



elle pagine che seguono vi attende la guida alla terra di Faerûn. Leggendole con attenzione scoprirete molte informazioni sui suoi splendori, sulle sue opportunità e sui suoi pericoli, più di quante ne otterreste in un anno di viaggi perigliosi. Sono molti gli avventurieri che dovrebbero informarsi così bene prima di mettersi in viaggio per i reami selvaggi e pericolosi. Se così fosse, molti di più rimarrebbero in vita per raccontare le loro storie.

Il mio nome è Elminster di Shadowdale, da alcuni chiamato il Vecchio Saggio, e da altri chiamato con nomi e modi ben peggiori. Ho percorso le strade di questi reami per più di mille anni. E tuttavia non sono certo il più vecchio, il più saggio o il più potente a camminare sul suolo di Faerûn con i miei logori stivali... questo è senz'altro vero. Ma se ascolterete la lunga storia delle mie imprese saprete con precisione per cosa combatto e chi sono davvero. E conoscere se stessi è una cosa rara e meravigliosa. Voi sapete per cosa combattete?

Pensateci bene, mentre io mi metto a chiacchierare e vi illustro gli splendidi paesaggi di queste terre, come le grandi onde verdi che si infrangono sulle rocce di Monte Waterdeep, che emerge dal tumultuoso e gelido Mare delle Spade. Lasciate che vi parli delle meraviglie di cui narrano tutti i bardi sotto i cieli stellati di ogni angolo dei reami. Lasciate che vi parli delle stelle incantate e del bagliore lunare celeste che risplende nelle chiome delle donne elfiche, delle loro spalle nude argentate, mentre danzano tra gli alberi della Grande Foresta... proprio mentre gli spettri dei loro perduti confratelli danzano sotto la luna nelle rovine di Myth Drannor infestate dai demoni.

Lasciate che vi parli della frenetica e popolosa Waterdeep, delle meravigliose torri di Silvermoon e di altre cento città orgogliose, piene di carri, lanterne, vicoli bui e fogne scroscianti, di intrighi, di fatiche e di ricchezze. Lasciate che vi sussurri dei mondi sotterranei, del Sottosuolo, un mondo di caverne senza luce dove elfi crudeli dalla pelle d'ossidiana, mind flayer risplendenti di luce purpurea e cose ancora peggiori si danno battaglia sotto i nostri piedi, e dove le gemme nascono in fornaci talmente roventi che la roccia scorre liquida come un fiume.

Ascoltate le mie storie di vecchi incantesimi in tombe dimenticate o indicate da pietre verticali e portali che con un singolo passo vi conducono oltre mezzo Faerûn. Attenti ai gelidi artigli che si protendono dalle ombre, o ai cortigiani altezzosi rivestiti di gioielli le cui lingue mielose e le cui trame contorte si rivelano assai più letali di qualsiasi artiglio d'acciaio. Ascoltate le storie di luoghi selvaggi in cui i draghi si danno battaglia tra loro nei cieli, luoghi disseminati di rovine che solo gli avventurieri come voi hanno visitato, infestati da temibili beholder, orrori mutaforma e creature di melma fatte di occhi e tentacoli che vagano in cerca di cibo.

Restate e ascoltate bene! E se non volete ascoltare altre mie parole nella vostra vita, ricordate almeno queste: Faerûn ha bisogno di eroi.

Io sono un eroe per alcuni, anche se sono vecchio, logoro e mi sono lasciato alle spalle un fardello di cupi e sanguinosi errori sufficienti a demolire più di un impero. Dovete brandire la vostra spada accanto ai miei stanchi incantesimi, perché Faerûn presto affronterà nuove e terribili minacce, e io non posso reggere da solo. Le nostre terre sono in pericolo ora come non mai. Mali antichi si risvegliano o fanno ritorno inaspettatamente, incombendo come nubi tempestose, rabbuiando le colline. Dolore e mutamento lacerano le città e le nazioni. Chi può mai prevedere chi ne uscirà vincitore? Nemmeno i monaci della lontana Candlekeep, che custodiscono le parole del profeta Alaundo l'infallibile, possono saperlo. Forse i nuovi eroi sarete proprio voi, se le vostre armi e i vostri incantesimi sono pronti e il vostro cuore è forte. Faerûn ha bisogno di voi, per non cadere senza preavviso sotto l'onda dei pericoli che lo circondano.

Avventurieri, io sono Elminster, e vi dico che questi reami perduti sono vostri: scopriteli, riforgiateli, difendeteli e rinnovateli reclamando per voi una corona. Fatevi avanti e impugnate le armi contro le minacce che ci assediano!

Elminster di Shadowdale,
Mirtul, Anno della Magia Selvaggia



ELMINSTER

Umano (Eletto di Mystra) Grr1/Ldr2/Chr3/Mag20/Acm5/Epic4: GS 45; umanoide Medio (umano); DV 1d10 più 2d6 più 3d8 più 14d4 più 140; pf 219; Iniz +10; Vel 9 m; CA 29 (17 a contatto, 25 colto alla sprovvista); Att +17/+12/+7 mischia (1d8+6/19-20 *spada lunga tonante*+5) o +15/+10/+5 di contatto a distanza (tramite incantesimo); AS Attacco furtivo +1d6, scacciare non morti 6 volte al giorno; QS Conoscenze arcane superiori di arcimago, immunità di Eletto, capacità magiche di Eletto, individuazione del magico, Costituzione potenziata, Intelligenza potenziata, benefici di livello epico, eludere, fuoco d'argento; RI 21; AL CB; TS Temp +17, Rifl +13, Vol +17; For 13, Des 18, Cos 24, Int 24, Sag 18, Car 17. Altezza 1,85 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +5, Addestrare Animali +7, Alchimia +27, Ascoltare +13, Cavalcare +8, Cercare +9, Concentrazione +34, Conoscenze (arcane) +27, Conoscenze (dei piani) +22, Conoscenze (geografia) +22, Conoscenze (locali) +17, Conoscenze (natura) +17, Conoscenze (nobiltà) +17, Conoscenze (religioni) +12, Conoscenze (storia) +17, Decifrare Scritture +9, Diplomazia +6, Equilibrio +6, Guarire +8, Intimidire +11, Intrattenere (danza) +6, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Nuotare +5, Orientamento +6, Osservare +14, Percepire Inganni +11, Saltare +5, Sapienza Magica +29, Scalare +5, Scassinare Serrature +6, Scrutare +27; Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Creare Bastoni, Creare Oggetti Meravigliosi, Forgiare Anelli, Fortuna degli Eroi, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Intensificati, Incantesimo Focalizzato (Ammaliamento), Incantesimo Focalizzato (Invocazione), Incantesimo Raddoppiato, Iniziativa Migliorata, Maestria, Occhi Aperti, Scrivere Pergamene.

Qualità speciali: Conoscenza arcana superiore di arcimago: Portata arcana, maestro di controincantesimi, maestro degli elementi, potenza degli incantesimi +4 (totale). Immunità di Eletto: Elminster è completamente immune agli attacchi che producono i seguenti effetti: *dardo incantato, disintegrazione, dito della morte, esplosione solare, fermare il tempo, individuazione dei pensieri, palla di fuoco, regressione mentale, tentacoli neri di Evard*. Capacità magiche di Eletto (tutte 1 volta al giorno): *dissolvi magie, guardia di ferro inferiore, lancia del tuono, movimenti del ragno, dueomer sinodico di Symbol* (converte gli incantesimi preparati in 2 punti di guarigione per livello di incantesimo), *teletrasporto senza errore, trasformazione, vedere invisibilità, visione del vero*. Individuazione del Magico (Sop): Campo visivo. Costituzione Potenziata: l'archetipo di Eletto di Mystra aggiunge +10 alla Costituzione di Elminster. Intelligenza Potenziata: Elminster ha usato vari incantesimi *desiderio* per aumentare la sua Intelligenza. Il suo punteggio di Intelligenza ha un bonus intrinseco compreso nel suo valore. Benefici di livello epico: Bonus di livelli di incantesimo x 4 (incluso nella lista sottostante), sei livelli effettivi di mago e cinque di arcimago (inclusi nel totale sopstante). Fuoco d'argento (Sop): Vedi Capitolo 2 per i dettagli.

Incantesimi da chierico al giorno: 4/4/3. CD base = 14 + livello dell'incantesimo, 16 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di invocazione e ammalimento. Domini: Magia (usa strumenti ad attivazione o a compimento di incantesimo come un mago di 26° livello), Incantesimo (bonus di +2 alle prove di Concentrazione e Sapienza Magica). Livello di incantatore 3°.

Incantesimi da mago al giorno: 4/6/6/6/5/4/5/3/3/3/1/1/1. CD base = 21 + livello dell'incantesimo, 23 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di invocazione e ammalimento. Livello dell'incantatore 25°.



Elminster

Proprietà: *Anello di protezione*+3, *amuleto dell'armatura naturale*+5, *bracciali dell'armatura*+7, *anello di rigenerazione, mantello della resistenza agli incantesimi, spada lunga tonante*+5, *pipa sempre accesa di Elminster*. Come mago estremamente potente, Elminster ha accesso a risorse smisurate e può acquisire o creare qualsiasi oggetto che non sia un artefatto e di cui possa aver bisogno, con un minimo di tempo.

Come il suo apprendista di un tempo, Vangerdahast, questo antico mago inizia ora ad apparire veramente vecchio, facile a perdersi in lunghe divagazioni in cui sembra rivedere persone e posti ormai scomparsi da tempo. Il più potente degli Eletti di Mystra agisce raramente di persona contro i suoi nemici, e preferisce fare uso di eroi più giovani e vigorosi.

Il Saggio di Shadowdale per anni ha avuto la meglio sugli Zhentarim, i Maghi Rossi di Thay e centinaia di maghi rivali, allo stesso tempo addestrando e istruendo una lunga fila di apprendisti a loro volta divenuti eccellenti incantatori. E prima ancora respinse gli Eletti rinnegati, aiutò a fondare gli Arpisti e crebbe alcune delle Sette Sorelle. Durante il Periodo dei Disordini salvò Toril racchiudendo il potere di Mystra dentro di sé e sopravvivendo attraverso la sua astuzia e con l'aiuto del ranger Sharantyr, invece che attraverso la sua magia. È anche un discreto guerriero e ladro, nonché un eccellente danzatore.

Elminster è un attore consumato e adora indulgere in gesta avventate, aiutando i bisognosi o gli innamorati, e nell'impartire giustizia poetica a coloro che la meritano. Ha un cuore d'oro e un bisogno smodato di abbattere i tiranni, i superbi e i crudeli, ed è dotato di modi permalosi che sembrano sempre dire "non provocarmi". Dopo aver conosciuto l'amore della dea Mystra, nulla riesce più a stupirlo o a spaventarla troppo.

TERMINOLOGIA DI DESCRIZIONE DEI PERSONAGGI

Le descrizioni dei personaggi non giocanti in questo volume, sia che siano presentati in una sezione apposita che in una breve versione tra parentesi all'interno del testo, fanno uso di numerose abbreviazioni. Vedi il Capitolo 8: "Dar vita ai Reami" per informazioni sui personaggi superiori al 20° livello.

Abbreviazioni dei personaggi: *Classi Standard* Bbr, Barbaro; Brd, Bardo; Chr, Chierico; Drd, Druido; Grr, Guerriero; Ldr, Ladro; Mag, Mago; Mnc, Monaco; Pal, Paladino; Rgr, Ranger; Str, Stregone. *Maghi specialisti:* Abi, Abiuratore; Amm, Ammaliatore; Div, Divinatore; Evo, Evocatore; Ill, Illusionista; Inv, Invocatore; Nec, Necromante; Tra, Trasmutatore. *Classi di Prestigio della Guida del DUNGEON MASTER:* Arc, Arciere arcano; Ass, Assassino; Din, Difensore nanico; Gne, Guardia nera; Mas, Maestro del sapere; Oda, Ombra danzante. *Classi di Prestigio di FORGOTTEN REALMS:* Ado, Adepto d'ombra; Adi, Agente divino; Acm, Arcimago; Cam, Campione divino; Pur, Cavaliere dei Draghi Purpurei; Dev, Devoto arcano; Dis, Discepolo divino; Ear, Esploratore arpista; Ger, Gerofante; Hat, Hathran; Gld, Ladro di gilda; Run, Maestro delle rune; Mro, Mago Rosso. *Classi di PNG della Guida del DUNGEON MASTER:* Adp, Adepto; Ari, Aristocratico; Com, Combattente; Esp, Esperto; Pop, Popolano.

Altre abbreviazioni: LB, legale buono; NB, neutrale buono; CB, caotico buono; LN, legale neutrale; N, neutrale; CN, caotico neutrale; LM, legale malvagio; NM, neutrale malvagio; CM, caotico malvagio; For, Forza; Des, Destrezza; Cos, Costituzione; Int, Intelligenza; Sag, Saggezza; Car, Carisma; DV, Dadi Vita, pf, punti ferita; Iniz, bonus all'iniziativa; Att, attacchi; Vel, velocità; CA, Classe Armatura; AS, attacchi speciali; QS, qualità speciali; AL, allineamento; TS, bonus ai tiri salvezza; Temp, Tempra; Rifl, Riflessi; Vol, Volontà.