora asceso un singolo potere che sia capace di saldare questi mostri nella spaventosa orda che distrusse il regno nanico un secolo fa. Quindi, i litigi per il bottino e le tane migliori sono costanti, ed è improbabile un vero progresso.

Throrgar, l'abisso stridente

(Inferiore, Chionthar)
Sotto la vallata del Fiume Chionthar, tra l'Oscuro Nord e le propaggini settentrionali del Vecchio Shanatar, si trova un abisso tremendo noto come Throrgar. Il suo baratro spalancato è largo circa 75 km, anche se potenti speroni sorgono dalla sua oscurità impenetrabile a intervalli irregolari fino a raggiungere il soffitto. Parecchi individui temerari sono scesi in Throrgar, e quelli che sono tornati riferiscono che la piccola porzione sul fondo che hanno esplorato si trova a circa 22,5 km dal soffitto.

Throrgar è un posto di venti feroci e senza fine al punto tale che potenti e forti combattenti umani in piedi vicino al suo bordo sono stati sollevati e scaraventati urlanti nelle orribili tenebre del baratro. L'aria che soffia impetuosamente sulla pietra levigata dai venti risulta in terribili suoni acuti e penetranti, gemiti profondi e lamenti senza fine che sembrano quasi intenzionali. Il vento in Throrgar non è mai di intensità inferiore a forte, e spesso raggiunge la forza di un uragano.

Le profondità di Throrgar sono disseminate di collegamenti planari a Cocito, il secondo strato di Pandemonium. Nel cuore dell'abisso, nelle colonne grandi come montagne sono scavati grandi castelli che ospitano slaadi, demoni e strane creature antiche.

Tomba degli scavatombe

(Inferiore, Reami Sepolti)
Le leggende raccontano di un'enorme volta sul fondo del Sottosuolo Inferiore sotto l'Anauroch, in cui gli scavatombe depositano gli oggetti magici che sottraggono in altre parti di Faerûn. A prescindere che questo posto sia o meno la leggendaria tomba di tutta la magia, sicuramente contiene un numero ingente di oggetti magici: così tanti che qualsiasi avventuriero che riuscisse a fare breccia nelle sue difese dovrebbe scegliere quali oggetti lasciare indietro, anche dopo aver riempito i suoi *buchi portatili* e *borse conservanti*.

Molti arditi avventurieri che sono partiti in cerca di questo tesoro leggendario hanno miseramente fallito nella loro missione poiché, a loro insaputa, la Tomba in realtà non esiste all'interno di Faerûn. È un semipiano creato dagli antichi arcanisti di Nether che crearono i thaalud molto tempo fa. Il semipiano della Tomba possiede i seguenti tratti.

- Senza gravità.
- Tempo erratico.
- Taglia finita. La Tomba è una volta stracolma con un diametro di circa 3 km e un'altezza di 750 metri.
- Plasmabile alterabile.
- Aria dominante. L'atmosfera è viziata (vedi "Aria scarsa" nel Capitolo 7).
- Nessunio tratto di allineamento.
- Magia ostacolata. Per usare un incantesimo o una capacità magica, un personaggio nella Tomba deve effettuare con successo una prova di livello dell'incantatore (CD 20 + livello dell'incantesimo).

Una volta ogni 1d10 giorni, il *portale* planare che conduce alla Tomba si sposta in un altro posto lontano 2d6 x 1,5 km dalla sua posizione precedente, anche se è sempre posizionato nelle profondità della terra sotto l'Anauroch. Gli scavatombe possono percepire la posizione del *portale* senza difficoltà e trovarlo facilmente. Il *portale* si apre sempre in un tunnel, passaggio o caverna di qualche tipo, ma a volte il lato di Faerûn potrebbe non essere altro che uno spazio vuoto nella terra, completamente isolato da qualsiasi sistema di caverne nelle vicinanze.

Il *portale* ha l'aspetto di un grande cancello sigillato da una porta di pietra con incise delle rune. La sua combinazione gli permette di aprirsi solo per gli scavatombe o per chi porta una chiave molto rara e specifica: una corta verga di adamantio con inscritte rune oscure. Ben poche persone sono a conoscenza del *portale* della Tomba o della sua chiave, e nessuno sa chi (ammesso che esista) possiede la chiave di adamantio. (A discrezione del DM, potrebbe essere possibile fabbricare un duplicato della chiave con un'appropriata ricerca speciale e un certo sforzo.)

L'interno della Tomba è soffuso di una debole luce grigia. Una dozzina o più di strani castelli fluttuanti vanno alla deriva in lente orbite complesse, ognuno circondato da migliaia di macigni sospesi. Gli scavatombe si muovono nella caverna sfruttando la loro capacità naturale *scolpire pietra* per organizzare i macigni sospesi in ponti temporanei, siccome la magia dei thaalud sembra essere potenziata in questo luogo. Qualsiasi creatura vivente priva di ali scopre rapidamente che la magia ostacolata del piano rende difficile anche solo raggiungere un castello.

Il bottino degli scavatombe di Faerûn è sigillato in volte all'interno di queste strutture. Ognuna è sorvegliata da una dozzina o più di scavatombe, più antiche trappole a incantesimo, non morti e altri costrutti. Gli intrusi viventi sono attaccati immediatamente, e gli scavatombe spesso inviano richiesta di rinforzi ai castelli vicini. L'abitante più pericoloso della Tomba è un antico semilich conosciuto solo come il Custode di Thaal (mago 31 umano semilich NM). Il Custode è accudito da una brigata di non morti (compresi lich e fantasmi) che è stata creata dai rari avventurieri che hanno trovato la strada per il semipiano. Questa creatura sembra essere il padrone supremo degli scavatombe, e tutti i costrutti obbediscono ai suoi ordini.

Traaskl Thorog

(Intermedio, Terre Oscure)
Questa area, un esteso recinto di caverne pigramente sorvegliato da un numero sconosciuto di trogloditi, si trova tra 4,5 e 9 km sotto Chessenta. Il suo capo, Drukkul (barbaro 7/chierico 2 di Laogzed troglodita CM), non sembra interessato a consolidare i trogloditi in una sola tribù, o anche in una banda coerente. Infatti, lui stesso supera a malapena l'intelligenza animale, sebbene sia eccezionalmente forte, veloce e spietato.

Quando decide che vuole qualcosa, Drukkul semplicemente riunisce quanti più trogloditi riesce a trovare e va a compiere razzie in superficie. Saccheggiano una vasta area, dal Mare di Akana fino al Fiume della Vipera, tornando raramente nello

stesso posto più di una volta all'anno. Non hanno alcun piano per le loro razzie, ma di solito non sembrano interessati agli oggetti di valore. Invece, generalmente portano via oggetti di acciaio, cibarie e umani per la dispensa.

I trogloditi conoscono vie molto veloci per la superficie attraverso piccoli pertugi e alti camini precari. Siccome vivono nel Sottosuolo Intermedio, nessuno dalla superficie ha avuto l'abilità o il coraggio di rintracciarli e seguirli fino alle loro dimore. Anche se qualche intrepido gruppo di avventurieri li ha seguiti fino a là, i trogloditi sono sparpagliati in un'area talmente grande che trovarli tutti avrebbe richiesto settimane di lavoro e fornito ben poco in termini di ricompensa.

Undrek'Thoz, la città segmentata

(Intermedio, Radice della Terra)

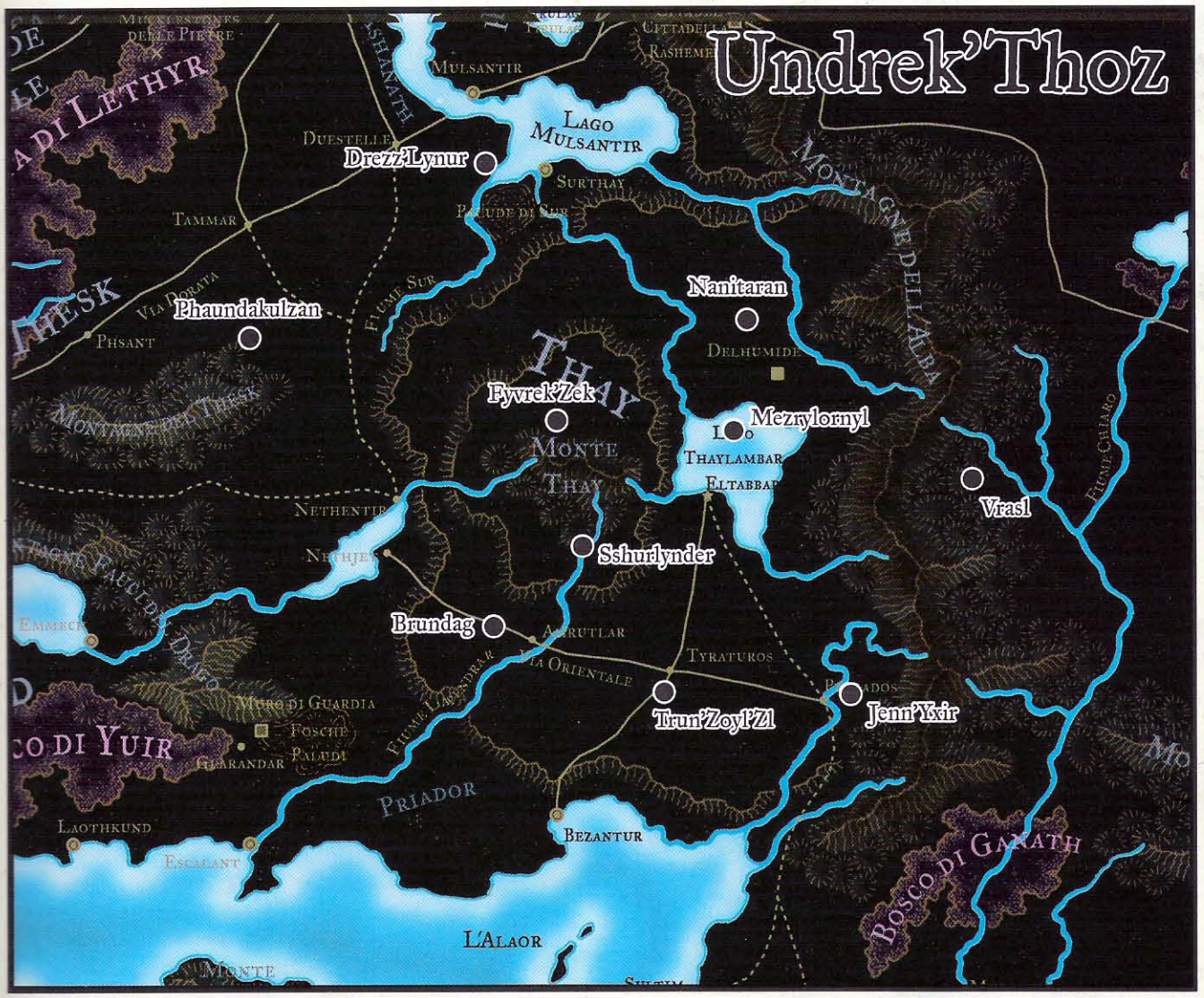
Questa metropoli in realtà è un insieme di dieci città drow (note come segmenti) disseminate in tutto il Sottosuolo Intermedio sotto il Thay e collegate l'una all'altra da *portali*. Il potere delle Matrone nella città è controllato da un ordine di drow monaci che agiscono come servitori dei loro rispettivi Casati ma che giurano obbedienza anche al loro ordine.

Undrek'Thoz (metropoli): Magico; AL CM; Limite di 100.000 mo; Risorse 302.015.000 mo; Popolazione 20.748 liberi; Isolata (drow 94%, umani 2%, derro 1%, illithid 1%, kuo-toa 1%, tiefling 1%); 39.655 schiavi (orchi 39%, halfling 29%, umani 19%, goblin 5%, hobgoblin 4%, nani degli scudi 2%, ogre 1%).

Autorità: Jesthflett Trun'zoyl'zl (chierica 20 di Lolth drow femmina CM), Matrona del Casato Trun'zoyl'zl; Harthel Vras (chierica 18 di Lolth drow femmina lich NM), Matrona del Casato Vrasl; Zorratha Drezz (chierica 14 di Lolth drow femmina CM), Matrona del Casato Drezz'Lynur; Oryssta Sshurlynder (guerriera 8/chierica 9 di Lolth drow femmina CM), Matrona del Casato Sshurlynder; Uphrezza (ladra 6/chierica 11 di Lolth drow femmina NM), Matrona del Casato Nanitarin; Varr'ga Zek (chierica 15 di Lolth drow femmina CM), Matrona del Casato Fyvrek'Zek; Ithrylda Phaundal (stregona 8/chierica 10 di Lolth drow femmina CM), Matrona del Casato Phaundal; Jazmyndeera Brundag (chierica 17 di Lolth drow femmina NM), Matrona del Casato Brundag; Loxxa Jenner'Yxir (chierica 11 di Lolth drow femmina CM), Matrona del Casato Jenner'Yxir; Quemm Mezryl (barda 6/chierica 10 di Lolth drow femmina NM), Matrona del Casato Mezrylornyl.

Personaggi importanti: Haznyn Tellen'hez (monaco 18 drow LM), capo del Pugno Annerito; Nurymm Zek (evocatore 15/arcimago 4 drow CN), Arcimago della Città.

Pugno Annerito: Il Pugno Annerito è un'organizzazione i cui membri contano all'incirca 200 monaci, molti dei quali sono



almeno di 6° livello. Il Pugno Annerito accoglie a braccia aperte anche ombre danzanti e assassini multiclasse, e un certo numero dei suoi membri hanno anche livelli in queste classi di prestigio.

I vari segmenti che compongono Undrek'Thoz sono sparsi in tutto il Sottosuolo Intermedio a differenti profondità sotto l'Altopiano di Thay, e ognuno è una piccola città di per sé. Gli affidabili *portali* che collegano le città in effetti cancellano le distanze geografiche tra di esse, rendendole una grande metropoli.

Questa disposizione in origine era intesa per permettere alle città membre di allearsi senza minacciare le risorse di una singola città. Ma ogni drow che ha raggiunto la maturità sa che l'amico di oggi è il rivale di domani nelle complesse manovre politiche della razza. Di conseguenza, come precauzione di sicurezza, i drow costruirono questi *portali* in modo tale che non possa passarvi attraverso il metallo. Questa limitazione fu pensata per impedire che la ricchezza fluisse troppo facilmente da una città all'altra, ma ancora più importante, per ridurre gli assassini e le invasioni impedendo il passaggio di armi e armature. Quindi, quando un viaggiatore attraversa uno di questi *portali*, qualsiasi oggetto di metallo sul suo corpo cade rumorosamente sul pavimento nella città da cui se n'è appena andato.



Uno schiavista drow osserva soddisfatto il suo ultimo acquisto.

Illustrazione di Matt Faulkner

Questa restrizione in realtà non ha interrotto l'afflusso economico né i tentativi di omicidio, anche se li ha modificati entrambi radicalmente. Ora ogni segmento emette la propria cedola di pergamena per coprire i pagamenti tra le città. Le cedole scritte di qualsiasi segmento sono onorate in tutta la grande metropoli, tranne che quando il venditore trova conveniente non farlo. Anche gemme e favori sono largamente utilizzati come pagamento.

L'arte dell'assassinio ha progredito in un modo più indiretto. Armi di roccia o di osso sono considerate risibili e incredibilmente di cattivo gusto, ma gli assassini viventi sono una storia diversa. Tutti i Casati tengono pericolosi animaletti da compagnia per dispensare morte portatile, e i drow importanti portano sempre i loro animaletti con sé. I ragni mostruosi sono i preferiti naturali, ma anche serpenti, lucertole folgoranti e parassiti velenosi sono comuni. Di recente sono diventati di moda anche gli uccelli stigei, sebbene siano difficili da ottenere nell'oscurità del Sottosuolo Intermedio.

A Undrek'Thoz è sorta anche una nuova tradizione di arti marziali: il Pugno Annerito. I membri di questo ordine costituiscono una reale classe sociale nella città in aggiunta alle tradizionali classi di sacerdotesse, maghi, mercanti e soldati. Un monaco del Pugno Annerito ricopre la propria mano destra fino all'avambraccio con pece, cancellando anche le poche sfumature che di solito ha la pelle drow. (Questa differenza è evidente per i drow, ma un personaggio di qualsiasi altra razza deve effettuare una prova di Osservare con CD 30 anche solo per notare qualcosa di diverso nella mano destra di un tale monaco.) Tutti i Casati drow forniscono bambini piccoli all'ordine in modo tale che ognuno possa avere un quadro di leali assassini che possono viaggiare attraverso i *portali* e compiere omicidi. Inoltre, i monaci del Pugno Annerito giurano fedeltà a un livello minore al loro ordine alla Casa della Verità Buia, che è situata nel segmento Brundag.

Mentre la tradizione monastica legittima prendeva piede a Undrek'Thoz, colorava le lealtà dei suoi praticanti. Anche se possono comprendere la brama di potere, questi monaci contemplativi spesso arrivano a mettere in questione la sua autodistruttiva ricerca da parte delle loro signore. Tendono ad essere circospetti nella fedeltà ai loro compagni, poiché è chiaro che le Matrone dei Casati li distruggeranno se dovessero mai sospettare che un ordine legale a dominio maschile possa ascendere fino a sfidare l'elite tradizionale. Tuttavia, il continuo silenzio di Lolth offre al Pugno Annerito un'opportunità che sta rapidamente diventando troppo seducente per essere ignorata.

Per adesso, i monaci sono costretti dai loro giuramenti a rimanere leali sia ai loro Casati che alla Regina Ragno. Ma i capi dell'ordine hanno iniziato silenziosamente a sondare alcuni dei più importanti maghi e guerrieri di Undrek'Thoz a proposito del muoversi contro le Matrone. Il Pugno Annerito ha preparato un piano per assumere il controllo della città e governare dal monastero, nel caso se ne presenti realmente l'opportunità.

Breve storia

Più di mille anni fa, i vari segmenti di Undrek'Thoz erano città drow indipendenti sparpagliate in tutto il Sottosuolo Intermedio orientale. Individualmente erano deboli e vulnerabili ad attacchi da parte di vari nemici. Quindi nel 114 CV, i rappresentanti di parecchi dei segmenti si incontrarono e decisero di collegare le loro città mediante una rete di *portali* per mutua protezione. Saggiamente, decisero che gli alleati lontani sono i migliori.

Nel corso dei successivi duecento anni, altre città drow dal più lontano ovest, quali Mezrylornyl e Sshurlynder, si unirono alla rete, contribuendo al potere della sempre più grande metropoli di Undrek'Thoz. I vari segmenti si aiutarono a difendersi l'uno con l'altro contro gli assalti se necessario, e la metropoli divenne ancora più forte. Siccome i *portali* sono situati in profondità nelle varie città, i nemici raramente comprendono che migliaia di rinforzi sono a pochi minuti di distanza.

Sebbene le città conservino ancora alcuni dei loro tratti distintivi originari, le macchinazioni politiche e i matrimoni misti hanno fatto sì che perdessero molta della loro individualità. Oggi le città sono più simili a una enorme metropoli che non a una riunione di città alleate.

Luoghi importanti

Ogni segmento di Undrek'Thoz funziona come un quartiere di una grande città di superficie, anche se sono molto meno omogenei. Tutte le varie porzioni sembrano simili, ma le politiche e le abitudini locali sono colorate dalle preferenze di ogni Matrona e dalla posizione fisica del segmento. I visitatori potrebbero non ricevere alcuna indicazione sulle regole e le idiosincrasie di un particolare segmento fino a che non le hanno violate.

I seguenti segmenti formano Undrek'Thoz.

Drezz'Lynur (sotto Surthay): In questo segmento sono bandite le luci per proteggere i funghi fotosensibili che crescono sulle pareti e sul soffitto della caverna centrale. L'esposizione alla luce li fa diventare bianchi, cosa che rovina il loro valore come lucroso allucinogeno. Multe e periodi in prigione sono punizioni comuni per coloro che rovinano i funghi, in base a quanto raccolto è perso a causa dell'esposizione.

Brundag (sotto Amruthar): I drow qui si impossessarono della città sottraendola a una tribù avanzata di hobgoblin, e questa eredità dà un'aria vagamente non drow all'architettura generale e alla disposizione del segmento. Qui i drow sono più guerreschi e meno apertamente caotici dei drow standard. Il principale monastero del Pugno Annerito si trova in questo segmento, e l'influenza calmante dei suoi membri è percepita in tutte le sei caverne che lo ospitano. I visitatori rumorosi, confusionari o irriverenti vengono scortati al limite della città (non ad un *portale*) e avvisati sulla punta della spada sulla penalità nel caso rientrino (cioè la morte).

Nanitaran (sotto Delhumide): Una cultura bardica permea questo segmento, e le abilità nel parlare pubblicamente sono efficaci sulle strade tanto quanto il coltello di Nanitaran nelle costole. I drow qui si insultano apertamente l'uno con l'altro, e le battaglie di insulti crescenti possono spesso essere sentite nelle strade o viste su avvisi pieni di argute diffamazioni che vengono appesi in tutta la città. La violenza fisica diretta in risposta a un insulto è un'offesa punibile, che frutta all'offensore un giorno o più nella gogna al centro del segmento. I drow in particolare amano dileggiare e pungolare i non drow che attraversano i *portali*, nella speranza di far loro violare questa legge.

Sshurlynder (sotto Thay Alta): Orchi e ogre in superficie e nel Sottosuolo Superiore tengono occupati i drow di Sshurlynder a combattere per tutto l'anno. Come se questo non fosse abbastanza negativo, un flusso continuo di avventurieri vaga in città. I drow hanno imparato a usare gli avventurieri in eccesso come pedine contro i Casati rivali in altri segmenti, inviando quegli sciocchi attraverso i *portali* in missioni per infastidire, distrarre o danneggiare i loro nemici. Come risultato, alcuni di questi drow in realtà sembrano contenti di trovare degli avventurieri che gironzolano tra le loro sale.

Fyvrek'Zek (sotto Monte Thay): Sfiatatoi geotermici mantengono Fyvrek'Zek a una temperatura di 32° tutto l'anno, e il segmento puzza di zolfo. Molti drow camminano praticamente nudi oppure indossano leggeri abiti provocanti. I cittadini di questo paese usano il calore degli sfiatatoi come energia meccanica in un modo quasi nanico. Alcuni sfiatatoi, tuttavia, rimangono completamente aperti tutto il tempo, e i visitatori sono rinomati per precipitare "accidentalmente" in una morte scottante.

Jenn'Yxir (sotto Pyarados): Il commercio degli schiavi qui regna sovrano. Jenn'Yxir fornisce schiavi a molti Casati nella più grande area metropolitana a prezzi ragionevoli. I drow non possono essere fatti schiavi, ma i non drow che entrano in questo segmento senza prove di residenza o di proprietà da qualche altra parte a Undrek'Thoz sono considerati facili bersagli per gli schiavisti.

Phaundakulzan (sotto le Montagne del Thesk): La porzione più occidentale di Undrek'Thoz, questo segmento si trova a circa metà strada tra Monte Thay e le Montagne del Thesk. I suoi Casati nobiliari sono potenti nella stregoneria, cosa insolita tra i drow, siccome i maghi generalmente sono responsabili per la maggior parte della magia arcana nella società drow. Un certo numero di femmine di alto rango di Phaundakulzan sono potenti chieriche/stregone multiclasse, e alcune sono completamente devote al cammino della stregona. Casato Phaundal, il Primo Casato del segmento, ha sfruttato al meglio il Silenzio di Lolth per infliggere parecchi colpi pesanti contro i rivali privi della sua potenza arcana, arrischiando che la Regina Ragno potesse ricompensare la loro iniziativa e audacia nel momento in cui termina il suo silenzio... se questo mai accadrà.

Vrasl (sotto le Montagne dell'Alba): La Necromanzia è l'espressione preferita dell'Arte in questo segmento. Gli scheletri superano di gran lunga gli schiavi, e i servitori non morti degli abitanti a volte attaccano i non drow. Uccidere o distruggere una di queste creature è negativo come uccidere uno schiavo, e chiunque lo faccia deve risarcire il proprietario.

Mezrylornyl (sotto Lago Thaylambar): I maghi di Mezrylornyl proteggono e mantengono i *portali* intracittadini in tutta Undrek'Thoz. Per aiutare il finanziamento di questo sforzo, i visitatori di Undrek'Thoz che viaggiano in questo segmento devono pagare una tassa al momento del loro primo ingresso e di tutti quelli successivi. L'ammontare dipende dal capriccio dell'esattore, ma il prezzo di solito è esorbitante per gli avventurieri. Gli esattori di Mezryl talvolta circoscrivono i *portali* da altri segmenti se sanno che ricchi visitatori stanno viaggiando molto nella città.

Trun'Zoyl'Zl (sotto Tyraturos): I chierici di qualsiasi divinità diversa da Lolth qui sono illegali. Naturalmente, nessun drow di Undrek'Thoz adorerebbe apertamente un altro dio, ma neppure i visitatori sono esenti dalla legge. I chierici o i druidi trovati in questo segmento sono catturati e giustiziati per eresia a meno che non vengano pagate alle autorità competenti parecchie migliaia di monete d'oro di mazzette.

Casa della Verità Buia

Questa grande struttura quadrata nel quartiere di Brundag ospita il Pugno Annerito. L'edificio contiene ancora numerose statue dei signori della guerra hobgoblin che vivevano qui secoli fa. Gli studenti le usano come sacconi, indurendo i loro corpi colpendo ripetutamente le statue di granito. All'interno, il monastero è la buia dimora di più di trecento monaci. Il tetto è largo e piatto, a un'altezza di quattro piani dal pavimento della caverna. I monaci usano il tetto per esercitarsi e quelli che lo fanno vicino al bordo ottengono anche un addestramento extra di caduta morbida dall'esperienza.

Piede Stabile

Questa taverna incongrua dal punto di vista architettonico a Sshurlynder è posseduta e gestita da Mernen Halfred (guerriero 4/ladro 4 umano CN), un abitante amichevole ma cauto della

città. Con la sua struttura di legno e il camino di pietra, il Piede Stabile sembra esattamente una qualsiasi taverna di superficie. Mernen accoglie gli avventurieri che capitano in città, offrendo consigli amichevoli (anche se criptici) su come viaggiare nella metropoli. È anche conosciuto per aver avvisato con sollecitudine gli abitanti drow di Sshurlynder quando si presentavano candidati papabili per qualche macchinazione.

Vermicontorti

(Superiore, Oscuro Nord)
Una grande regione di tunnel sinuosi a nord e a ovest di Blingdenstone, i Vermicontorti si dice siano tunnel lasciati da dozzine di vermi purpurei nel corso di molti anni. Questi tunnel sono la casa di diverse grandi bande di coboldi, e si collegano al mondo di superficie da qualche parte nelle vicinanze della sorgente del Fiume dei Goblin.

Yathchol

(Intermedio, Oscuro Nord)
Casa della più grande e più coerente raccolta di chitine e choldrith del Sottosuolo, Yathchol è comunque un luogo oscuro e tetro in cui regna la terribile ira di Lolth. Le chitine vivono giorno per giorno con pochi progetti o strutture, ma ciononostante il loro numero sta lentamente crescendo. I choldrith che sono al potere dovranno ben presto interessarsi delle questioni della crescita e dell'espansione.

Yathchol (villaggio): Magico; AL CM; Limite di 40 mo; Risorse 844 mo; Popolazione 422; Isolata (chitine 92%, choldrith 8%).

Autorità: Shelwen Darkenweb (chierica 7 di Lolth choldrith femmina CM), Matrona di Chortoj; Qed Weakeater (chierica 6 di Lolth choldrith femmina NM), Matrona di Yiechit; Cruanyl Corpsewrapper (chierica 6 di Lolth choldrith femmina CM), Matrona di Vlorsk; Lurawen Bladelicker (chierica 5 di Lolth choldrith femmina CN), Matrona di Lortch; Roaswen Webwaiter (chierica 5 di Lolth choldrith femmina CM), Matrona di Othmo; Nelwen Undercutter (chierica 4 di Lolth choldrith femmina CM), Matrona di Athkaratch; Quor Silkstriker (ladra 4/chierica 4 di Lolth choldrith femmina CM), Matrona di Temchor.

Personaggi importanti: Krellum Three-Arms (chitina esperto 3/ladro 2), addestratore di vermeiena di Chortoj.

Combattenti: Ognuno dei sette villaggi di Yathchol ospita tra 3 e 6 choldrith e tra 40 e 80 chitine. Tutti combattono in difesa dei loro villaggi nativi.

A circa 6,75 km sotto l'estremità meridionale della Foresta Lontana e a un giorno di cammino da Ched Nasad, il gruppo di villaggi collettivamente noto come Yathchol siede come un ragno nella sua ragnatela. Sebbene Yathchol di solito sia chiamato un villaggio, tecnicamente sono sette piccoli insediamenti di chitine separati riuniti insieme, tutti entro 7,5 o 9 km l'uno dall'altro. La popolazione collettiva è equivalente a quella di un villaggio medio, ma i piccoli insediamenti non condividono le loro economie, quindi il valore di monete d'oro e risorse dell'area è basso.

Ogni piccolo insediamento è una serie strettamente collegata di caverne e tunnel praticamente rivestiti di ragnatele, ad eccezione di all'incirca 45 cm di spazio vicino al pavimento. Nessun villaggio è illuminato uniformemente, ma ogni abitante conosce le dimensioni del proprio insediamento e si affida alla scurovisione per spostarsi. L'insediamento centrale, chiamato Yiechit, contiene il tempio di Lolth più grosso della comunità: un'immensa e buia caverna naturale con ragnatele sparse sopra ogni superficie rocciosa esposta, compreso l'altare. All'interno del tempio è la ragnatela per mangiare della comunità. Attualmente, quattordici drow di Nasad sono avvolti vivi nel bozzolo in attesa di diventare pasti.

Con scarsa conoscenza di come funzionano le normali città drow, gli insediamenti si sono organizzati in "Casati", che i choldrith governano come sacerdotesse drow. I drow di Nasad in principio lo trovavano divertente, ma il loro atteggiamento è cambiato con la caduta di Ched Nasad. Siccome le chitine hanno smesso di vivere con la paura delle razzie dei drow di Nasad, hanno iniziato a raccoglierli per le loro dispense... infatti, ne hanno tre dozzine drogati e avvolti in bozzoli. I choldrith hanno perso il contatto con Lolth proprio come le sacerdotesse drow, ma questo fatto non ha disturbato l'ordine sociale di Yathchol come è invece accaduto nelle città drow. I choldrith sono i governanti naturali della società delle chitine, che abbiano o meno gli incantesimi.

Tra tre e sei choldrith sacerdotesse governano collettivamente ogni piccolo insediamento. Quelli con più choldrith sono più forti nella gerarchia interna del villaggio rispetto a quelli che ne hanno meno. La choldrith più vecchia, Shelwen Darkenweb, agisce come mediatrice nelle dispute ed è considerata la più in sintonia con Lolth. Naturalmente, Shelwen è tutto tranne che imparziale nelle sue mediazioni e gli altri choldrith tentano continuamente di accattivarsi i suoi favori. L'omicidio e altre forme di eliminazione forzata non sono metodi accettabili per l'avanzamento tra i choldrith, quindi quelli che vorrebbero governare devono aspettare e sfogare la loro frustrazione sulla casta inferiore: le chitine.

Le difese di Yathchol sono ridicolamente scarse se paragonate a quelle di comunità del Sottosuolo più organizzate. Il villaggio non ha un esercito permanente, ma ogni chitina si aspetta di dover combattere in qualsiasi momento. Inoltre, ogni insediamento tiene una manciata di vermeiena da utilizzare come guardie e spazzini. Occuparsi di questi guardiani richiede una gran quantità del tempo delle chitine e ogni insediamento ha il proprio addestratore designato che collabora con diversi assistenti. I vermeiena, comunque, si guadagnano la pagnotta; anche le creature con un'alta resistenza al veleno o alla paralisi alla fine soccombono di fronte all'assalto di più vermeiena contemporaneamente.

La schiavitù non è praticata a Yathchol, principalmente perché gli abitanti non hanno l'equipaggiamento né la struttura sociale per mantenere gli schiavi. Ma mentre la loro comunità sta crescendo, i choldrith stanno discutendo alcune opzioni per introdurre la schiavitù nella società delle chitine. Fino a che non accade, tuttavia, preferiscono spellare e divorare gli estranei che cadono nelle loro grinfie. I visitatori vengono intrattenuti solo nella più rara delle circostanze.

Breve storia

La città delle chitine di Yathchol esiste come testamento al disprezzo. I drow di Nasad che crearono le chitine le trovarono troppo difficili da usare come schiavi e troppo astiose per essere addestrate come soldati schiavi del Casato. Quindi portarono le creature fuori dalla città circa settant'anni fa, accontentandosi di permettere alle loro creazioni di vivere le loro squallide vite irrilevanti come volevano, purché non si mettessero mai in mezzo.

Da allora, le chitine sono sopravvissute sorprendentemente bene e si sono guadagnate la loro nicchia all'ombra di Ched Nasad.

Avventure nel Sottosuolo

Il Sottosuolo è la casa di innumerevoli tane di mostri, città sinistre, rovine dimenticate e discontinuità planari. Indipendentemente dal fatto che gli eroi siano persone di superficie avventuratesi coraggiosamente nelle profondità inesplorate oppure nativi del Sottosuolo che stanno semplicemente cercando di difendere le loro dimore e sconfiggere i loro nemici, il Sottosuolo fornisce moltissime opportunità per andare all'avventura.

Dungeon nel sottosuolo

Un "dungeon" per tradizione è situato sottoterra, e qualsiasi parte del Sottosuolo si qualifica in tal senso. Allo scopo di andare all'avventura nel Sottosuolo, un dungeon è qualsiasi locale o area estesa che offra la possibilità di avventure, pericolo e tesori. Per questa definizione, il Sottosuolo contiene letteralmente centinaia di dungeon. Alcuni dei più infami o pericolosi sono descritti di seguito.

Casa della Consunzione Oscura: Questa area sinistra delle Desolazioni Profonde inferiori viene evitata da tutte le creature sensibili, che siano viventi, costrutti o non morti. Molti individui o gruppi imprudenti che vagano in essa muoiono qui, e quelli che non muoiono se ne vanno in un tale stato indebolito da essere facile preda per qualsiasi abitante del Sottosuolo che si imbatte con loro. La casa era un tempo consacrata a un vecchio e aspro aspetto di Shar, e un piccolo numero creature non morte estremamente potenti percorre ancora i suoi corridoi. Si dice che un tremendo tesoro sia nascosto qui, anche se ben pochi sono stati abbastanza audaci da tentare di cercarlo.

La casa sembra abbastanza innocua a prima vista. Una porta conduce in un gelido corridoio di scura pietra comune, e una piccola esplorazione rende evidente per qualsiasi visitatore che lo spazio è extradimensionale. Illogicamente, però, la casa è anche un'area di magia morta. Il suo spazio interno è labirintico, presentando molti corridoi, stanze, svolte e deviazioni. I seguenti fattori contribuiscono tutti alla mortalità di questo posto.

- Le pareti si riposizionano periodicamente (ogni 1d4 ore), in modo tale cha sia estremamente facile perdersi.
- Le fonti di luce si affievoliscono, diffondendo un'illuminazione forte solo la metà del normale. Quindi, una lanterna a lente sporgente illumina solo un cono lungo 9 metri e largo 3 metri, mentre una torcia non illumina più di un raggio di 3 metri.
- Gli oggetti incustoditi marciscono ad un ritmo di 1 punto di durezza all'ora. Quando un oggetto raggiunge durezza 0, continua a decomporsi al ritmo di 1 punto ferita all'ora. Quindi, qualsiasi segno o vernice lasciato indietro per indicare la strada sparisce rapidamente, e mantenere un accampamento base da cui un gruppo possa allontanarsi periodicamente per compiere delle incursioni diventa problematico.
- Gli oggetti custoditi marciscono al ritmo di 1 punto di durezza al giorno. Quando un oggetto raggiunge durezza 0, continua a decomporsi al ritmo di 1 punto ferita al giorno.
- Dopo aver trascorso un giorno intero all'interno della Casa della Consunzione Oscura, una creatura deve effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 o essere influenzata come da un incantesimo *demenza*.

Cittadella dell'Assassino Immondo: Questa vecchia fortezza duergar si trova su un'isola nei tratti inferiori del Mare Splendente. La cittadella prende nome dal parassita extraplanare che scese sui nani grigi nel 1312 CV, trucidandone alcuni e costringendone altri al suo servizio. Gli strati esterni della fortezza sono pattugliati da duergar briganti, guidati da un bafitauro combattente-magi di nome Rumin (guerriero 5/stregone 6 bafitauro CM). I suoi predoni saccheggiano sia quelli che navigano sul mare senza sole che quelli che viaggiano lungo i tunnel vicini. Rumin sa che la sua posizione è sicura solo finché porta sacrifici appropriati nelle stanza interne della cittadella, dove l'Assassino Immondo si avviluppa nella carne delle sue vittime passate.

Fortezza di Gurzz'oth: In origine un avamposto della città drow di Sshamath costruito per difendersi contro i potenti reami duergar situati nelle Terre Oscure, questa fortezza e

tutti coloro che vivevano al suo interno furono sopraffatti da una feroce malattia necromantica. Nel 1279 CV, la fortezza abbandonata fu rivendicata da un mago del mondo di sopra di nome Mamprusi (mago 9 tiefling LM) e dai suoi gregari, compresi i due mezzorchi fratelli di nome Dag e Omba (entrambi guerriero 7 mezzorco CM). Mamprusi cerca di aprire le tesorerie più basse di Gurzz'oth, che si suppone contengano armi da guerra arcane che non sono mai state usate in battaglia. Nel frattempo, Mamprusi ha reinstallato la sicurezza magica e comune nella fortezza.

Guglia Raval: Una rovina di mind flayer sigillata un migliaio di anni fa, Guglia Raval è un profondo mistero. Si presume che i mind flayer stessi abbiano sigillato la guglia dopo che un esperimento di riproduzione segreto generò un risultato terribile e vorace. Non abituati a un tale fallimento spettacolare, gli illithid all'esterno vi sigillarono dentro i loro compatrioti insieme alle progenie che questi ultimi avevano prodotto dal sangue di demoni, drow, illithid e una quarta fonte innominabile. Le urla mentali degli illithid intrappolati risuonano ancora telepaticamente nei tunnel e nelle caverne vicini. Nessuno viaggia fino a Guglia Raval per paura degli incubi generati dalla semplice vista della roccia torreggiante.

Philock: Le rovine di questa antica città di Nether si trovano nel Sottosuolo Superiore, in una regione conosciuta come le Caverne di Nether. Come Anauria e Hlondath, Philock fu uno stato successore di Netheril, fondato negli anni dopo la caduta del grande impero. La città è costruita in un grande crepaccio nel cuore del sistema di caverne. I suoi edifici si estendono attraverso il pavimento del canalone e scalano anche le sue pendici inferiori.

Vecchi crolli o cedimenti hanno sepolto la maggior parte di Philock sotto tonnellate di roccia. Intrepidi avventurieri hanno tentato di scavare parti delle rovine, ma con scarsi risultati. Solo una recente spedizione drow ben equipaggiata di schiavi ha riscontrato un qualche successo, ma dopo aver scoperto una scalinata intatta, gli schiavi che effettuavano gli scavi si sono ammalati per una letale inalazione di veleno (polmoni marci; vedi "Malattie" nel Capitolo 7). Questo fatto ha raffreddato l'ardore dei drow a continuare il procedimento.

Ponte Irean: Costruito sopra una spaccatura larga 750 metri per collegare due sezioni di una vecchia strada commerciale duergar, il Ponte Irean cadde in disuso quando la roccia fusa scaturì da sotto. Il ponte si spezzò e l'arcata centrale cadde nella lava sottostante. Ora le sezioni rimanenti del ponte, su entrambi i lati del baratro, puntano l'una verso l'altra come due braccia. Ogni sezione del ponte è stata scavata per formare stanze per i viaggiatori, caserme per i nani, magazzini e prigioni. Dopo che la roccia fusa ha interrotto la strada commerciale, il Ponte Irean è stato lentamente dimenticato, anche se le creature minori del Sottosuolo ora possono reclamare una o entrambe le sue arcate rimaste.

Rootstalk: In una caverna del Grande Bhaerynden del diametro di circa 1,5 km si nasconde un fungo colossale che riempie ogni angolo e fessura, e i suoi rizomi e spore fluttuanti si estendono per chilometri lungo i passaggi laterali collegati. Rootstalk è un singolo organismo fungino vivente, nel cui corpo sono stati scavati molti passaggi e stanze per fornire accoglienza agli umanoidi. Al momento, gli umani dividono questo spazio con la popolazione fungina e con altri parassiti dei funghi. Al centro del corpo di Rootstalk si trovano il suo cuore e la sua mente, una confusa massa di rizomi dove i suoi abitanti possono venire per entrare in comunione con esso. Rootstalk comunica con i propri supplicanti mediante zaffate di spore sintetizzate in modo speciale.

A differenza di Araumycos nell'Oscuro Nord, Rootstalk sembra cosciente della propria esistenza e malevolo. Tutte le esplorazioni dei drow e degli illithid e i gruppi di sfruttamento che hanno tentato di entrare sono stati respinti oppure accolti e poi consumati. È possibile che Gduar (vedi sotto) sia alleato con Rootstalk.

Sorath-Nu-Sum: Un tempo un centro delle politiche kuo-toa, Sorath-Nu-Sum era ben fornita di polle per la ricreazione e la riproduzione, e conteneva molti santuari e templi dedicati a Blipdoolpoolp, la Madre del Mare. Una fazione di kuo-toa che odiavano i drow, guidata dal chierico Lu, rovesciò il consiglio al governo e poi massacrò ogni commerciante drow in strada. La vendetta fu rapida e letale. Drow mercenari e ragni acquatici scesero su Sorath-Nu-Sum in piena forza. Ora i santuari sono vuoti, e i fedeli di Sorath-Nu-Sum non cantano più inni alla Madre del Mare. I ragni acquatici e i loro addestratori rimangono, e abitano in un piccolo angolo della città, ma hanno l'ordine di uccidere a vista qualsiasi kuo-toa che ritorni.

Tumulo: In una caverna circa 150 km a est di e 15 km sotto Waterdeep si trova un misterioso oggetto mezzo sepolto chiamato il Tumulo. Questo uovo di pietra solida misura all'incirca 600 metri di lunghezza, ma solo una delle sue estremità curva spunta dalla terra. Sulla sua superficie sono iscritti simboli di morte in molti linguaggi conosciuti e sconosciuti, insieme a sigilli, glifi e segni che denotano lo stesso. Alcuni di questi simboli erano carichi di magia letale capace di uccidere quanti li avessero guardati, ma molti dei sigilli che non sono coperti dalla terra sono già stati scaricati. Si dice che il Tumulo sia precedente all'antico Illefarn, e una diceria afferma che l'oggetto sia una sorta di cimitero. Tuttavia, nonostante alcuni esitanti tentativi nessun ingesso in questa tomba (se di tomba si tratta) è ancora stato scoperto.

Vaticos: Una grande biblioteca di sapere rubato fu chiamata Vaticos dal suo custode, un derro mezzo-drago mago di nome Barytes. Quando ascese allo stato di lich, fece entrare tutta la sua biblioteca in una dimensione parallela che non potesse essere trovata facilmente dal Piano Materiale. L'unico accesso a Vaticos ora è un lungo tunnel in cui guardiani mostruosi e trappole letali tengono a distanza gli intrusi. Quanti raggiungono Vaticos scoprono che Barytes non è per niente contento di potenziali intrusi che curiosano nella sua collezione, che ospita sia tomi arcani che comuni.

Volta della Follia Evocata: Questa volta è posizionata nel Sottosuolo Intermedio, sotto Chondath. Un tempo un collegio di qualche tipo, in precedenza ospitava maghi e stregoni interessati a imparare e migliorare l'arte dell'evocazione. Ma un gruppo di aboleth situato qualche chilometro sotto la volta alla fine si stancò delle occasionali evocazioni liberatesi o fuori posto che apparivano nella nebbia. Sebbene molti presumano che qualche evocazione andò fuori controllo e distrusse la volta, in effetti furono gli aboleth che fecero crollare la caverna della scuola in un grande terremoto sismico. La volta ora consiste di rovine sconnesse collegate da corridoi semisepolti, ed è abitata solo dagli inquieti non morti che sorsero dai suoi precedenti abitanti. Sotto la volta vi sono profonde sale di evocazione, ancora infestate dagli esseri evocati quasi venti secoli fa.

Luoghi di avventura

I seguenti locali sono un'estensione della sezione precedente. Ognuno descrive un dungeon o un luogo di avventura e fornisce una mappa e alcuni incontri contrassegnati da un numero.

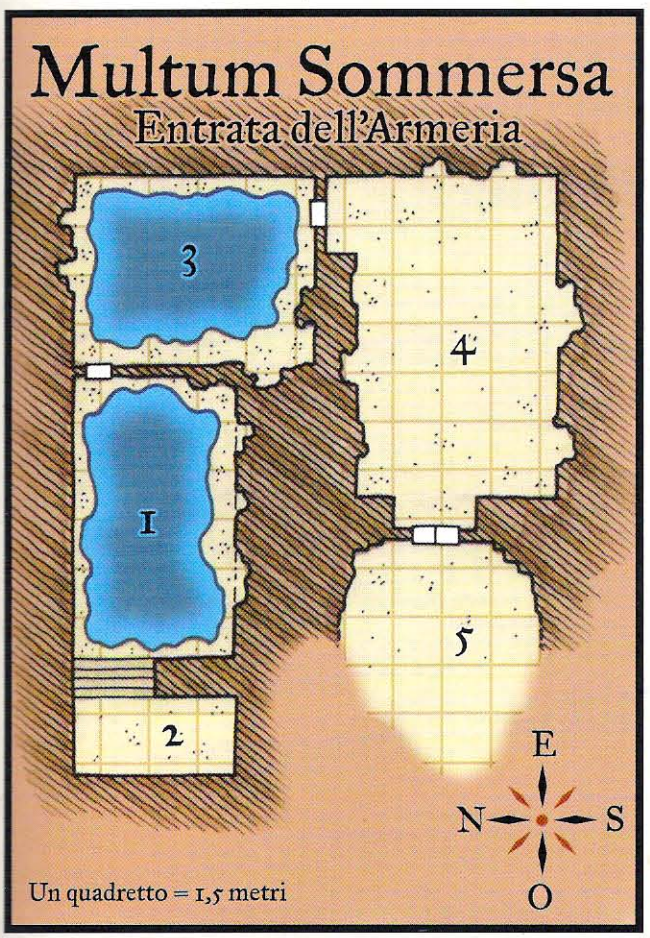
Multum Sommersa

Nelle Desolazioni Profonde superiori si trovano le rovine mezzo sommerse della città di Multum. Gli abitanti di questa città commerciale multiculturale furono sommersi nel 1304 CV da esterni malvagi che evocarono un diluvio d'acqua dal Piano Elementale dell'Acqua. Ora ciechi pesci da caverna nuotano negli ampi viali di Multum e oscure figure galleggiano dietro ai profili sommersi degli edifici un tempo maestosi. Le volte dei mercanti morti promettono ricchezze a chiunque osi affrontare gli spiriti inquieti dei precedenti proprietari.

L'ampia volta che ospita Multum Sommersa è più facilmente accessibile mediante un ripido condotto che scende fino al centro di quella che un tempo era l'armeria.

1. Macchia d'inchiostro (LI 7)

Putrida acqua gelida riempie questa disordinata stanza di pietra fino a una profondità di 1,2 metri, e sono visibili aree non sommerse a est e ovest. Ogni tanto qualcosa si muove appena sotto la superficie, generando increspature nell'acqua seguite da una serie di anelli concentrici.



Un protoplasma nero circola liberamente attraverso questa stanza e nella volta più grande (non contrassegnata da alcun numero dietro al complesso dell'armeria). A prima vista, questa creatura non sembra altro che una macchia di inchiostro nell'acqua già abbastanza scura.

Se evitato in questa stanza, il protoplasma nero segue gli intrusi nell'area 2 o 3.

Protoplasma nero (1): pf 115.

2. Stemma (LI 9)

Una debole fosforescenza fungina illumina questa stanza, rivelando alcuni gradini che salgono fuori dall'acqua che riempie la stanza a est. Qui regna ancora l'umidità, e una nera vegetazione simile al lichene copre ogni superficie di ciò che un tempo potrebbe essere stato un ufficio.

Una ricerca riuscita nella stanza umida (Cercare CD 21) porta alla luce un corroso forziere di ferro sotto i resti crollati di un tavolo di legno. Una seconda prova riuscita di Cercare con CD 34 rivela una forma vagamente umana sotto i fitti funghi.

Il forziere chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 23) contiene sei cristalli di zirconio (del valore di 50 mo ognuno), tre fiale per pozioni che perdono (rovinate), una *pozione di eroismo*, una dose di antitossina e un fermaglio d'oro con inciso il simbolo di una spada incrociata con un'ascia (del valore di 300 mo).

Quest'ultimo oggetto appartiene a Thadrack, la mummia guerriero che giace sul pavimento. È rimasta sdraiata qui per così tanto tempo che il suo corpo è ora ricoperto dai funghi. Si anima se attaccato o se il suo fermaglio (vedi sopra) viene toccato, e combatte contro gli intrusi con una gioia sacrilega.

Thadrack: Mummia guerriero 4; GS 9; non morto Medio; DV 8d12+3 più 4d10; pf 77; Iniz +4; Vel 6 m; CA 26, contatto 10, colto alla sprovvista 26; Att base +8; Lotta +15; Att +16 in mischia (1d6+12, schianto); Att comp +16 in mischia (1d6+12, schianto); AS disperazione, putrefazione della mummia; QS riduzione del danno 5/-, scurovisione 18 m, tratti dei non morti, vulnerabilità al fuoco; AL LM; TS Temp +8, Rifl +5, Vol +9; For 24, Des 10, Cos -, Int 6, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +8; Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Arma Specializzata (schianto), Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Robustezza, Tempra Possente.

Disperazione (Sop): Alla semplice vista di Thadrack, chi lo osserva deve effettuare con successo un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 o essere paralizzato dalla paura per 1d4 round. Che il tiro salvezza sia o meno effettuato con successo, quella creatura non può più essere influenzata dalla capacità di disperazione di Thadrack per 24 ore. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Putrefazione della mummia (Sop): Malattia soprannaturale - schianto, Tempra CD 17, periodo di incubazione 1 minuto; danni 1d6 Cos e 1d6 Car. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

A differenza delle malattie normali, la putrefazione della mummia continua fino a che la vittima non raggiunge Costituzione 0 (e muore) oppure fino a che non viene curata come descritto sotto.

La putrefazione della mummia è una potente maledizione, non una malattia naturale. Un personaggio che tenti di lanciare qualsiasi incantesimo di evocazione (guarigione) su una



Thadrack si rialza dalla sua tomba di muschio.

creatura afflitta dalla putrefazione della mummia deve effettuare con successo una prova di livello dell'incantatore con CD 20, oppure l'incantesimo non ha effetto sul personaggio ammalato.

Per eliminare la putrefazione della mummia, la maledizione deve prima essere spezzata con *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento* (che richiede una prova di livello dell'incantatore con CD 20 per uno dei due incantesimi), dopodiché non è più necessaria una prova di livello dell'incantatore per lanciare incantesimi di guarigione sulla vittima. La putrefazione della mummia può poi essere curata magicamente come qualsiasi malattia normale.

Una creatura ammalata che muore di putrefazione della mummia avvizzisce fino a trasformarsi in sabbia e polvere che viene spazzata via dal primo soffio di vento.

Proprietà: Giaco di maglia+2.

3. NASCONDIGLIO DELLE ARMI (LI 5)

Entrambe le entrate a questa stanza stracoma d'acqua sono sbarrate da pesanti porte di ferro corroso spesse circa 10 cm. Le porte sono chiuse a chiave (Scassinare Serrature CD 28) e protette da trappole.

Trappola ad allucinazione mortale: GS 5; congegno magico; attivatore di prossimità (3 metri davanti a ogni porta); ripristino automatico; effetto di incantesimo (*allucinazione mortale*, mago di 7° livello, tiro salvezza sulla Volontà CD 16 per non credere e tiro salvezza sulla Tempra CD 16 parziale); Cercare CD 29; Disattivare Congegni CD 29.

La stanza 3 è allagata fino a una profondità di 90 cm.

A giudicare dagli scaffali marciti, le lame corrose, le punte di freccia, le armature e i corni, quest'area probabilmente era un'armeria.

Tutti gli oggetti facilmente visibili sono rovinati. Una prova di Cercare con CD 28 effettuata mentre si esaminano minuziosamente i detriti sotto il livello dell'acqua rivela uno scrigno di metallo, ancora chiuso a chiave (Scassinare Serrature CD 30). All'interno vi sono 2 *spade lunghe+2*, 1 *balestra+2* e uno *spadone dell'esplosione di fiamme+3*.

4. LA SENTINELLA (LI 14)

Prima che gli abitanti della città fossero sommersi, il guardiano di questa armeria sorvegliava chiunque si avvicinasse al nascondiglio delle armi. Ora, coloro che entrano a Multum Sommersa dall'esterno devono attraversare l'armeria prima di incontrare il suo guardiano. Tuttavia, chiunque tenti di entrare nella volta molto più grande delle rovine che sono Multum Sommersa deve passare vicino a questa prode sentinella in armatura che non si preoccupa dello scorrere del tempo.

Golem di argilla avanzato: GS 14; costrutto Grande; DV 15d10+30; pf 113; Iniz -1; Vel 6 m; CA 31, contatto 8, colto alla sprovvista 31; Att base +11; Lotta +22; Att +18 in mischia (2d10+8 più ferita maledetta, schianto); Att comp +18 in mischia (2d10+8 più ferita maledetta, 2 schianti); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS berserk, ferita maledetta; QS tratti dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio e contundente, scurovisione 18 m, velocità, immunità alla magia, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +5; For 26, Des 9, Cos -, Int -, Sag 11, Car 1.

Abilità e talenti: Nessuno.

Berserk (Str): Quando un golem di argilla entra in combattimento, c'è una probabilità cumulativa dell'1% ogni round che il suo spirito elementale si liberi e vada in berserk. Il golem incontrollato si infuria, attaccando la creatura vivente più vicina o distruggendo qualche oggetto più piccolo di lui se non ci sono creature a portata, poi si muove per seminare altra distruzione. Una volta che un golem di argilla va in berserk, nessun metodo conosciuto può ristabilirne il controllo.

Ferita maledetta (Str): I danni che infligge un golem di argilla non guariscono naturalmente e resistono agli incantesimi di guarigione. Un personaggio che tenti di lanciare un incantesimo di evocazione (guarigione) su una creatura danneggiata da un golem di argilla deve effettuare con successo una prova di livello dell'incantatore con CD 26, oppure l'incantesimo non ha effetto sul personaggio ferito.

Tratti dei costrutti: Un golem di argilla ha immunità a veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti mortali, effetti di necromanzia, effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale) e qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra a meno che non funzioni anche sugli oggetti o che non sia innocuo. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di caratteristica, fatica, esaurimento o risucchi di energia. Non può curare i danni, ma può essere riparato.

Velocità (Sop): Dopo che è stato ingaggiato in almeno 1 round di combattimento, un golem di argilla può velocizzare se

Illustrazione di Richard Sardinha

stesso una volta al giorno come azione gratuita. L'effetto dura 3 round e per il resto è lo stesso dell'incantesimo.

Immunità alla magia (Str): Un golem di argilla è immune a qualsiasi incantesimo o capacità magica che permetta la resistenza agli incantesimi. Inoltre, certi incantesimi ed effetti funzionano in modo diverso contro di lui, come indicato sotto.

Un incantesimo *muovere il terreno* spinge indietro il golem di argilla di 36 metri e infligge 3d12 danni.

Un incantesimo *disintegrazione* rallenta il golem di argilla (come per l'incantesimo *lentezza*) per 1d6 round e infligge 1d12 danni.

Un incantesimo *terremoto* lanciato direttamente contro il golem di argilla gli impedisce di muoversi nel suo turno successivo e infligge 5d10 danni. Il golem non ottiene alcun tiro salvezza contro alcuno di questi effetti.

Qualsiasi attacco magico contro un golem di argilla che infligge danni da acido guarisce 1 danno per ogni 3 danni che altrimenti infliggerebbe. Se la quantità di danni guariti facesse superare al golem i suoi normali punti ferita totali, ottiene quell'eccesso come punti ferita temporanei. Un golem di argilla non ottiene alcun tiro salvezza contro gli attacchi magici che infliggono danni da acido.

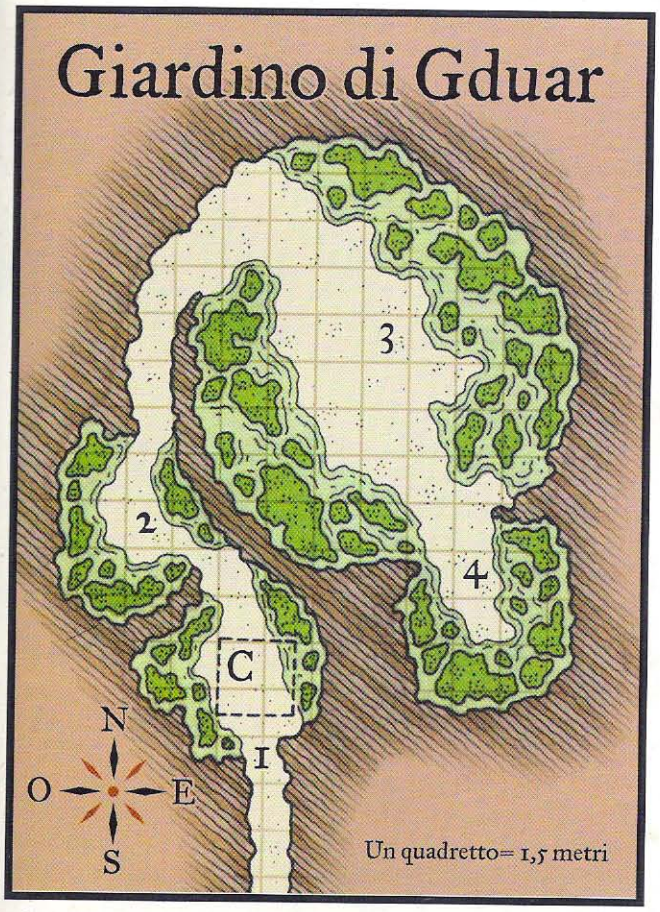
Proprietà: Armatura completa+1.

5. MULTUM SUPERIORE

Oltre l'armeria e i suoi guardiani c'è una distesa d'acqua da cui spuntano a caso le umide rovine crollanti della più grande Multum.

giardino di gduar

Nelle regioni superiori delle Terre Oscure, sotto il Bosco di Chondal, si trovano vasti tratti di caverne selvagge in cui la vegetazione di funghi ha soffocato completamente qualsiasi vita animale. Qui, regna sovrana la vita di un lento tipo vegetale. I bellissimi funghi in queste aree sono parte del ciclo di vita, che si nutrono delle forme putrescenti di animali e vegetali. A volte, tuttavia, i funghi non aspettano che i loro pranzi muoiano... e nel Giardino di Gduar è sempre così.



Siccome i funghi digeriscono il cibo all'esterno dei loro corpi rilasciando degli enzimi nell'ambiente circostante, il cuore interno del giardino lentamente uccide molte delle creature non fungine che vi entrano, come se fosse un vasto stomaco a lenta digestione. Quando è disponibile un pasto particolarmente abbondante, il giardino diffonde nell'aria spore dalle sue migliaia di corpi fruttiferi (vegetazione simile a funghi). L'arma a soffio di Gduar (vedi sotto) poi trasporta le spore più lontano nel Sottosuolo, continuando la colonizzazione che Gduar considera il suo destino.

1. PAVIMENTO GELATINOSO (LI 3)

Uno strato di melma comune ricopre il pavimento e alcune delle pareti di questa caverna. Attraverso questo strato melmoso spuntano piccoli mucchietti di color giallo intenso. Sebbene siano larghi e spessi come dita, questi sono solo semplici corpi fruttiferi. Più insidiosa, la melma comune che copre il pavimento nasconde un cubo gelatinoso che attualmente abita in un recesso del pavimento (Cercare CD 27). La creatura di solito viene mantenuta soddisfatta e immobile mediante un nutrimento regolare, ma qualsiasi creatura che cammini sull'area indicata con C sulla mappa viene automaticamente avvolta (vedi la descrizione della creatura "Cubo gelatinoso" nel *Manuale dei Mostri*). Il cubo attualmente contiene una *mazza+2*, una *corazza di bande+1* e 360 mo.

Cubo gelatinoso (1): pf 58.

2. GUARDIANO DEL GIARDINO (LI 12)

Come la stanza 1, questa stanza ospita una varietà di popolazioni fungine, che qui crescono ancora più fitte che nella stanza precedente.

I funghi crescono fitti e profondi in questa stanza, ricoprendo il pavimento e salendo fino a metà delle pareti. Nel bel mezzo si trova una massa di vegetazione ondeggiante raccolta in un'immensa forma vagamente umanoide. Polipi di colore violetto coprono il suo corpo dalla testa ai piedi.

Qui non si nasconde nessuna minaccia; il solo guardiano della stanza è un cumulo strisciante avanzato infuso di funghi viola, che gli garantiscono la capacità di veleno del fungo viola. Se ne sta pronto a deviare qualsiasi creatura non sotto la protezione di Gduar che voglia entrare nell'area 3.

Avvolti nella massa di carne della creatura ci sono parecchi trofei delle sue passate vittorie: una *bacchetta di scassinare* (16 cariche), un *anello dello scalare* e 436 mo.

Cumulo strisciante avanzato infuso di funghi viola: GS 12; vegetale Enorme; DV 24d8+120; pf 228; Iniz +3; Vel 6 m; CA 22, contatto 7, colto alla sprovvista 22; Att base +18; Lotta +35; Att +26 in mischia (3d8+9 più veleno, schianto); Att comp +26 in mischia (3d8+9 più veleno, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5 m/4,5 m; AS stritolare 2d8+13, afferrare migliorato, veleno; QS scurovisione 18 m, immunità all'elettricità, visione

crepuscolare, tratti dei vegetali, resistenza al fuoco 10; AL N; TS Temp +19, Rifl +9, Vol +10; For 29, Des 8, Cos 21, Int 7, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Ascoltare +18, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +15; Arma Focalizzata (schianto), Attacco Naturale Migliorato, Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Spingere Migliorato, Volontà di Ferro.

Stritolare (Str): Il cumulo strisciante infligge 2d8+13 danni con una prova di lotta effettuata con successo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, il cumulo strisciante deve colpire con entrambi gli attacchi di schianto. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, riesce a trattenere e può stritolare.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 27, danni iniziali e secondari 1d4 For e 1d4 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Immunità all'elettricità (Str): Il cumulo strisciante non subisce alcun danno dall'elettricità. Invece, qualsiasi attacco basato sull'elettricità (come *fulmine* o *stretta folgorante*) usato contro la creatura le garantisce 1d4 punti di Costituzione. Perde questi punti a ritmo di 1 all'ora.

Tratti dei vegetali: Il cumulo strisciante è immune a veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, *metamorfosi* ed effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Non è soggetto ai colpi critici. Visione crepuscolare.

3. GIARDINO DELLA DIGESTIONE (LI 9)

Questa immensa caverna è caratterizzata da funghi fosforescenti su tutte le superfici. I funghi qui sono così affollati che hanno formato una massa simbiotica che digerisce le prede in comunità.

Nebbie splendenti oscurano l'altezza di questa stanza, ondeggiando pigramente con le correnti d'aria. Le cappelle bio-luminescenti su torreggianti funghi velenosi competono con il riverbero delle nebbie, fornendo abbastanza luce da illuminare una selvatica varietà di vita a base fungina. Qui crescono giganteschi funghi, piccoli polipi, funghi velenosi di tutte le misure, vesce, licheni di ogni colore e muffe in una profusione di bellezza miconide. Gli inebrianti profumi di limone e pane pervadono la stanza, mescolati a un più pungente sentore di putrefazione.

Questi funghi rari e bellissimi sono tutti accuditi da Gduar (vedi area 4) e insieme formano un'entità più grande delle loro parti. La nebbia puzzolente e luminosa che pervade questa stanza in realtà è una foschia digestiva. Ad ogni round, tutte le creature subiscono 1d4 danni dalle spore digestive che si sedimentano (nessun tiro salvezza). Gli elementali e i vegetali sono immuni a questo effetto. Ogni 10 round, una brezza soffia da nordest verso sudovest, spingendo uno sbuffo di nebbia splendente lungo il corridoio verso l'area 2.

Anche alcuni funghi mobili abitano in quest'area. Alla periferia della stanza si nascondono due cumuli striscianti normali e un tendriculos (Osservare CD 26). Sono i cacciatori-raccoglitori di questa colonia fungina. Una volta ogni 24 ore, Gduar li manda in giro con l'istruzione di catturare delle prede da portare indietro in questa stanza, in modo tale che la foschia digestiva possa nutrire gli altri funghi. Siccome oggi le prede sono state abbastanza buone da venire nel giardino, queste creature non si muovono dalle loro posizioni a meno che gli intrusi non inizino a combattere con Gduar nell'area 4.

Cumulo strisciante (2): pf 60 ciascuno.

Temdriculos (1): pf 94.

4. TANA DI GDUAR (LI 14)

Questa stanza in realtà è lo strato più esterno di un nodo di Classe 3 (vedi "Magia nodale" nel Capitolo 4: "Magia e incantesimi").

Come le altre di questo complesso, questa stanza è stracolma di vegetazione fungina. Al centro è accovacciato un singolo groviglio massiccio simile a un albero di melma gelatinosa. Nell'aria fluttua delicatamente una foschia luminosa.

Questa creatura è Gduar. Assomiglia a un treant il cui corpo sia interamente formato di funghi invece che di legno. L'evoluzione unica e autodeterminata di Gduar gli permette di sviluppare lentamente quei tratti che egli più apprezza: una massa corporea traslucida e gelatinosa ricoperta e parzialmente occlusa qui e là da una fibrosa vegetazione di muffa. Come un cubo gelatinoso, il suo corpo è completamente in grado di digerire praticamente qualsiasi cosa intrappolata al suo interno.

La foschia digestiva della stanza adiacente persiste anche qui, infliggendo 1d4 danni per round di esposizione ad ogni creatura (vedi area 3).

Gduar tiene una volta del tesoro, ricoperta di melma nera, sepolta nella stanza (Cercare CD 29). In aggiunta agli oggetti magici "comuni" che ha raccolto dalle sue molte vittime (2d4 armi+1 casuali, 2d4 armature+1 casuali, 2d4 oggetti magici minori casuali e 3.342 mo) vi sono una *lama della missione drow* (vedi Capitolo 5) e il *Terzo Imaskarcana* (vedi Capitolo 5). Molti sono morti cercando qui quell'antica reliquia.

Gduar: GS 14; aberrazione Enorme; DV 16d10+112; pf 200; Iniz +3; Vel 6 m; CA 25 (contatto 7, colto alla sprovvista 25); Base +12; Lotta +29; Att +20 in mischia (3d6+9 più 1d8 da acido e paralisi, schianto); Att comp +20 in mischia (3d6+9 più 1d8 da acido e paralisi, 2 schianti); Spazio/Portata 4,5 m/4,5 m; AS acido, animare funghi, arma a soffio (spore), danni raddoppiati contro gli oggetti, avvolgere, afferrare migliorato, paralisi; QS vista cieca, elastico, immunità all'elettricità, vulnerabilità al fuoco, riduzione del danno 10/tagliente, tratti dei vegetali; AL N; TS Temp +12, Rifl +4, Vol +13; For 29, Des 8, Cos 24, Int 12, Sag 16, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Conoscenze (natura) +11, Diplomazia +3, Intimidire +11, Nascondersi -9*, Osservare +14, Percepire Intenzioni +12, Sopravvivenza +12; Allerta, Arma Focalizzata (schianto), Armi Naturali Migliorate, Attacco Poderoso, Incalzare, Iniziativa Migliorata.

Acido (Str): L'acido di Gduar non danneggia metallo o pietra. L'acido infligge 1d8 danni per round a quelli avvolti.

Animare funghi (Str): Gduar può animare i funghi entro 54 metri a volontà, controllando fino a due masse fungine alla volta. Una normale massa di funghi impiega 1 round completo per animarsi. Dopo si muove e combatte come un cumulo stri-

sciante sotto tutti gli aspetti. I funghi animati perdono la loro capacità di muoversi se Gduar è incapacitato o se si sposta fuori dal raggio di azione. Per il resto la capacità è simile a *quercia-viva* (12° livello dell'incantatore).

Arma a soffio (Sop): Spore, soffio lineare di 18 metri, 8d10 danni; Riflessi CD 25 dimezza. Gduar è immune alla propria arma a soffio. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Danni raddoppiati contro gli oggetti (Str): Quando Gduar compie un attacco completo contro un oggetto o una struttura infligge danni raddoppiati.

Avvolgere (Str): Con una prova riuscita di lotta nel round successivo dopo aver afferrato, Gduar può avvolgere i nemici che ha afferrato nel suo corpo gelatinoso. Le creature avvolte sono soggette alla paralisi e all'acido di Gduar, e sono considerate in lotta e intrappolate nel suo corpo.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, Gduar deve colpire con il suo attacco di schianto. Può poi tentare di iniziare una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, può avvolgere.

Paralisi (Str): L'interno gelatinoso di Gduar secerne una fanghiglia anestetizzante. Un bersaglio colpito dall'attacco in mischia di Gduar o che è avvolto deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 25 o essere paralizzato per 3d6 round. Gduar può avvolgere automaticamente un avversario paralizzato. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Vista cieca (Str): La sostanza fungina del corpo di Gduar agisce come un primitivo organo sensoriale che può individuare le prede entro 18 metri.

Elastico (Str): Gduar ha una forma meno definita rispetto alle creature normali. Come risultato, Gduar non può essere attaccato ai fianchi.

Tratti dei vegetali: Sebbene adesso sia un'aberrazione, Gduar ha ancora i suoi tratti dei vegetali. È immune a veleni, effetti di sonno, paralisi, stordimento, *metamorfosi* ed effetti di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame ed effetti sul morale). Non è soggetto ai colpi critici. Visione crepuscolare.

Abilità: *Gduar ha un bonus razziale di +16 alle prove di Nascondersi effettuate in aree ricche di funghi.

Forma d'Acqua

Il Sottosuolo Inferiore è ricco di strati acquiferi e oceani umbratili dove le condizioni sono ostili per tutti, dove si aggirano strane creature sconosciute in altre parti del Sottosuolo e dove gli aboleth hanno le loro enclave. Una delle più spettacolari tra queste aree è la fortezza di aboleth conosciuta come la Forma d'Acqua, che si trova in una caverna avamposto del Mare Splendente.

La Forma d'Acqua è il primo di parecchi avamposti incaricati di difendere il perimetro di un territorio di aboleth più grande. Coloro che sono protetti dalla Forma d'Acqua hanno fiducia che non fallirà il proprio dovere nei confronti della nazione superiore che ha alle spalle.

Umbra, l'aboleth che è a capo della Forma d'Acqua, è l'ultimo di una linea familiare ininterrotta di aboleth che è stata stanziata nella Forma d'Acqua. Siccome un aboleth eredita le conoscenze del suo genitore alla nascita e assimila i ricordi di tutti quelli che consuma, Umbra è ben informato su tutti i trucchi che gli intrusi potenziali hanno usato nel corso dei secoli nel tentativo di insidiare la fortezza.

Al servizio di Umbra ne lago sottostante vi sono diversi schiavi di vari generi. Come segno del servizio degli schiavi, hanno la pelle traslucida ma per il resto sono come le altre creature della loro specie.

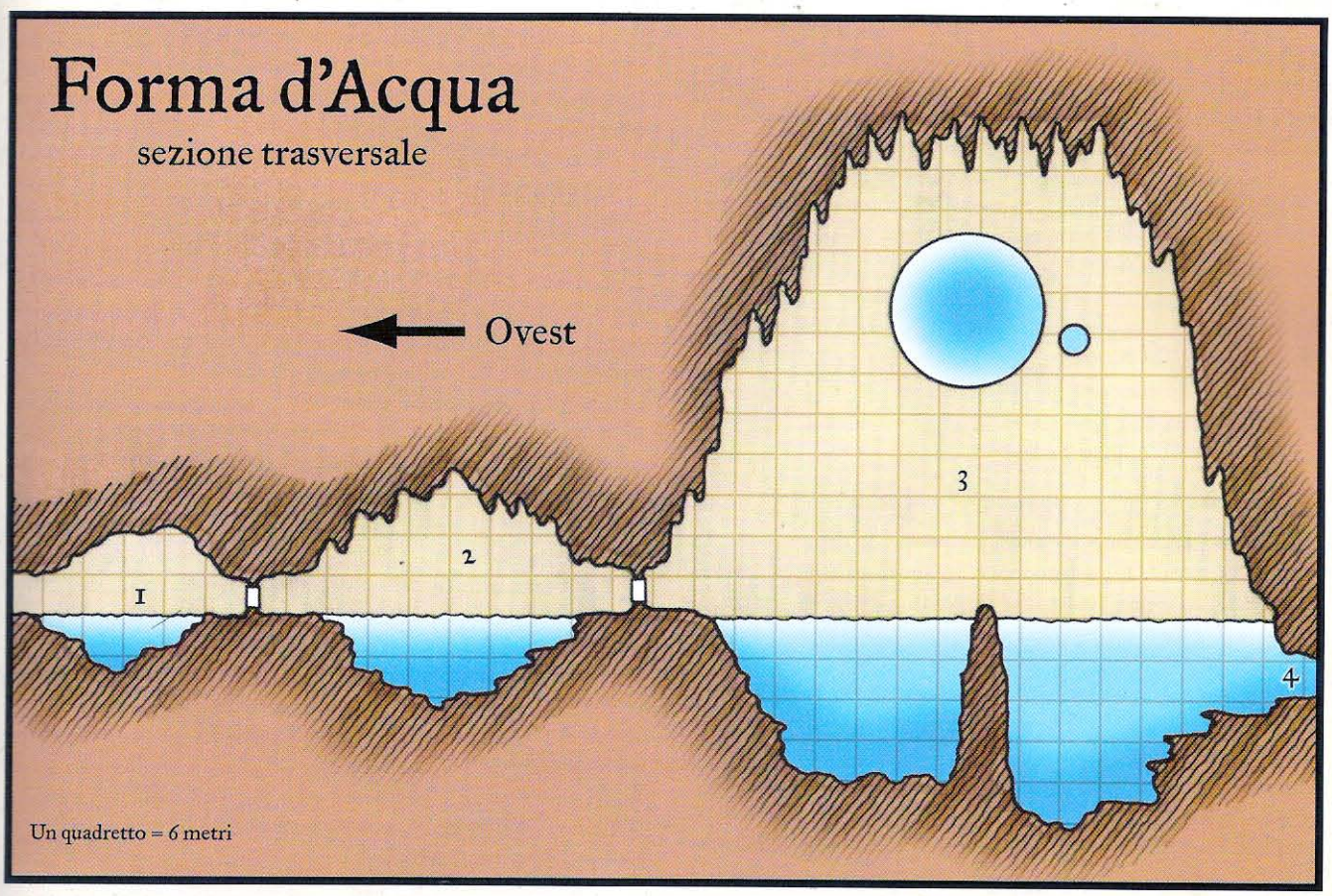




Illustrazione di Vince Locke

La luce attira i predatori

1. PORTA (LI 10)

Una polla d'acqua riempie questa caverna del diametro di 18 metri fino a una profondità di 9 metri nel punto più profondo. Una coppia di skum (umanoidi deformi creati dagli aboleth come razza schiava) abita sulla riva occidentale della polla, sorvegliando l'ingresso del tunnel. Sono stati addestrati a parlare sia il Sottocomune che l'Aquan. Avvertono qualsiasi creatura che si degni di parlare con loro che oltre questa stanza si trova una regione proibita a tutte le razze, e che i PG devono tornare indietro o essere distrutti.

Oltre ai due skum, l'acqua nasconde cinque scrag. Queste creature e gli skum attaccano tutti i personaggi che incalzano verso la porta per l'area 2.

Skum (2): pf 11.

Scrag (5): pf 63.

2. POLLA ANTISTANTE (LI 8 E 13)

L'ingresso occidentale a questa caverna del diametro di 24 metri è sigillato da una porta di pietra, con bassorilievi di ciò che sembrano essere molteplici serpenti o tentacoli. La porta è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 28) e dotata di trappola.

Trappola con lame avvelenate turbinanti: GS 8; meccanica; attivatore di prossimità; ripristino automatico; serratura nascosta di aggiramento (Cercare CD 25, Scassinare Serrature CD 30); Att +10 in mischia (1d4+4, 19-20 pugnale più veleno), veleno (veleno di verme purpureo, Tempra CD 24 resiste, 1d6 For/1d6 For); bersagli multipli (attacca tutti i bersagli in un'area di 6 m a ovest della porta); Cercare CD 20; Disattivare Congegni CD 20.

Sotto le placide acque sono in agguato altri skum insieme alla reale minaccia per quanti tentano di entrare: un beholder. Quando il beholder attacca, gli skum tentano di nascondersi e di osservare.

Skum (2): pf 11.

Beholder (1): pf 60.

3. VOLTA DELL'ACQUA (LI 15)

L'ingresso occidentale a questa immensa caverna è sigillato con porte di pietra, con bassorilievi di ciò che sembrano essere molteplici serpenti o tentacoli. La porta è chiusa a chiave (Scassinare Serrature CD 30) e dotata di trappola.

Trappola con nebbia acida: GS 7; meccanica; attivatore di prossimità; ripristino automatico; serratura nascosta di aggiramento (Cercare CD 25, Scassinare Serrature CD 30); effetto di incantesimo (*nebbia acida*, mago di 11° livello, 2d6 da acido ogni round per 11 round); Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31.

Questa stanza maestosa è illuminata da un fungo blu fosforescente che ricopre completamente le pareti. Questa volta ospita un profondo lago d'acqua, con solo una singola isola del diametro di 3 metri visibile nel mezzo. La più incredibile caratteristica della stanza, tuttavia, è il globo d'acqua sospeso del diametro di 19,5 metri che fluttua serenamente in aria. Attorno al globo principale, un globo d'acqua più piccolo del diametro di 6 metri ronza ad un ritmo di un giro completo ogni sei secondi. All'interno del globo più grande nuota una mostruosità simile a un pesce lunga 6 metri.

La creatura dentro al globo è Umbra. Le sue truppe in quest'area comprendono quattro manti assassini che hanno il loro nido nella zona superiore, un couatl che si è rifugiato sull'isola al centro del lago e tre fauci gorgoglianti. Questi schiavi hanno la carne traslucida e sono pronti a difendere l'aboleth dagli intrusi ogni volta che ne dia loro il segnale.

Umbra può dirigere il globo, che in realtà è la Forma d'Acqua, come azione gratuita. La Forma d'Acqua si muove a una velocità di volare di 15 metri. Ogni round, il globo minore che ronza rapidamente orbitando intorno alla sfera principale può attaccare una qualsiasi creatura entro 12 metri dal globo principale che Umbra designa con uno schianto (+33 in mischia, 4d10+14 più bava). Vedi la descrizione dell'aboleth nel *Manuale dei Mostri* per i dettagli sull'attacco di bava. Il globo principale ha CA 23, durezza 2 e 500 pf. Se viene portato a 0 punti ferita, sia il globo che la sfera orbitante collassano. Mentre è all'interno della Forma d'Acqua, Umbra può attaccare sfruttando i suoi poteri psionici o la sua capacità di assoggettare da lontano.

Al centro della Forma d'Acqua galleggia un tesoro sottratto a quanti hanno precedentemente tentato di passare. Il tesoro include 4.325 mo, 1d3+2 armi, 1d3+2 armature e 1d3 oggetti magici di media potenza.

Manti assassini (4): pf 45.
Couatl (1): pf 58.
Fauci gorgoglianti (3): pf 22.
Umbra, aboleth (1): pf 76.

4. APERTURA

Questo tunnel pieno d'acqua non è visibile da sopra la superficie del lago nell'area 3. Conduce attraverso concentrazioni sempre più grandi di difese degli aboleth, fino a portare in una grande enclave di aboleth la cui esistenza è così segreta che il suo nome (Xxiphu) è rivelato solo nei testi più rari.

Edizione Italiana prodotta in esclusiva su licenza dalla Twenty Five Edition s.r.l. - 43100 Parma - Italy
Impianti fotolito e stampa: Grafiche Cesina - Calendasco - PC (Italy)

Domande? Servizio Clienti: 0521.630320

Visita il sito web **www.25edition.it**

Scendi negli Oscuri Recessi dei Reami

Le nere profondità del Sottosuolo hanno generato più favole e paure di qualsiasi altra regione di Faerûn. In questo mondo senza luce, i rischi delle sue implacabili terre selvagge sono superati solo dai pericoli che si trovano all'interno delle comunità di razze quali aboleth, illithid, duergar e drow. Esplora i tunnel labirintici e le caverne senza fine del Sottosuolo di Faerûn per incontrare abitanti e insidie di una delle più intriganti e inospitali regioni dell'ambientazione di Forgotten Realms®.

✺ 60 città e luoghi di interesse ✺ 16 razze di personaggi ✺ 25 nuovi talenti

Per poter utilizzare al meglio questo accessorio è necessario possedere anche l'*Ambientazione di* Forgotten Realms®, il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del Dungeon Master* e il *Manuale dei Mostri*.



ISBN 88-8288-112-1

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web www.25edition.it

Prezzo: € 29,95