

DUNGEONS
DRAGONS

LE BERRONI

AMBIENTAZIONE



CREATO DA KEITH BAKER



Mare Amaro

Ma

Mare Spoglio

KHORVAIRE

equatore

Mare del Tuono

Mare delle Anime Perdute

XEN'DRIK



di Lhazaar

Mare Bianco

Mare dell'Ira

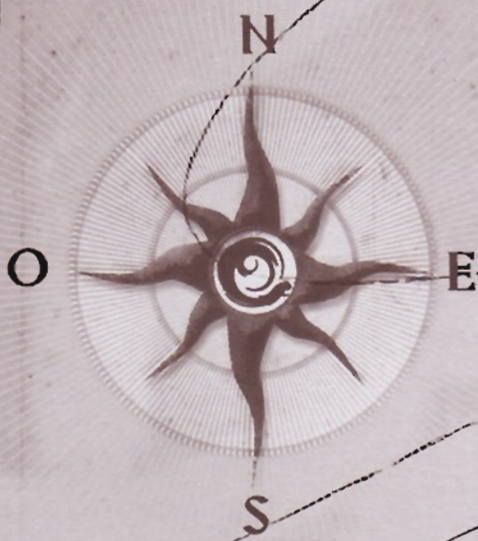
SARPIOKA

Golfo del Drago

equatore

ARGONNESSEN

Mare Oscuro



0 7500 km





EBERRON CREATO DA

KEITH BAKER

SVILUPPO STORIA

BILL SLAVICSEK

Co-AUTORIKEITH BAKER
BILL SLAVICSEK
JAMES WYATT**SVILUPPATORI GIOCO**JESSE DECKER
MICHAEL DONAIS
ANDREW J. FINCH**REVISORI**MICHELE CARTER
CHRISTOPHER PERKINS
JOHN RATELIFF**ORGANIZZATORE REVISORI**

CHRISTOPHER PERKINS

ORGANIZZATORE SVILUPPATORI

ANDREW J. FINCH

DIRETTORE CREATIVO

KIM MOHAN

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO

BILL SLAVICSEK

DIRETTORE ARTISTICO

ROBERT RAPER

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA

WAYNE REYNOLDS

SFONDO DI COPERTINA

DANIEL HAWKINS

GRAFICA

LISA HANSON

CARTOGRAFIDENNIS KAUTH
ROB LAZZARETTI**EFFETTI SPECIALI GRAFICI**

ERIN DORRIES

TECNICO DELLE IMMAGINI

ROBERT JORDAN

DIRETTORE DI PRODUZIONEJOSH FISCHER
RANDALL CREWS**ILLUSTRATORI TAVOLE INTERNE**DAVE ALLSOP, KALMAN ANDRASOFSZKY, JOHN AVON,
TED BEARGEON, BEET, DAVID BIRCHAM, TOMM COKER,
RAFA GARRES, FRAZER IRVING, ANDREW JONES, DANA
KNUTSON, RON LEMEN, LEE MOYER, LUCIO PARRILLO,
MARTINA PILCEROVA, STEVE PRESCOTT, ANNE STOKES,
MARK TEDIN, FRANZ VOHLWINKEL, KEV WALKER, SAM
WOOD, JAMES ZHANG**ILLUSTRATORI CONCETTUALI**DANA KNUTSON
STEVE PRESCOTT
MARK TEDIN**PLAYTESTER**DENISE ABBOTT, AARON ALBERG, PETER ARCHER,
THOMAS CAMERON, WILL CARSON, MICHELE CARTER,
JENNIFER CLARKE WILKES, JEFFREY COOK, MARTIN
DURHAM, JEFF GRUBB, ROB HEINSOO, GWENDOLYN
F.M. KESTREL, CHRISTOPHER LINDSAY, SCOTT NELSON,
SHAY ROCKMAN, NORM ROTH, CHARLES RYAN, MARK
SEHESTEDT, SAM E. SIMPSON JR., ED STARK, BRAD
STREET, JOHN WOODRUFF**RINGRAZIAMENTI SPECIALI**ELLEN BAKER, MIA BROOKS, JOHN CASEBEER, MARK
GOETZ, LEE MOYER, KATRINA SVOBODA, JENNIFER
LATHROP, PETER WHITLEY, TRISH YOCHUM**EDIZIONE ITALIANA****DIRETTORE RESPONSABILE**

EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE

MASSIMO BIANCHINI

TRADUZIONE

FIORENZO DELLE RUPÌ

IMPAGINAZIONE

GIORGIA CALANDRONI

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma - Italy
Tel. 0521 - 630320Visita il nostro sito www.25edition.itU.S., CANADA, ASIA,
PACIFIC, & LATIN AMERICA
Wizards of the Coast, Inc.
P.O. Box 707
Renton WA 98057-0707
Domande? 1-800-324-6496EUROPEAN
HEADQUARTERS
Wizards of the Coast, Belgium
T Hofveld 6d
1702 Groot-Bijgaarden, Belgium
Domande? +322-467-3360Visita il nostro sito www.wizards.com/dnd

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

Questo prodotto della Wizards of the Coast® non contiene Open Gaming Content. Nessuna parte di quest'opera può essere riprodotta in alcuna forma senza permesso scritto. Per saperne di più sulla Open Gaming License e la d20 System License, visitate www.wizards.com/d20

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

Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.

©2004 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

INDICE

| | | | | | |
|---------------------------------------|----|--|-----|---|-----|
| Introduzione | 7 | Esterni a Eberron | 100 | Sognatori Oscuri..... | 246 |
| L'atmosfera di Eberron | 7 | Incantesimi..... | 103 | Università di Morgrave | 246 |
| Il mondo | 8 | | | | |
| Capitolo 1: | | Capitolo 6: | | Capitolo 9: | |
| Razze dei personaggi | 11 | Equipaggiamento d'Avventura .. | 119 | Una Campagna di Eberron | 249 |
| Umani | 12 | Armi | 119 | Creazione di un gruppo | 249 |
| Cangianti | 12 | Armature | 120 | Stili di gioco..... | 250 |
| Elfi..... | 13 | Oggetti e sostanze speciali | 120 | Storia e ritmo | 251 |
| Forgiati | 14 | Attrezzi di classe e di abilità | 121 | Avversari ricorrenti | 252 |
| Gnomi | 18 | Vestiaro..... | 122 | Temi delle trame | 254 |
| Halfling..... | 18 | Documenti..... | 122 | Classi di PNG | 256 |
| Kalashtar..... | 18 | Vitto e alloggio..... | 123 | | |
| Mezzelfi | 21 | Cavalature e relativo | 123 | Capitolo 10: Oggetti magici | 259 |
| Mezzorchi..... | 21 | equipaggiamento | | Oggetti dei frammenti | 259 |
| Morfici | 21 | Trasporti | 124 | del drago | |
| Nani | 23 | Incantesimi e servizi | 124 | Componenti dei forgiati | 267 |
| Altre razze | 24 | Nuovi materiali speciali | 126 | Oggetti tradizionali | 270 |
| Regione di origine | 24 | | | Artefatti | 271 |
| Statistiche vitali | 27 | Capitolo 7: | | Locazioni meravigliose | 272 |
| | | Vita nel Mondo | 129 | | |
| Capitolo 2: | | Il mondo di Eberron | 129 | Capitolo 11: Mostri | 275 |
| Classi dei Personaggi | 29 | Vita nel Khorvaire | 131 | Tipo senzamorte | 275 |
| Artefice..... | 29 | Khorvaire..... | 134 | Punti azione | 276 |
| Barbaro..... | 33 | Aundair | 136 | Riduzione del danno | 276 |
| Bardo | 34 | Breland..... | 142 | Animale a crescita magica..... | 276 |
| Chierico..... | 35 | Darguun..... | 152 | Cavallo pesante a | 277 |
| Druido..... | 36 | Distese Demoniache..... | 158 | crescita magica | |
| Guerriero..... | 38 | Droaam..... | 164 | Animale orrido..... | 276 |
| Ladro | 38 | Karrnath..... | 170 | Cavallo da galoppo Valenar..... | 279 |
| Mago | 39 | Landa Gemente | 178 | Consigliere asceso | 281 |
| Monaco | 40 | Marche dell'Ombra | 182 | Consigliere imperituro..... | 280 |
| Paladino..... | 40 | Pianure Talenta | 186 | Daelkyr | 281 |
| Classi psioniche | 41 | Principati di Lhazaar | 190 | Dinosauro | 282 |
| Ranger..... | 42 | Q'barra..... | 194 | Dolgaunt | 284 |
| Stregone..... | 42 | Rocche di Mror..... | 198 | Dolgrim | 285 |
| | | Terre dell'Eldeen | 200 | Granchio carcassa..... | 286 |
| Capitolo 3: | | Thrane..... | 206 | Incantesimo vivente | 287 |
| Caratteristiche Eroiche | 45 | Valenar | 210 | Ispirato | 290 |
| Punti azione | 45 | Zilargo..... | 212 | Omuncolo | 292 |
| Abilità | 46 | Oltre il Khorvaire | 216 | Quori | 294 |
| Talenti | 47 | Storia del Mondo..... | 224 | Rakshasa, Zakyra | 296 |
| Marchi del drago..... | 63 | Capitolo 8: Organizzazioni | 227 | Scheletro Karrnathi | 297 |
| Religione..... | 67 | Aurum..... | 227 | Simbionte..... | 297 |
| | | Biblioteca di Korranberg | 228 | Soldato imperituro | 300 |
| Capitolo 4: | | La Camera | 228 | Strega crepuscolare..... | 301 |
| Classi di Prestigio | 73 | Casati portatori del marchio | 229 | Titano forgiato | 302 |
| Erede del marchio del drago | 73 | Chiesa della Fiamma | 238 | Zombi Karrnathi | 302 |
| Erede di Siberys | 74 | Argentea | | Mostri classici..... | 303 |
| Esorcista della Fiamma Argentea | 76 | Culti del drago sotterraneo..... | 239 | | |
| Esploratore estremo | 78 | Custodi dei Portali | 240 | Capitolo 12: | |
| Juggernaut forgiato | 80 | I Dodici..... | 240 | La Forgia Dimenticata | 307 |
| Maestro investigatore | 81 | Famiglie reali | 241 | Prima parte: | |
| Maestro stirpemannara..... | 83 | Fondazione degli Scopritori | 242 | Morte nella città alta | 307 |
| Ranger dell'Eldeen | 85 | Guardiani del Bosco | 243 | Seconda parte: | |
| | | Ordine dell'Artiglio | 244 | Nelle profondità..... | 311 |
| Capitolo 5: Magia | 89 | di Smeraldo | | Terza parte: | |
| La Magia nel Mondo | 89 | di Smeraldo | | Rovine di Dorasharn..... | 313 |
| Piani di Esistenza | 92 | Sangue di Vol | 244 | Quarta parte: Fine della partita | |
| | | Signori della Polvere | 245 | Conclusione | 317 |



L'incantesimo vivente esplose attorno ad Arlok, Baristi e ai loro compagni durante l'esplorazione dell'eterno crepuscolo e della devastazione assoluta nella Landa Gemente...



INTRODUZIONE

Profetizzato dai draghi... temprato dalla magia... forgiato dalla guerra...

Benvenuti nell'*Ambientazione di Eberron*, un mondo di azione sfrenata e di fantasy oscura ideato appositamente per il gioco di DUNGEONS & DRAGONS®. Questo prodotto è il risultato di una selezione di nuove campagne effettuato dalla Wizards of the Coast nel 2002. Sono state esaminate oltre 11.000 proposte di una pagina provenienti da tutto il mondo, inviate da ideatori professionisti, studi di progettazione, Dungeon Master e semplici giocatori.

Un comitato di giudici ha esaminato ogni proposta e ha ristretto la cerchia delle schede da selezionare. Una volta arrivati a decidere tra le ultime undici proposte, il comitato ha chiesto agli autori di creare una presentazione di dieci pagine delle loro ambientazioni, per un esame più dettagliato. Il comitato ha esaminato le proposte alla cieca: i nomi degli autori non venivano inclusi alle proposte da giudicare. Tra queste proposte, Wizards ne ha acquistate tre e ha commissionato agli autori una storia di 125 pagine da usare come "bibbia" per le ambientazioni. Usando questi manoscritti come base, è stata selezionata l'opera che poi è diventata l'ambientazione di EBERRON™.

Keith Baker, Rich Burlew e Philip Nathan Toomey sono gli autori delle tre proposte che sono giunte allo stadio finale. Ognuna di queste possiede qualcosa di speciale che ha convinto il comitato del loro ottimo potenziale per una campagna di D&D. Nessuno dei tre finalisti era dotato di credenziali professionali come creatori di giochi quando la loro proposta è stata esaminata. Il comitato doveva decidere quale di queste tre proposte utilizzare per mettere in moto la macchina produttiva e pubblicitaria di Wizards of the Coast in occasione delle celebrazioni per il 30° anniversario di D&D.

Alla fine, l'ambientazione di Keith si è rivelata quella dotata di un'energia e di un livello di emozione ineguagliati agli occhi del comitato. È nuova, è originale, ma allo stesso tempo è immediatamente e facilmente riconoscibile come D&D. Si è rivelato un genere di campagna in grado di infondere energia

alla comunità di D&D e di fornire ai DM e ai giocatori materiale a sufficienza per qualsiasi mondo decidano di utilizzare. È il frutto di un'idea audace e speciale, combinata alle tradizioni di trent'anni di DUNGEONS & DRAGONS. Nato dalla fervida creatività di Keith, il mondo di Eberron si è trasformato nel prodotto che ora state leggendo.

L'ATMOSFERA DI EBERRON

Le due caratteristiche che contraddistinguono Eberron più di ogni altra sono la sua atmosfera e il suo ritmo. Questa ambientazione mescola gli elementi del fantasy medievale tradizionale all'azione di tipo pulp e alle avventure di atmosfera dark. Niente paura: il mondo di Eberron può erigersi orgogliosamente a fianco dei mondi di D&D che lo hanno preceduto, forte di uno stile cinematografico e con un occhio di riguardo verso i migliori film d'azione e d'avventura mai creati. Gli elementi delle storie della campagna sono stati ideati tenendo bene a mente queste indicazioni, che sono state incorporate anche nelle regole di gioco con l'introduzione di punti azione nel gioco di D&D.

Il mondo di Eberron è contraddistinto da una ricca storia passata, fatta di gesta eroiche, di magia in continua evoluzione, e dalle ferite di una guerra lunga e devastante. È sulla scia di quest'Ultima Guerra che azione, avventura, bene, male e mille sfumature di grigio vengono dipinte a tinte vivaci e possenti, e che i misteri più antichi aspettano di essere scoperti in modo da poter influenzare di nuovo il mondo e i suoi abitanti.

La struttura stessa dell'ambientazione è intrisa di magia. La magia permea e influenza molti aspetti della vita di tutti i giorni. Consente l'uso di varie comodità e agevolazioni sconosciute sia nel mondo moderno che nei consueti mondi di fantasy medievale. È possibile trovare grandi città e castelli alti come grattacieli in tutto il continente del Khorvaire, e una prosperosa aristocrazia di famiglie di mercanti controlla buona parte dell'economia mondiale grazie ai vantaggi conferiti dai rari e misteriosi marchi del drago.

Esistono eroi di ogni forma, dimensione, classe e razza. Viaggiano per il mondo combattendo contro i malvagi per

FILM PER TRARRE ISPIRAZIONE

Alcuni film si sono rivelati particolarmente ispiratori nella creazione di questo mondo e possono essere d'aiuto anche a voi per cogliere l'atmosfera e l'atteggiamento mentale giusto per un'appassionante avventura di Eberron. I film seguenti sono soltanto alcuni esempi tra i tanti film dotati dell'atmosfera e del ritmo da utilizzare in questa ambientazione.

Casablanca
I Predatori dell'Arca Perduta
Il Falcone Maltese
Il Mistero di Sleepy Hollow
Il Nome della Rosa

Il Patto dei Lupi
La Maledizione della Prima Luna
La Mummia
La Vera Storia di Jack lo Squartatore

recuperare tesori favolosi, affrontando imprese mirabolanti, sfide mozzafiato, situazioni spericolate, fughe miracolose e sinistri misteri, in grado di fare luce su segreti vecchi di secoli... ma anche di minacciare la sicurezza del mondo odierno.

Questo tipo di atmosfera è un elemento importante nel differenziare questa campagna dagli altri mondi di D&D, ed è sempre stato il primo fattore ad essere tenuto presente in tutto il processo di creazione che ha portato alla nascita del complesso arazzo dell'ambientazione di EBERRON. Tuttavia, questo approccio del tipo "simile, ma diverso" ci ha permesso di rendere gli elementi della nuova campagna appetibili per tutti i tipi di giocatori di D&D: è possibile utilizzare i prodotti di EBERRON e trapiantarne vaste porzioni in qualsiasi campagna di D&D attualmente in corso con pochissime modifiche, o addirittura nessuna.

IL MONDO

Il mondo medievale di Eberron è un ambiente popolato da mostri e forze magiche, dove l'energia magica pervade tutte le terre ed esercita una grande influenza sulla società e sull'industria. Grazie alla maestria delle arti arcane, le grandi città del Khorvaire ospitano castelli alti come grattacieli, carrozze e vagoni a propulsione elementale e ogni genere di comodità magica. La magia è una vera e propria industria nel mondo di Eberron, la scintilla innovativa che spinge la società a evolversi.

Il progresso e le comodità rese possibili dalla magia conducono alla presenza di numerosi nuovi strumenti di servizio rispetto al mondo medievale di D&D. La magia e le arti arcane consentono di ottenere degli effetti che sotto molti aspetti sono simili alle meraviglie tecnologiche comparse nel nostro mondo solo dopo il 1800. Qualcosa

di simile a un telegrafo magico è in grado di consentire la comunicazione tra due locazioni lontane. L'equivalente arcano di una ferrovia collega attraverso una strada prestabilita le regioni più civilizzate del mondo. La magia è in grado di compiere ogni genere di impresa

che altrimenti sarebbe considerata impossibile... se si è in grado di trovare l'incantatore giusto e se si possiede abbastanza oro da pagare per questo privilegio.

All'inizio della campagna, il mondo di Eberron si sta riprendendo da una guerra lunga e devastante. Le nazioni del Khorvaire facevano parte un tempo di un regno vasto e leggendario, il possente regno di Galifar. Alla morte di Re Jarot, i suoi cinque eredi, ognuno al comando di una delle Cinque Nazioni che componevano il regno, si rifiutarono di rispettare le tradizioni. Invece di consentire al primogenito di ascendere al trono, gli altri fratelli chiamarono a sé i propri vassalli e si diedero battaglia per il controllo del regno. Col tempo, questo conflitto lungo decenni prese il nome di Ultima Guerra, in quanto tutti credevano che, una volta conclusa, la sete di battaglie e carneficine avrebbe abbandonato il Khorvaire una volta per tutte.

L'Ultima Guerra si protrasse per oltre un secolo, in cui ognuna delle Cinque Nazioni alternativamente combatteva contro l'una o al fianco delle altre man mano che le alleanze e i rancori mutavano con la stessa facilità del vento nello Stretto di Shargon. Col tempo, quando si presentarono nuovi patti e nuove opportunità, nacquero perfino altre nazioni. Dopo 102 anni di conflitti, i capi delle nazioni riconosciute del Khorvaire (che ammontavano a dodici), si incontrarono nell'antica capitale di Galifar per stipulare un trattato. Una volta firmato il Trattato di Fortetrono, l'Ultima Guerra ebbe finalmente termine.

Oggi le nazioni del Khorvaire sono impegnate in una lunga ricostruzione e tornano lentamente alla prosperità, ora che la pace è tornata sulle loro terre. Anche se ufficialmente in pace tra loro, le nazioni continuano a contendersi la supremazia politica ed economica. Spesso scoppiano tafferugli minori, specialmente nelle zone più remote del continente e lungo i confini più contesi. Lo spionaggio e il sabotaggio sono le forme di diplomazia più ricorrenti, dal momento che agli occhi del pubblico le nazioni intrattengono rapporti commerciali e culturali, ma nelle ombre ricorrono costantemente agli intrighi e al doppio gioco.

DIECI PUNTI DA TENERE A MENTE

Ogni Dungeon Master e ogni giocatore deve sapere e ricordare questi fatti riguardo al mondo di Eberron.

1. **Se esiste in D&D, allora esiste anche a Eberron.** Alcuni mostri, incantesimi od oggetti magici potrebbero subire qualche variazione per adattarsi all'atmosfera e al ritmo di Eberron, ma altrimenti tutto ciò che compare nel *Manuale del Giocatore*, nella *Guida del Dungeon Master* e nel *Manuale dei Mostri* esiste anche nel mondo di Eberron. Inoltre, questa è la prima ambientazione di D&D creata esclusivamente utilizzando le regole della versione 3.5, il che ci ha permesso di fondere assieme regole e storia in modi del tutto nuovi.

2. **Atmosfera e ritmo.** La campagna mescola assieme il fantasy medievale tradizionale di D&D, l'azione spericolata dei film di cappa e spada e le avventure in stile dark. Gli allineamenti sono un'indicazione del punto di vista di una creatura, e non un parametro rigido e assoluto in termini di affiliazione e di azione; nulla è esattamente ciò che sembra. Gli allineamenti sono indistinti, quindi è possibile incontrare un drago d'argento malvagio o un vampiro buono. Le creature che tradizionalmente seguono un allineamento buono potrebbero ritrovarsi a dover combattere gli eroi, mentre i più famigerati agenti del male potrebbero offrire loro assistenza quando meno se lo aspettano. Per riuscire a catturare meglio la natura cinematografica dei duelli di spada e del lancio degli incantesimi, abbiamo aggiunto alle regole esistenti un nuovo elemento, i punti azione. Questa risorsa, limitata e sacrificabile, consente ai giocatori di alterare il



Un principe di Lhazaar

risultato delle azioni particolarmente drammatiche e di far sì che i propri personaggi riescano a compiere imprese altrimenti impossibili.

3. Un mondo di magia. L'ambientazione è basata su un mondo che è cresciuto non seguendo lo sviluppo della scienza, bensì la padronanza delle arti arcane. Questo concetto consente di poter utilizzare alcune comodità impensabili nelle altre ambientazioni di stampo medievale. Vincolando le creature elementali e incanalando il loro potere, ad esempio, è possibile fare uso di treni e trasporti volanti. Una classe operaia di maghi minori fornisce magia per generare energia e altri beni utili nei paesi e nelle grandi città. I progressi nella creazione degli oggetti magici hanno portato alla diffusione di un'infinità di strumenti, dalle strutture agricole automatiche ai costrutti senzienti e dotati di libero arbitrio.

4. Un mondo di avventura. Dalle giungle primordiali di Arenal alle colossali rovine di Xen'drik, dalle fortezze torreggianti di Sharn alle colline e alle valli spoglie delle Distese Demoniache, Eberron è un mondo ricco di azione e di avventura. Le avventure possono e dovrebbero portare gli eroi da un luogo esotico all'altro attraverso intere nazioni e continenti, o addirittura attorno a tutto il mondo. La ricerca dello Specchio della Settima Luna potrebbe portare gli eroi da un santuario nascosto in mezzo a un deserto a un castello in rovina nelle Marche dell'Ombra e infine in un dungeon nascosto sotto la Biblioteca di Korranberg. Attraverso l'uso di trasporti magici, gli eroi possono raggiungere un maggior numero di ambienti diversi nel corso della stessa avventura, e quindi far fronte a un assortimento più vasto di mostri e di sfide.

5. L'Ultima Guerra è finita... più o meno. L'Ultima Guerra, che aveva scatenato nel continente del Khorvaire una guerra civile lunga oltre un secolo, è terminata con la firma del Trattato di Fortetrono e con la fondazione di dodici nazioni riconosciute, che occupano ora quello che un tempo era il regno di Galifar. Almeno in apparenza, la pace ha retto per quasi due anni al momento in cui la campagna ha inizio. I conflitti, la rabbia e il dolore generati dalla guerra, tuttavia, non sono spariti così facilmente e le nuove nazioni cercano di accaparrarsi ogni possibile vantaggio per affrontare la prossima, inevitabile guerra che prima o poi scoppierà nel continente.

6. Le Cinque Nazioni. Le civiltà del continente del Khorvaire, dominate dagli umani, vantano un lignaggio che risale all'antico regno di Galifar, composto da cinque diverse regioni o nazioni. Queste cinque nazioni erano l'Aundair, il Breland, il Cyre, il Karrnath e il Thrane. Quattro di queste sono sopravvissute ai giorni nostri: il Cyre è stato invece distrutto, prima dell'inizio della campagna. Il territorio che un tempo occupava, ora devastato, è oggi conosciuto come la Landa Gemente. Un'esclamazione comune tra la gente del Khorvaire è "Per le Cinque Nazioni", o qualche variante analoga. Per Cinque Nazioni si intende sempre l'antico regno di Galifar, e ci si riferisce a un tempo leggendario di pace e di prosperità.

7. Un mondo di intrighi. La guerra è finita e le nazioni del Khorvaire ora sono impegnate a costruire una nuova era di pace e di prosperità. Tuttavia molte antiche minacce aleggiano nell'aria, e il mondo ha un disperato bisogno di eroi pronti a combattere per le cause più nobili. Le nazioni sono in competizione tra loro su molti fronti: per l'economia, l'influenza politica, il territorio, il potere magico. Tutti cercano di preservare o migliorare la loro situazione attuale attraverso ogni metodo, fatta eccezione per la guerra aperta. I servizi di spionaggio e di sabotaggio gestiscono grossi giri di affari in certe zone. Casati portatori del marchio, chiese

sia pure che corrotte, signori del crimine, bande di mostri, spie psioniche, università arcane, ordini reali di maghi e cavalieri, società segrete, manipolatori sinistri, draghi e una miriade di altre organizzazioni e fazioni sono in lotta per il potere, ora che l'Ultima Guerra si è conclusa. A Eberron, i conflitti e gli intrighi prosperano.

8. Le dinastie portatrici del marchio del drago. Le grandi famiglie portatrici del marchio del drago sono composte dai baroni dell'industria e del commercio diffusi in tutto il Khorvaire e oltre. La loro influenza travalica i confini politici, e le famiglie vere e proprie sono rimaste per lo più neutrali nel corso dell'Ultima Guerra. Anche se ufficialmente non sono cittadini di nessuna nazione, i patriarchi e le matriarche di ogni casato vivono nel lusso all'interno delle loro enclave e dei loro empori, diffusi in tutto il Khorvaire. Queste dinastie commerciali traggono il loro potere dai marchi del drago: marchi arcani unici ed ereditari che si manifestano su alcuni individui della famiglia, conferendo loro alcune capacità magiche limitate ma estremamente utili, in sintonia con le gilde commerciali controllate dalla famiglia.

9. Frammenti del drago. Le antiche leggende e i miti della creazione descrivono Eberron come un mondo diviso in tre parti: il cerchio superiore, il reame sotterraneo inferiore e la terra intermedia. Ognuna di queste sezioni del mondo è collegata a un grande drago delle leggende: Siberys, Khyber ed Eberron. Ogni sezione del mondo produce pietre e cristalli che racchiudono una certa dose di potere arcano: i frammenti del drago. Grazie ai frammenti del drago è possibile rendere i marchi del drago più potenti, controllare e comandare gli elementali, creare e plasmare oggetti magici di ogni tipo. Questi frammenti, tuttavia, sono assai rari e difficili da reperire, il che li rende molto costosi, e spesso anche l'oggetto di grandi cerche e avventure.

10. Nuove razze. Oltre alle normali razze dei personaggi descritte nel *Manuale del Giocatore*, su Eberron i giocatori possono scegliere di interpretare dei cangianti, dei forgiati, dei kalashtar e dei morfici. I cangianti sono una razza nata dall'incrocio tra gli umani e i doppelganger, dotati di alcune limitate capacità da mutaforma. I forgiati sono costrutti senzienti creati nel corso dell'Ultima Guerra, che hanno sviluppato una volontà propria e ora desiderano migliorare la loro posizione nel mondo. I kalashtar sono entità planari fuse a un ospite umano, in grado di manipolare grandi poteri psionici. (Per utilizzare al meglio i kalashtar e gli altri elementi psionici di questo mondo, è vivamente raccomandato l'uso del *Manuale Completo delle Arti Psioniche*). I morfici sono nati dall'unione di umani e licantropi, un'unione che ha conferito loro alcune capacità bestiali limitate e un istinto ferale.

E ora, mentre il treno folgore rallenta e si ferma alla stazione di Prima Torre, è giunto il momento di esplorare il mondo di Eberron e di scoprire quali avventure ti attendono. Impugna la spada, raduna i tuoi compagni e tieniti pronto... a tutto.

E ora...

La lettura del resto del volume dipende dal tuo stile e dai tuoi interessi personali. Se desideri conoscere qualcosa in più sui particolari del mondo e sulla storia passata dell'ambientazione, leggi il Capitolo 7: "Vita nel mondo" e il Capitolo 8: "Organizzazioni". Oppure, se ti interessano prima di tutto i meccanismi di gioco, volta pagina e inizia con il Capitolo 1: "Razze dei personaggi". Se all'interno del libro ti imbatti in un termine o un nome sconosciuto, usa l'indice per localizzare ulteriori informazioni riguardo all'argomento.

L'istante prima, Orbas il mezzorco stava paragonando il forgiato chiamato Relic a un carro con tre ruote. "Forse una volta serviva a qualcosa," disse ridendo. "Ora è soltanto un ferivecchio." L'istante dopo, Orbas veniva scaraventato dall'altra parte della sala comune dell'Incudine Infranta, come se fosse un barilotto vuoto di birra...



CAPITOLO UNO

RAZZE DEI PERSONAGGI

T Eberron è popolato da una vasta gamma di razze, che comprende tutte le razze comuni descritte nel *Manuale del Giocatore* e quattro nuove razze comuni, appartenenti a questo mondo, ma che possono essere usate in qualsiasi campagna di D&D. Ogni razza è caratterizzata da uno stile personale e ha un suo posto ben preciso nelle società altamente magiche presenti a Eberron.

Questo capitolo offre una breve panoramica di ciò che differenzia le razze comuni del *Manuale del Giocatore* dalle loro razze corrispondenti su Eberron. Se non viene specificato diversamente in questo volume, si usa il materiale contenuto nel *Manuale del Giocatore* quando si interpreta una razza comune.

Le quattro nuove razze descritte in questo capitolo sono:

I **cangianti**, una razza cresciuta dall'incrocio tra gli umani e i doppelganger, dotata di alcune capacità limitate che consentono loro di alterare la propria forma.

I **forgiati**, costrutti senzienti costruiti per combattere nell'Ultima Guerra, e ora intenzionati a reclamare un posto nella fragile pace di cui ora può godere il mondo.

I **kalashtar**, il frutto dell'unione tra una mente aliena e un corpo umano, i veri signori dei poteri mentali.

I **morfici**, discendenti dai licanthropi, in grado di manifestare alcune peculiarità bestiali per brevi periodi di tempo.

MODIFICATORI DI CARATTERISTICA RAZZIALI DI EBERRON*

| Razza | Modificatori di caratteristica | Classe preferita |
|-----------|---|------------------|
| Cangiante | Nessuno | Ladro |
| Forgiato | +2 alla Costituzione, -2 alla Saggezza, -2 al Carisma | Guerriero |
| Kalashtar | Nessuno | Psion |
| Morfico | +2 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma | Ranger |

*Per le razze comuni, vedi pagina 12 del *Manuale del Giocatore*.

Umani





Cangiante

A]

UMANI

Gli umani, una razza relativamente giovane, sono la razza dominante di Eberron.

Territori degli umani: La cultura umana nacque sul continente di Sarlona; è dalla costa occidentale di Sarlona che i primi coloni salparono per raggiungere la regione del Khorvaire ora nota con il nome di Principati di Lha-zaar. Da laggiù, gli umani si diffusero per tutto il continente del Khorvaire, interferendo con il placido impero elfico di Aerenal e lasciando solo piccoli regni goblin in rovina dopo il loro passaggio. Con l'arrivo degli Ispirati a Sarlona, il dominio degli umani in quel continente ebbe termine. Gli umani del Khorvaire non si sentono in alcun modo collegati alla loro terra ancestrale. Anzi, molti non sanno nemmeno che i loro antenati provenivano da quella terra lontana.

Marchi del drago: Gli umani hanno il controllo di buona parte dei casati portatori del marchio. Il Casato Cannith porta il Marchio della Costruzione e domina il settore delle riparazioni e della manifattura. Il Casato Orien porta il Marchio del Passaggio e domina il settore dei trasporti, dei corrieri e delle spedizioni. Il Casato Deneith porta il Marchio della Sentinella, e i suoi membri dominano il settore della protezione personale. Il Casato Vadalis porta il Marchio dell'Addestramento e i suoi membri eccellono nell'attività dell'allevamento e dell'addestramento degli animali.

CANGIANTI

I cangianti sono sfuggenti mutaforma, in grado di alterare la loro apparenza. Sono nati dall'unione degli umani con i doppelganger e presto sono diventati una razza separata, distinta dai loro progenitori. Non possiedono la piena capacità di cambiare forma dei doppelganger, ma possono creare dei travestimenti molto efficaci a piacimento. Questa capacità li rende spie e criminali consumati, e molti cangianti si rivelano all'altezza di questa fama.

Personalità: In genere i cangianti sono creature caute e prudenti, pronte a correre rischi solo quando pensano di avere buone probabilità di successo o la posta in gioco è molto alta. Sanno apprezzare le cose migliori della vita e traggono grande piacere dalle comodità di una vita agiata, quando riescono a beneficiarne. Cercano di evitare gli scontri diretti e prediligono le incursioni furtive e le ritirate rapide quando è possibile. Nelle conversazioni parlano pacatamente, ma hanno il dono particolare di ottenere più informazioni di quanto l'interlocutore sia disposto a rivelare.

Descrizione fisica: I cangianti sono molto simili ai loro progenitori doppelganger e presentano solo qualche vaga traccia del loro retaggio umano. Tutti i cangianti rientrano nei limiti delle creature di taglia Media, con un'altezza che di solito va dai 150 ai 180 cm. A differenza dei veri doppelganger, i cangianti sono creature sessuate nella loro forma naturale, anche se sono comunque in grado di assumere qualsiasi forma desiderino. I cangianti hanno la pelle color grigio pallido e i loro capelli sono chiari e sottili. I loro arti sono lunghi e leggermente sproporzionati rispetto a quelli dei normali umanoidi. Le loro facce hanno lineamenti leggermente più distinti di quelli dei doppelganger, compreso un accenno di naso e di labbra, anche se i loro occhi rimangono bianchi e vuoti e i loro altri lineamenti appaiono incompleti rispetto a quelli degli umani.

Relazioni: Nessun individuo di buon senso si fida completamente di un cangiante. Molti, tuttavia, hanno buone ragioni per intrattenere rapporti d'affari con loro. Quasi tutti i membri delle altre razze si avvicinano ai cangianti con estrema cautela. I nani hanno ben poca pazienza per le loro maniere sottili e ingannevoli. Gli halfling, d'altro canto, amano misurarsi in scaltrezza con loro, sebbene finiscano spesso per rivaleggiare nel campo delle attività meno lecite.

Allineamento: Esistono cangianti di ogni allineamento, ma la maggior parte è attirata dall'allineamento neutrale. Si concentrano sui loro bisogni personali senza alcuna considerazione per le leggi o per i doveri morali. Molti seguono un codice d'onore personale, ma rimangono comunque creature fieramente indipendenti. Alcuni si rifiutano di commettere delitti, mentre altri abbracciano volentieri il sentiero dell'assassino, che sembra perfetto per l'arte dell'inganno che tanto prediligono.

Territori dei cangianti: I cangianti vivono negli stessi territori degli umani nel Khorvaire, mescolandosi tra loro e vivendo alla loro ombra. È possibile spesso incontrarli nelle grandi città del Khorvaire, dove costituiscono la spina dorsale del mondo del crimine e della clandestinità, ma molti altri si trovano lavori più rispettabili come intrattenitori, investigatori, agenti governativi e a volte avventurieri. I cangianti non hanno una terra che considerano la loro patria.

Marchi del drago: I cangianti non hanno mai sviluppato i marchi del drago; possono imitare la forma di un marchio, ma non il suo potere.

Religione: Molti cangianti adorano la divinità conosciuta come il Viaggiatore, uno dei Sei Oscuri. Altri seguono una filosofia personale, quella della forma perfetta, secondo la quale la trasformazione fisica è una pratica mistica che simboleggia la purificazione spirituale. Questa filosofia è curiosamente amorale e annovera tra i suoi seguaci sia assassini che santi e asceti.

Linguaggio: I cangianti parlano il Comune, che consente loro di muoversi agevolmente tra gli umani e i membri di tutte le altre razze. Spesso imparano il maggior numero di linguaggi possibile, in modo da poter assumere una moltitudine di identità fittizie.

Nomi: I nomi dei cangianti di solito sono dei monosillabi, che agli occhi delle altre razze sembrano più dei soprannomi che dei nomi veri e propri. Spesso i cangianti accumulano nomi su nomi e possono rispondere a nomi totalmente diversi a seconda dei vari circoli che frequentano. Non fanno alcuna distinzione tra nomi maschili e femminili.

Nomi maschili e femminili: Bin, Dox, Fie, Hars, Jin, Lam, Nit, Ot, Paik, Ruz, Sim, Toox, Yug.

Avventurieri: Gli avventurieri cangianti possono essere individui in fuga dai loro crimini passati, in cerca di vendetta per un torto subito o semplicemente della perfezione spirituale attraverso l'uso delle loro capacità di mutaforma. Altri vengono spinti all'avventura soltanto dall'impossibilità di dedicarsi ad altre attività più appetibili: quei cangianti che non intendono impegnarsi in attività criminali difficilmente trovano un lavoro stabile.

TRATTI RAZZIALI DEI CANGIANTI

- **Sottotipo mutaforma:** I cangianti sono umanoidi appartenenti al sottotipo mutaforma.
- **Taglia Media:** Essendo creature di taglia Media, i cangianti non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- **La velocità base sul terreno dei cangianti è 9 metri.**

- **Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di sonno e charme:** I cangianti hanno una mente sfuggente.
- **Bonus razziale di +2 alle prove di Intimidire, Percepire Intenzioni e Raggiare:** I cangianti hanno un talento innato per l'inganno e l'intimidazione, e sebbene non siano in grado di esercitare un'individuazione dei pensieri vera e propria come i doppelganger, possono leggere istintivamente il linguaggio del corpo e l'atteggiamento dei loro interlocutori con sorprendente precisione.
- **Linguista naturale:** I cangianti aggiungono Parlare Linguaggi alla loro lista di abilità di classe per qualsiasi classe che acquisiscano.
- **Cambiare forma minore (Sop):** I cangianti possiedono la capacità soprannaturale di alterare il loro aspetto fisico come se stessero usando un incantesimo *camuffare se stesso*, che influenza i loro corpi ma non gli oggetti posseduti. Questa capacità non è un effetto illusorio, bensì un effetto fisico limitato di alterazione dei lineamenti facciali, del colore e della consistenza della pelle di un cangiante, entro i limiti stabiliti dal funzionamento dell'incantesimo. Un cangiante può usare questa capacità a volontà, e l'alterazione dura finché il cangiante non cambia forma di nuovo. Quando un cangiante viene ucciso, torna subito alla sua forma naturale. Un incantesimo *visione del vero* è in grado di rivelare la sua forma naturale. Quando un cangiante usa questa capacità per creare un travestimento, ottiene un bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare. Utilizzare questa capacità è un'azione di round completo.
- **Linguaggi automatici:** Comune. Linguaggi bonus: Auran, Elfico, Gigante, Gnomesco, Halfling, Nanico e Terran.
- **Classe preferita:** Ladro. Quando si determina se un cangiante multiclasse subisce una penalità ai punti esperienza, la sua classe di ladro non conta.

ELFI

Molti elfi sono creature dal portamento regale e altezzoso, immersi in pensieri che abbracciano archi di tempo lunghi interi secoli, non gli insignificanti problemi giornalieri di cui sono solite preoccuparsi le altre razze. Alcuni elfi, tuttavia, sono più pragmatici: gli elfi dei casati portatori del marchio hanno vissuto tra gli umani e le altre razze dal breve arco vitale per secoli interi, e hanno reso la loro percezione del tempo più simile a quella delle altre razze, per adattarsi meglio; gli elfi di Valenar, inoltre, hanno voltato le spalle a molte delle vecchie usanze della loro razza per assumere un ruolo più attivo ed espansionista nel mondo.

Territori degli elfi: Gli elfi sono originari del misterioso continente meridionale di Xen'drik, dove venivano usati come schiavi nei regni dei giganti. Decine di migliaia di anni fa, gli elfi schiavi si ribellarono ai loro padroni e finirono per scacciarli dall'intero Xen'drik. Si stabilirono nelle fertili foreste pluviali di Aerenal, una vasta isola dalle dimensioni continentali situata a sudest del Khorvaire.

Prima del lungo regno dei re di Galifar, alcuni elfi decisero di lasciare Aerenal e di emigrare verso il Khorvaire. Questi elfi ora vivono nelle nazioni del Khorvaire e si sono integrati quasi completamente nelle società dominate dagli umani. Questi elfi "civilizzati" hanno poco in comune con gli altri elfi, sia quelli dell'antica società Aerenal che della recente nazione di Valenar, anche se qualche singolo individuo mantiene collegamenti più forti con i suoi cugini ancestrali rispetto ai normali elfi del Khorvaire.

Nel corso dell'Ultima Guerra, i sovrani del Cyre, asse-
diati da ogni lato, chiamarono nei loro territori i mercenari
elfici di Aerenal. Dopo cinquant'anni di lotte per conto del
Cyre, questi mercenari reclamarono per loro una regione
del Cyre, dichiarando che quella terra un tempo appar-
teneva agli elfi, in quanto colonia mineraria fondata sul
continente per commerciare con l'impero degli hobgoblin
prima dell'arrivo degli umani nel Khorvaire. Questa terra
oggi è nota con il nome di Valenar.

Valenar viene descritta in maggior dettaglio a pagina
210, e Aerenal a pagina 216.

Marchi del drago: I casati elfici Phiarlan e Thuranni,
separatisi nel corso dell'Ultima Guerra, portano assieme
il Marchio dell'Ombra, che conferisce poteri di scruta-
mento e di illusione. Hanno il controllo del settore dello
spionaggio in tutto il Khorvaire, ma si occupano anche di
affari meno illegali, correlati all'arte e all'intrattenimento.
Dopo la scissione in due casati, i Phiarlan e i Thuranni sono
entrati in competizione spietata tra loro ed entrambi sono
determinati a ottenere il predominio nel loro settore.

FORGIATI

I forgiati, costruiti come macchine prive di volontà
destinate a combattere nel corso dell'Ultima Guerra,
hanno sviluppato una volontà propria come effetto col-
laterale degli esperimenti arcani che dovevano avere lo
scopo di trasformarli in armi di distruzione suprema. Ad
ogni modello successivo che emergeva dalle forge della
creazione del Casato Cannith si evolvevano ulteriormen-
te, finché non divennero un nuovo tipo di creatura: dei
costrutti viventi.

I forgiati sono famosi per la loro potenza in comba-
timento, le loro dimensioni e la loro mentalità ossessiva.
Si dimostrano dei solidi alleati e dei temibili nemici. I
modelli più vecchi di forgiati sono costrutti veri e propri;
alcuni di questi rimasugli dell'Ultima Guerra sfoggiano
anche un aspetto mostruoso, come ad esempio il titano
forgiato (descritto a pagina 302).

Personalità: I forgiati vennero costruiti per com-
battere durante l'Ultima Guerra, e

continuano ad adempiere a questo scopo, con alcune distin-
zioni. Combattono con ferocia e solitamente senza alcun
rimorso, dimostrando capacità di adattamento impossibili
per dei normali costrutti. Ora che la guerra è finita, i for-
giati cercano di adattarsi alla vita in questa era di relativa
pace. Alcuni si sono adattati facilmente a ruoli di artigiani
e operai, mentre altri vagano per le terre come avventurieri
o addirittura continuano a combattere le battaglie dell'Ul-
tima Guerra anche se la pace è stata stipulata.

Descrizione fisica: I forgiati hanno l'aspetto di gi-
ganteschi umanoidi composti da un misto di vari materiali
(ossidiana, ferro, pietra, legnoscuo, argento e materiali
organici), ma sono in grado di muoversi con sorprendente
agilità e flessibilità. Il loro corpo è composto da placche
flessibili collegate a grossi fasci di fibre e la loro testa sol-
itamente è priva di lineamenti o connotazioni particolari.

I forgiati non hanno alcuna connotazione particolare
che ne distingua il sesso; tutti sfoggiano un corpo di base
robusto e asessuato. Le loro personalità a volte possono
sembrare tendenti più al maschile o al femminile, ma
molto dipende dal punto di vista dell'osservatore: lo
stesso forgiato può apparire diverso agli occhi di persone
differenti. I forgiati stessi non sembrano curarsi di alcuna
distinzione sessuale. Non invecchiano naturalmente,
sebbene i loro corpi cedano gradualmente all'usura e le
loro menti siano in grado di accumulare apprendimento
ed esperienza.

I forgiati, a differenza degli altri costrutti, hanno
imparato a modificare i loro corpi attraverso la magia e
l'addestramento. Molti forgiati si rivestono di placche
di metallo molto più robuste di quelle utilizzate dal loro
creatore. Queste armature personalizzate, assieme alle armi
integrate nei loro corpi e ad altre modifiche alla loro forma
fisica sono anche un modo di differenziarsi tra loro.

Relazioni: I forgiati cercano di ottenere un posto per
se stessi nella società ora che l'Ultima Guerra è finita, ma
allo stesso tempo si chiedono che genere di rapporti avere
con le razze che li hanno creati. In genere, le razze uma-
noidi del Khorvaire considerano i forgiati uno sgradevole
ricordo della brutalità dell'Ultima Guerra e preferiscono
tenerli a distanza quando possono.

Nel Thrane e nel Karnath, i forgiati vengono
ancora considerati di proprietà delle forze mili-
tari che ne hanno commissionato la costruzione,
e così buona parte dei forgiati di quelle nazioni
fungono da schiavi, destinati solitamen-
te alla riparazione degli edifici o delle
strade danneggiate o distrutte du-
rante la guerra. In tutto il resto
del Khorvaire sono creature
libere, ma spesso soggette a di-
scriminazioni, impossibilitate
a trovare lavoro o altre forme
di accettazione. Molti forgiati,

non essendo creature particolarmente
emotive, accettano queste lotte e il loro stato di
servitù con filosofia, ma altre covano un aspro ri-
sentimento verso le altre razze e verso quei forgiati
che desiderano solo compiacere i loro "padroni".
Allineamento: I forgiati solitamente sono di
allineamento neutrale. Sono stati costruiti per
combattere, non per chiedersi se sia giusto
combattere. Anche se sono perfettamente in
grado di pensare in modo indipendente e
di riflettere sulle questioni morali, molti
preferiscono non addentrarsi nel labirinto
degli ideali etici.

Elfi



Territori dei forgiati: I forgiati erano stati creati nel Cyre prima della sua distruzione, e quella terra ora è diventata la loro patria. Molti forgiati si sono sparpagliati per il Khorvaire, accettando di svolgere lavori di manovalanza a Korth, ad Atur e a Roccafiamma, oppure lottando per essere accettati e trovare lavoro a Sharn o a Korranberg. Alcuni si sono radunati nella Landa Gemente, nel tentativo di creare una nuova società di forgiati, libera dai pregiudizi e dalla diffidenza delle razze più vecchie.

Marchi del drago: I forgiati non possiedono alcun marchio del drago.

Religione: Dal momento che molti forgiati non sembrano intenzionati ad aderire ad alcuna filosofia etica o morale, sono pochi quelli che dimostrano interesse verso la religione. Alcuni forgiati hanno trovato una risposta di qualche tipo agli interrogativi della loro esistenza aderendo all'una o all'altra religione, ma si tratta di una minoranza marginale (anche se ben decisa a farsi ascoltare) rispetto al resto della razza. Un maggior numero di forgiati segue una figura messianica chiamata il Signore delle Lame. Questo potente sovrano ha creato attorno a sé una sorta di culto, chiamando al suo servizio i forgiati più disillusi e predicando un ritorno alla Landa Gemente e una ribellione contro le razze "di carne debole".

Linguaggio: I forgiati parlano il Comune, dal momento che furono ideati per comunicare con i loro creatori e proprietari, per la maggior parte umani.

Nomi: I forgiati non usano nomi tra loro e soltanto di recente hanno iniziato a comprendere il bisogno delle altre razze di assegnare un nome ad ogni cosa. Molti accettano qualsiasi nome che venga assegnato loro dagli altri, e quei forgiati che viaggiano assieme agli umani spesso finiscono per essere chiamati con un soprannome. Alcuni forgiati, tuttavia, considerano la scelta di un nome come un momento simbolico della loro nuova esistenza e quindi si sforzano in ogni modo di trovare il nome perfetto con cui definire se stessi.

Avventurieri: Darsi all'avventura è uno dei modi in cui un forgiato può farsi strada nel mondo... almeno nella misura in cui ciò è concesso a degli avventurieri. Nelle distese selvagge di Xen'drik, l'antico continente ricco di misteri, la gente non bada se una creatura è nata o è stata costruita, purché aiuti i compagni a rimanere in vita. Un grosso numero di forgiati sceglie la via dell'avventuriero al fine di scappare dai confini di una società che non è stata creata da loro e allo stesso tempo di impegnarsi in un'attività dotata di uno scopo.

TRATTI RAZZIALI DEI FORGIATI

- **Sottotipo costruito vivente (Str):** I forgiati sono costrutti appartenenti al sottotipo costruito vivente. Un costruito vivente è un essere creato artificialmente ma dotato di volontà propria e di libero arbitrio attraverso un complicato incantamento di creazione. I forgiati sono costrutti viventi dotati sia dei tratti dei costrutti che delle creature viventi, come descritto in dettaglio di seguito.

Privilegi: In quanto costruito vivente, un forgiato è dotato dei seguenti privilegi.

– Un forgiato trae i suoi Dadi Vita, la sua progressione del bonus di attacco base, i suoi tiri salvezza e i suoi punti abilità dalla classe che seleziona.

Tratti: Un forgiato è dotato dei seguenti tratti.

– A differenza degli altri costrutti, un forgiato possiede un punteggio di Costituzione.

– A differenza degli altri costrutti, un forgiato non è dotato di visione crepuscolare o scurovisione.

– A differenza degli altri costrutti, un forgiato

non è immune agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale.

– Immunità al veleno, agli effetti di sonno, paralisi, malattie, nausea, affaticamento, esaurimento, effetti che rendono infermo e ai risucchi di energia.

– Un forgiato non può guarire i danni letali in modo naturale.

– A differenza degli altri costrutti, un forgiato è soggetto ai colpi critici, ai danni non letali, al rischio di caratteristiche e agli effetti di morte o di necromanzia.

Forgiato



LA NATURA DEI FORGIATI

Prima della morte di Re Jarot e dell'inizio dell'Ultima Guerra, i mastri artigiani del Casato Cannith utilizzarono le loro forge della creazione al fine di produrre nuovi costrutti destinati a segnare l'inizio di una nuova era. I primi costrutti, destinati ai lavori pesanti e a mansioni industriali, presto vennero affiancati da nuovi modelli ideati per l'esplorazione e la difesa. Quando Re Jarot vide il potenziale racchiuso in queste nuove creazioni del Casato Cannith, iniziò a delineare un piano per proteggere Galifar dalle minacce che, ne era certo, presto avrebbero assediato il regno da ogni lato. Re Jarot diventava sempre più nervoso al pensiero dei pericoli costituiti, secondo lui, dalle orde di mostri delle terre occidentali, dai misteriosi elfi di Aerenal, dai barbari dell'Argonnessen e da altre creature ancora, provenienti dalle terre oltre il regno. Su richiesta del re, il Casato Cannith iniziò a sperimentare per creare costrutti destinati alla guerra.

Fu Merrix d'Cannith, uno dei signori del casato, a sviluppare la prima versione di forgiati. Il suo fu un risultato ragguardevole, ma Merrix era convinto di poter creare soldati ancora migliori. Quando Re Jarot morì e i suoi eredi si spartirono il regno, ogni fazione disponeva di un contingente di guerrieri forgiati fedeli alla sua causa. Quando il conflitto entrò nel suo secondo decennio, Merrix riuscì a infondere qualcosa di molto vicino a una volontà propria nei suoi guerrieri artificiali. Fu il figlio di Merrix, Aarren,

a compiere la svolta che fece dei forgiati dei veri e propri costrutti viventi. Il primo forgiato che emerse dalle forge della creazione come un essere vivo a tutti gli effetti nacque trentatré anni fa.

Il Casato Cannith vendette i suoi guerrieri forgiati a tutti coloro che potevano permettersi di acquistarli nel corso dei trent'anni successivi. Il Breland, il Thrane e il Cyre vantavano i più grandi contingenti di forgiati di tutto il continente, e buona parte delle rimanenti fazioni in lotta poteva contare almeno su un distaccamento di forgiati a testa pronto a combattere in loro nome. Negli ultimi anni della guerra, i forgiati erano diventati sinonimo dell'estremismo a cui era giunto il conflitto.

Come parte del Trattato di Fortetrono, il documento che segnò la fine dell'Ultima Guerra, furono stipulate due importanti decisioni riguardanti i forgiati. Come prima cosa, lo status dei forgiati cambiò: non dovevano più essere considerati delle proprietà, ma degli individui. Come seconda cosa, al Casato Cannith venne proibito di costruire nuovi forgiati; le forge della creazione vennero fatte chiudere e distrutte. Alcune nazioni, come ad esempio il Thrane e il Karrnath, riuscirono ad aggirare la clausola relativa alla proprietà considerando i suoi forgiati come servitori a vita. Ancora oggi, la maggior parte della gente guarda i forgiati con sospetto, odio o paura, ma i costrutti viventi hanno iniziato a beneficiare di un livello di accettazione che sarebbe stato impensabile non appena terminata la guerra.

I forgiati non si riproducono. La stragrande maggioranza dei forgiati che vaga per il continente del Khorvaire è costituita da veterani dell'Ultima Guerra. I più vecchi tra loro risalgono al primo ciclo di produzione, quello di trentatré anni fa; i modelli più nuovi sono emersi dalle forge della creazione appena due anni fa, negli ultimi giorni del conflitto. I forgiati più vecchi tendono a essere guerrieri o barbari. I modelli di forgiati più recenti, specialmente quelli degli ultimi cinque anni, tendono a rivestire ruoli coperti da classi diverse.

Attualmente esistono due fonti di produzione di nuovi forgiati che operano in segreto. Merrix d'Cannith, il nipote del primo creatore, continua a gestire una forgia di creazione illegale nelle profondità di Sharn. Laggiù, Merrix prosegue gli esperimenti avviati da suo nonno e da suo padre. A volte recluta i nuovi forgiati al suo servizio, altre volte li vende a qualche cliente speciale e altre volte ancora li lascia liberi di scegliere come sopravvivere nel mondo (dando origine a un buon numero di forgiati avventurieri). Per mantenere il segreto, Merrix agisce con estrema circospezione e attiva la forgia di creazione soltanto sporadicamente.

L'altra fonte di produzione è nascosta tra le rovine della Landa Gemente, dove il rinnegato noto come il Signore delle Lame controlla i resti della forgia Cannith che un tempo era attiva nel Cyre. Tuttavia non è ancora riuscito a comprendere appieno il procedimento di creazione, e la forgia è rimasta danneggiata nel disastro che ha distrutto la nazione, quindi è in grado di produrre nuovi forgiati a un ritmo molto lento e solo in piccoli numeri... e anche in questi casi, molti dei forgiati che emergono dalla sua forgia di creazione mostrano vari difetti e mutazioni.



Una forgia della creazione del Casato Cannith

– In quanto costrutti viventi, i forgiati vengono influenzati sia da quegli incantesimi che hanno come bersaglio le creature viventi che quelli che hanno come bersaglio i costrutti. I danni inferti a un forgiato possono essere curati attraverso un incantesimo *cura ferite leggere* o un incantesimo *ripara danni leggeri*; ad esempio: un forgiato è vulnerabile sia a *disattivare costruito* che a *ferire*. Tuttavia, gli incantesimi della sottoscuola di guarigione e le capacità soprannaturali che curano punti ferita perduti o danni alle caratteristiche hanno su un forgiato un effetto dimezzato.

– L'inconsueta costruzione fisica di un forgiato lo rende vulnerabile a certi incantesimi ed effetti che normalmente non agirebbero sulle creature viventi. Un forgiato subisce danni dagli incantesimi *gelare il metallo* e *riscaldare il metallo* come se stesse indossando un'armatura di metallo. Analogamente, un forgiato subisce gli effetti di *respingere metallo* o *pietra* come se stesse indossando un'armatura di metallo. Un forgiato viene respinto anche da *respingere legno*. Il ferro presente nel corpo di un forgiato lo rende vulnerabile a *stretta corrosiva*. La creatura subisce 2d6 danni dall'incantesimo (Riflessi dimezza, tiro salvezza CD 14 + il modificatore di caratteristica dell'incantatore). Un forgiato subisce gli stessi danni dal tocco di un rugginofago (Riflessi CD 17 dimezza). Incantesimi come *deformare legno*, *pietra in carne*, *scolpire legno* e *scolpire pietra* hanno effetto solo sugli oggetti e quindi non possono essere usati sulle parti in legno o in pietra di un forgiato.

– Un forgiato reagisce in modo leggermente diverso dalle altre creature quando scende a 0 punti ferita. Un forgiato con 0 punti ferita è considerato inabile, proprio come una creatura vivente. Può effettuare solo una singola azione di movimento o standard a ogni round, ma eventuali attività stancanti non infliggono ulteriori danni. Quando i suoi

punti ferita sono inferiori a 0 ma superiori a -10, un forgiato è considerato inerte. Tuttavia, un forgiato inerte non subisce ulteriori perdite di punti ferita, a meno che non gli vengano inferti ulteriori danni, come nel caso di una creatura vivente stabilizzata.

– In quanto costrutto vivente, un forgiato può essere rianimato o fatto risorgere.

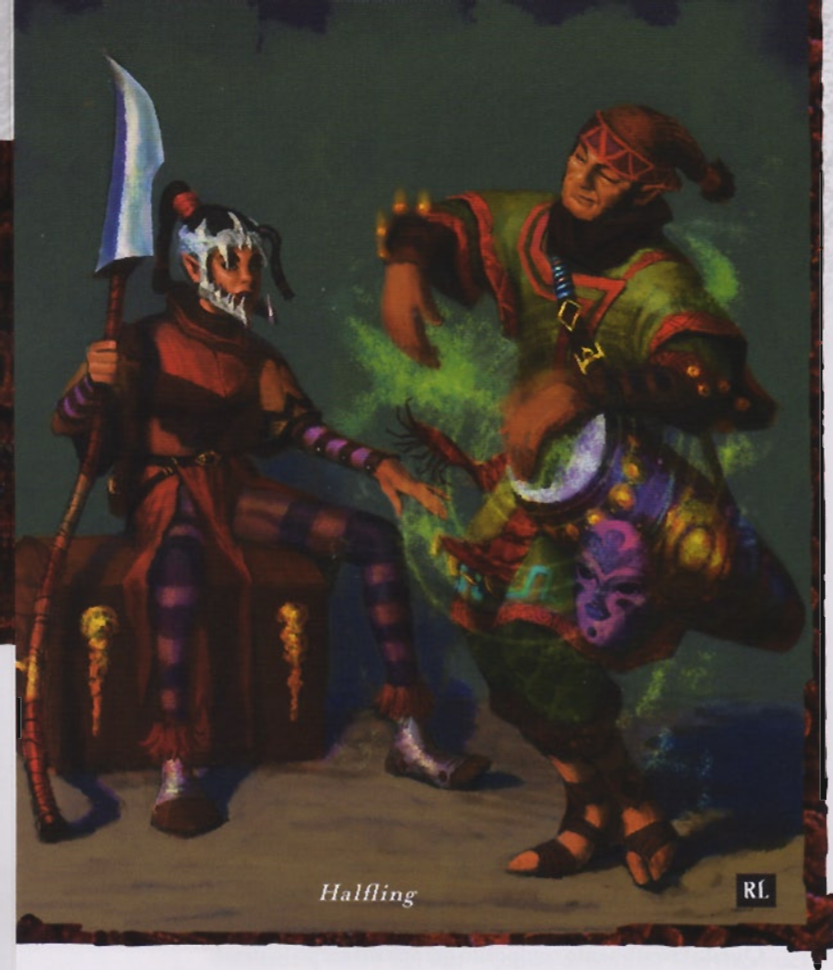
– Un forgiato non ha bisogno di mangiare, dormire o respirare, ma può comunque trarre beneficio dagli effetti di incantesimi e oggetti magici ingeribili come *banchetto degli eroi* e dalle pozioni.

– Anche se i costrutti viventi non hanno bisogno di dormire, un mago forgiato deve riposare per 8 ore prima di preparare gli incantesimi.

- +2 alla Costituzione, -2 alla Saggiezza, -2 al Carisma: I forgiati sono resistenti e possenti, ma la loro difficoltà a comunicare con le altre creature li fa sembrare alieni o addirittura ostili.
- Taglia Media: Essendo costrutti di taglia Media, i forgiati non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei forgiati è 9 metri.
- Rivestimento composito: Le placche metalliche usate per costruire un forgiato conferiscono un bonus di armatura +2. Queste placche non vengono considerate armatura naturale e non sono cumulative a eventuali altri bonus di armatura (che non siano bonus di armatura naturale). Questo rivestimento composito occupa sul corpo lo stesso spazio di un'armatura o di una tunica, quindi il forgiato non può indossare né armature né tuniche magiche. I forgiati possono essere incantati proprio come le armature. Il personaggio deve essere presente per tutto il tempo richiesto dall'incantamento.

Il rivestimento composito fornisce inoltre al forgiato una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani pari al 5%, simile alla penalità per indossare





Halfling

RL

armature leggere. Qualsiasi capacità di classe che consenta al forgiato di ignorare la capacità di fallimento per le armature leggere gli consente anche di ignorare questa penalità.

- Fortificazione leggera (Str): Quando un forgiato subisce un colpo critico o un attacco furtivo andato a segno, esiste una probabilità del 25% che il colpo critico o l'attacco furtivo venga negato e che si debba tirare solo per i danni normali.
- Un forgiato è dotato di un'arma naturale sotto forma di un attacco con schianto che infligge 1d4 danni.
- Linguaggi automatici: Comune. Linguaggi bonus: Nessuno.
- Classe preferita: Guerriero. Quando si determina se un forgiato multiclasse subisce una penalità ai punti esperienza, la sua classe di guerriero non conta.

GNOMI

Gli gnomi sono animati da una sete di conoscenza che può essere definita quasi una frenesia. Credono che ogni genere di informazioni, non importa quanto insignificante, un giorno possa diventare di grande valore. Questo amore per la conoscenza, unitamente a una meticolosa disciplina, fa degli gnomi dei notevoli bibliotecari, contabili, bardi e alchimisti, ma questa mentalità nasconde anche un aspetto sinistro. Gli stessi talenti che fanno di uno gnomo un bardo affermato possono farne un'abile spia, e la società degli gnomi pullula di intrighi e ricatti che spesso passano del tutto inosservati agli occhi degli umani. Come i nani, neanche gli gnomi vantano la presenza di un impero nella loro storia passata, ma i loro talenti per lo spionaggio e la diplomazia gli hanno permesso di conservare la loro indipendenza per tutta la storia del Khorvaire. Oltre alle loro abilità come alchimisti, gli gnomi hanno affinato le loro arti di controllo degli elementali, che usano per alimentare le navi e gli altri vascelli che costruiscono nei cantieri e lungo i moli di Zilargo.

Territori degli gnomi: La terra nativa degli gnomi è chiamata Zilargo. Questa terra, famosa per i suoi centri di documentazione e le sue scuole, è anche una potenza commerciale di tutto rispetto sui mari meridionali. Gli gnomi di Zilargo sono esperti carpentieri navali e le montagne a nord e a est della loro terra sono ricche di miniere di gemme pregiate. Zilargo viene descritta in maggior dettaglio a partire da pagina 212.

Marchi del drago: Il Casato gnomesco Sivis porta il Marchio della Scrittura, che conferisce capacità magiche relative alla parola scritta e alle traduzioni. Queste capacità facilitano il ruolo del casato nel campo della diplomazia, delle comunicazioni e nella compilazione di documenti di sicurezza.

HALFLING

Nelle loro terre, gli halfling sono nomadi che attraversano ampie pianure cavalcando dinosauri addomesticati. Il retaggio nomade si rivela utile anche agli halfling più civilizzati, che si sono stabiliti in varie zone del Khorvaire come mercanti, politici, carrettieri, guaritori e criminali. A volte in città è possibile incontrare anche i nomadi tribali delle pianure, ma solitamente gli halfling delle città finiscono per mescolarsi col resto della popolazione e mostrano solo vaghi tratti del loro retaggio nomade.

Territori degli halfling: Gli halfling sono originari delle Pianure Talenta, dove ancora vivono in grandi numeri e tengono vive le tradizioni nomadi che hanno osservato per migliaia di anni. Ufficialmente venivano considerati sudditi di Galifar prima dell'Ultima Guerra, ma molti halfling si sono poi sparpagliati in ogni angolo civilizzato e ora è possibile incontrarli in ogni città del Khorvaire. Fanno buon uso della loro lingua sciolta e della loro prontezza in qualsiasi attività decidano di impegnarsi. Le Pianure Talenta sono descritte in maggior dettaglio a partire da pagina 186.

Marchi del drago: Il Casato halfling Ghallanda porta il Marchio dell'Ospitalità, che conferisce ai suoi membri una serie di capacità magiche relative al cibo, alle bevande e al riposo. I membri di questo casato gestiscono locande e ristoranti, cucinano per nobili e reali o evocano cibo destinato ai loro fratelli nomadi nelle Pianure Talenta. Il Casato Jorasco porta il Marchio della Guarigione, che consente ai suoi membri di fornire servizi curativi nelle città di tutto il Khorvaire.

KALASHTAR

I kalashtar sono una razza composita: sono creati dall'unione di entità incorporee provenienti dal piano alieno di Dal Quor, la Regione dei Sogni, con corpi e spiriti umani, e il risultato forma una specie a sé stante. Un tempo erano solo una minoranza rispetto ai quori, la razza nativa di Dal Quor, e venivano perseguitati e cacciati a causa delle loro convinzioni religiose. Migliaia di anni dopo che i quori invasero Eberon e che il collegamento tra il loro piano e il Piano Materiale venne interrotto, i kalashtar furono i primi tra i quori a scoprire un modo per poter raggiungere di nuovo il Piano Materiale. Per sfuggire alla persecuzione, trasformarono i loro corpi in proiezioni psichiche, e sotto tale forma riuscirono a raggiungere il Piano Materiale e a possedere quegli ospiti umani che si dimostravano consenzienti. Oggi, quelli che nascono sono nuovi kalashtar: né spiriti, né umani, ma una nuova razza vera e propria, in grado di riprodursi autonomamente.

Furono necessari trecento anni affinché gli altri quori scoprissero un metodo analogo per proiettare psichicamente i loro spiriti oltre Dal Quor e impossessarsi dei corpi di alcuni umani, formando gli Ispirati (vedi pagina 290), lasciando i propri corpi dietro di sé, allo stesso modo in cui i mortali proiettano le loro menti su Dal Quor quando sognano. Da millecinequecento anni, ormai, gli Ispirati del grande regno di Riedra continuano a perseguire e a opprimere i kalashtar.

Personalità: In quanto veri e propri ibridi tra ospiti umani e spiriti quori, i kalashtar sono dotati di un intelletto assai acuto, ma non governato dalla logica. Si protendono verso la perfezione della mente e dello spirito, spesso trascurando qualsiasi cura estetica. In genere sono socievoli e compassionevoli, ma le loro usanze e il loro modo di pensiero risulta alieno alle razze native di Eberron. Sono più interessati alle arti psioniche che alla magia che pervade il Khorvaire, e spesso infarciscono i loro discorsi di termini esoterici come "materia", "cinetica" ed "ectoplasma".

I kalashtar sono stati cacciati dal loro piano nativo e non possono mai farvi ritorno, nemmeno in sogno. La pressione di una vita in esilio e priva di sogni rende i kalashtar vagamente propensi alla pazzia, e c'è chi teorizza che i kalashtar si sottopongano a una ferrea disciplina fisica e psichica proprio al fine di difendere la loro sanità mentale.

Descrizione fisica: I kalashtar sono molto simili agli umani, ma trasudano una grazia e un'eleganza che li fa quasi apparire eccessivamente belli. Sono leggermente più alti rispetto alla media degli umani e i loro volti sono vagamente spigolosi, il che li differenzia dai normali umani, sebbene tali differenze sembrino solo renderli più attraenti.

Relazioni: I kalashtar sono dei diplomatici nati e sono in grado di mantenere buoni rapporti con gli individui di tutte le altre razze, tranne, naturalmente, gli Ispirati. Si trovano a loro agio soprattutto con gli umani, verso i quali dimostrano una maggiore affinità fisica, ma ve ne sono anche alcuni che si sentono maggiormente attratti verso le altre razze. Lottano contro gli Ispirati in ogni modo possibile, sia all'interno di Riedra che oltre i suoi confini, e contrastano con eguale intensità qualsiasi gruppo o forza che tenti di corrompere o di degradare le anime dei mortali.

Allineamento: I kalashtar sono generalmente di allineamento legale buono. Uniscono una ferrea autodisciplina che a tratti rasenta l'ascetismo a una sincera preoccupazione per il benessere di tutte le creature viventi, o almeno per le loro anime.

Territori dei kalashtar: La patria dei kalashtar è una regione di Sarlona chiamata Adar, una terra di impervie montagne e di fortezze nascoste nella zona sud-orientale del continente. Nemmeno ad Adar i loro numeri sono poi così grandi, e nel resto del Khorvaire sono ancora più rari. Tuttavia, è possibile incontrarne alcuni in molte delle più grandi città degli umani. La più grande popolazione kalashtar del Khorvaire è situata nella città di Sharn.

Marchi del drago: I kalashtar non possiedono alcun marchio del drago.

Religione: I kalashtar non adorano alcuna divinità, ma seguono una loro religione chiamata il Sentiero della Luce. Questo insieme di convinzioni è basato su una forza universale di energia positiva che i kalashtar chiamano

il-Yannah, o "la Grande Luce". Attraverso la meditazione e la comunione con questa forza, i kalashtar cercano di rafforzare i loro corpi e le loro menti per prendere parte alla lotta contro le forze dell'oscurità che minacciano le forme di vita di Eberron. Anche se il-Yannah non è considerata una divinità, alcuni rari chierici riescono a trarre i loro poteri dal Sentiero della Luce. Un numero ben più nutrito di devoti seguaci del Sentiero della Luce è composto da psion e da combattenti psichici.

Kalashtar



Linguaggio: I kalashtar parlano il Quor, il linguaggio dei quori, e la lingua comune della loro patria (il Comune nel Khorvaire, o il Riedran ad Adar). Il Quor è un linguaggio sibilante e gutturale, più adatto alle forme aliene dei quori che non ai loro ospiti umanoidi. Esiste anche una sua forma scritta, che fa uso di caratteri lunghi e fluenti e di grandi lettere circolari.

Nomi: I nomi dei kalashtar hanno molto in comune con il nome della loro razza: sono lunghi da tre a cinque sillabe e sono composti da una serie di consonanti aspre e sibilanti. I nomi maschili terminano con uno dei suffissi maschili: -harath, -khad, -melk o -tash. I nomi femminili fanno uso dei seguenti suffissi femminili: -kashtai, -shana, -tari o -vakri.

Nomi maschili: Halkhad, Kanatash, Lanamelk, Minharath, Nevitash, Parmelk, Thakakhad, Thinarath.

Nomi femminili: Ganitari, Khashana, Lakashtari, Mevakri, Novakri, Panitari, Thakashtai, Thatari.

Avventurieri: Ogni kalashtar deve compiere una scelta fondamentale quando entra nell'età adulta: cercare di condurre una vita normale come esule perseguitato ad Adar, oppure assumere un ruolo più attivo per combattere gli Ispirati nel resto del mondo. Non è una sorpresa il fatto che molti kalashtar scelgano la seconda opzione e conducano una vita che si avvicina molto a quella dell'avventuriero. Molti avventurieri kalashtar sono spinti ad agire soprattutto dal loro odio nei confronti degli Ispirati, ma alcuni (soprattutto coloro che fanno progressi lungo il Sentiero della Luce) sono mossi dalla compassione per tutti gli esseri viventi e dal loro desiderio di combattere l'oscurità in qualsiasi forma si manifesti.

TRATTI RAZZIALI DEI KALASHTAR

- **Taglia Media:** Essendo creature di taglia Media, i kalashtar non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- La velocità base sul terreno dei kalashtar è 9 metri.
- **Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e la capacità di influenza mentale e di possessione:** Il duplice spirito di un kalashtar è di aiuto nel resistere agli incantesimi che usano come bersaglio le loro menti.
- **Bonus razziale di +2 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggirare:** I kalashtar sono dei veri maestri nei rapporti sociali e riescono a influenzare gli altri attraverso la loro presenza imponente e i loro sottili poteri psichici.
- **Bonus razziale di +2 alle prove di Camuffare effettuate per impersonare un umano:** I kalashtar sono estremamente simili agli umani.
- I kalashtar dormono ma non sognano. Di

conseguenza, sono immuni agli incantesimi *sogno* e *incubo*, nonché a qualsiasi altro effetto basato sulla capacità di sognare del soggetto.

- **Psionici naturali:** I kalashtar acquisiscono 1 punto potere extra per ogni livello del personaggio, anche se non scelgono classi psioniche.
- **Capacità psioniche:** *Collegamento mentale* (1 volta al giorno). Questa capacità funziona come l'omonimo potere manifestato da un innato con un numero di Dadi Vita pari a metà di quelli del kalashtar (minimo 1° livello).
- Se il DM non usa il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, per il potere *collegamento mentale* viene usata questa descrizione:

Il personaggio crea un legame telepatico con un'altra creatura entro 9 metri che deve essere dotata di un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 3. Il legame può essere stabilito solo con un soggetto consenziente, che non effettua quindi alcun tiro salvezza e non ottiene alcun beneficio dalla resistenza agli incantesimi. Il personaggio può comunicare telepaticamente con l'altra creatura attraverso questo legame anche se i due non hanno nessun linguaggio in comune. Nessun potere o influenza speciale viene a crearsi a causa di questo legame. Una volta formato, il legame funziona a qualsiasi distanza (ma non da un piano all'altro), ma ha una durata massima pari a 1 round per livello del personaggio. Questa è una capacità di influenza mentale.

- **Linguaggi automatici:** Comune e Quor. Linguaggi bonus: Draconico e Riedran.
- **Classe preferita:** Psion. Quando si determina se un kalashtar multiclasse subisce una penalità ai punti esperienza, la sua classe di psion non conta.

Mezzelfi



MEZZELFI

I mezzelfi sono assai diffusi nel Khorvaire. Questa razza è presente solo su questo continente, dove si sviluppò in seguito alle prime mescolanze tra umani ed elfi. I mezzelfi sanno essere altezzosi quanto gli elfi, sebbene siano più disposti a lavorare assieme agli umani. Alcuni mezzelfi, affascinati dalla morte e dalle pratiche dei loro antenati di Aerenal, sono diventati degli abili necromanti. Altri prediligono il loro retaggio umano e finiscono per mimetizzarsi all'interno delle società umane fin quasi a sparire.

Anche se la maggior parte del mezzelfi forma una razza a sé stante, gli elfi e gli umani continuano a mescolarsi spesso in tutto il Khorvaire e continuano a generare nuovi mezzelfi.

Territori dei mezzelfi: I mezzelfi non possiedono una loro patria ma sono presenti in tutte le Cinque Nazioni. Sono diffusi soprattutto nell'Aundair, nel Breland e nel Thrane; alcuni di loro sono emigrati fino a Valenar, per prendere parte alla fondazione e all'espansione di questa nuova nazione elfica.

Marchi del drago: Due delle famiglie portatrici del marchio appartengono ai mezzelfi. Il Casato Lyrandar porta il Marchio della Tempesta: gestisce il traffico delle navi a vela e dei vascelli volanti e si occupa di far cadere la pioggia sui terreni coltivati. Il Casato Medani porta il Marchio dell'Individuazione e offre dei servizi relativi alla protezione personale. Dal momento che le unioni tra umani ed elfi spesso producono dei mezzelfi che non appartengono alla razza già esistente vera e propria, è possibile incontrare alcuni sporadici mezzelfi anche nei casati portatori del marchio sotto il controllo degli elfi o degli umani.

MEZZORCHI

I mezzorchi sono rari nel Khorvaire, dal momento che gli umani e gli orchi non sono mai vissuti in prossimità gli uni degli altri. Nelle piccole comunità umane sparpagliate per le Marche dell'Ombra, tuttavia, i mezzorchi sono più comuni, ed è possibile incontrarne alcuni anche nelle zone occidentali delle Terre dell'Eldeen e del Droaam. Gli orchi delle Marche dell'Ombra conducono una vita molto simile a quella degli umani: una vita rustica, certo, ma ben lontana dalla brutale esistenza barbarica che conducevano in tempi remoti. I mezzorchi sono creature civilizzate quanto gli umani della regione, e spesso sembrano quasi umani, nonostante la loro taglia e la loro forza.

Territori dei mezzorchi: I mezzorchi non possiedono una patria vera e propria, ma vivono all'interno delle comunità delle Marche dell'Ombra, delle Terre dell'Eldeen e del Droaam, sia in quelle umane che in quelle orchesche. Alcuni hanno perfino trovato un posto nelle altre nazioni del Khorvaire, specialmente nei paesi e nelle città più grandi.

Marchi del drago: Il Casato Tharashk è composto per metà di orchi e per metà di umani, e porta il Marchio della Scoperta. Gli affari del casato sono basati sulle investigazioni e sulle ricerche minerarie dei frammenti del drago.

MORFICI

I morfici, a volte chiamati "stirpemannara", sono il frutto dell'unione tra gli umani e i licantropi naturali, ora quasi del tutto estinti nel Khor-

vaire. I morfici non possono mutare forma completamente, ma possono sviluppare alcune fattezze animalesche, una capacità da loro chiamata mutamento. I morfici sono diventati una razza vera e propria, in grado di riprodursi. Possiedono una loro cultura, completa di tradizioni e di identità personale.

Personalità: La personalità e il comportamento dei morfici vengono influenzati dalla loro natura animale. Molti sono rozzi e scomposti, mentre altri sono pacati, elusivi e solitari. Allo stesso modo in cui la maggior parte dei licantropi è carnivora, anche i morfici sviluppano una personalità da predatore e valutano molte attività in termini di caccia e di preda. Considerano la sopravvivenza una sfida e si sforzano di essere autosufficienti, adattabili e pieni di risorse.

Descrizione fisica: I morfici hanno una forma di base che è umanoide, ma i loro corpi sono straordinariamente agili. Spesso si spostano carponi, avanzando a grandi balzi mentre i loro compagni camminano normalmente al loro fianco. I loro volti hanno lineamenti bestiali: naso piatto e largo, occhi spalancati e sopracciglia fitte, orecchie a punta e folte basette (in entrambi i sessi). I loro avambracci e le loro gambe sono ricoperte di fitta peluria e i loro capelli sono folti e lunghi.

Relazioni: Molte razze si trovano a disagio in compagnia di un morfico, come se si trovasse di fronte a una grossa belva feroce. Naturalmente, c'è chi impara ad apprezzare i singoli morfici nonostante l'avversione naturale che prova, e generalmente gli halfling lavorano molto bene assieme a loro. Da parte loro, i morfici sono abituati a diffidare degli altri e non si aspettano niente di meglio dai membri delle altre razze, sebbene alcuni di loro cerchino di guadagnarsi il rispetto e la compagnia degli altri dimostrando il loro valore attraverso le loro azioni e le loro imprese.

Allineamento: I morfici solitamente sono di allineamento neutrale e considerano la lotta per la sopravvivenza più importante delle questioni etiche o morali riguardo a come vincere tale lotta.



Mezzorchi

Territori dei morfici: I morfici non possiedono una loro patria. Dal momento che discendono dagli umani, vivono nelle terre degli umani. A differenza dei cangianti, tuttavia, i morfici tendono a vivere nelle aree rurali, lontano dagli spazi affollati delle città. È facile incontrarne nelle Terre dell'Eldeen e in altre aree remote delle varie nazioni. Molti morfici si guadagnano da vivere come cacciatori di pellicce, cacciatori, pescatori, esploratori, guide e avanguardie militari.

Marchi del drago: Il fatto di non possedere nessuno dei casati portatori del marchio contribuisce a tenere i morfici alla larga dalle grandi strutture sociali.

Religione: Molti morfici vengono attratti dalla religione delle Terre dell'Eldeen, basata sul druidismo e incentrata sulla credenza di un potere divino racchiuso nella terra stessa. Quei morfici che adorano il pantheon della Schiera Sovrana sono attratti dalle divinità Balinor e Boldrei, mentre altri morfici adorano il Viaggiatore. È raro che i morfici adorino la Fiamma Argentea.

Linguaggio: I morfici parlano il Comune e raramente apprendono altri linguaggi.

Nomi: I morfici usano gli stessi nomi degli umani, spesso quelli dal suono più rustico alle orecchie degli abitanti di città.

Avventurieri: Il passaggio dalla vita selvatica e solitaria di un cacciatore morfico a quella dell'avventuriero non richiede poi troppi sforzi. Molti morfici si ritrovano a percorrere la carriera dell'avventuriero dopo che qualcosa ha turbato la sua vita quotidiana, come ad esempio l'incursione di un gruppo di mostri nel suo villaggio o nella sua foresta, o un ingaggio come guida andato storto in qualche modo.

TRATTI RAZZIALI DEI MORFICI

- **Sottotipo mutaforma:** I morfici sono umanoidi appartenenti al sottotipo mutaforma.
- **+2 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma:** I morfici sono agili e snelli, ma la loro natura bestiale ostacola sia la loro capacità di ragionare che i loro rapporti sociali.
- **Taglia Media:** Essendo creature di taglia Media, i morfici non hanno bonus o penalità derivanti dalla loro taglia.
- **La velocità base sul terreno dei morfici è 9 metri.**
- **Mutamento (Sop):** Un morfico può fare ricorso al suo retaggio di licantropo per sviluppare brevi, frenetiche scariche di forza fisica. Per una volta al giorno, un morfico può entrare in uno stato che in apparenza è simile all'ira barbarica. Ogni morfico possiede uno dei sei tratti morfici, peculiarità che si manifestano quando il personaggio muta. Ogni tratto morfico conferisce un bonus di +2 a uno dei punteggi di caratteristica fisica del personaggio (Forza, Destrezza o Costituzione) e conferisce anche altri vantaggi. I tratti dei morfici sono descritti nella sezione seguente.

Mutare è un'azione gratuita e dura per un numero di round pari a 3 + il modificatore di Cos del morfico. (Se il modificatore di Cos viene incrementato da un tratto morfico o da un altro effetto, si usa il modificatore incrementato). Un morfico può scegliere dei talenti in grado di migliorare questa capacità. Questi talenti morfici sono descritti nel Capitolo 3: "Caratteristiche eroiche".

Ogni talento morfico acquisito da un personaggio aumenta la durata del suo mutamento di 1 round. Per ogni due talenti morfici scelti da un personaggio,

il numero di volte al giorno in cui può ricorrere a questa capacità aumenta di uno. Quindi un personaggio con due talenti morfici può mutare per due volte al giorno (invece di una) e ogni uso della sua capacità dura per un numero di round pari a 5 (invece che a 3) + il modificatore di Cos del morfico.

Mutare, pur se correlato e generato dalla licantropia, non è né una malattia né una maledizione. Non viene trasmessa tramite artigli o morso e un morfico non può essere curato: mutare è una capacità naturale della sua razza.

- **Visione crepuscolare:** Un morfico è in grado di vedere due volte più lontano di un umano alla luce della luna, delle stelle, di una torcia e in condizioni analoghe di scarsa illuminazione. Mantiene la capacità di distinguere colori e dettagli in queste condizioni.
- **Bonus razziale di +2 alle prove di Equilibrio, Saltare e Scalare:** Il retaggio animalesco di un morfico potenzia molte delle sue abilità fisiche.
- **Linguaggi automatici:** Comune. Linguaggi bonus: Elfico, Gnomesco, Halfling e Silvano.
- **Classe preferita:** Ranger. Quando si determina se un morfico multiclasse subisce una penalità ai punti esperienza, la sua classe di ranger non conta.



Morfico

Tratti dei morfici

Ogni morfico dispone di uno dei seguenti tratti speciali, che va selezionato al momento della creazione del personaggio e che non può più essere cambiato in seguito.

Pellebestiale (Sop): Quando si trova in mutamento, un morfico pellebestiale acquisisce un bonus di +2 alla Costituzione e sviluppa un'armatura naturale che conferisce un bonus di +2 alla CA.

Zannelunghe (Sop): Quando si trova in mutamento, un morfico zannelunghe acquisisce un bonus di +2 alla Forza e sviluppa delle zanne che possono essere usate come armi naturali e infliggono 1d6 danni (più un ulteriore +1 per ogni quattro livelli del personaggio posseduti) quando viene messo a segno un attacco con il morso. Non può attaccare più di una volta per round con il morso, anche se il suo bonus di attacco base è alto a sufficienza da conferirgli più attacchi. Può usare il suo morso come attacco secondario (subendo una penalità di -5 al tiro per colpire) mentre impugna un'arma.

Scalapareti (Sop): Quando si trova in mutamento, un morfico scalapareti ottiene un bonus di +2 alla Destrezza e sviluppa una velocità di scalare di 6 metri.

Artigliaffilati (Sop): Quando si trova in mutamento, un morfico artigliaffilati acquisisce un bonus di +2 alla Forza e sviluppa degli artigli che possono essere usati come armi naturali. Questi artigli infliggono 1d4 danni (più un ulteriore +1 per ogni quattro livelli del personaggio posseduti) quando viene messo a segno un attacco con un artiglio. Può attaccare con un artiglio come azione standard o con due artigli come azione di attacco completo (come arma naturale primaria). Non può attaccare con un artiglio più di una volta per round, anche se il suo bonus di attacco base è alto a sufficienza da conferirgli più attacchi. Può attaccare con un artiglio come arma secondaria mentre impugna un'arma con la mano primaria, ma tutti i suoi attacchi in quel round subiscono una penalità di -2.

Passolungo (Sop): Quando si trova in mutamento, un morfico passolungo ottiene un bonus di +2 alla Destrezza e un bonus di +3 metri alla sua velocità base sul terreno.

Cacciaselvatica (Sop): Quando si trova in mutamento, un morfico cacciaselvatica ottiene un bonus di +2 alla Costituzione e la capacità di olfatto acuto. Questa capacità consente al morfico di individuare i nemici in arrivo, di percepire gli avversari nascosti e di seguire le tracce tramite l'olfatto. Un morfico cacciaselvatica è in grado di riconoscere un odore familiare con la stessa facilità con cui gli umani riconoscono un volto familiare.

Un morfico cacciaselvatica può individuare gli avversari entro un raggio di 9 metri attraverso il senso dell'odorato. Se l'avversario è sottovento, il raggio diventa di 18 metri; se è controvento, viene ridotto a 4,5 metri. Eventuali odori forti, come ad esempio del fumo o dei rifiuti in putrefazione, possono essere individuati entro un raggio doppio rispetto a quelli sopra indicati. Gli odori particolarmente forti, come ad esempio il muschio di una puzza o il fetore di un troglodita, possono essere individuati al triplo del raggio normale. Questi odori più forti si sovrappongono ad altri odori, quindi a volte possono essere usati per confondere o fuorviare questo tratto del morfico.

Quando un morfico cacciaselvatica individua un odore, non riesce però a individuarne l'esatta locazione, ma solo la

sua presenza all'interno del raggio di azione. Il morfico può utilizzare un'azione di movimento per notare la direzione dell'odore. Una volta che il morfico è giunto entro 1,5 metri dalla fonte dell'odore, è in grado di individuare l'esatto punto di origine.

Quando si trova in mutamento, un morfico cacciaselvatica dotato del talento di Seguire Tracce può seguire le tracce con l'olfatto, superando una prova di Sopravvivenza per trovare o seguire una traccia. La tipica CD di una traccia fresca è 10 (non importa quale sia il tipo di terreno che conservi l'odore). Questa CD aumenta o diminuisce a seconda di quanto forte sia l'odore della preda, il numero di creature e l'età della pista. Per ogni ora trascorsa da quando la traccia è stata lasciata, la CD aumenta di 2. Questa capacità segue altrimenti le regole del talento Seguire Tracce. I morfici che seguono tracce con l'olfatto ignorano gli effetti delle condizioni della superficie e della scarsa visibilità.

Quando non è in mutamento, un morfico cacciaselvatica ottiene un bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza che effettua, grazie ai residui degli effetti della capacità di olfatto acuto.

NANI

I nani sono fabbri e minatori nati, e detengono il controllo di buona parte dei metalli preziosi esistenti in natura nel continente del Khorvaire. Le più potenti famiglie dei nani battono valuta e gestiscono banche, emettono certificati di credito, concedono prestiti e riscuotono debiti. I banchieri e i mercanti nanici esercitano un considerevole potere economico su tutto il Khorvaire e godono di grande rispetto per questo. Da un certo punto di vista, sono anche temuti, dal momento che i nani sono noti per essere spietati quando devono riscuotere un debito non pagato.

Territori dei nani: La patria dei nani è la terra delle Rocche di Mror, una libera federazione di clan nanici indipendenti situata sulle montagne del Khorvaire orientale. I nani non hanno mai fatto parte di un impero



Nani

unificato e quindi non hanno mai raggiunto le vette di supremazia degli umani o degli elfi, o addirittura dei goblinoidi, sebbene il loro controllo sulle riserve minerarie li abbia sempre resi degli importanti alleati delle grandi potenze. I clan di Mror erano considerati sudditi del re di Galifar prima dell'Ultima Guerra, ma si scissero dal Karrnath all'inizio della guerra, raggiungendo il grado massimo di indipendenza e di unità mai goduto dai nani. Le Rocche di Mror vengono descritte in maggior dettaglio a partire da pagina 198.

Marchi del drago: Il Casato nanico Kundarak porta il Marchio dell'Interdizione, che consente ai suoi membri di proteggere le loro vaste riserve di ricchezza e di garantire la sicurezza dei loro affari e delle loro merci preziose. Il Casato Kundarak lavora fianco a fianco con gli gnomi del Casato Sivis nella produzione e nella verifica di documenti e certificati importanti di ogni genere.

ALTRE RAZZE

Il Khorvaire è una regione vasta e complessa, dove i membri delle varie razze spesso si considerano pari alle altre e si ritrovano schierati dallo stesso lato di un conflitto. Il regno dei goblinoidi di Darguun, le schiere di orchi delle Marche dell'Ombra e il reame dei mostri del Droaam giocano un ruolo di primo piano nello scenario politico del Khorvaire. È dunque più che giusto che hobgoblin, goblin, bugbear, orchi, gnoll e varie altre creature solitamente considerate dei mostri possano essere usate come personaggi giocanti in una campagna di EBERRON.

Tutte le regole necessarie per interpretare un personaggio appartenente a una di queste razze sono contenute nel *Manuale dei Mostri* e nella *Guida del Dungeon Master*. Varie informazioni culturali relative a molte razze mostruose sono contenute nel Capitolo 7: "Vita nel mondo", e in particolar modo nelle sezioni relative al Darguun, al Droaam e alle Marche dell'Ombra.

I personaggi giocanti draghi non sono consigliati nelle campagne di EBERRON, dal momento che le motivazioni e i modi di agire dei draghi sono quasi del tutto estranei per gli umanoidi di Eberron. Per lo stesso motivo, nemmeno i sahuagin e i drow sono considerati razze ideali per i personaggi giocanti.

REGIONE DI ORIGINE

Un personaggio di una campagna di EBERRON non è mai soltanto un umano o un nano. È un umano del Thrane o un nano delle Rocche di Mror. Gli umani del Thrane possiedono le stesse statistiche degli umani del Breland o di Riedra, ma si differenziano tra loro sotto molti importanti aspetti culturali. Nel contesto del gioco, queste differenze culturali vengono espresse attraverso le scelte della classe, delle abilità, dei talenti e delle classi di prestigio effettuate dai personaggi provenienti da regioni diverse. Inoltre, la regione di origine di un personaggio definisce anche la scelta del suo compagno animale (se è un druido o un ranger).

Questa sezione descrive le scelte più comuni per le opzioni in termini di gioco relativamente a ogni regione di Eberron. Le nazioni e le regioni del mondo sono descritte in maggior dettaglio nel Capitolo 7: "Vita nel mondo". Queste scelte non hanno intenti restrittivi, dal momento che esistono sempre delle eccezioni a queste regole generiche. Servono solo a offrire delle indicazioni per rendere un personaggio più vicino a un tipico rappresentante della sua cultura di origine.

La razza di un personaggio non deve necessariamente avere un'influenza sulla sua regione di origine. Un personaggio elfo, ad esempio, potrebbe provenire dall'antico Aerenal o da Valenar, ma potrebbe anche discendere da una vecchia stirpe elfica che vive nella città di Sharn (nel Breland) e quindi avere molti più tratti in comune con gli umani del Breland che non con gli altri elfi. È possibile incontrare membri di tutte le razze comuni in tutte le città del Khorvaire, mescolati a tutte le altre razze e, in misura più o meno forte, quasi sempre influenzati dalle principali caratteristiche della cultura che li ospita.

I talenti di classe e le classi di prestigio contrassegnate a fine parola con una E^E sono nuovi e sono descritti in questa ambientazione. Le classi, le abilità, i talenti e le classi di prestigio contrassegnate a fine parola con una P^P sono tratte dal *Manuale Completo delle Arti Psioniche*. Tutte le altre classi, abilità, talenti e classi di prestigio qui menzionate sono contenute nei manuali base (il *Manuale del Giocatore* e la *Guida del Dungeon Master*).

ADAR

Gli abitanti di Adar sono per lo più umani e kalashtar. La loro cultura è caratterizzata soprattutto dalla loro avversione ai dominatori Ispirati di Riedra, e molti di loro hanno sviluppato tecniche efficaci per resistere ai poteri psionici.

Classi: Combattente psionico^P, innato^P, ladro, monaco, psion^P, spadaccino spirituale^P.

Abilità: Autoipnosi^P, Conoscenze (arti psioniche)^P, Conoscenze (religioni), Sopravvivenza.

Talenti: Dote Naturale^P, Mente Forte^E.

Classi di prestigio: Assassino, elocatore^P, maestro investigatore^E, mente guerriera^P, pirocinetta^P, ombra danzante.

AERENAL

Tutti gli abitanti nativi di Aerenal sono elfi. Adorano i loro antenati defunti, al punto che spesso se li tengono vicini come creature senzamorte.

Classi: Chierico (Corte Imperitura), mago, ranger.

Abilità: Artigianato (intagliare legno), Conoscenze (religioni), Professione (boscaiolo).

Talenti: Diritto di Consiglio^E.

Classi di prestigio: Arciere arcano, arcimago, cavaliere mistico, gerofante, maestro del sapere, teurgo mistico.

ARGONNESSEN

La costa settentrionale dell'Argonnessen, il continente a sudest del Khorvaire, e la vicina isola di Seren sono popolate da tribù di barbari umani. Queste tribù considerano i draghi di quel continente dei veri e propri protettori e patroni divini, e hanno assorbito elementi draconici sia nel loro abbigliamento che nella loro cultura.

Classi: Barbaro, druido.

Abilità: Conoscenze (natura) Sopravvivenza.

Talenti: Fortuna dell'Ira^E, Ira del Drago^E, Ira Estesa^E, Totem del Drago^E.

Classi di prestigio: Discepolo dei draghi, gerofante.

AUNDAIR

Gli abitanti dell'Aundair, per lo più umani misti alle altre razze comuni, tengono in grande valore sia l'istruzione che l'agricoltura.

Classi: Artefice^E, bardo, chierico (Schiera Sovrana), mago, monaco.

Abilità: Conoscenze (qualsiasi), Professione (vinaio).

Talenti: Addestramento Monastico^E, Istruzione^E, Prescelto del Casato^E.

Classi di prestigio: Arcimago, erede del marchio del drago^E, erede di Siberys^E, gerofante, maestro investigatore^E, maestro del sapere.

BRELAND

Il Breland è il cuore industriale del Khorvaire, famoso soprattutto per la città cosmopolita di Sharn, il più grande insediamento del continente e uno dei porti più importanti lungo la costa meridionale. Il Breland funge anche da passaggio obbligato per accedere al misterioso continente di Xen'drik.

Classi: Chierico (Schiera Sovrana), guerriero, ladro.

Abilità: Conoscenze (dungeon), Conoscenze (storia), Professione (fonditore).

Talenti: Prescelto del Casato^E.

Classi di prestigio: Duellante, erede del marchio del drago^E, erede di Siberys^E, esploratore estremo^E, maestro investigatore^E.

CYRE, PROFUGHI

Gli abitanti del Cyre sono un popolo di esuli, dal momento che la nazione è stata completamente distrutta nel corso dell'Ultima Guerra. Prima della guerra, il Cyre era una terra pacifica, con una lunga tradizione di operoso artigianato. Ora i sopravvissuti vivono in tutto il resto del Khorvaire, specialmente tra le quattro nazioni rimanenti dell'antico Galifar (Aundair, Breland, Karrnath e Thrane), a Zilargo e nelle Rocche di Mror.

Classi: Artefice^E, chierico (Schiera Sovrana), guerriero, mago.

Abilità: Artigianato (qualsiasi), Diplomazia, Guarire.

Talenti: Prescelto del Casato^E, talenti di creazione oggetto.

Classi di prestigio: Arcimago, cavaliere mistico, erede del marchio del drago^E, erede di Siberys^E, gerofante, maestro investigatore^E, maestro del sapere.

DARGUUN

Il Darguun è una nazione di goblinoidi, anche se vari membri di altre razze (specialmente i soggetti meno raccomandabili e i veterani dell'Ultima Guerra) vivono nei paesi e nelle città più grandi.

Classi: Barbaro, guerriero, ladro, monaco.

Abilità: Intimidire, Raggiare, Sopravvivenza.

Talenti: Addestramento Monastico^E, Fortuna dell'Ira^E, Ira Estesa^E.

Classi di prestigio: Assassino, ombra danzante, viandante dell'orizzonte.

DISTESE DEMONICHE

Le Distese Demoniche sono una regione selvaggia, i cui soli abitanti umanoidi sono feroci tribù barbariche umane e bande di orchi impegnate a tenere i viaggiatori lontani dalle Distese e tutti gli abomini che infestano quelle terre sotto controllo.

Classi: Barbaro, chierico (Kalok Shash [Fiamma Argentea]), guerriero, paladino.

Abilità: Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia), Sopravvivenza.

Talenti: Fortuna dell'Ira^E, Ira Estesa^E, Punizione Argentea^E.

Classi di prestigio: Gerofante, taumaturgo, viandante dell'orizzonte.

DROAAM

Il Droaam è abitato da mostri di ogni genere, dai minotauri alle meduse. Alcuni umanoidi del Droaam vivono in poche comunità isolate.

Classi: Barbaro, chierico (Sei Oscuri), guerriero, ladro, stregone.

Abilità: Intimidire, Sopravvivenza.

Talenti: Fortuna dell'Ira^E, Mente Forte^E.

Classi di prestigio: Assassino, guardia nera, ombra danzante.

KARRNATH

Gli abitanti del Karrnath, quasi tutti umani, sono una popolazione tra le più sofisticate e colte del Khorvaire. Hanno svolto un ruolo fondamentale nell'Ultima Guerra e devono ancora riprendersi dalle molte perdite subite. Il Karrnath fa largo uso di non morti corporei come soldati, che continuano a marciare agli ordini del re del Karrnath e dei suoi generali.

Classi: Chierico (Sangue di Vol, Schiera Sovrana), guerriero, mago, stregone.

Abilità: Conoscenze (arcane), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia), Diplomazia.

Talenti: Istruzione^E, Empatia con i Non Morti^E, Prescelto del Casato^E.

Classi di prestigio: Arcimago, cavaliere mistico, duellante, erede del marchio del drago^E, erede di Siberys^E, gerofante, maestro investigatore^E, maestro del sapere.

LANDA GEMENTE

Sono pochi i nativi di qualsiasi razza che vivono nella Landa Gemente, ma almeno una piccola comunità di forgiati ha scelto di abitare in questa terra devastata. I nativi appartenenti a questa area ora scelgono il Cyre come regione di origine.

Classi: Artefice^E, guerriero, ladro.

Abilità: Conoscenze (arcane), Sopravvivenza.

Talenti: Talenti dei forgiati^E.

Classi di prestigio: Juggernaut forgiato^E.

MARCHE DELL'OMBRA

Le terre paludose delle Marche dell'Ombra sono la patria di una nazione di orchi. Gli umani costituiscono una significativa minoranza nei vari paesi delle Marche, e anche i mezzorchi sono comuni.

Classi: Barbaro, druido, guerriero.

Abilità: Professione (pescatore), Sopravvivenza.

Talenti: Iniziato dei Custodi dei Portali^E, Prescelto del Casato^E, Respingere Aberrazioni^E.

Classi di prestigio: Erede del marchio del drago^E, erede di Siberys^E, esploratore estremo^E.

PIANURE TALENTA

Le Pianure Talenta, la terra degli halfling, sono una regione selvaggia di praterie sconfinata. Gli halfling nomadi delle pianure usano varie razze di dinosauri come cavalcature e bestie da soma. Gli halfling nativi di questa regione considerano lo sharrash, il tangat e il boomerang Talenta (vedi pagina 119) come armi da guerra invece che armi esotiche.

Classi: Barbaro, guerriero, ladro, ranger.

Abilità: Addestrare Animali, Cavalcare, Professione (guaritore), Professione (ospedaliera), Professione (pastore).

Talenti: Combattere in Sella, Prescelto del Casato^E.

Classi di prestigio: Erede del marchio del drago^E, erede di Siberys^E, esploratore estremo^E.

PRINCIPATI DI LHAZAAR

Gli abitanti dei Principati di Lhazaar sono per buona parte pescatori, marinai e pirati umani, anche se è sempre



Un monumento al signore dei nani Mror, scolpito sulle Montagne Piediferro.

possibile imbattersi in qualche membro delle altre razze comuni in giro per le isole.

Classi: Chierico (Schiera Sovrana), guerriero, ladro.

Abilità: Professione (baleniere), Professione (capitano indipendente), Professione (carpentiere navale), Professione (marinaio), Professione (mercante), Professione (pescatore).

Talenti: Prescelto del Casato^E.

Classi di prestigio: Erede del marchio del drago^F, erede di Siberys^F.

Q'BARRA

Gli umani del Q'barra si considerano i veri eredi della grande cultura del regno di Galifar quando era ancora unito. Nonostante ciò, la loro regione rimane un'aspra e pericolosa terra di frontiera.

Classi: Chierico (Schiera Sovrana), guerriero, ladro, mago, ranger.

Abilità: Conoscenze (nobiltà e regalità), Conoscenze (storia), Sopravvivenza.

Talenti: Prescelto del Casato^E.

Classi di prestigio: Erede del marchio del drago^F, erede di Siberys^F, esploratore estremo^F, viandante dell'orizzonte.

RIEDRA

Molti dei nativi di Riedra sono umani, anche se la terra è sotto il dominio degli Ispirati. Gli umani di Riedra sono una maggioranza oppressa, costretta a lavorare (e a sognare) per il bene dei loro padroni. A differenza dei kalashtar di Adar, gli Ispirati si sforzano di eliminare tutti quegli umani che manifestano qualsiasi traccia di capacità psioniche.

Classi: Guerriero, ladro; solo per gli Ispirati: combattente psichico^P, psion^P.

Abilità: Artigianato, Professione; solo per gli Ispirati: Autoipnosi^P, Conoscenze (arti psioniche)^P, Conoscenze (piani), Sapienza Psionica^P.

Talenti: Mente Forte^E.

Classi di prestigio: Solo per gli Ispirati: asservitore^P, elocatore^P, metamente^P, psion disincarnato^P.

ROCCHIE DI MROR

Le Rocche di Mror sono da sempre la patria dei nani.

Classi: Artefice^E, chierico (Schiera Sovrana), guerriero.

Abilità: Artigianato (fabbricare armature), Artigianato (fabbricare armi), Artigianato (gioielliere), Artigianato (sculpture pietra), Professione (banchiere), Professione (minatore).

Talenti: Prescelto del Casato^E.

Classi di prestigio: Difensore nanico, erede del marchio del drago^E, erede di Siberys^E, esploratore estremo^E.

TERRE DELL'ELDEEN

Le Terre dell'Eldeen sono uno strano miscuglio di territori incontaminati e campi coltivati, abitato soprattutto da umani, mezzelfi e morfici.

Classi: Barbaro, druido, ranger.

Abilità: Addestrare Animali, Conoscenze (natura), Professione (contadino), Professione (pastore), Sopravvivenza.

Talenti: Adepto Cinereo^E, Compagno Parassita^E, Compagno Totem^E, Figlio dell'Inverno^E, Forma Bestiale^E, Forma Parassita^E, Iniziato dei Cantori Verdi^E, Iniziato dei Custodi dei Portali^E, Iniziato dei Guardiani^E, Prescelto del Casato^E, Respingere Aberrazioni^E, talenti

dei morfici^E, Totem Bestiale^E.

Classi di prestigio: Erede del marchio del drago^E, erede di Siberys^E, maestro stirpemannara^E, ranger dell'Eldeen^E, viandante dell'orizzonte.

THRANE

Il Thrane è una nazione teocratica di umani e altre razze devote alla Chiesa della Fiamma Argentea. La sua cultura e la sua civiltà sono eleganti e raffinate, e i suoi abitanti sono famosi per essere abili e sofisticati artigiani.

Classi: Chierico (Chiesa della Fiamma Argentea), guerriero, paladino.

Abilità: Artigianato (qualsiasi), Conoscenze (religioni), Conoscenze (storia).

Talenti: Ecclesiasta^E, Prescelto del Casato^E, Punizione Argentea^E, Scacciare Extra.

Classi di prestigio: Erede del marchio del drago^E, erede di Siberys^E, esorcista della Fiamma Argentea^E, gerofante, maestro del sapere, taumaturgo.

VALENAR

In contrasto con l'antico regno di Aerenal, Valenar è una nazione elfica giovane, espansionista e aggressiva. Gli elfi di Valenar erano un tempo dei mercenari portati nel Khorvaire per prendere parte all'Ultima Guerra; oggi sono rinomati allevatori di cavalli e cavalatori intenzionati a rendere potente la loro nuova nazione e a distinguersi dallo stoico e antico Aerenal. Gli elfi nativi di questa regione considerano la doppia scimitarra Valenar (vedi pagina 119) come un'arma da guerra invece di un'arma esotica.

Classi: Ranger.

Abilità: Addestrare Animali, Cavalcare.

Talenti: Combattere in Sella, Prescelto del Casato^E.

Classi di prestigio: Arciere arcano, erede del marchio del drago^E, erede di Siberys^E.

ZILARGO

Zilargo è la terra nativa degli gnomi del Khorvaire. È famosa per le sue biblioteche e le sue università ed è un vero e proprio ricettacolo di sapere e di leggende. Gli gnomi di Zilargo sono famosi per essere grandi costruttori navali e il loro segreto per convogliare il potere degli elementali è invidiato da tutto il resto del Khorvaire.

Classi: Artefice^E, bardo, chierico (Schiera Sovrana), ladro, mago.

Abilità: Artigianato (alchimia), Artigianato (tagliare pietre preziose), Conoscenze (geografia), Conoscenze (locali), Conoscenze (storia).

Talenti: Istruzione^E, Prescelto del Casato^E, Vincolare Elementali^E.

Classi di prestigio: Erede del marchio del drago^E, erede di Siberys^E, maestro investigatore^E, maestro del sapere.

STATISTICHE DI BASE

Le tabelle di questa sezione ampliano le informazioni dei personaggi giocanti relative alla generazione dell'età, dell'altezza e del peso iniziale e massimo, come descritto nel Capitolo 6 del *Manuale del Giocatore*, per includere le nuove razze introdotte in questo volume.

Età: Come descritto nel *Manuale del Giocatore*, è possibile scegliere liberamente l'età di partenza del personaggio o determinarla casualmente consultando la tabella dell'"Età iniziale casuale". Un ranger morfico, ad esempio, inizia il gioco a un'età di 20 + 1d8 anni, oppure è possibile scegliere una qualsiasi età a partire da un minimo di 21 anni.

I forgiati vengono creati già adulti; non conoscono né l'infanzia né l'adolescenza. I primi forgiati vennero creati solo trentatré anni fa, quindi nessun personaggio forgiato può iniziare il gioco a un'età superiore a trentatré. I primi forgiati ignorarono varie classi opzionabili, come ad esempio il chierico, il mago o il monaco, scelte da alcuni forgiati solo in tempi molto recenti; tali personaggi dovrebbero essere più giovani rispetto ai guerrieri o ladri forgiati. Naturalmente, i personaggi forgiati di 1° livello di qualsiasi classe sono con ogni probabilità creazioni molto recenti e forse non hanno mai preso parte ad alcuna azione di guerra, dopo la conclusione dell'Ultima Guerra. Infine, si ipotizza che i forgiati inizino a mostrare i primi segni di logorio fisico dopo 150 anni, ma che non mostrino ulteriori segni di invecchiamento dopo quell'età e non abbiano un'età massima.

La tabella dell'"Età iniziale casuale" ripartisce le sedici classi del personaggio disponibili in semplici, moderate e complesse. Le note in fondo alla tabella indicano quali classi appartengono a ciascuna categoria.

Altezza e peso: Anche in questo caso, come illustrato nel *Manuale del Giocatore*, è possibile scegliere l'altezza e il peso del personaggio in base agli intervalli mostrati sulla tabella dell'"Altezza e peso casuali" e in base ai punteggi di caratteristica del personaggio, oppure generare questi valori casualmente. I personaggi forgiati non hanno un sesso e non sono differenziati da connotazioni fisiche particolari, e il loro peso varia sempre in modo proporzionale all'altezza.

ETÀ INIZIALE CASUALE

| Razza | Maturità | Semplice ¹ | Moderata ² | Complessa ³ |
|------------|----------|-----------------------|-----------------------|------------------------|
| Cangiante | 15 anni | +1d4 | +1d6 | +2d6 |
| Forgiato | 0 anni | +1d12 | +1d6 | +1d4 |
| Kalashstar | 40 anni | +2d6 | +3d6 | +5d6 |
| Morfico | 20 anni | +1d6 | +1d8 | +2d8 |

1 Barbaro, innato^P, ladro e stregone

2 Bardo, combattente psichico^P, guerriero, paladino e ranger.

3 Artefice^E, chierico, druido, mago, monaco, psion^P e spacciato spirituale^P.

EFFETTI DELL'INVECCHIAMENTO

| Razza | Mezz'età ¹ | Vecchiaia ² | Venerabile ³ | Età massima |
|------------|-----------------------|------------------------|-------------------------|-------------|
| Cangiante | 35 anni | 53 anni | 70 anni | +2d20 anni |
| Forgiato | 150 anni | - | - | - |
| Kalashstar | 75 anni | 113 anni | 150 anni | +4d20 anni |
| Morfico | 40 anni | 60 anni | 80 anni | +2d20 anni |

1 Mezz'età -1 a For, Cos e Des; +1 a Int, Sag e Car.

2 Vecchiaia -2 a For, Cos e Des; +1 a Int, Sag e Car.

3 Venerabile -3 a For, Cos e Des; +1 a Int, Sag e Car.

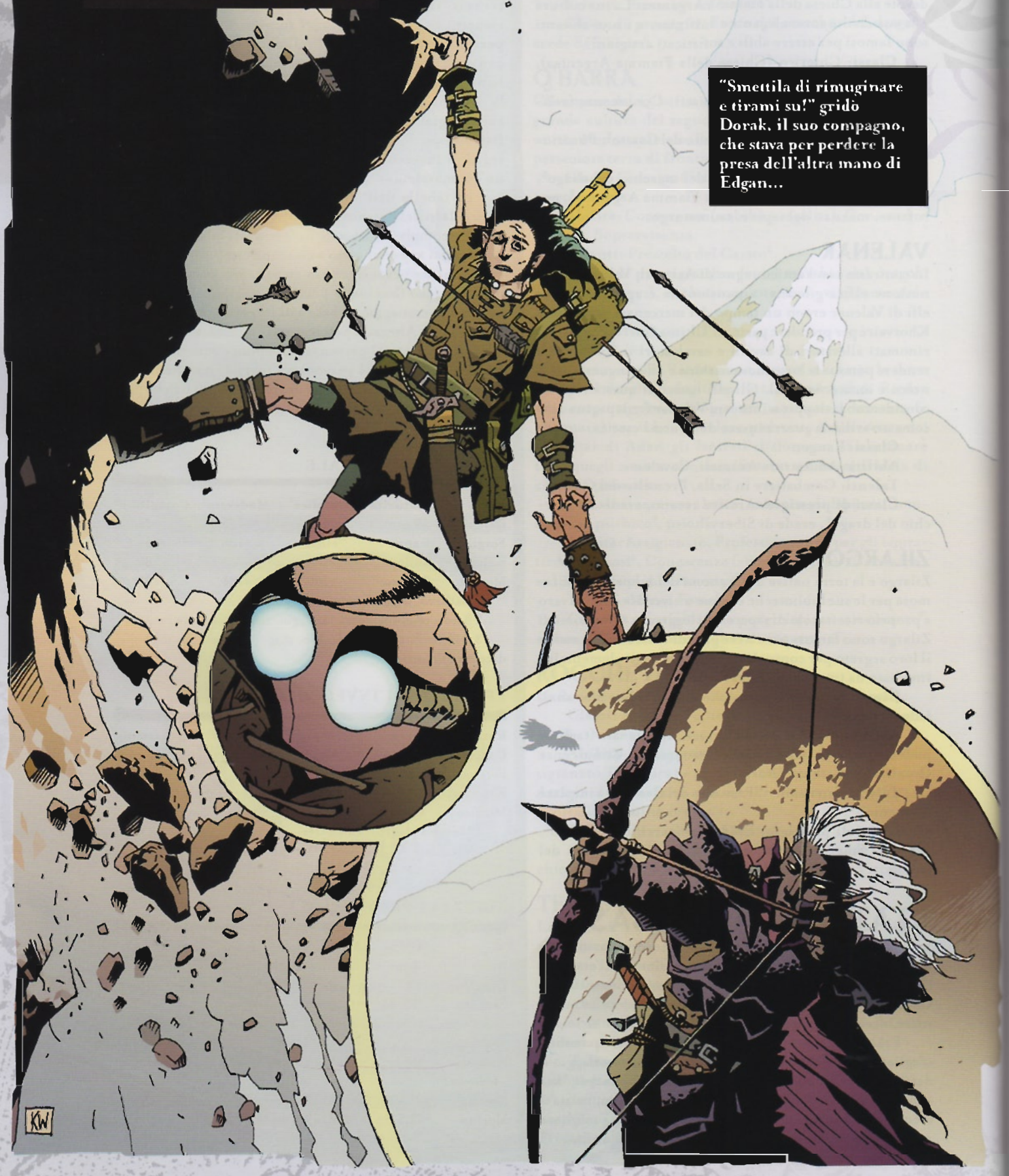
ALTEZZA E PESO CASUALI

| Razza | Altezza base | Modificatore altezza | Peso base | Modificatore peso |
|------------|--------------|----------------------|-----------|-------------------|
| Cangiante | 152,5 cm | + (2d4) x 2,5 cm | 57,5 kg | x (2d4) x 0,5 kg |
| Forgiato | 175 cm | + (2d6) x 2,5 cm | 135 kg | x 2 kg |
| Kalashstar | 160 cm | + (2d6) x 2,5 cm | 67,5 kg | x (1d6) x 0,5 kg |
| maschio | | | | |
| Kalashstar | 155 cm | + (2d6) x 2,5 cm | 52,5 kg | x (1d6) x 0,5 kg |
| femmina | | | | |
| Morfico | 137,5 cm | + (2d8) x 2,5 cm | 50 kg | x (2d4) x 0,5 kg |
| Morfica | 132,5 cm | + (2d8) x 2,5 cm | 42,5 kg | x (2d4) x 0,5 kg |

Nelle distese selvagge di Xen'drik, Edgan l'halfling ladro si aggrappò al ciglio della rupe che stava crollando con una mano mentre le frecce avvelenate sibilavano attorno a lui.

"Chi pensava che i drow se la sarebbero presa tanto per questa bigiotteria insignificante?", pensò.

"Smettila di rimuginare e tirami su!" gridò Dorak, il suo compagno, che stava per perdere la presa dell'altra mano di Edgan...



CLASSI DEI PERSONAGGI

Le normali classi di D&D sono tutte disponibili nel mondo di Eberron. I giocatori possono scegliere una qualsiasi delle undici classi contenute nel *Manuale del Giocatore* barbaro, chierico, druido, guerriero, ladro, mago, monaco, paladino, ranger e stregone. Inoltre, questo capitolo introduce una nuova classe, l'artefice. Oltre a introdurre la nuova classe dell'artefice, questo capitolo elenca anche le alterazioni (per lo più si tratta di nuove opzioni, non di cambiamenti assoluti) applicate alle classi del *Manuale del Giocatore*. Dalle alternative per i compagni animali dei druidi e dei ranger alle musiche bardiche personalizzate, queste opzioni rendono ogni classe leggermente diversa da quella corrispondente del mondo generico di D&D.

La descrizione di ogni classe in questo capitolo fa uso di alcuni nuovi talenti (vedi Capitolo 3) e classi di prestigio (vedi Capitolo 4), particolarmente appropriate per i personaggi di quella classe. Queste indicazioni sono di aiuto per definire lo stile delle classi dei personaggi all'interno di una campagna di EBERRON.

ARTEFICE

Su Eberron, la magia è diventata quasi tecnologia. Certi incantatori si specializzano in alcuni settori specifici di questa tecnologia, ma sono gli artefici che collaudano le strutture di base che ne determinano il funzionamento. Gli artefici hanno una comprensione della magia diversa da quella degli incantatori e non lanciano incantesimi allo stesso modo dei maghi e dei chierici. Mostrano una disinvoltura straordinaria nell'uso degli oggetti magici e dei costrutti e sotto molti aspetti sono loro a far sì che il mondo della magia di Eberron continui a funzionare.

Avventure: Gli artefici vanno all'avventura per svariati motivi. Partono in cerca di minerali rari e di frammenti del drago da utilizzare nelle loro creazioni. Vanno in cerca di segreti arcani dimenticati da tempo sulla creazione degli oggetti magici e dei costrutti.

Affrontano pericoli di ogni genere per guadagnare il denaro necessario per acquistare o realizzare oggetti magici. Come tutti gli altri avventurieri, possono essere motivati anche dal desiderio di combattere il male o di acquisire potere o da una qualsiasi ragione analoga.

Peculiarità: Gli artefici sono probabilmente gli sperimentatori supremi nel campo della magia. Sono in grado di usare praticamente qualsiasi incantesimo contenuto in una pergamena o in una bacchetta, di infondere negli oggetti comuni un potere magico temporaneo, di riparare i costrutti danneggiati (compresi i forgiati), di alterare la funzione degli oggetti magici esistenti e di creare oggetti magici, costrutti e oggetti facenti uso di frammenti del drago. Possiedono una lista limitata di infusioni magiche che possono applicare agli oggetti e possono lavorare anche sulle liste di incantesimi di altre classi. La loro magia non è né arcana né

Artefice



PROFILI DEI PERSONAGGI

In tutto questo capitolo compaiono dei brevi profili scritti di alcuni personaggi del Khorvaire che meglio rappresentano ogni classe del personaggio. Servono sia a illustrare il ruolo rivestito da tali personaggi nel mondo che a mettere in evidenza l'atmosfera dell'ambientazione.

divina, e gli artefici non sono vincolati da questa classificazione. La loro magia è magia nel senso più astratto (o, come dicono gli artefici, più puro) del termine.

Allineamento: Se gli artefici tendono a un qualche allineamento, di certo è l'allineamento neutrale. Sono più interessati alla loro opera che alle eventuali implicazioni morali. Alcuni artefici creano oggetti magici per il bene comune, mentre altri creano oggetti magici dal devastante potere distruttivo.

Religione: Molti artefici adorano la divinità Onatar, Signore del Fuoco e della Forgia. Altri sono troppo occupati dal loro studio della magia (compresa la magia divina) per preoccuparsi degli dei che potrebbero essere o non essere la fonte della magia.

Background: Come i maghi, anche gli artefici apprendono la loro arte attraverso lunghi anni di studio. Dimostrano una sorta di cameratismo con tutti coloro che hanno seguito un cammino analogo. Considerano gli altri artefici dei colleghi o dei rivali. La rivalità può esplicitarsi in una competizione amichevole, in cui gli artefici cercano di superarsi a vicenda con le loro creazioni e le loro scoperte, ma può anche rivelarsi mortale, e alcuni artefici sono pronti a inviare i loro costrutti assassini a eliminare i loro rivali.

Razze: Gli umani si dimostrano degli ottimi artefici, dal momento che non dimostrano alcun attaccamento al lato estetico della magia, come accade invece agli elfi, né alcuna propensione a espressioni particolari della magia, come accade agli gnomi. Le loro menti analitiche li rendono ben adatti al compito dell'artefice, che è quello di smantellare la magia nelle sue componenti di base e di rimontarla in forme diverse.

Nonostante la loro penalità al Carisma, anche i forgiati si rivelano ottimi artefici, dimostrando una particolare affinità per la creazione degli altri costrutti. I nani e gli gnomi, grazie alla loro abilità nella costruzione di oggetti

normali, dimostrano altrettanta abilità nella costruzione magica tipica degli artefici. Cangianti, elfi, halfling, kalshtar, mezzelfi, mezzorchi e morfici non possiedono una grande tradizione come appartenenti a questa classe e spesso scelgono vie diverse per studiare la magia.

Altre classi: Gli artefici funzionano al meglio quando forniscono supporto magico ai membri delle altre classi. Anche se sono piuttosto versatili, i loro talenti risiedono nel potenziamento degli oggetti (armi, armature, bacchette e altri oggetti) usati dai membri di un gruppo di avventurieri. Considerano gli altri membri del gruppo come ingranaggi di un meccanismo e incoraggiano il lavoro di squadra affinché il gruppo funzioni al massimo, suggerendo strategie e tattiche che riescono a visualizzare grazie alla loro mentalità analitica.

Ruolo: In un tipico gruppo di avventurieri, gli artefici ricoprono una vasta gamma di ruoli incentrata sull'uso degli oggetti magici. Conferiscono una flessibilità ineguagliata sia nella creazione che nell'uso di tali oggetti. In un gruppo che non dispone di un druido, ad esempio, un artefice può usare (o trascrivere) una pergamena di pelle coriacea o impugnare un bastone dei boschi. Anche se sono in grado di combattere in modo soddisfacente, sono pochi gli artefici propensi ad affrontare il combattimento in mischia in prima linea.

INFORMAZIONI SULLE REGOLE DI GIOCO

Gli artefici hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: Il Carisma è la caratteristica più importante per un artefice, dal momento che molte delle sue infusioni fanno affidamento su questa caratteristica per effettuare prove di Utilizzare Oggetti Magici. Anche l'Intelligenza è importante, poiché determina l'efficacia del potere che egli infonde negli oggetti, ma riveste un

ARTEFICE

| Livello | Bonus di attacco base | Tiro salv. Tempra | Tiro salv. Riflessi | Tiro salv. Volontà | Speciale | Riserva di creazione | Infusioni al giorno | | | | | | |
|---------|-----------------------|-------------------|---------------------|--------------------|---|----------------------|---------------------|----|----|----|----|----|---|
| | | | | | | | 1° | 2° | 3° | 4° | 5° | 6° | |
| 1° | +0 | +0 | +0 | +2 | Conoscenze dell'artefice, bonus dell'artigiano, disattivare trappole, creazione oggetto, Scrivere Pergamene | 20 | 2 | - | - | - | - | - | - |
| 2° | +1 | +0 | +0 | +3 | Mescere Pozioni | 40 | 3 | - | - | - | - | - | - |
| 3° | +2 | +1 | +1 | +3 | Creare Oggetti Meravigliosi | 60 | 3 | 1 | - | - | - | - | - |
| 4° | +3 | +1 | +1 | +4 | Creare omuncolo, talento bonus | 80 | 3 | 2 | - | - | - | - | - |
| 5° | +3 | +1 | +1 | +4 | Creare Armi e Armature Magiche, recuperare essenza | 100 | 3 | 3 | 1 | - | - | - | - |
| 6° | +4 | +2 | +2 | +5 | Creare Bacchette | 150 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 7° | +5 | +2 | +2 | +5 | Metamagia sugli oggetti ad attivazione di incantesimo | 200 | 3 | 3 | 2 | - | - | - | - |
| 8° | +6/+1 | +2 | +2 | +6 | Talento bonus | 250 | 3 | 3 | 3 | 1 | - | - | - |
| 9° | +6/+1 | +3 | +3 | +6 | Creare Verghe | 300 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - |
| 10° | +7/+2 | +3 | +3 | +7 | - | 400 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - | - |
| 11° | +8/+3 | +3 | +3 | +7 | Metamagia sugli oggetti a completamento di incantesimo | 500 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | - | - |
| 12° | +9/+4 | +4 | +4 | +8 | Creare Bastoni, talento bonus | 700 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | - | - |
| 13° | +9/+4 | +4 | +4 | +8 | Padronanza dell'abilità | 900 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | - |
| 14° | +10/+5 | +4 | +4 | +9 | Forgiare Anelli | 1.200 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | - |
| 15° | +11/+6/+1 | +5 | +5 | +9 | - | 1.500 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | - |
| 16° | +12/+7/+2 | +5 | +5 | +10 | Talento bonus | 2.000 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | - |
| 17° | +12/+7/+2 | +5 | +5 | +10 | - | 2.500 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | - |
| 18° | +13/+8/+3 | +6 | +6 | +11 | - | 3.000 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | - |
| 19° | +14/+9/+4 | +6 | +6 | +11 | - | 4.000 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | - |
| 20° | +15/+10/+5 | +6 | +6 | +12 | Talento bonus | 5.000 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | - |

ruolo minore rispetto a quanto accade negli altri incantatori. Una Destrezza alta migliora le capacità difensive dell'artefice.

Allineamento: Qualsiasi.

Dado Vita: d6.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'artefice (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (architettura e ingegneria) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Disattivare Congegni (Int), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int).

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

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi di classe dell'artefice.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un artefice è competente nell'uso di tutte le armi semplici, nelle armature leggere e medie e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Infusioni: Un artefice non è un incantatore, ma possiede la capacità di infondere energia magica negli oggetti. Le infusioni non sono né arcane né divine: provengono dalla lista delle infusioni dell'artefice (vedi Capitolo 5: "Magia"). Funzionano allo stesso modo degli incantesimi e seguono tutte le regole degli incantesimi. Ad esempio, un'infusione può essere dissolta, non funzionerà all'interno di un'area di *anti-magia* e un artefice deve comunque superare una prova di Concentrazione se subisce danni mentre effettua un'infusione su un oggetto.

Un artefice può effettuare un'infusione su un oggetto senza preparare l'infusione innanzi tempo. A differenza di uno stregone o di un bardo, non seleziona una sottoserie delle infusioni disponibili come sue infusioni conosciute: può accedere a tutte le infusioni della lista relative a un livello a cui ha accesso.

Un artefice può apprendere nuove infusioni oltre a quelle riportate nella normale lista di infusioni dell'artefice. Le nuove infusioni possono essere antiche infusioni rinvenute tra le rovine di Xen'drik o delle infusioni segrete note solo ai membri di certe gilde o organizzazioni. Quando un artefice si imbatte in una tale infusione, può tentare di impararla superando una prova di Sapienza Magica (CD 20 + livello dell'incantesimo). Se la prova viene superata, può aggiungere l'infusione alla sua lista. Altrimenti, può tentare di nuovo quando acquisisce un altro grado in Sapienza Magica, sempre che abbia ancora accesso alla nuova infusione.

Per effettuare un'infusione su un oggetto, un artefice deve possedere un punteggio di Intelligenza pari almeno a 10 + il livello di infusione (Int 11 per le infusioni di 1° livello, Int 12 per le infusioni di 2° livello e così via). La CD del tiro salvezza è basata sull'Intelligenza.

Come gli incantatori, anche un artefice può usare solo un certo numero di infusioni di un determinato livello al giorno. L'ammontare base delle sue infusioni giornaliere è riportato nella relativa tabella. Inoltre, l'artefice ha diritto ad alcune infusioni extra al giorno se possiede un punteggio di Intelligenza sufficientemente alto (vedi Tabella 1-1: "Modificatori di caratteristica e incantesimi bonus", pagina 8 del *Manuale del Giocatore*).

Le infusioni di un artefice possono essere indirizzate

solo su un oggetto o un costrutto (compresi i forgiati). Non gli è possibile, ad esempio, infondere direttamente *forza del toro* in un suo alleato. Deve invece infondere questa capacità su un oggetto indossato dal suo alleato. Quell'oggetto funziona allora come una *cintura della forza del gigante* per la durata dell'infusione. Può, tuttavia, infondere *forza del toro* direttamente su un costrutto o su un personaggio appartenente al sottotipo dei costrutti viventi, e le infusioni come *ripara danni leggeri* e *costrutto di ferro* funzionano solo quando vengono effettuate su tali personaggi.

Molte infusioni richiedono lunghi tempi di lancio, spesso 1 minuto o più. Un artefice può usare 1 punto azione per effettuare una qualsiasi infusione in 1 round (come se fosse un incantesimo che richiede 1 round per essere lanciato).

Come un incantatore, anche un artefice può applicare i talenti di metamagia che conosce alle sue infusioni. Come uno stregone, un artefice può applicare spontaneamente un talento di metamagia a un'infusione, ma per farlo ha bisogno di tempo aggiuntivo. Un artefice può creare oggetti alchemici come se fosse un incantatore.

Un artefice non necessita mai di un focus divino per infondere un oggetto con un'infusione. Nel caso in cui un'infusione duplichi un incantesimo che richieda una componente materiale o un focus divino, oppure che richieda un focus arcano o un focus divino, l'artefice utilizza la componente materiale arcaica o il focus arcano.

Un artefice non può usare automaticamente un oggetto magico ad attivazione o a completamento di incantesimo, nemmeno se l'incantesimo equivalente è presente nella sua lista di infusioni. Ad esempio, un artefice deve comunque usare l'abilità Utilizzare Oggetti Magici per usare una *bacchetta di luce*, anche se *luce* è presente nella sua lista di infusioni.

Ogni giorno, un artefice deve dedicare la mente alle sue infusioni. Ha bisogno di 8 ore di riposo, al termine delle quali deve passare 15 minuti in concentrazione. In tale arco di tempo, l'artefice prepara la mente a memorizzare la sua quota giornaliera di infusioni. Senza un tale arco di tempo di preparazione, il personaggio non recupera gli slot infusione utilizzati nel giorno precedente. Qualsiasi infusione usata nelle ultime 8 ore viene conteggiata ai fini di determinare il limite giornaliero dell'artefice.

Riserva di creazione: Un artefice riceve una quota di punti che può consumare al posto dei punti esperienza quando crea un oggetto magico. Ogni volta che un artefice acquisisce un nuovo livello, ottiene anche una nuova riserva di creazione; i punti rimanenti dai livelli precedenti non vengono conservati; se i punti non vengono consumati, vanno perduti. Un artefice può anche usare la sua riserva di creazione a completamento del costo in PE dell'oggetto che sta creando, usando in parte i punti della sua riserva di creazione e in parte i suoi PE.

Conoscenze dell'artefice: Un artefice può effettuare una prova speciale di conoscenze dell'artefice con un bonus pari al suo livello di artefice + il suo modificatore di Int per determinare se uno specifico oggetto possiede un'aura magica.

L'artefice deve impugnare l'oggetto ed esaminarlo per 1 minuto. Superando una prova con CD 15, può stabilire se l'oggetto è dotato di qualità magiche, ma non rivela i poteri specifici dell'oggetto.

Un artefice non può prendere 10 o 20 a questa prova. Un determinato oggetto può essere esaminato in questo modo solo una volta; se la prova non viene superata, l'artefice non può apprendere altro riguardo a quell'oggetto.

Bonus dell'artigiano: Un artefice acquisisce un bonus di +2 alle prove di Utilizzare Oggetti Magici per attivare un oggetto di cui possiede l'appropriato talento di creazione oggetto. Ad esempio, se un artefice possiede il talento Creare Bacchette, acquisisce un bonus di +2 alle prove effettuate per usare gli incantesimi di una bacchetta.

Disattivare trappole: Un artefice può usare l'abilità Cercare per individuare trappole quando l'impresa ha una Classe Difficoltà superiore a 20. Trovare una trappola non magica richiede una CD di almeno 20, o anche superiore, se è ben nascosta. Trovare una trappola magica ha una CD pari a 25 + il livello dell'incantesimo utilizzato per creare la trappola.

Un artefice può usare l'abilità Disattivare Congegni per disattivare le trappole magiche. Solitamente la CD è pari a 25 + il livello dell'incantesimo usato per creare la trappola.

Se un artefice supera la CD di una trappola di 10 o più con una prova di Disattivare Congegni, può studiare una trappola, scoprire come funziona e superarla (con il suo gruppo) senza disarmarla.

Creazione oggetto (Str): Un artefice può creare un oggetto magico anche se non può accedere agli incantesimi richiesti come prerequisiti per l'oggetto in questione. L'artefice deve superare una prova di Utilizzare Oggetti Magici (CD 20 + il livello dell'incantatore) per emulare ogni incantesimo normalmente richiesto per la creazione dell'oggetto. Quindi, per creare una *bacchetta dei dardi incantati* di 1° livello, un artefice dovrebbe ottenere un risultato pari o superiore a 21 nella prova di Utilizzare Oggetti Magici. Per creare una *bottiglia dell'aria* (7° livello dell'incantatore), dovrebbe ottenere un risultato pari o superiore a 27 per emulare il prerequisito di *respirare sott'acqua*.

L'artefice deve superare una prova per ogni prerequisito per ogni oggetto creato. Se fallisce una prova, può tentare di nuovo al giorno successivo, finché l'oggetto magico non viene completato (vedi "Creare oggetti magici", pagina 282 della *Guida del Dungeon Master*). Se arriva alla fine del periodo di creazione senza aver ancora emulato con successo uno dei poteri richiesti, può effettuare una prova finale, come ultimo sforzo, anche se ha già effettuato quella prova in quel giorno. Se anche quella prova fallisce, allora il processo di creazione è fallito e il tempo, il denaro e i PE usati per creare l'oggetto vanno perduti.

Al fine di soddisfare i prerequisiti dell'oggetto, il livello effettivo dell'incantatore è pari al suo livello di artefice +2. Se l'oggetto duplica l'effetto di un incantesimo, tuttavia, esso utilizza il livello effettivo dell'artefice come livello dell'incantatore. I costi sono sempre determinati utilizzando il livello minimo dell'incantatore dell'oggetto o il livello vero e proprio dell'artefice (scegliendo il più alto). Quindi, un artefice di 3° livello può creare una pergamena di *palla di fuoco*, dal momento che il livello minimo dell'incantatore per *palla di fuoco* è il 5°. Paga il normale costo di realizzazione di una tale pergamena al 5° livello dell'incantatore: $5 \times 3 \times 12,5 = 187$ mo e 5 ma, più 15 PE. Tuttavia il livello dell'incantatore della pergamena risultante è solo pari al 3° e la *palla di fuoco* risultante è debole e infligge solo 3d6 danni.

Un artefice può anche effettuare prove di Utilizzare Oggetti Magici per emulare requisiti diversi dagli incantesimi, come ad esempio l'allineamento o la razza, sempre usando la normale CD per la prova di abilità. Non può, tuttavia, emulare requisiti di abilità o talenti, tra cui i talenti di creazione oggetto richiesti come requisiti. Deve soddisfare il livello dell'incantatore richiesto, compreso il livello minimo per lanciare un incantesimo che egli rac-

chiude in una pozione, una bacchetta o una pergamena.

Le infusioni di un artefice non sono in grado di soddisfare i prerequisiti in termini di incantesimi per creare gli oggetti magici. Ad esempio, un artefice deve comunque effettuare una prova di Utilizzare Oggetti Magici per creare una *bacchetta di luce*, anche se *luce* è presente sulla sua lista di infusioni.

Gli oggetti magici creati da un artefice non sono considerati né arcani né divini.

Talento bonus: Un artefice acquisisce ogni talento di creazione oggetto come talento bonus al livello in cui questi talenti diventano disponibili per gli incantatori (o nelle immediate prossimità). Ottiene Scrivere Pergamene come talento bonus al 1° livello, Mescere Pozioni al 2° livello, Creare Oggetti Meravigliosi al 3° livello, Creare Armi e Armature Magiche al 5° livello, Creare Bacchette al 6° livello, Creare Verghe al 9° livello, Creare Bastoni al 12° livello e Forgiare Anelli al 14° livello.

Inoltre, un artefice ottiene un talento bonus al 4° livello e a ogni quattro livelli successivi (8°, 12°, 16° e 20°). Ognuno di questi talenti bonus deve essere un talento di metamagia o un talento tratto dalla lista seguente: Anelli Extra, Artigiano Eccezionale, Artigiano Leggendaro, Artigiano Straordinario, Creare Costrutti (vedi *Manuale dei Mostri*, pagina 304), Padroneggiare Bacchette, Sintonia con un'Arma Magica.

Creare omuncolo (Str): Al 4° livello, un artefice può creare un omuncolo come se fosse dotato del talento Creare Costrutti. Deve emulare i requisiti dell'incantesimo (*immagine speculare, occhio arcano e riparare*) come normalmente richiesto per creare un oggetto magico e deve pagare il consueto costo in oro e in PE (anche se può utilizzare per quest'ultimo scopo i punti della sua riserva di creazione). Un artefice può anche apportare migliorie a un omuncolo esistente che già possiede, aggiungendo 1 Dado Vita al costo di 2.000 mo e 160 PE.

Se un artefice assegna al suo omuncolo più di 6 Dadi Vita, l'omuncolo diventa una creatura Piccola e avanza come descritto nel *Manuale dei Mostri* (+4 alla For, -2 alla Des e i danni diventano 1d6). L'omuncolo ottiene anche 10 punti ferita extra per essere diventato un costrutto Piccolo. L'artefice può utilizzare questa capacità anche per creare altri tipi di omuncoli (come quelli descritti a pagina 292-294 di questo manuale).

L'omuncolo di un artefice può avere un numero massimo di Dadi Vita pari ai Dadi Vita del suo artefice meno 2. Indipendentemente dal numero di Dadi Vita posseduti, un omuncolo non assume mai una taglia superiore alla Piccola.

Recuperare essenza (Sop): Al 5° livello, un artefice acquisisce la capacità di recuperare i PE da un oggetto magico e di usare tali punti per creare un altro oggetto magico. L'artefice deve impiegare una giornata a studiare l'oggetto e deve anche possedere il talento di creazione oggetto adeguato per l'oggetto dal quale intende estrarre i PE. Una volta trascorsa la giornata, l'oggetto viene distrutto e l'artefice aggiunge i PE utilizzati per creare l'oggetto alla sua riserva di creazione. Anche questi punti vanno perduti, se l'artefice non li usa prima di passare al livello successivo.

Per esempio: un artefice vuole recuperare l'essenza di una *bacchetta di evoca mostri IV* dotata di 20 cariche. La bacchetta era stata creata in origine con 50 cariche (come tutte le bacchette) e la sua creazione richiedeva 840 PE, vale a dire 16,8 PE (840 : 50) per carica. L'artefice è in grado di recuperare i PE delle cariche rimanenti. Può quindi aggiungere 336 PE (16,8 x 20) nella sua riserva di creazione.

Metamagia sugli oggetti ad attivazione di incantesimo (Sop): Al 7° livello, un artefice acquisisce la capacità di applicare un talento di metamagia posseduto all'effetto di un oggetto magico ad attivazione (in genere una bacchetta). Per utilizzare questa capacità, deve possedere il talento di creazione oggetto appropriato per la creazione dell'oggetto magico ad attivazione che sta usando. Usare la metamagia sugli incantesimi ad attivazione consuma un numero di cariche aggiuntive dell'oggetto pari al numero di livelli effettivi dell'incantesimo che il talento di metamagia applicherebbe al livello dell'incantesimo.

Ad esempio, un artefice può rendere rapido un incantesimo lanciato da una bacchetta consumando 5 cariche (4 cariche aggiuntive), potenziare l'incantesimo utilizzando 3 cariche o attivarlo silenziosamente usando 2 cariche. Il talento Incantesimi Immobili non conferisce alcun beneficio se applicato a un oggetto ad attivazione di incantesimo.

Un artefice non può usare questa capacità quando usa un oggetto ad attivazione di incantesimo che non fa uso di cariche, come ad esempio una collana del rosario.

Metamagia sugli oggetti a completamento di incantesimo (Sop): All'11° livello, un artefice acquisisce la capacità di applicare un talento di metamagia posseduto all'effetto di un oggetto magico a completamento (in genere una pergamena). Per utilizzare questa capacità, deve possedere il talento di creazione oggetto appropriato per la creazione dell'oggetto magico a completamento che sta usando. La CD della prova di Utilizzare Oggetti Magici è pari a $20 + (3 \times \text{il livello modificato dell'incantesimo})$. Ad esempio, l'applicazione del talento Potenziare Incantesimi su una pergamena di *cono di freddo* crea un effetto di 7° livello, ha una CD pari a $20 + (3 \times 7)$, vale a dire 41. Un artefice può usare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a $3 + \text{il suo modificatore di Int}$.

Padronanza dell'abilità: Al 13° livello, un artefice può prendere 10 quando effettua una prova di Sapienza Magica o di Utilizzare Oggetti Magici anche se lo stress o la distrazione normalmente gli impedirebbe di farlo. Questa capacità è un'eccezione alla normale regola secondo la quale un personaggio non può prendere 10 a una prova di Utilizzare Oggetti Magici.

Opzioni dell'artefice: Esistono varie opzioni in questo volume che costituiscono una buona scelta per un artefice.

Talenti: Anelli Extra, Artigiano Eccezionale, Artigiano Leggendaro, Artigiano Straordinario, Padroneggiare Bacchette, Sintonia con un'Arma Magica, Vincolare Elementali.

Monete d'oro di partenza di un artefice: Un artefice di 1° livello inizia il gioco con $5d4 \times 10$ mo (in media 125 mo).

MODELLO INIZIALE GNOMO ARTEFICE

Armatura: Cuoio borchiato (+3 CA, velocità 9 m, 5 kg).

Armi: Morning star (1d6, crit x2, 1,5 kg, contundente e perforante).

Balestra leggera (1d6, crit 19-20/x2, inc. gittata 24 m, 1 kg, perforante).

Pugnale (1d3, crit 19-20/x2, inc. gittata 3 m, 0,25 kg, perforante).

Selezione delle abilità: Scegliere un numero di abilità pari a $4 + \text{modificatore di Int}$.

| Abilità | Gradi | Caratteristica | Penalità di armatura alla prova |
|---------------------------|-------|----------------|---------------------------------|
| Cercare | 4 | Int | - |
| Concentrazione | 4 | Cos | - |
| Disattivare Congegni | 4 | Int | - |
| Osservare | 2 | Sag | - |
| Sapienza Magica | 4 | Int | - |
| Scassinare Serrature | 4 | Des | - |
| Utilizzare Oggetti Magici | 4 | Car | - |

Talento: Vocazione Magica.

Talento bonus: Scrivere Pergamene.

Attrezzatura: Zaino con otre, una razione da viaggio per un giorno, giaciglio, sacco, acciarino e pietra focaia. Pergamena di *individuazione del magico*, pergamena di *sonno*. Astuccio con 10 quadrelli da balestra.

Oro: 1d4 mo.

THONDRED L'ARTEFICE

La porta di pietra si richiuse scorrendo lateralmente, occludendo il sottile raggio di luce argentata che rivelava l'unica via di fuga visibile. Per gli eroi, esausti e quasi del tutto privi di risorse, la fine del viaggio sembrava davvero giunta. Fortunatamente, pensò Thondred, un artefice ha sempre un piano di riserva. Il nano estrasse una bacchetta da una custodia e liberò la magia racchiusa al suo interno.

Affiancato dal forgiato di nome Azm e munito di una cintura ricolma di oggetti magici, Thondred esplora le rovine di Xen'drik e sfida i pericoli del continente dei segreti. Thondred, un nano artefice di 6° livello, è nato e cresciuto a Sharn, dove ha lavorato per conto del Casato Cannith nel corso dell'Ultima Guerra, impiegando le sue abilità e i suoi talenti nel centro di produzione dei forgiati. Perse il lavoro quando il Trattato di Fortetrono dichiarò illegale la produzione di nuovi forgiati.

Una volta superato il trauma e accettato il suo licenziamento dal casato, incontrò un forgiato in cerca di una nuova vita dopo la guerra. Thondred lo chiamò "Azm", una parola dal significato simile ad "anima", che il nano apprese leggendo un antico testo di Xen'drik. In seguito i due unirono le loro forze con un elfo ranger e un ladro morfico, e ora i quattro compagni sono diventati un gruppo di avventurieri noti in tutta la costa meridionale.

Si dice che Thondred, abile nel disattivare trappole e antichi oggetti magici, abbia superato la Camera dei Mille Pericoli. Questo ingresso a un vasto labirinto di rovine nascosto nelle profondità della giungla di Xen'drik è stato per molto tempo una sfida per innumerevoli avventurieri ed esploratori, e molti hanno rischiato la menomazione o la morte nel tentativo di oltrepassare le sue difese. Le leggende narrano che non solo Thondred sia sopravvissuto ai pericoli nascosti della Camera, ma che l'abbia anche attraversata raggiungendo le rovine oltre di essa.

Il nano artefice porta con sé numerose pozioni, bacchette e pergamene per ogni occasione. Per quanto sia notevole la sua padronanza dell'arcano, la sua conoscenza della storia e dei segreti dei misteri di Xen'drik potrebbe essere addirittura superiore.

BARBARO

Nonostante le molte civiltà progredite che dominano il Khorvaire, numerosi barbari vivono in varie zone sia sul continente che nelle isole vicine. Molti barbari umani, orchi e mezzorchi provengono dalle Marche dell'Ombra e dalle Distese Demoniache. Molti barbari halfling si

spostano a cavallo dei dinosauri nelle Pianure Talenta. I barbari umani, mezzelfi e morfici sono molto comuni nelle Terre dell'Eldeen, anche se alcuni gruppi isolati di barbari nani, elfi e perfino gnomi vivono nelle vicinanze. Il Darguun ospita alcuni barbari bugbear e il Droaam è la dimora di molti barbari di altre razze mostruose. Anche alcuni dei forgiati più incontrollabili che vagano per la Landa Gemente scelgono spesso la classe del barbaro.

Al di fuori del Khorvaire, alcune tribù di barbari umani vivono sulle rive settentrionali dell'Argonnessen e nella vicina isola di Seren, al servizio dei draghi che adorano. Infine, circolano molte dicerie riguardo a bambini perduti nello Xen'drik cresciuti dalle bestie selvatiche o da qualche umanoide selvaggio, e diventati a loro volta personaggi barbari.

Opzioni per i barbari: Le nuove regole di questo volume offrono alcune opzioni molto interessanti per i barbari.

Talenti: Fortuna dell'Ira, Ira del Drago, Ira Estesa, Totem del Drago.

Classi di prestigio: Juggernaut forgiato, maestro stirpe-mannara.

CORRASH IL BARBARO

L'enorme tirapiedi bugbear si chinò verso Corrash, che dovette lottare per non vomitare a causa dell'alito fetido del mostro. "Dove sono ora le tue minacce, piccoletto?", lo schernì il bugbear. "Dove sono le tue vanterie e le tue grida di guerra?"

L'halfing barbaro tese le corde che lo tenevano legato alla colonna, ma erano robuste e ben strette attorno al suo petto e alle braccia. Il bugbear estrasse un lurido coltello dalla sua cintura. "Non avresti mai dovuto interferire con gli affari del Signore dei Banditi", disse il bugbear, aprendo un brutto taglio sulla fronte di Corrash.

"E tu non dovevi dimenticarti della mia bestia", sorrise Corrash, ignorando il sangue che gli gocciolava sulla faccia.

L'halfing emise un suono che era per metà un grido e per metà un fischio, e un ruggito assordante emerse dalle ombre alle spalle del bugbear.

"Un dinosauro?" chiese il bugbear con voce tremante.

"Il mio dinosauro," rispose Corrash mentre il massacro aveva inizio.

L'avventuriero Corrash, un provetto cavaliere di dinosauri delle Pianure Talenta, è un halfing barbaro di 4° livello che ha portato i suoi modi "selvaggi" fin nel cuore della società del Khorvaire. Dopo che suo padre perse l'onore per essere fuggito da una battaglia contro le truppe Karnnathi nel corso dell'Ultima Guerra, Corrash partì dalle Pianure Talenta per dimostrare il suo valore al resto del suo clan. Da allora ha scelto una vita da avventuriero con un gruppo di altri rinnegati (un mezzelfo chierico, uno stregone umano e uno psion kalashtar) attualmente attivo nella città di Sharn.

Corrash e la sua banda spesso finiscono per accettare lavori o imprese che sono oltre la loro portata. Anche se di solito hanno successo, hanno subito contraccolpi e perdite lungo il cammino. L'halfing spera un giorno di trovare un patrono per la sua banda, qualcuno che finanzia le loro imprese affinché possano passare più tempo come avventurieri e meno tempo in cerca delle risorse necessarie per poter continuare a lavorare.

Corrash non ha dimenticato la sua patria, come dimostrano i vestiti che indossa e le armi che impugna, ma il suo ricordo più amato proveniente dalle pianure ventose è la sua bestia compagna, il dinosauro corridore Occhiolama. Il corridore a volte è oggetto di sguardi ostili nella Città delle Torri, ma Corrash non intende separarsene per alcun motivo.

Più tempo Corrash passa lontano dalle Pianure Talenta, meno desidera tornare. Ama le comodità e le opportunità offerte da Sharn, specialmente la possibilità di far ruotare la sua ascia da battaglia in qualche glorioso scontro.

BARDO

I bardi di solito non finiscono per diventare menestrelli girovaghi o intrattenitori di strada: qualsiasi esperto dotato dell'abilità Intrattenere può rivestire quel ruolo. Alcuni bardi usano invece le loro capacità magiche per riportare alla luce antiche conoscenze, mentre altri usano le loro abilità di interazione sociale e di musica bardica per farsi una carriera come spie, ambasciatori, diplomatici e cronachisti. In quanto tali, i bardi vengono spesso ingaggiati come avventurieri, oppure presi al servizio dei vari governi o casati mercantili.

Zilargo produce molti bardi, dal momento che l'amore per gli gnomi nel campo della conoscenza li rende dei soggetti ideali per questa classe. In altre aree, i bardi sono solitamente presenti nelle città e nei paesi più grandi del Breland, del Karnnath, del Thrane e (soprattutto) dell'Aundair. È possibile incontrare dei bardi più legati alle aree selvagge nelle Terre dell'Eldeen, specialmente presso la setta druidica dei Cantori Verdi.

Opzioni per i bardi: I bardi di Eberron possono personalizzare le loro capacità di musica bardica attraverso vari talenti e possono aderire a due classi di prestigio particolarmente adatte a loro.

Talenti: Canto del Cuore, Istruzione, Melodia Inquietante, Musica della Costruzione, Musica della Crescita, Musica Extra, Placare la Bestia.

Classi di prestigio: Esploratore estremo, maestro investigatore.

MUSICA DELLA CREAZIONE

I bardi possono ricorrere a un modo unico di attingere alla magia che pervade il mondo di Eberron: attraverso la musica. Alcuni bardi affermano che il Drago Superno creò il mondo attraverso il canto, e che la loro musica è un'eco di quel potente canto di creazione.

Come riflesso di questo collegamento alle forze della creazione, i bardi possono accedere a numerosi talenti che ampliano i poteri della loro musica bardica. Un bardo può acquisire questi talenti ogni volta che ha diritto a un nuovo talento, oppure può scegliere un talento bonus invece di scegliere una nuova forma di musica bardica al 3°, 6°, 9°, 12°, 15° e 18° livello.

Questi talenti da bardo sono Canto del Cuore, Melodia Inquietante, Musica della Crescita, Placare la Bestia.

VANIRA LA BARDA

Qualcosa strisciava nella foresta che circondava il villaggio, una presenza soprannaturale che faceva crepitare l'aria e che faceva fuggire gli animali in preda al terrore. Vanira pizzicò le corde del suo liuto, intonando un canto di protezione. La melodia la avvolse come un'armatura incantata, e Vanira sperò che sarebbe stata sufficiente nel momento in cui la creatura si fosse rivelata.

All'improvviso la foresta attorno a lei si fece più buia, come se un'ombra avesse coperto il sole. Continuò a intonare la melodia con la voce, in modo da avere le mani libere per manovrare la balestra. L'oscurità la colpì come una frusta, squarciando le sue difese e inoculando in lei un terrore più forte di qualsiasi cosa avesse mai sperimentato.

"Demone", sussurrò cercando di impedire alla paura di paralizzarla. "C'è un demone che si aggira per le Terre dell'Eldeen."

La gnoma barda di 9° livello di nome Vanira, una famosa cronachista dotata di una voce struggente e della capacità di narrare storie dal respiro epico, è cresciuta a Korranberg, la frenetica capitale di Zilargo. Una volta intrapresa la carriera di bardo, ha viaggiato per le Cinque Nazioni per riportare notizie, meraviglie e storie ai suoi lettori della *Cronaca di Korranberg*, la fonte di informazioni indipen-

dente distribuita in tutto il Khorvaire diventata famosa per i suoi bollettini dell'Ultima Guerra e che ha portato alla ribalta il mestiere di cronachista.

Di recente, Vanira ha iniziato a lavorare assieme al druido Janar e al suo compagno lupo, Oru. Questi avventurieri pattugliano le Terre dell'Eldeen, difendendo le piccole fattorie dagli Adepti Cinerei e di tanto in tanto collaborando con qualche gruppo di Cantori Verdi e con i loro alleati folletti per mantenere la sicurezza e la tranquillità nelle Terre dell'Eldeen. Vanira crede che le Terre dell'Eldeen nascondano una fantastica storia in attesa di essere raccontata, e ha unito le sue forze a quelle del druido per trovarla.

CHIERICO

I chierici sono i cavalieri delle chiese del Khorvaire, addestrati nell'arte della guerra e benedetti da grandi poteri divini. Combattono per le cause sacre delle loro religioni e rispondono al comando di un'autorità superiore. Molti templi sono gremiti di accoliti in grado di manipolare la magia divina, ma sprovvisti della bravura in combattimento dei veri chierici. I chierici sono i campioni e i difensori della fede.

Altri chierici presenti su Eberron non servono nessuna chiesa e non si proclamano fedeli a nessuna divinità. Riconoscono il potere delle divinità, ma non la loro autorità sulle vite dei mortali. Seguono i precetti dettati dal loro allineamento o da altri ideali astratti, superiori alle divinità che reclamano un'area di influenza su tali ideali, e traggono il loro potere divino dalle forze spirituali che pervadono il mondo invece di incanalarlo attraverso le divinità. Tali chierici di solito sono figure solitarie e reiette, ma l'efficacia del loro potere non può essere ignorata e conferisce credibilità alla loro teologia poco ortodossa.

Opzioni per i chierici: Le più importanti opzioni per i chierici, tra quelle nuove introdotte nella campagna di Eberron sono la selezione delle chiese e delle divinità, e la disponibilità di numerosi nuovi domini.

CHIERICI E CHIESE

| Divinità/Chiesa | Allineamento | Domini |
|---|-------------------|--|
| Chiesa della Fiamma Argentea | Legale buono | Bene, Esorcismo ¹ , Legge, Protezione |
| Schiera Sovrana ² | | |
| Arawai, Dea dell'Agricoltura | Neutrale buono | Bene, Tempo Atmosferico ¹ , Vegetale, Vita ¹ |
| Aureon, Dio della Legge e della Conoscenza | Legale neutrale | Conoscenza, Legge, Magia |
| Balinor, Dio delle Bestie e della Caccia | Neutrale | Animale, Aria, Terra |
| Boldrei, Dea della Comunità e del Focolare | Legale buono | Bene, Comunità ¹ , Legge, Protezione |
| Dol Arrah, Dea dell'Onore e del Sacrificio | Legale buono | Bene, Guerra, Legge, Sole |
| Dol Dorn, Dio della Forza e delle Armi | Caotico buono | Bene, Caos, Forza, Guerra |
| Kol Korran, Dio del Commercio e della Ricchezza | Neutrale | Charme ¹ , Commercio ¹ , Viaggio |
| Olladra, Dea dei Banchetti e della Buona Sorte | Neutrale buono | Banchetto ¹ , Bene, Fortuna, Guarigione |
| Onatar, Dio dell'Artificio e della Forgia | Neutrale buono | Artificio ¹ , Bene, Fuoco |
| Sei Oscuri ² | | |
| Il Custode | Neutrale malvagio | Male, Morte, Putrefazione ¹ |
| Il Divoratore | Neutrale malvagio | Acqua, Distruzione, Male, Tempo Atmosferico ¹ |
| La Furia | Neutrale malvagio | Follia ¹ , Male, Passione ¹ |
| L'Ombra | Caotico malvagio | Caos, Magia, Male, Ombra ¹ |
| Il Simulacro | Neutrale malvagio | Distruzione, Guerra, Inganno, Male |
| Il Viaggiatore | Caotico neutrale | Artificio ¹ , Caos, Inganno, Viaggio |
| Sangue di Vol | Legale malvagio | Legge, Male, Morte, Necromante ¹ |
| Culti del Drago Sotterraneo | Neutrale malvagio | Drago Sotterraneo ¹ , Follia ¹ , Male, Terra |
| Sentiero della Luce | Legale neutrale | Legge, Meditazione ¹ , Protezione |
| Corte Imperitura | Neutrale buono | Bene, Protezione, Senzamorte ¹ |

¹ Nuovo dominio; vedi Capitolo 5 per i dettagli

² Un chierico può essere fedele all'intero pantheon invece di scegliere una singola divinità dal gruppo.

Talenti: Anelli Extra, Artigiano Eccezionale, Artigiano Leggendaro, Artigiano Straordinario, Ecclesiasta, Lanciare Spontaneo, Sintonia con un'Arma Magica.

Classi di prestigio: Esorcista della Fiamma Argentea.

CHIERICI E DIVINITÀ

Eberron non è benedetto (o maledetto) con uno stuolo di divinità che camminano per il mondo e che svolgono un ruolo attivo negli affari dei mortali. Anzi, lo stesso fatto che le divinità concedano veramente la capacità di lanciare incantesimi divini ai loro chierici rimane incerta, dal momento che persino i chierici corrotti sono in grado di lanciare incantesimi.

Divinità, domini e incantesimi di dominio: Al posto delle divinità elencate nel *Manuale del Giocatore*, un chierico deve scegliere una chiesa o una divinità tra quelle indicate nella tabella "Chierici e chiese". Le divinità vengono descritte in maggior dettaglio a partire da pagina 67. Inoltre, questa tabella contiene dei domini che non compaiono nel *Manuale del Giocatore*; questi nuovi domini vengono descritti nel Capitolo 5: "Magia".

Un personaggio può anche decidere che il suo chierico non serva alcuna divinità, ma che sia invece in grado di incanalare il potere divino dai residui spirituali del Drago Superno. Deve in tal caso selezionare due domini che riflettano le inclinazioni spirituali e le capacità del chierico. Le restrizioni relative ai domini di allineamento rimangono comunque valide.

Seguaci dei pantheon: I chierici possono scegliere di adorare l'intero pantheon della Schiera Sovrana (o dei Sei Oscuri) invece di scegliere una singola divinità del gruppo. Questi chierici possono scegliere due domini tra tutti quelli offerti da tutte le divinità del pantheon. Un chierico può selezionare un dominio di allineamento solo se il suo allineamento concorda con quel dominio.

CHIERICI E CORRUZIONE

Lo status di un chierico all'interno della chiesa è solitamente più importante del suo rapporto con la divinità

stessa, che nel migliore dei casi rimane soltanto un patrono molto distante. Quindi l'allineamento di un chierico non deve necessariamente essere diverso solo di un passo da quello della sua divinità.

Un chierico può lanciare incantesimi caratterizzati da qualsiasi descrittore di allineamento. Lanciare un incantesimo malvagio viene considerato un'azione malvagia, e se un chierico comincia a lanciare ripetutamente questi incantesimi, il suo allineamento potrebbe cambiare, ma le divinità di Eberron non impediscono ai chierici di lanciare incantesimi opposti al loro allineamento. Questa regola si sostituisce alle informazioni sugli incantesimi buoni, caotici, legali e malvagi a pagina 33 del *Manuale del Giocatore*.

Se un chierico viola i dettami della sua chiesa o della sua religione, rischia di essere punito per mano della chiesa (anche se non è detto che questo accada, specialmente nelle regioni in cui la chiesa è corrotta), ma non rischia di perdere i suoi incantesimi o i suoi privilegi di classe, e non deve sottoporsi a espiazione. Questa regola si sostituisce alle informazioni riportate alla voce "Ex-chierici", pagina 33 del *Manuale del Giocatore*.

KUDUTH LA CHIERICA

La mezzelfa avanzò lungo il corridoio della torre, silenziosa come un soffio di vento. Sapeva che il Signore dei Banditi non avrebbe preso alla leggera quell'interferenza nei suoi piani, ma né lei né Corrash potevano consentirgli di continuare a depredare i deboli e gli innocenti. E così avevano salvato i profughi del Cyre, eliminato sei dei sicari del Signore dei Banditi e avevano provocato allo spregevole ogre la perdita di una piccola fortuna in monete d'oro anteguerra. Kuduth sorrise tra sé e sé, immaginando l'espressione dell'ogre quando avrebbe scoperto che i prigionieri erano stati fatti fuggire. Ma i due avventurieri non avevano immaginato che il Signore dei Banditi avrebbe messo una taglia sulla testa di Corrash, o che Corrash sarebbe stato tanto stupido da cascare dritto nella trappola tesa dai tirapedi dell'ogre.

Kuduth si fermò, scrutando il buio davanti a sé. "Troppe ombre per i miei gusti", si disse portando la mano al simbolo sacro e appellandosi al potere della sua dea. "Dol Arrah, la tua fedele chierica ti prega affinché la luce scacci l'oscurità." Dal simbolo sacro si sprigionò una luce risplendente quanto il sole e le alcove vennero illuminate... così come i coboldi che vi si nascondevano, momentaneamente accecati dalla luce di Dol Arrah. "In nome della Signora del Sole e della Battaglia," gridò Kuduth impugnando la sua mazza, "ora si balla!"

Kuduth, una mezzelfa chierica di 4° livello della Schiera Sovrana, è una donna mondana e sofisticata proveniente dal Karrnath. È un'abile diplomatica ed è un'esperta storica del Khorvaire, e in quanto tale ha detestato con tutte le sue forze l'Ultima Guerra. Non ha nulla in contrario contro i combattimenti necessari e onorevoli, ma ha poca tolleranza per una guerra che considera scaturita dall'orgoglio e dall'ottusità. La chierica si è rifiutata di prendere parte alla guerra civile ed è fuggita nel Q'barra quando la battaglia ha raggiunto la sua patria.

Nel Q'barra, Kuduth ha incontrato Corrash, un halfling barbaro, e i due sono diventati subito amici e compagni d'avventura. Assieme hanno attraversato tutto il continente in cerca d'azione e d'avventura, giungendo infine a Sharn, la Città delle Torri. A Sharn, si sono uniti a due altri avventurieri per indagare sui problemi che affliggevano la Landa Gemente, problemi forse provocati dal Sangue di Vol, un culto a cui Kuduth è estremamente interessata.

Tra le divinità della Schiera Sovrana, Kuduth si sente attirata soprattutto da Dol Arrah. Come la sua patrona, anche Kuduth ha una visione del mondo solare e cerca di promuovere la causa del bene per quanto le è possibile. Quando si lascia sopraffare dalla collera, tuttavia, diventa una temibile guerriera e gli avversari tremano alla sua vista.

DRUIDO

La storia dei druidi di Eberron è una storia antica di sedicimila anni e risale a un tempo in cui erano gli orchi e i goblinoidi a dominare sul continente del Khorvaire. In quel periodo, un drago nero di nome Vvaraak, una grande studiosa di astrologia, cosmologia e della Profezia dracónica, predisse un'invasione planare di portata devastante. Sapendo che gli umanoidi avrebbero dovuto respingere questa invasione con le loro forze, rivelò ai primi orchi druidi il legame tra i tre draghi delle leggende, un modo per attingere al loro potere e per sigillare il portale tra i piani fino all'apertura del successivo.

L'invasione predetta da Vvaraak ebbe luogo settemila anni più tardi, quando i mind flayer e i loro signori supremi daelkyr, provenienti dal piano di Xoriat, attraversarono i portali planari e guidarono un attacco micidiale contro l'Impero hobgoblin di Dhakaan. Ma dal momento che gli orchi druidi avevano continuato a tramandarsi gli insegnamenti di Vvaraak, riuscirono a richiudere i portali planari e a sferrare il colpo decisivo nella guerra contro gli invasori.

Non tutti i druidi del Khorvaire sono al corrente di queste antiche e illustri origini, e sono ben pochi coloro che ricordano gli insegnamenti cosmologici di base che consentirono ai druidi dei tempi antichi di fungere da Custodi dei Portali, vegliando sui confini che separano i vari piani. Quei pochi che ne sono a conoscenza, tuttavia, si tramandano ancora gli insegnamenti di Vvaraak, al fine di assicurarsi che le generazioni future, se poste di fronte a una simile minaccia esterna, siano pronti ad affrontarla come fecero i loro antenati spirituali nei millenni passati.

Molti druidi provengono dalle Terre dell'Eldeen, dove la loro religione animistica è la fede dominante. Altri druidi sono presenti in tutti quei luoghi dove lo spirito della natura è forte, dalle aspre montagne che ospitano le Rocche di Mror alle fetide paludi delle Marche dell'Ombra. Alcuni druidi delle Terre dell'Eldeen seguono una filosofia estremista che si oppone all'uso di ogni tipo di magia "innaturale" e condanna la costruzione di ogni tipo di insediamento. Molti altri druidi seguono convinzioni più moderate riguardo all'equilibrio tra natura, magia e progresso.

Opzioni per i druidi: Le nuove opzioni per i personaggi druidi nelle campagne di EBERRON includono la pratica di adottare una bestia magica come totem (i talenti Compagno Totem, Forma Bestiale e Totem Bestiale), vari talenti di creazione oggetto utili per qualsiasi incantatore e l'addestramento presso le varie sette druidiche delle Terre dell'Eldeen (i talenti Adepto Cinereo, Figlio dell'Inverno, Iniziato dei Cantori Verdi, Iniziato dei Custodi dei Portali, Iniziato dei Guardiani).

Talenti: Adepto Cinereo, Anelli Extra, Artigiano Eccezionale, Artigiano Leggendaro, Artigiano Straordinario, Compagno Totem, Figlio dell'Inverno, Forma Bestiale, Forma Parassita, Iniziato dei Cantori Verdi, Iniziato dei Custodi dei Portali, Iniziato dei Guardiani, Lanciare Spontaneo, Respingere Aberrazioni, Sintonia con un'Arma Magica, Totem Bestiale.

Classe di prestigio: Maestro stirpemannara.

COMPAGNI ANIMALI

I personaggi druidi e ranger possono scegliere uno dei nuovi animali descritti nel Capitolo 11: "Mostri" come compagni animali. La scelta del compagno di un personaggio è limitata dalla sua regione di origine. Deve scegliere un compagno che sia una creatura comune in quella regione, come indicato nella lista seguente. ("Acquatica" viene considerata una regione ai fini di questa selezione;

gli animali menzionati in questa parte della lista sono disponibili solo per quei personaggi che vivono in un ambiente acquatico).

Molti compagni animali non diventano disponibili finché il livello del druido (o il livello effettivo del druido, nel caso del ranger) non è pari o superiore al 4°. Quando vengono determinati i poteri speciali di un tale compagno, si usano i modificatori di livello riportati alla voce "Compagni animali alternativi", pagina 36 del *Manuale del Giocatore*: -3 per quei compagni che diventano disponibili dal 4° livello in su, -6 per quelli che diventano disponibili dal 7° livello in su e così via.

Un druido (o un ranger) non può mai scegliere un animale a crescita magica come compagno. Molti druidi e ranger sono indifferenti nei confronti di queste creature, mentre altri li considerano delle aberrazioni innaturali.

Compagni animali per regione

Acquatica: 1° - focena, seppia, squalo Medio; 4° - squalo Grande; 7° - elasmosauro (dinosauro); 10° - balena (orca), piovra gigante, squalo Enorme; 16° - seppia gigante, squalo crudele.

Adar o Riedra: 1° - aquila, cammello, cane, falco, gufo, serpente (vipera Piccola o Media), tasso, topo crudele; 4° - cinghiale, donnola crudele, ghepardo, gorilla, lucertola varano, orso nero, serpente (strangolatore o vipera Grande), tasso crudele; 7° - cinghiale crudele, gorilla crudele, leone, rinoceronte, serpente (vipera Enorme), tigre; 10° - leone crudele, serpente (strangolatore gigante); 13° - orso crudele; 16° - tigre crudele.

Aerenal: 1° - aquila, babbuino, cane, falco, gufo, serpente (vipera Piccola o Media), topo crudele; 4° - coccodrillo, gorilla, leopardo, lucertola varano, serpente (strangolatore o vipera Grande); 7° - coccodrillo gigante, gorilla crudele, serpente (vipera Enorme), tigre; 10° - serpente (strangolatore gigante); 13° - elefante; 16° - tigre crudele.

Argonnessen o Seren: 1° - aquila, cammello, falco, gufo, serpente (vipera Piccola o Media), topo crudele; 4° - donnola crudele, ghepardo, gorilla, leopardo, lucertola varano, serpente (strangolatore o vipera Grande); 7° - gorilla crudele, leone, rinoceronte, serpente (vipera Enorme), tigre; 10° - serpente (strangolatore gigante); 13° - elefante; 16° - tigre crudele.

Aundair, Cyre, Terre dell'Eldeen o Thrane: 1° - aquila, cane, cavallo (leggero o pesante), falco, gufo, lupo, tasso, topo crudele; 4° - bisonte, cinghiale, donnola crudele, orso nero, tasso crudele, topo orrido¹; 7° - cinghiale crudele, donnola orrida¹, lupo crudele, orso bruno, tasso orrido¹, tigre; 13° - cinghiale crudele; 16° - orso orrido¹, tigre crudele.

Breland, Darguun o Zilargo: 1° - aquila, cane, cane da galoppo, cavallo (leggero o pesante), falco, gufo, serpente (vipera Piccola o Media), tasso, topo crudele; 4° - coccodrillo, gorilla, lucertola varano, orso nero, serpente (strangolatore o vipera Grande), tasso crudele, topo orrido¹; 7° - coccodrillo gigante, gorilla crudele, serpente (vipera Enorme); 10° - gorilla orrido¹, orso orrido¹, serpente (strangolatore gigante); 13° - orso crudele.

Distese Demoniache: 1° - aquila (avvoltoio), gufo, lupo, serpente (vipera Piccola o Media), topo crudele; 4° - cinghiale, donnola crudele, ghiottone, orso nero, pipistrello crudele, serpente (strangolatore o vipera Grande), topo orrido¹; 7° - cinghiale crudele, donnola orrida¹, ghiottone crudele, lupo crudele, orso bruno, pipistrello orrido¹, serpente (vipera Enorme), tigre; 10° - serpente (strangolatore gigante); 13° - orso crudele; 16° - orso orrido¹, tigre crudele.

Droam o Marche dell'Ombra: 1° - aquila, falco, gufo, serpente (vipera Piccola o Media), tasso, topo crudele; 4° - coccodrillo, donnola crudele, lucertola varano, orso nero, serpente (strangolatore o vipera Grande), tasso crudele, topo orrido¹; 7° - coccodrillo gigante, serpente (vipera Enorme), tasso orrido¹; 10° - serpente (strangolatore gigante); 13° - orso crudele.

Karrnath o Rocche di Mror: 1° - aquila, cane, cavallo (leggero o pesante), falco, gufo, lupo, tasso, topo crudele; 4° - cinghiale, donnola crudele, ghiottone, orso nero, tasso crudele; 7° - cinghiale crudele, ghiottone crudele, lupo crudele, orso bruno, tigre; 13° - cinghiale crudele; 16° - tigre crudele.

Khyber (il mondo sotterraneo): 1° - serpente (vipera Piccola o Media), tasso, topo crudele; 4° - donnola crudele, pipistrello crudele, serpente (strangolatore o vipera Grande), tasso crudele; 7° - serpente (vipera Enorme); 10° - serpente (strangolatore Gigante); 13° - orso crudele.

Pianure Talenta: 1° - aquila, corridore (dinosauro)¹, falco, gufo, serpente (vipera Piccola o Media), tasso; 4° - piedartiglio (dinosauro)¹, serpente (vipera Grande), tasso crudele; 7° - serpente (vipera Enorme); 10° - serpente (strangolatore gigante).

Principati di Lhazaar o Distesa Glaciale: 1° - aquila, cane, falco, gufo, lupo, topo crudele; 4° - donnola crudele, ghiottone; 7° - ghiottone crudele, lupo crudele, orso bruno, tigre; 10° - orso polare; 13° - orso crudele; 16° - tigre crudele.

Q'barra: 1° - aquila, cane, cavallo (leggero o pesante), falco, gufo, lupo, serpente (vipera Piccola o Media), tasso, topo crudele; 4° - cinghiale, donnola crudele, lucertola varano, serpente (strangolatore o vipera Grande), tasso crudele; 7° - cinghiale crudele, lupo crudele, serpente (vipera Enorme); 10° - serpente (strangolatore gigante).

Valenar: 1° - aquila, cavallo (leggero, pesante o da galoppo Valenar¹), falco, gufo, serpente (vipera Piccola o Media), tasso; 4° - cinghiale, coccodrillo, serpente (strangolatore o vipera Grande), tasso crudele; 7° - cinghiale crudele, coccodrillo gigante, serpente (vipera Enorme); 10° - serpente (strangolatore gigante).

Xen'drik: 1° - aquila, falco, gufo, serpente (vipera Piccola o Media), topo crudele; 4° - coccodrillo, gorilla, leopardo, lucertola varano, pipistrello crudele, serpente (strangolatore o vipera Grande); 7° - coccodrillo gigante, gorilla crudele, serpente (vipera Enorme), tigre; 10° - serpente (strangolatore gigante); 13° - elefante; 16° - tigre crudele, titano dai denti a spada/tirannosauro (dinosauro), trecorna/triceratopo (dinosauro).

¹ Animale descritto nel Capitolo 11.

JANAR IL DRUIDO

Oru ringhiò irrequieto e Janar allungò una mano per accarezzare la nuca del grande lupo. "Lo sento anch'io, amico mio", disse il mezzorco druido, rendendosi conto che forse dividere il gruppo per completare questa perlustrazione non era stata una buona idea. Le creature della foresta tutte intorno a lui sembravano più spaventate di quanto le avesse mai percepite in passato, e questo poteva solo significare che c'era qualcosa di innaturale e di tremendamente malvagio che vagava per le Terre dell'Eldeen.

"Dobbiamo trovare Vanira e gli altri", disse Janar al lupo. "Forse riusciamo a spostarci più in fretta se mi unisco a te, Oru." Detto questo, il druido assunse la sua forma selvatica e si trasformò immediatamente in un lupo crudele. Oru annusò la forma di lupo di Janar per salutarlo e poi lanciò un latrato di impazienza. Dovevano trovare il resto del gruppo prima che la creatura che vagava là fuori trovasse loro.

Il lupo e il lupo crudele si addentrarono nella foresta, spostandosi di pari passo e concentrandosi per tenere a bada l'opprimente senso di pericolo che minacciava di sopraffarli.

Il mezzorco druido Janar, spesso definito uno "spirito pratico", è cresciuto nelle Marche dell'Ombra. Si guadagnò la fama nel suo villaggio quando era ancora molto giovane, addomesticando un lupo selvatico, il suo compagno animale Oru. Negli anni dell'adolescenza, spinto dalla sete di avventure, si mise in viaggio assieme a Oru verso le Terre dell'Eldeen. Laggiù, incontrò la gnoma barda, Vanira la cronachista, con cui strinse subito amicizia. Ora viaggiano per le Terre dell'Eldeen: lei cerca storie da raccontare e lui cerca di proteggere il mondo della natura dalle minacce soprannaturali.

Janar è alla ricerca di tracce di un'antica tradizione druidica precedente alle civiltà umane del Khorvaire, una tradizione che potrebbe essere collegata agli orchi. Affascinato dal possibile collegamento tra il suo retaggio orchesco e la sua vocazione, Janar cerca di saperne di più sui misteriosi Custodi dei Portali, in modo da poter essere iniziato ai loro segreti.

GUERRIERO

I guerrieri rivestono vari ruoli incentrati sul combattimento nel mondo di Eberron. L'Ultima Guerra ha prodotto un gran numero di veterani, da semplici soldati di fanteria che sono riusciti a combattere e a sopravvivere nelle trincee del fronte Karrnath-Cyre a gruppi altamente specializzati e addestrati e ai capisquadra delle bande da guerra. Tutti questi guerrieri ora cercano un modo per utilizzare le abilità sviluppate nel corso della guerra in questa nuova era di pace. Altri guerrieri prestano servizio presso un ordine cavalleresco, come ad esempio i Cavalieri del Thrane, oppure si arruolano nelle guardie cittadine o nei corpi di guardia dei casati mercantili.

Opzioni per i guerrieri: In una campagna di EBERRON, i guerrieri possono trarre grandi benefici selezionando talenti che consentono loro di usare in nuovi modi i loro punti azione in combattimento. Una nuova classe di prestigio è particolarmente adatta per i guerrieri forgiati.

Talenti: Azione Impetuosa, Azione Rafforzata, Carica Poderosa, Carica Poderosa Superiore, Fendente Preciso, Tallonare, Spirito Eroico.

Classe di prestigio: Juggernaut forgiato.

AZM IL GUERRIERO

Il portale li condusse fino a una grande scalinata di pietra che scendeva nelle profondità delle rovine sotterranee nascoste nel continente di Xen'drik. Azm si fece avanti, portandosi in testa all'ordine di marcia.

"Sei sicuro che ci siano degli artefatti che ci attendono là sotto?" chiese il forgiato a Thondred, il suo compagno artefice.

"Tanto sicuro quanto lo sono di essere sopravvissuto alla Camera dei Mille Pericoli", rispose Thondred, sostituendo la sua bacchetta nel bracciale al suo fianco.

"Non mi piace quaggiù", disse Sarav, l'elfo ranger alle loro spalle. "Non credo che esista un tesoro per cui valga la pena di suscitare la collera degli antichi spiriti di questo luogo."

Azm scrollò le spalle. "Non mi importa chi è in collera con me, fintanto che ho la possibilità di colpire qualcosa." Prima che Sarav o Thondred potessero portare avanti la loro consueta discussione, Azm iniziò a scendere le scale con passo pesante; i suoi arti d'ossidiana e acciaio echeggiavano a ogni scalino come un martello che colpiva un'incudine. Per quanto cercasse di negarlo, era stato costruito per combattere. Aveva la guerra nel sangue, per così dire, anche se Thondred avrebbe rapidamente fatto notare che un forgiato non aveva sangue. Voltò l'angolo della scalinata e si fermò, incerto sul motivo che lo spinse a farlo. La creatura reclinò la testa all'indietro ed emise un urlo infuriato mentre i suoi tentacoli chiodati fendevano l'aria come lunghe spire di filo spinato. Azm strinse i suoi grossi pugni, ascoltando compiaciuto lo

scricchiolio delle giunture con cui era solito annunciare che era pronto, e la battaglia ebbe inizio.

Azm, costruito negli ultimi anni dell'Ultima Guerra dagli artefici del Casato Cannith, venne commissionato dalla milizia del Breland. Per un anno, Azm combatté assieme alle truppe del Breland e si distinse per i suoi meriti... almeno per quelli che un qualsiasi esercito era disposto a riconoscere ai forgiati.

Dopo la guerra, il forgiato si recò a Sharn in cerca del suo creatore, il nano artefice Thondred. Thondred diede ad Azm il suo nome e i due misero all'opera le loro abilità come avventurieri nella Città delle Torri. Presto si unirono ad altri due avventurieri e formarono una compagnia di ventura.

Thondred convinse il resto della compagnia che esisteva la possibilità di guadagnare una fortuna esplorando il continente segreto di Xen'drik, un luogo che Thondred aveva già esplorato brevemente in passato e dove aveva sempre sperato di poter tornare per cercare conoscenze utili ai suoi esperimenti di artefice.

Azm, attualmente un guerriero di 6° livello, ha scoperto di poter innestare oggetti magici nel suo corpo. Ha anche scoperto degli antichi oggetti magici di Xen'drik che sembrano ideati per essere agganciati alla sua immensa struttura, una scoperta che lascia pensare che nei tempi antichi, creature simili ai forgiati moderni popolassero i territori di Xen'drik. Per il possente guerriero forgiato, saperne di più su questi antichi costrutti è diventata una vera ossessione.

LADRO

Esistono dei ladri in ogni città, paese e villaggio di Eberron, anche se i criminali più comuni normalmente sono semplici esperti o combattenti. I ladri di solito sono alla guida di organizzazioni criminali, svolgono ruoli da spia o fungono da diplomatici. Altri ladri lavorano come investigatori per far luce sui crimini commessi, sia come investigatori indipendenti che come agenti al servizio della chiesa o della corona. Alcuni usano le loro abilità per prendere parte a qualche caccia al tesoro tra antiche rovine.

Opzioni per i ladri: Alcune classi di prestigio possono essere utili per meglio definire il ruolo di un ladro a Eberron, dall'esploratore impegnato a ispezionare le rovine di Xen'drik agli investigatori pronti a gettarsi a capofitto tra i misteri del mondo del crimine di Sharn.

Talenti: Azione Impetuosa, Azione Rafforzata, Seguire Tracce in Città.

Classi di prestigio: Esploratore estremo, maestro investigatore.

TAM LA LADRA

L'ufficiale che indossava l'uniforme della Guardia Cittadina salutò con un cenno del capo la guardia alla porta ed entrò nella farmacia. Le bottiglie e le urne erano state rovesciate a terra e infrante, una sedia era stata capovolta e un tavolo era a terra, poggiato su un fianco. Il corpo del farmacista era stato portato via, ma l'ufficiale poteva ancora vedere i segni rivelatori dell'omicidio: il sangue essiccato, la cassetta del denaro in mille pezzi, il libro mastro macchiato di sangue.

Il conestabile si tolse il cappello e scosse la testa. E scuotendo la testa, la sua carne si fece più floscia e i suoi capelli diventarono delle ciocche lunghe ed evanescenti. Il volto umano tornò alla sua vera forma, quella della cangiante Tam. Era un'investigatrice indipendente e aveva usato questo trucco più di una volta per ottenere l'accesso a un luogo del delitto.

"Ora vediamo come ha fatto l'assassino a entrare e a uscire da un negozio chiuso a chiave", disse tra sé e sé iniziando a esaminare il pavimento. I

suoi occhi attenti erano in grado di scorgere molti indizi che spesso sfuggivano agli altri investigatori. Era una dote che aveva sviluppato nei suoi giorni come ladra di strada, pensò, sorridendo al pensiero che ora quell'addestramento le tornava utile nella sua ricerca di un'occupazione più legittima.

Notò alcune gocce di sangue che formavano una scia verso la parete posteriore del negozio. La polvere alla base del muro, ben presente in altri angoli della stanza, era stata spazzata da un lato. Tam sorrise. "Una porta segreta"; mormorò. "Il secondo trucco più vecchio del mestiere". Esaminò il muro, trovò un chiovistello nascosto e cercò di aprirlo. "Chiuso a chiave. Probabilmente anche protetto da una trappola. C'era da immaginarselo."

Dei lunghi e sottili strumenti di metallo, recuperati da una tasca nascosta, comparvero tra le agili dita di Tam, che si mise subito ad armeggiare con la porta segreta. Prima si occupò del meccanismo della trappola, scollegando il cavo di attivazione e disattivando un ingranaggio. Quindi fece scattare la serratura con qualche giro dei suoi arnesi da scasso. "E la stupefacente Tam trionfa ancora una volta", sussurrò tra sé, ma prima che potesse aprire la porta, dei passi echeggiarono alle sue spalle.

"Tam! Quante volte ti ho detto di non interferire negli affari della Guardia?" sbraitò il Sergente Dolom della Guardia Cittadina.

"Più volte di quante abbia voglia di ricordare, conestabile," rispose la cangiante, "ma sappiamo entrambi che il mio aiuto viene apprezzato. Ora, se volete scusarmi, c'è un assassino da catturare." Tam scivolò oltre la porta prima che Dolom potesse reagire, e le sue urla di protesta si fecero lontane mentre si addentrava nell'oscurità del passaggio segreto.

Tam, una ladra cangiante di 4° livello, è cresciuta nei livelli inferiori di Sharn. Come orfana, trovò ospitalità presso la Banda della Torre Oscura, una piccola famiglia criminale di cangianti che operava nelle viscere sotterranee della Città delle Torri. Anche Tam sembrava destinata a una vita criminale e dimostrava un certo talento come ladra, ma la sua vita prese una svolta inaspettata quando il giovane Conestabile Dolom della Guardia Cittadina la arrestò. Dolom decise di non consegnarla alla giustizia, ma di tenerla in cella per qualche tempo.

Giorno dopo giorno, Tam e il conestabile parlarono della legge, della città, dell'etica e di molti altri argomenti. Il conestabile non faceva prediche, ma attraverso conversazioni e discussioni aperte spinse la cangiante a riflettere sul suo ruolo nella società di Sharn.

Quando uno strano caso di omicidio si verificò nella giurisdizione di Dolom, Tam sentì Dolom e gli altri della Guardia discutere riguardo alla situazione. Una notte, quando la torre di guardia era quasi del tutto vuota, Tam usò le sue abilità per uscire dalla cella (che non era stata ideata per trattenere un ladro consumato). Lasciò a Dolom un biglietto, in cui riportava il nome di colui che credeva fosse l'assassino (in base alla sua stima delle prove di cui le guardie stavano discutendo). Poi diede le dimissioni dalla Banda della Torre Oscura e si mise in proprio come investigatrice indipendente.

Dolom, che ora è un sergente, ama continuare a fare il duro con la cangiante, ma è anche fiero della vita che Tam si è costruita, una vita dal lato giusto della legge.

MAGO

I maghi si distinguono dalle grandi schiere di tutti coloro che fanno uso in qualche modo delle arti arcane in un mondo ricco di magia come Eberron: sono gli unici disposti a dedicare la loro intera vita allo studio indefesso dell'arcano. I maghi si distinguono dagli stregoni e dai portatori del marchio per la loro incredibile versatilità: un mago affermato è in grado di preparare l'incantesimo giusto tra cento diversi, quando la situazione lo richiede.

Più di ogni altro tipo di personaggio, il mago è saldamente interessato alla scoperta dei segreti perduti di

Xen'drik; le antiche rovine di laggiù potrebbero nascondere i segreti di un incantesimo dimenticato da tempo o una nuova arma pronta per essere inserita nell'arsenale di un mago.

Opzioni per i maghi: I maghi hanno a disposizione numerose opzioni, incentrate soprattutto sulla creazione degli oggetti.

Talenti: Anelli Extra, Artigiano Eccezionale, Artigiano Legendario, Artigiano Straordinario, Lanciare Spontaneo, Padroneggiare Bacchette, Sintonia con un'Arma Magica, Vincolare Elementali.

BARISTI LA MAGA

La maga Baristi entrò nella biblioteca e attese che lo gnomo inserviente venisse da lei. "Ha un appuntamento, morfica?" chiese lo gnomo, ben sapendo che la maga ce l'aveva. Era già stata lì altre volte ed era sicura di essere stata riconosciuta, proprio come lei aveva riconosciuto lo gnomo dalla sua visita precedente.

Baristi mantenne la calma e porse all'inserviente la pergamena dove era segnato il suo appuntamento. Lo gnomo la esaminò attentamente, controllando l'autenticità del sigillo arcano, prima di restituirla. "La leggenda di Kronik, il tempio perduto dei goblin", disse lo gnomo mentre si dirigeva verso le porte decorate che si aprivano su tutti i lati del vestibolo. "Certamente. È stato preparato uno studio per la vostra lettura."

Baristi lo seguì attraverso una doppia porta e fino a una piccola camera dotata di una scrivania, una sedia, un tavolo da lavoro e un piccolo piedistallo. Sul tavolo era stato collocato un mucchio di fogli di pergamena, assieme a una boccetta d'inchiostro, pennini e cera per sigilli. Una volta raggiunto il centro della stanza, l'inserviente collocò un cristallo arancione in cima al piedistallo e Baristi ebbe l'improvvisa impressione di uno spostamento. Le pareti si allontanarono per essere sostituite da una serie di nicchie che si eressero attorno a loro, andando a comporre scaffali su scaffali di tomi polverosi e custodie per pergamene.

L'attività frastornante durò solo per pochi secondi, il tempo necessario alle mensole di disporsi e di occupare le posizioni migliori, e poi i nuovi elementi della stanza si fusero in un unico insieme. Lo studio, ideato specificamente per Baristi e per la ricerca che doveva compiere, era completo.

"Rimuovete il cristallo quando per oggi avete finito, e lo studio vi riporterà al vestibolo", spiegò lo gnomo. Detto questo, si diresse in uno dei corridoi di scaffali e svani.

"Li odio quando fanno così", borbottò Baristi, per poi lanciare l'incantesimo astuzia della volpe e potenziare magicamente la sua intelligenza. "Ora non resta che trovare tutto il possibile su un tempio che probabilmente era già in rovina prima che Re Galifar unisse le Cinque Nazioni..."

La morfica Baristi è una maga di 6° livello, appassionata di conoscenza e sempre in cerca di informazioni. È cresciuta nelle Terre dell'Eldeen e ha studiato come apprendista a un mago in visita dall'Aundair, che aveva fatto l'avventuriero assieme a suo padre molti anni prima.

Sia il mago che il padre di Baristi avevano notato la forte curiosità e l'intelletto acuto di Baristi, e sebbene la ragazza fosse nervosa all'idea di abbandonare casa, era anche emozionata dall'idea di imparare e di diventare a sua volta una maga.

Il suo mentore la portò assieme a sé nei suoi viaggi. Insieme visitarono la Grande Biblioteca di Korranberg, la Torre Arcana di Sharn, l'Enclave di Maghi dell'Aundair e il Palazzo degli Studi Arcani del Karrnath, tra i molti altri luoghi. Quando Baristi superò le prove e venne dichiarata una vera maga, il suo maestro le fece dono del suo bastone. "Il mio maestro lo regalò a me", disse, "e ora io faccio dono di questo focus arcano a te."

Ora Baristi viaggia per il mondo da sola, a volte unendosi a questo o a quel gruppo di avventurieri o ricercatori, ma quasi sempre vivendo in disparte, continuando a studiare e ad apprendere.

MONACO

I monaci di Eberon sono uno strano misto tra studiosi contemplativi ed esperti di arti marziali. Imparano a vivere una vita comunitaria isolati dal resto del mondo, dove passano il tempo a ricopiare volumi, a preservare gli annali della storia e ad addestrarsi nelle abilità di cui hanno bisogno per difendere la loro fede e combattere per la causa della loro chiesa.

Opzioni per i monaci: I monaci di Eberon hanno accesso ai seguenti talenti, che simboleggiano i loro speciali stili di combattimento derivati dalle loro tradizioni religiose.

Talenti: Addestramento Monastico, Colpo d'Acciaio Turbinante, Colpo del serpente, Colpo Scorticante, Doppio Colpo d'Acciaio.

MONACI E CHIESE

Molti monaci del Khorvaire sono fedeli alla religione della Schiera Sovrana. I monaci buoni e neutrali adorano Dol Dorn, il Signore della Forza e delle Armi. I monaci malvagi sono devoti al Simulacro e sono soliti squarciare la loro stessa pelle per emulare il loro patrono sfigurato.

Talenti bonus: I monaci buoni o neutrali fedeli a Dol Dorn possono scegliere Colpo d'Acciaio Turbinante come talento bonus al 2° o al 6° livello, oltre alle normali opzioni disponibili a quei livelli. Devono comunque soddisfare tutti i requisiti richiesti dal talento.

I monaci malvagi fedeli al Simulacro possono scegliere Colpo Scorticante come loro talento bonus al 2° o al 6° livello, oltre alle normali opzioni disponibili a quei livelli. Devono comunque soddisfare tutti i requisiti richiesti dal talento.

MONACI FORGIATI

Quando un monaco forgiato acquisisce la capacità di integrità del corpo, fa uso di tale capacità per riparare i danni subiti.

ADDESTRAMENTO MONASTICO

Varie tradizioni monastiche su Eberon uniscono al loro addestramento alcune abilità esterne alla classe del monaco. I clan Dhakaani del Darguun, ad esempio, hanno una lunga tradizione marziale come monaci/ladri, mentre alcuni seguaci della Fiamma Argentea, soprattutto nel Thrane, sono monaci/paladini.

Il talento Addestramento Monastico, descritto a pagina 47, consente a un monaco di ignorare le normali restrizioni come multiclasse se sceglie di seguire una di queste tradizioni monastiche. Qualsiasi monaco può scegliere Addestramento Monastico come talento bonus al 1°, 2° o 6° livello oltre alle normali opzioni disponibili a quei livelli.

KASHA LA MONACA

La taverna era buia e fumosa, popolata dalla più variegata raccolta di creature che Kasha avesse mai visto nello stesso luogo. Thiera, la sua compagna d'avventura, l'aveva avvertita che il mondo al di fuori del monastero le sarebbe apparso diverso, ma a ogni nuovo giorno continuava a scoprire nuove differenze che incrinavano ulteriormente le fondamenta della sua fede.

Mise da parte quei pensieri negativi e si concentrò sulla ricerca della sua preda, un investigatore mezzelfo conosciuto come Jorune. Doveva avere delle informazioni per lei riguardo l'attacco al monastero. Poteva sopportare la permanenza in quel luogo di tentazioni, almeno fino a quando non fosse terminato l'incontro, si disse.

Kasha si fece strada attraverso la sala affollata, raggiungendo una delle nicchie sul retro. Si ricordava di aver letto da qualche parte che gli investigatori

incontravano sempre i loro clienti in posti malfamati come questo. Soltanto pochi passi dopo, tuttavia, un mezzorco grande e grosso, vestito in pelle scura, la afferrò per un braccio e con uno strattone la mise a sedere sulle sue ginocchia.

"Sei troppo carina per essere una monaca," rise il mezzorco ubriaco. "Che ne dici se ti insegno qualcosa che non sta in quei libri di religione che sei abituata a maneggiare?"

Kasha sorrise per dissimulare il suo nervosismo. "E se dico di no?" rispose, cercando di sembrare coraggiosa. Si alzò di scatto e si allontanò, schivando la stretta dell'orco quando questi provò ad afferrarla, finendo per ritrovarsi in piedi mentre il mezzorco andava a schiantarsi su un tavolo vicino. Stordito e incerto su cosa fosse appena successo, il mezzorco si ritrovò steso tra assi di legno frantumate e boccali rovesciati. "La mia fede non mi addestra solo nelle vie spirituali della vita," disse Kasha, per poi voltarsi e riprendere la sua ricerca.

Kasha, una nativa dell'Aundair, è una monaca umana di 2° livello. Ha passato buona parte della sua vita in un monastero della Fiamma Argentea, un luogo dove l'Ultima Guerra non è mai giunta. Per amara ironia della sorte, tuttavia, il monastero è stato distrutto solo due mesi fa da un gruppo di aggressori sconosciuti.

Assieme a Thiera, una paladina assegnata al monastero, Kasha è stata inviata nel mondo esterno per indagare sull'attacco. Le due giovani avventuriere hanno seguito una lunga pista che le ha condotte dall'Aundair al Thrane, alle Marche dell'Ombra e più di recente al Breland, in cerca di un combattente psichico kalashtar che sembra sapere qualcosa riguardo all'identità degli aggressori.

Kasha è giovane e idealista, ha condotto una vita sicura e protetta fino a pochissimo tempo fa. È frastornata dalla vita che vede al di fuori del monastero, meravigliata dalle torri svettanti di Sharn e disgustata dalle usanze degli orchi delle Marche dell'Ombra. Il mistero della distruzione del monastero mette a dura prova la sua fede, ma Thiera le garantisce che la sua fede emergerà più forte, una volta temprata dalle prove e dalle difficoltà che dovranno affrontare per risolvere il mistero e consegnare i colpevoli alla giustizia.

PALADINO

I paladini, come i chierici, sono i cavalieri al servizio delle chiese, soprattutto della Chiesa della Fiamma Argentea e, in misura minore, di Dol Arrah e Boldrei. I paladini conducono una vita rigorosa ed eroica e sono tenuti a seguire dettami ancora più nobili e stretti di quelli dei chierici. Un chierico della Chiesa della Fiamma Argentea può cadere in eresia o perfino seguire un allineamento malvagio e comunque conservare tutte le sue capacità, ma un paladino deve sempre elevarsi al di sopra della corruzione che affligge quasi tutte le chiese e aderire ai più alti ideali della sua fede. Specialmente in luoghi come Sharn, dove le chiese sono corrotte fino al midollo, spetta ai paladini farsi avanti per portare la giustizia tra la gente.

Opzioni per i paladini: Come i guerrieri, anche i paladini possono usare i loro punti azione per migliorare le loro capacità in combattimento, attraverso numerosi nuovi talenti. Inoltre, due nuove classi di prestigio, una delle quali associata alla chiesa della Fiamma Argentea, sono particolarmente appropriate per i paladini.

Talenti: Addestramento Cavalleresco, Azione Impetuosa, Azione Rafforzata, Carica Poderosa, Carica Poderosa Superiore, Tallonare, Punizione Argentea, Spirito Eroico.

Classi di prestigio: Esorcista della Fiamma Argentea, juggernaut forgiato.

CAVALCATURE DEI PALADINI

Un halfling paladino delle Pianure Talenta può chiamare a sé un dinosauro piedartiglio che funga da cavalcatura speciale, invece di un pony da guerra. I dinosauri piedartiglio sono descritti a pagina 283.

PALADINI FORGIATI

Quando un paladino forgiato acquisisce la capacità di imposizione delle mani per curare le ferite, può usare questa capacità per riparare i propri danni o i danni subiti da altri costrutti o creature simili ai costrutti, nonché le ferite sostenute da quei suoi compagni che non sono dei forgiati. Questa capacità funziona sia come magia curativa che riparante, come più appropriato per il soggetto.

THIERA LA PALADINA

Thiera avanzò sul ponte sospeso con fermezza e decisione. Assieme a Kasha, era sul punto di scoprire l'identità del nemico che aveva distrutto il loro monastero e la paladina era ansiosa di impartire la giustizia della Fiamma Argentea.

Le lanterne perenni che illuminavano il lato opposto del ponte improvvisamente si oscurarono per cedere il posto alla notte buia di Sharn. Forse non c'era alcun motivo di avere paura, ma Thiera non aveva mai sentito parlare di un guasto delle lanterne a questo livello della città. Sfoderò la sua spada.

"Non c'è bisogno di combattere, paladina", disse una voce dal forte accento straniero nell'oscurità antistante. "Torna dai tuoi superiori, riferisci che abbiamo preso quello che dovevamo prendere, e che non verrà fatto più alcun male alla chiesa e ai fedeli."

Thiera si sforzò di individuare qualcosa nell'oscurità antistante. Riusciva a scorgere varie forme, di taglia piccola, incappucciate, con i piedi a forma di zoccolo come quelli di un animale. Decisamente non si trattava di umani. "Forse dovrete tornare assieme a me e riferire il messaggio di persona", rispose Thiera, espandendo i suoi sensi da paladina per individuare il male tra i piccoli umanoidi. Senti che non si trattava di creature malvagie. Tuttavia, ponevano comunque una minaccia, per non parlare dei danni e delle sofferenze che avevano inferto al monastero.

"Ahimé", rispose la voce acuta, "questo non sarà possibile. Abbiamo del lavoro da svolgere, e preferiamo occuparcene senza trascinarci dietro una paladina e una monaca. Se non segui il mio consiglio, paladina, non posso continuare a garantirti l'incolumità."

Thiera si erse in tutta la sua altezza, fino a torreggiare sulle piccole creature. "La Fiamma Argentea mi protegge", rispose.

La voce acuta si concesse una risata. "Parli da vera credente. Anche noi seguiamo una fede, ragazza, ed è ben più antica e potente del tuo sciocco, piccolo fuoco."

Thiera strinse la mascella e alzò la spada davanti a lei. "Questo lo vedremo, profanatori... Questo lo vedremo."

Thiera, nativa del Thrane, è una paladina umana di 2° livello. Ha lasciato la sua dimora non appena formulato il suo voto da paladina, accettando un posto come guardia e campionessa di un piccolo monastero nell'Aundair settentrionale.

Per tutto il tempo in cui l'Ultima Guerra ha imperversato per il Khorvaire, il monastero è rimasto isolato e non è mai stato minacciato. La vita di Thiera era una vita di contemplazione, molto simile a quella dei monaci che aveva giurato di proteggere. Pochi mesi fa, tuttavia, un nemico ignoto ha attaccato e distrutto il monastero. Thiera è rimasta gravemente ferita in battaglia; ora è rosa dal senso di colpa per non essere riuscita a proteggere i monaci e il monastero.

Come atto di penitenza, ora viaggia assieme a una monaca ancora più giovane di lei, tentando di scoprire chi ha attaccato il monastero e perché. La loro ricerca le ha condotte fino alla città di Sharn, e lungo il viaggio Thiera e Kasha, la giovane monaca, sono diventate grandi amiche.

La fede di Thiera nella Fiamma Argentea è incrollabile, ma il suo senso di colpa inizia a erodere la sua fiducia in se stessa. Continua a rassicurare Kasha sulla benevolenza e sulla potenza della Fiamma Argentea, ma in segreto dubita della propria utilità e del proprio scopo.

CLASSI PSIONICHE

I personaggi psionici, compresi i combattenti psionici, gli innati, i psion e gli spadaccini spirituali, sono diffusi soprattutto a Riedra e ad Adar, tra gli Ispirati e i kalashtar, dove rivestono molti degli stessi ruoli dei maghi, degli stregoni, dei monaci e dei chierici.

Se il DM non possiede il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, non deve usare i personaggi psionici nelle sue campagne.

Opzioni per gli psionici: I personaggi psionici di Eberron solitamente si concentrano sull'acquisizione dei talenti e delle classi di prestigio del *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, sebbene anche questo volume introduca un nuovo talento a loro destinato.

Talento: *Mente Forte*.

Un tipico gruppo di avventurieri



HALHARAN LO PSION

La locanda di Prima Torre era un alloggio sufficientemente comodo. Correva voce che fosse la prima torre a essere stata costruita nei dintorni di Sharn, ma dal momento che distava ancora un giorno di cammino dalla Città delle Torri, Halharan ne dedusse che doveva trattarsi di una leggenda inventata al fine di spillare più denaro ai viaggiatori di passaggio.

Il kalashtar se ne stava seduto in un angolo, sorseggiando un bicchier d'acqua e osservando la piccola folla. La gente di questa terra era molto diversa da quella di Adar e Riedra, più robusta e anche più pratica. Halharan ne era affascinato. La porta della locanda si aprì all'improvviso, lasciando entrare una folata di vento e la pioggia sferzante. Un'alta figura incappucciata fece il suo ingresso, sbattendo la porta dietro di sé. Halharan ebbe una fugace visione di pericolo relativa alla figura, ma prima che riuscisse a isolarla e a controllarla attraverso la sua volontà, lo straniero aveva attraversato la stanza con un balzo. Il kalashtar notò che ce n'erano altri il cui volto era coperto da un cappuccio, sparpagliati per tutta la stanza.

C'era qualcosa che non andava, pensò Halharan, quando una scarica di dolore gli esplose in testa. La provenienza del dolore era esterna: apparteneva a qualcuno nella sala degli ospiti della locanda. La stavano... uccidendo!

Halharan fece per alzarsi, quando il nuovo arrivato gettò il cappuccio all'indietro. Un hobgoblin? Qui?

"Per il Darguun!" urlò l'hobgoblin, facendo comparire un'arma da sotto il mantello. Anche le altre figure si rivelarono essere goblin e coboldi, e tutte risposero a loro volta "per il Darguun!", anche se un coboldo sembrava essersi confuso e stava inneggiando a Droaam. Prima che Halharan potesse reagire, un halfling barbaro, uno dei clienti della locanda, attaccò i goblin caricandoli, con una furia selvaggia. Anche l'hobgoblin agì in fretta, cercando di cogliere l'halfling alle spalle.

Bisogna sempre affrontare il male, a prescindere dalla sua provenienza, si disse Halharan, e con un salto si frappose direttamente tra l'hobgoblin e il suo bersaglio.

Halharan, uno psion kalashtar di 4° livello, è cresciuto ed è stato addestrato psionicamente all'interno di una comunità monastica tra le montagne di Adar. Dopo aver completato il suo addestramento, si è recato a Sharn per combattere gli emissari degli Inspirati presenti nel Khorvaire.

Alle porte di Sharn, in una locanda lungo la strada, un improvviso combattimento lo ha portato a fare la conoscenza con un insolito gruppo di avventurieri, i cui membri comprendono un halfling barbaro, una mezzelfa chierica e uno stregone umano. Incerto su come proseguire nella sua missione, si è unito in principio al gruppo per propria convenienza, anche se il loro nemico comune ora sembra essere più il Sangue di Vol che non i Sognatori Oscuri. Il male è sempre male, si è detto Halharan, e vale sempre la pena di combatterlo, quale che sia la sua origine.

RANGER

I ranger hanno solitamente provenienza analoga a quella dei barbari, dei guerrieri e dei druidi. Come i barbari, sono diffusi nelle aree più selvagge del mondo (sebbene ne esistano anche alcuni che prediligono vivere in ambienti più civilizzati). Come i guerrieri, molti ranger hanno prestato servizio nell'Ultima Guerra (di solito come esploratori) per poi mettersi a riposo o dedicarsi all'attività di avventuriero. Come i druidi, alcuni ranger pattugliano le zone selvagge delle Terre dell'Eldeen, per punire i braccionieri e proteggere le creature che vivono in quelle terre. Questi ranger dell'Eldeen sono molto simili ai membri delle varie sette druidiche e danno grande importanza all'addestramento nell'uso delle armi piuttosto che alla disciplina spirituale.

Opzioni per i ranger: I nuovi talenti e le nuove classi di prestigio di questo volume offrono alcune scelte interessanti per i personaggi ranger.

Talenti: Compagno Totem, Seguire Tracce in Città, Totem Bestiale.

Classi di prestigio: Esploratore estremo, maestro stirpe-mannara, ranger dell'Eldeen.

Compagni animali: Vedi la sezione relativa ai compagni animali a pagina 36.

SARAV IL RANGER

"Cosa sto facendo qui?" Sarav si pose questa domanda mentre incoccava una freccia nel suo arco d'argento. In quanto elfo, e ancor più in quanto ranger, erano gli spazi aperti a esaltarlo, e invece lui era lì, al seguito di Thondred l'artefice, all'interno dell'ennesimo buco nel terreno in cerca di artefatti di un'era perduta.

In termini più pratici, aveva seguito il nano fino a Xen'drik, una terra di ombre e di misteri che Sarav riteneva collegata al suo retaggio elfico. E proprio per questo motivo, il pensiero di trovare veramente qualcosa tra quelle antiche rovine lo spaventava.

L'elfo scoccò la freccia che volò dritta sul bersaglio, trafiggendo il mostro tentacolare che stava lottando con il possente forgiato di nome Azm. "Un po' di supporto, artefice!" gridò Sarav facendo piovere altre frecce su quella creatura da incubo.

Thondred urlò una risposta, ma le sue parole furono coperte dalle urla del mostro e dai furiosi colpi di Azm che, come al solito, stava provocando danni collaterali in misura pari a quelli inferti al nemico. Sarav schivò un frammento di roccia che il forgiato aveva fatto crollare schiantandosi sulla colonna che sorreggeva la scala a chiocciola in pietra. Balzando di lato, Sarav si ritrovò direttamente sulla traiettoria del fulmine che si sprigionò dalla bacchetta di Thondred per colpire il mostro, e così dovette saltare di nuovo per non essere investito dalla scarica magica.

Con un ruggito di rabbia e di dolore, il mostro scivolò dalle scale e precipitò nell'oscurità sottostante. Azm, ancora avviluppato nei tentacoli spinati della creatura, scomparve nel buio assieme a essa. "Per la barba di Arwon, nano!" imprecò Sarav. "Usi sempre un martello quando basterebbe un ago?" L'elfo corse fino all'orlo del baratro e si sporse, sperando che il suo amico fosse ancora tutto intero.

Sarav, un elfo ranger di 6° livello, indossa un'armatura in fogliatessuta, porta un arco lungo composito con una corda d'argento scintillante e due spade corte legate alle cosce. È cresciuto nelle terre selvagge dell'Aundair, lungo il confine con le Terre dell'Eldeen, dove ha appreso le abilità dei ranger.

Per un breve periodo ha prestato servizio nell'Ultima Guerra come esploratore per le forze dell'Aundair, ma è rimasto rapidamente disilluso dal conflitto che ha provocato lo smembramento del grande regno di Galifar. Ha deciso di tenersi più lontano possibile dal fronte e ha raggiunto in fretta la splendida città costiera di Sharn. Laggiù, ha unito le sue forze a quelle di un nano artefice e di un guerriero forgiato. Man mano che si sono fatti una fama, sono riusciti ad accumulare abbastanza denaro da allestire una spedizione fino al misterioso continente di Xen'drik. Anche se ognuno dei membri della compagnia ha qualcosa da guadagnare da questo viaggio, Sarav teme di scoprire anche qualcosa di terribile riguardo al suo retaggio passato in quel continente segreto.

STREGONE

In molti mondi, gli stregoni sostengono di essere i discendenti dei draghi, affermando che è il sangue di drago nelle loro vene a essere la fonte dei loro poteri. Anche gli stregoni di Eberron considerano i draghi la fonte del loro potere, ma si riferiscono ai draghi cosmici: Sibe-

rys, il Drago Supremo; Khyber il Drago Sotterraneo; ed Eberon, il Drago di Mezzo. Parlano anche dei draghi che sono ascisi al rango di divinità: Revaillukh l'Oro, Dolleirranasha il Rosso, Vallidarrath l'Argento e altri ancora. Si riferiscono ai marchi del drago magici e a volte fanno cenno a una profezia iscritta in rune draconiche incise sulla spina dorsale del mondo stesso. I draghi sono collegati alla magia infusa nel mondo e gli stregoni affermano di poter manipolare il potere dei draghi.

Gli stregoni di una campagna di EBERRON hanno un'impronta più mistica rispetto a quelli di altri mondi. È raro che il potere sia il loro unico obiettivo: più frequentemente, cercano un'unione di qualche sorta con i draghi cosmici.

Opzioni per gli stregoni: Gli stregoni di Eberon possono scegliere tra numerosi talenti di creazione oggetto.

Talenti: Anelli Extra, Artigiano Eccezionale, Artigiano Leggendaro, Artigiano Straordinario, Marchio del Drago Aberrante, Prescelto del Casato, Sintonia con un'Arma Magica, Vincolare Elementali.

Classe di prestigio: Erede di Siberys.

URAL D'ORIENTE LO STREGONE

Nella locanda di Prima Torre era scoppiato il pandemonio, mentre all'esterno infuriava un terribile temporale. I clienti si rifugiavano sotto i tavoli o fuggivano ai margini della stanza mentre un halfling barbaro caricava un gruppo di goblin con le armi sguainate. I goblin, assieme a un paio di coboldi e a un hobgoblin, gridavano delle urla di incitamento dell'Ultima Guerra e proclamavano la vittoria della nazione dei mostri del Darguun. Un kalashtar, uno di quegli umani esotici provenienti da oltremare, si era unito al combattimento e faceva del suo meglio per tenere l'hobgoblin lontano dal barbaro.

Ural, uno dei figli minori del Casato Orient, era diretto a sua volta a Sharn per affari di famiglia quando accadde tutto questo. Inoltre era

anche uno stregone, e dimostrava una fastidiosa tendenza all'onore e al gioco corretto che, stando a suo padre, avrebbe condotto la famiglia sul lastrico o avrebbe provocato la sua morte. Ural sospirò, chiese mentalmente scusa a suo padre e scagliò due dardi incantati verso il petto dell'hobgoblin. Quindi, mentre il kalashtar si faceva valere nel combattimento, Ural gettò un'occhiata all'halfling barbaro. Tre dei goblin erano caduti, ma gli altri due stavano ancora combattendo contro di lui.

Ural tenne d'occhio i coboldi. Invece di unirsi alla battaglia, i due coboldi si erano diretti verso il muro sotto la scala che portava ai piani superiori della locanda. "Beh, ma guarda un po'", disse Ural senza rivolgersi a nessuno in particolare. "I coboldi hanno trovato una porta segreta. Chissà dove conduce?"

Altri due dardi incantati eliminarono il goblin rimanente e Ural ammiccò all'halfling. "Se ti va ancora di combattere, vieni con me", disse lo stregone al barbaro mentre correva coraggiosamente verso la porta segreta, che ora era aperta.

Ural d'Orient, uno stregone di 4° livello, è il settimo figlio del patriarca del Casato Orient, una delle grandi famiglie di mercanti del Khorvaire. Oltre a svolgere incarichi per la sua famiglia, Ural impiega le sue abilità da stregone per soddisfare la sua sete di azione e di avventura.

Di recente si è unito a un halfling barbaro, a una mezzelfa chierica e a uno psion kalashtar. Questo inconsueto gruppo di avventurieri ha sventato un assalto a un carro valori, ha sconfitto una cellula dell'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo e ha salvato un nobile delle Rocche di Mror dai pirati che infestavano il Fiume Pugnale.

Ural, dai modi sempre appariscenti e vagamente aristocratici, nasconde anche un lato mistico. Le sue capacità come stregone lo hanno condotto a interrogarsi sul significato della profezia Draconica. Crede che lavorando e viaggiando con gli altri avventurieri abbia migliori probabilità di saperne di più sulla fonte delle sue abilità arcane.

Pianificare una missione



Gli otyugh sciamarono attorno alla druida, allungando verso di lei i loro tentacoli uncinati e i loro denti aguzzi.

Noerra si appellò alla forza vitale della grande foresta e iniziò a evocare le interdizioni che avrebbero respinto le aberrazioni.



Con un po' di fortuna, li avrebbe rispediti negli abissi di Khyber da dove provenivano...



CARATTERISTICHE EROICHE

In una campagna di EBERRON, un eroe non è definito soltanto dalla sua razza e dalla sua classe. Le abilità e i talenti definiscono le sue capacità, mentre i punti azione e i marchi del drago portano il suo potenziale a livelli mai visti prima nel gioco di D&D.

PUNTI AZIONE

I punti azione offrono al giocatore un modo per alterare i tiri effettuati con un d20 nelle situazioni più drammatiche, per indicare quel colpo di fortuna che può trasformare un fallimento schiacciante in un successo eroico. Ogni personaggio dispone di un numero limitato di punti azione a cui può ricorrere quando lo ritiene opportuno, anche se è necessaria molta prudenza in quanto la sua riserva non può essere riempita nuovamente finché il personaggio non raggiunge un nuovo livello.

È possibile utilizzare un punto azione per migliorare il risultato di un tiro per colpire, una prova di abilità, una prova di caratteristica, una prova di livello o un tiro salvezza. Alcuni talenti e alcuni privilegi delle classi di prestigio consentono a un personaggio di utilizzare i punti azione in modi diversi, ma questo è il loro uso primario.

Quando un giocatore usa un punto azione, somma il risultato del tiro di 1d6 al tiro del d20 per raggiungere o superare il numero bersaglio del tiro. Il giocatore può dichiarare che intende usare un punto azione dopo che ha già tirato il d20, ma deve farlo prima che il Dungeon Master riveli gli effetti di quel tiro (cioè prima di specificare se il tiro per colpire, la prova o il tiro salvezza hanno avuto successo o meno). Non è possibile utilizzare un punto azione in una prova di abilità o di caratteristica quando è consentito prendere 10 o 20.

È possibile utilizzare i punti azione solo una volta per round. Se un giocatore usa 1 o più punti azione per un'azione speciale (vedi pagina seguente), non può usare un punto nel-

lo stesso round per migliorare il tiro di un dado e viceversa. Nessun incantesimo, potere o altra capacità speciale può consentire a un personaggio di tirare di nuovo il dado di un punto azione. Se un personaggio subisce una perdita di livello permanente, non perde alcun punto azione che ancora possedeva, e qualsiasi avanzamento di livello successivo gli fornisce una nuova riserva di punti azione normalmente.

Se un personaggio è di livello pari o superiore all'8°, può tirare più di un d6 quando usa un punto azione. Se lo fa, applica il risultato più alto e ignora gli altri tiri. Ad esempio, un personaggio di 15° livello può tirare 3d6 e scegliere il risultato migliore dei tre. Quindi, se ottiene 1, 2 e 4, può sommare 4 al tiro del suo d20.

| Livello del personaggio | Dadi tirati (d6) per punto azione |
|-------------------------|-----------------------------------|
| 1°-7° | 1 |
| 8°-14° | 2 |
| 15°-20° | 3 |

Al 1° livello, un personaggio ha 5 punti azione. Ogni volta che il personaggio acquisisce un nuovo livello, ottiene una nuova riserva di punti azione pari a 5 + metà del livello del personaggio, arrotondando per difetto. Qualsiasi punto azione che non è stato speso al livello precedente va perduto.

Un personaggio definisce la sua riserva di punti azione dopo aver completato tutte le altre procedure di avanzamen-

| Livello del personaggio | Numero massimo di punti azione | Livello del personaggio | Numero massimo di punti azione |
|-------------------------|--------------------------------|-------------------------|--------------------------------|
| 1° | 5 | 12°-13° | 11 |
| 2°-3° | 6 | 14°-15° | 12 |
| 4°-5° | 7 | 16°-17° | 13 |
| 6°-7° | 8 | 18°-19° | 14 |
| 8°-9° | 9 | 20° | 15 |
| 10°-11° | 10 | | |

UTILIZZARE I PUNTI AZIONE

L'introduzione dei punti azione potrebbe implicare alcuni cambiamenti delle consuetudini al tavolo da gioco. Ad esempio, molti giocatori tirano i dadi dei danni simultaneamente al tiro per colpire. In un gioco dove vengono utilizzati i punti azione, i giocatori non devono farlo, in quanto devono decidere se utilizzare dei punti azione per migliorare i loro tiri per colpire prima di sapere quanti danni il tiro riuscirà a infliggere.

Analogamente, quando un giocatore combatte contro un personaggio protetto da occultamento, il personaggio deve prima effettuare il tiro per colpire, decidere se utilizzare o meno un punto azione e poi tirare la probabilità che il colpo vada a vuoto per via dell'occultamento.

In generale, la regola richiede che il giocatore decida se utilizzare un punto azione prima di determinare qualsiasi forma di successo, fallimento o effetto del tiro di un d20.

to di livello. Questa procedura diventa a tutti gli effetti il passo 10 del processo di avanzamento di livello (vedi pagina 58-59 del *Manuale del Giocatore*).

AZIONI SPECIALI

Invece di alterare il risultato del tiro di un d20, un personaggio può utilizzare i punti azione per effettuare una delle azioni speciali descritte sotto. Inoltre, alcune classi di prestigio e alcuni talenti gli consentono di utilizzare i punti azione per acquisire o attivare varie capacità specifiche.

Attivare privilegio di classe: Un personaggio può utilizzare 2 punti azione per acquisire un altro uso di uno dei seguenti privilegi di classe che hanno un numero limitato di usi al

Marchio dell'Addestramento

giorno: forma selvatica, ira, musica bardica, Pugno Stordente, punire il male, scacciare o intimidire non morti.

Accelerare infusione: Al suo turno, un artefice può utilizzare 1 punto azione per effettuare un'infusione in 1 round, anche se il tempo di lancio dell'infusione normalmente è superiore a 1 round.

Stabilizzare: Quando un personaggio è morente, un altro personaggio può utilizzare 1 punto azione per stabilizzarlo al suo ammontare attuale di punti ferita. Utilizzare un punto azione non serve a nulla se il personaggio è già morto.



Primario

PUNTI AZIONE E PNG

I personaggi non giocanti e i mostri normalmente non utilizzano punti azione e non ne acquisiscono quando avanzano di livello, nemmeno se possiedono dei livelli in una classe o in una classe di prestigio. I punti azione sono un'opzione solitamente a disposizione dei personaggi giocanti, e soltanto a loro ne è riservato l'uso.

Tuttavia, un PNG può utilizzare dei punti azione se possiede il talento Spirito Eroico (vedi pagina 63), che assegna al personaggio 3 punti azione da utilizzare a ogni livello. Il DM non dovrebbe assegnare a un PNG questo talento senza prima aver riflettuto attentamente, e comunque dovrebbe farlo solo se il personaggio è fondamentale per la campagna e per la trama. Forse esiste solo un personaggio chiave di questo tipo a ogni tre o cinque livelli di una campagna.



Inferiore

ABILITÀ

Alcune abilità sono dotate di nuovi usi che possono essere applicati all'interno di una campagna di Eberron.

ARTIGIANATO

Il Capitolo 6: "Equipaggiamento d'avventura" elenca numerosi nuovi oggetti

che è possibile costruire attraverso l'abilità Artigianato (alchimia), nonché alcuni materiali speciali più difficili da trattare rispetto ai loro equivalenti comuni. Le CD delle prove di Artigianato di questi oggetti vengono elencate nella tabella sottostante. Alcune di queste difficoltà vengono definite con la dicitura "base + x", il che significa che la CD per creare un oggetto utilizzando quella sostanza è superiore alla normale CD di creazione di un tale oggetto, come indicato nel *Manuale del Giocatore*.

| Oggetto | Abilità di Artigianato | CD di Artigianato |
|---------------------------------|------------------------|-------------------|
| Arma in byeshk | Fabbricare armi | base + 5 |
| Armatura o scudo in byeshk | Fabbricare armature | base + 8 |
| Altro oggetto in byeshk | Variabile | base + 5 |
| Bastone di fumo tossico | Alchimia | 25 |
| Fuoco acido | Alchimia | 25 |
| Gelo dell'alchimista | Alchimia | 22 |
| Oggetto con frammento del drago | Variabile | base + 3 |
| Scintilla dell'alchimista | Alchimia | 22 |

Riparare forgiati: Se un personaggio possiede gradi in alcune abilità di Artigianato, può tentare di riparare un personaggio forgiato che abbia subito dei danni. Una prova richiede 8 ore e ripristina un numero di punti ferita pari al risultato della prova di Artigianato -15. Un personaggio può prendere 10 a questa prova, ma non può prendere 20. Gli altri costrutti non possono essere riparati in questo modo (ma un personaggio dotato del talento Creare Costrutti può riparare un tale costrutto come descritto a pagina 304 del *Manuale dei Mostri*).

Le abilità di Artigianato applicabili comprendono fabbricare armature, tagliare pietre preziose e scultura. Un forgiato dotato di un'abilità di Artigianato applicabile può riparare se stesso.

Riparare i forgiati richiede conoscenze idonee. Questo utilizzo dell'abilità non può essere effettuato senza addestramento.

CAMUFFARE

Se un personaggio utilizza l'abilità Camuffare per impersonare qualcuno dotato di un marchio del drago visibile, subisce una penalità di -10 alla prova a causa della natura magica e unica dei marchi del drago.

FALSIFICARE

Un personaggio in grado di lanciare *sigillo arcano* può tentare di falsificare il marchio di qualcun altro utilizzando l'abilità Falsificare mentre lancia l'incantesimo. Questo uso speciale dell'abilità e dell'incantesimo allo stesso tempo porta il tempo di lancio dell'incantesimo *sigillo arcano* a 10 minuti. Il personaggio effettua una prova di Falsificare normalmente, subendo una penalità di -10 alla prova.

PARLARE LINGUAGGI

I linguaggi comuni di Eberron e i loro alfabeti vengono riassunti nella tabella seguente.

| Linguaggio | Utilizzatori tipici | Alfabeto |
|------------|--|------------|
| Abissale | Demoni di Shavarath ¹ | Infernale |
| Argon | Barbari dell'Argonnessen e del Seren | Comune |
| Aquan | Creature basate sull'acqua | Elfico |
| Auran | Creature basate sull'aria | Draconico |
| Celestiale | Arconti di Shavarath ¹ | Celestiale |
| Comune | Umani, halfling, mezzelfi, mezzorchi | Comune |
| Daan | Formian, esterni legali di Daanvi ¹ | Daan |
| Daelkyr | Daelkyr, mind flayer, altre aberrazioni, creature di Xoriat ¹ | Daelkyr |



Superiore



Siberys

| Linguaggio | Utilizzatori tipici | Alfabeto |
|-------------|---|-------------------|
| Draconico | Coboldi, trogloditi, lucertoloidi, draghi | Draconico |
| Druidico | Druidi (esclusivamente) | Druidico |
| Elfico | Elfi, drow | Elfico |
| Gigante | Ogre, giganti, drow | Gigante |
| Gnomesco | Gnomi | Nanico |
| Gnoll | Gnoll | Comune |
| Goblin | Goblin, hobgoblin, bugbear | Goblin |
| Halfling | Halfling | Comune |
| Ignan | Creature basate sul fuoco | Draconico |
| Infernale | Diavoli di Shavarath ¹ | Infernale |
| Irial | Ravid, manipolatori dell'energia positiva di Irian ¹ | Draconico |
| Kythric | Slaadi, esterni caotici di Kythri ¹ | Daan |
| Mabran | Ombre, ombre notturne, creature di Mabar ¹ | Draconico |
| Nanico | Nani | Nanico |
| Orchesco | Orchi | Goblin |
| Quori | Quori, Ispirati, kalashtar | Quori |
| Riedran | Classi inferiori di Sarlona | Vecchio Comune |
| Risian | Creature basate sul ghiaccio | Nanico |
| Silvano | Driadi, eladrin, creature di Thelanis ¹ | Elfico |
| Sottocomune | Strangolatori e abitanti del sottosuolo | Daelkyr |
| Syranian | Angeli di Syrania ¹ | Celestiale |
| Terran | Xorn e altre creature basate sulla terra | Nanico |

¹ Per ulteriori informazioni sui vari piani di esistenza, consultare pagina 92.

SAPIENZA MAGICA

Un personaggio può effettuare una prova di Sapienza Magica per identificare un marchio del drago e la capacità magica che conferisce a colui che lo porta. La CD della prova dipende dal tipo di marchio:

| | |
|-------------------|-------|
| Marchio aberrante | CD 18 |
| Marchio primario | CD 15 |
| Marchio inferiore | CD 20 |
| Marchio superiore | CD 25 |
| Marchio Siberys | CD 30 |

TALENTI

Le tabelle a pagina 48-50 riassumono i nuovi talenti introdotti in questo volume.

Talenti dei morfici e dei forgiati: Queste due categorie di talenti sono accessibili solo ai personaggi delle rispettive razze. I talenti dei morfici potenziano la capacità razziale speciale dei morfici, mentre quelli dei forgiati consentono ai personaggi forgiati di aggiungere elementi dei costrutti e di migliorare la loro armatura.

ADDESTRAMENTO CAVALLERESCO

[GENERALE]

Il personaggio fa parte di un ordine cavalleresco che combina la vocazione divina della classe del paladino con altre forme di addestramento.

Beneficio: Il personaggio sceglie una classe. Quando acquisisce livelli in quella classe, non gli viene impedito di prendere nuovi livelli da paladino. Se acquisisce livelli in altre classi oltre quella, perde la sua capacità di progredire come paladino, come accade normalmente. Se la classe selezionata è caratterizzata da ulteriori limitazioni di avanzamento, come ad esempio la classe di monaco, l'acquisizione dei livelli da paladino non impedisce al personaggio di progredire in quella classe.

ADDESTRAMENTO MONASTICO

[GENERALE]

Il personaggio fa parte di un ordine monastico che combina la disciplina della classe del monaco con altre forme di addestramento.

Beneficio: Il personaggio sceglie una classe. Quando acquisisce livelli in quella classe, non gli viene impedito di prendere nuovi livelli da monaco. Se acquisisce livelli in altre classi oltre quella, perde la sua capacità di progredire come monaco, come accade normalmente. Se la classe selezionata è caratterizzata da ulteriori limitazioni di avanzamento, come ad esempio la classe di paladino, l'acquisizione dei livelli da monaco non impedisce al personaggio di progredire in quella classe.

Speciale: Un monaco può scegliere questo talento bonus al 1°, 2° o 6° livello.

ADEPTO CINEREO [GENERALE]

Il personaggio è stato addestrato seguendo le tradizioni druidiche degli Adepti Cinerei e si considera una forza vendicatrice della natura. Il personaggio considera l'uso della magia arcana un atto infame e innaturale.

Prerequisiti: Capacità di lanciare spontaneamente *evoca alleato naturale*.

Beneficio: La durata degli incantesimi *evoca alleato naturale* del personaggio viene raddoppiata. Le creature evocate da questi incantesimi ottengono un bonus di fortuna +3 ai loro tiri per colpire.

ANELLI EXTRA [CREAZIONE OGGETTO]

In quanto esperto nella forgiatura degli anelli magici, il personaggio è in grado di usare più anelli magici rispetto al normale.

Prerequisiti: Forgiare Anelli, 12° livello dell'incantatore.

Beneficio: Il personaggio può indossare fino a quattro anelli magici, due su ogni mano. Tutti gli anelli funzionano normalmente.

Normale: Senza questo talento, un personaggio può indossare e usare solo due anelli magici alla volta.

ARTIGIANO ECCEZIONALE

[CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio è un esperto nella creazione di oggetti magici, che riesce a produrre più velocemente rispetto al normale.

Prerequisiti: Un qualsiasi talento di creazione oggetto.

Beneficio: Al momento di determinare il tempo necessario per la creazione di un qualsiasi oggetto, il tempo base viene ridotto del 25%.

ARTIGIANO LEGGENDARIO

[CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio ha padroneggiato il metodo di creazione degli oggetti magici.

Prerequisiti: Un qualsiasi talento di creazione oggetto.

Beneficio: Al momento di determinare il costo in PE per la creazione di un qualsiasi oggetto magico, il costo base viene ridotto del 25%.

ARTIGIANO STRAORDINARIO

[CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio è abile nel creare oggetti magici a un costo inferiore rispetto al normale.

Prerequisiti: Un qualsiasi talento di creazione oggetto.

Beneficio: Al momento di determinare il costo in monete d'oro delle materie prime necessarie per la creazione di un oggetto, il prezzo base viene ridotto del 25%.

| Talenti generali | Prerequisiti | Benefici |
|--|---|---|
| Addestramento Cavalleresco | - | Chi ha livelli di paladino può diventare multiclasse |
| Addestramento Monastico | - | Chi ha livelli di monaco può diventare multiclasse |
| Adepto Cinereo | Capacità di lanciare spontaneamente <i>evoca alleato naturale.</i> | Raddoppia la durata degli incantesimi <i>evoca alleato naturale</i> , bonus di fortuna +3 ai tiri per colpire delle creature evocate |
| Attacco Naturale Migliorato | Arma naturale, bonus di attacco base +4 | Aumenta il danno di un'arma naturale |
| Azione Impetuosa | Bonus di attacco base +3 o di movimento extra | Usando 2 punti azione si effettua un'azione standard |
| Azione Rafforzata | - | Usando un punto azione, si tirano d8 invece di d6 |
| Canto del Cuore | Musica bardica, capacità di ispirare competenza, Intrattenere 6 gradi | Aumenta gli effetti di musica bardica |
| Carica Poderosa ¹ | Taglia Media o superiore, bonus di attacco base +1 | Danni extra quando si effettua una carica |
| Carica Poderosa Superiore ¹ | Taglia Media o superiore, Carica Poderosa, bonus di attacco base +4 | Ulteriori danni extra quando si effettua una carica |
| Colpo d'Acciaio Turbinante | Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Arma Focalizzata (spada lunga), raffica di colpi | La spada lunga viene considerata un'arma da monaco |
| Colpo Scorticante | Competenza nelle Armi Esotiche (kama), Arma Focalizzata (kama) | Il bersaglio subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1 minuto |
| Colpo del serpente | Competenza nelle Armi Semplici (lancia lunga), Arma Focalizzata (lancia lunga), raffica di colpi | La lancia lunga viene considerata un'arma da monaco |
| Diritto di Consiglio | Elfo | Consente di appellarsi a un antenato imperituro per ottenere consiglio |
| Doppio Colpo d'Acciaio | Competenza nelle Armi Esotiche (spada a due lame), Arma Focalizzata (spada a due lame), di raffica di colpi | La spada a due lame viene considerata un'arma da monaco |
| Ecclesiasta | Conoscenze (religioni) 6 gradi | Conoscenze (locali) e Raccogliere Informazioni diventano abilità di classe, bonus di +2 al punteggio di Autorità |
| Empatia con i Non Morti | Carisma 13 | Si usa Diplomazia per influenzare i non morti |
| Fendente Preciso | Bonus di attacco base +5 quando si effettua un attacco in mischia | Consente di ignorare la copertura (tranne quella totale) |
| Figlio dell'Inverno | Capacità di lanciare spontaneamente <i>evoca alleato naturale</i> , allineamento non buono | Considera i parassiti animali e aggiunge i parassiti alla lista di <i>evoca alleato naturale</i> |
| Compagno Parassita | Druido di 3° livello, allineamento non buono, Figlio dell'Inverno, capacità di acquisire un nuovo compagno animale, requisito minimo di livello (vedi testo) | Consente di ottenere un parassita come compagno animale |
| Forma Parassita | Druido di 5° livello, allineamento non buono, Figlio dell'Inverno | Consente di diventare un parassita usando forma selvatica |
| Fortuna dell'Ira | Capacità di entrare in ira o in frenesia | Conferisce 1 punto azione temporaneo durante l'ira |
| Indagare | - | Consente di usare l'abilità Cercare per ispezionare la scena di un crimine |
| Iniziato dei Cantori Verdi | Capacità di lanciare spontaneamente <i>evoca alleato naturale</i> | Aggiunge Intrattenere, Nascondersi e Raggiare alle abilità di classe e aggiunge vari incantesimi alla lista di incantesimi |
| Iniziato dei Custodi dei Portali | Capacità di lanciare spontaneamente <i>evoca alleato naturale</i> | +2 ai tiri salvezza contro le aberrazioni, incantesimi aggiuntivi alla lista degli incantesimi e Conoscenze (piani) diventa abilità di classe |
| Respingere Aberrazioni | Druido di 3° livello, Iniziato dei Custodi dei Portali | Tiene lontane le aberrazioni |
| Iniziato dei Guardiani | Capacità di lanciare spontaneamente <i>evoca alleato naturale</i> | Bonus di deviazione +2 alla CA, aggiunge incantesimi alla lista di incantesimi e aggiunge Saltare e Scalare alle abilità di classe |
| Ira Estesa | Capacità di ira o di frenesia | Aggiunge 5 round alla durata dell'ira |
| Istruzione ² | - | Tutte le abilità di Conoscenze sono abilità di classe, +1 alle prove di due qualsiasi abilità di Conoscenze |
| Lanciare Spontaneo | 5° livello dell'incantatore | Scambia un incantesimo preparato con un altro presente sulla lista di incantesimi |
| Marchio del Drago Aberrante | Razza portatrice del marchio | Una capacità magica di marchio del drago aberrante si manifesta |
| Marchio del Drago Primario | Membro di una razza e di un casato portatore del marchio appropriato | Consente di scegliere una capacità magica di marchio del drago primario associata al proprio casato portatore del marchio |
| Marchio del Drago Inferiore | Membro di una razza e di un casato portatore del marchio appropriato, Marchio del Drago Primario, 9 gradi in due abilità qualsiasi | Consente di scegliere una capacità magica di marchio del drago inferiore associata al proprio casato portatore del marchio |

| Talenti generali | Prerequisiti | Benefici |
|------------------------------|--|--|
| Marchio del Drago Superiore | Membro di una razza e di un casato portatore del marchio appropriato, Marchio del Drago Primario, Marchio del Drago Inferiore, 12 gradi in due abilità qualsiasi | Consente di scegliere una capacità magica di marchio del drago superiore associata al proprio casato portatore del marchio |
| Melodia Inquietante | Musica bardica, Intrattenere 9 gradi | La musica bardica incute paura |
| Mente Forte | Saggezza 11 | +3 ai tiri salvezza contro i poteri psionici |
| Musica della Costruzione | Musica bardica, Intrattenere 9 gradi | La musica bardica raddoppia la durata di evocazione (creazione) e conferisce un bonus degli incantesimi di +4 alle prove di Artigianato |
| Musica della Crescita | Musica bardica, Intrattenere 12 gradi | La musica bardica potenzia gli animali e i vegetali |
| Musica Extra ³ | Musica bardica | Consente di usare musica bardica per quattro volte in più al giorno |
| Placare la Bestia | Musica bardica, Intrattenere 6 gradi | La musica bardica migliora l'atteggiamento degli animali |
| Prescelto del Casato | Membro di una razza e di un casato mercantile portatore del marchio appropriato | Membro di un potente casato mercantile, può riscuotere favori |
| Punizione Argentea | Seguace della Fiamma Argentea, punire il male | Aggiunge 1d6 danni sacri a punire il male |
| Ricerca | - | Consente di usare Conoscenze per recuperare informazioni da libri e pergamene |
| Riconoscere Impostori | Osservare 3 gradi, Percepire Intenzioni 3 gradi | +4 alle prove di Osservare contrapposte alle prove di Camuffare, +4 alle prove di Percepire Intenzioni contrapposte alle prove di Raggiare |
| Seguire Tracce in Città | - | Consente di seguire le tracce di una persona in un ambiente urbano |
| Spirito Eroico | - | +3 punti azione per livello |
| Tallonare | Riflessi in Combattimento | Usando un punto azione si occupa il quadretto abbandonato dall'avversario |
| Totem Bestiale | Empatia selvatica | Bonus di +4 ai tiri salvezza contro specifiche forme di attacco |
| Compagno Totem | Empatia selvatica, Totem Bestiale, capacità di acquisire un nuovo compagno animale, requisito minimo di livello (vedi testo) | Consente di ottenere una bestia magica come compagno animale |
| Forma Bestiale | Empatia selvatica, Totem Bestiale, capacità di forma selvatica di taglia Enorme | Consente di diventare una bestia magica usando forma selvatica |
| Totem del Drago | Bonus di attacco base +1, regione di origine Argonnessen o Seren | Conferisce resistenza all'energia 5 contro un tipo di energia |
| Ira del Drago | Bonus di attacco base +4, Totem del Drago, capacità di ira o di frenesia, Argonnessen come regione di origine | Conferisce resistenza all'energia 10 e un bonus di +2 all'armatura naturale quando il personaggio entra in ira |
| Talenti di creazione oggetto | Prerequisiti | Benefici |
| Anelli Extra | Forgiare Anelli, 12° livello dell'incantatore | Consente di indossare e usare fino a quattro anelli |
| Artigiano Eccezionale | Un qualsiasi talento di creazione oggetto | Riduce il tempo di creazione degli oggetti del 25% |
| Artigiano Leggendaro | Un qualsiasi talento di creazione oggetto | Riduce il costo in PE di creazione degli oggetti del 25% |
| Artigiano Straordinario | Un qualsiasi talento di creazione oggetto | Riduce il costo in mo di creazione degli oggetti del 25% |
| Padroneggiare Bacchette | Creare Bacchette, 9° livello dell'incantatore | Aumenta la CD e il livello effettivo dell'incantatore delle bacchette di 2 |
| Sintonia con un'Arma Magica | Creare Armi e Armature Magiche, 5° livello dell'incantatore | Bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni con un'arma magica |
| Vincolare Elementali | Creare Oggetti Meravigliosi, 9° livello dell'incantatore | Crea oggetti con elementali vincolati |

ATTACCO NATURALE MIGLIORATO [GENERALE]

Uno degli attacchi naturali della creatura diventa più pericoloso di quanto il suo tipo e la sua taglia indicherebbero normalmente.

Prerequisiti: Arma naturale, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Il personaggio sceglie una delle sue forme di attacco naturale. I danni di quest'arma naturale aumentano di un grado, come se la taglia della creatura fosse aumentata di una categoria. Per determinare l'ammontare dell'incremento è sufficiente individuare il danno dell'arma naturale in una delle due progressioni sotto riportate e passare al successivo valore del dado.

Progressione 1: 1d2, 1d3, 1d4, 1d6, 1d8, 2d6, 3d6, 4d6,

6d6, 8d6, 12d6.

Progressione 2: 1d10, 2d8, 3d8, 4d8, 6d8, 8d8, 12d8.

Speciale: Una creatura può acquisire questo talento più volte. Ogni volta che la creatura acquisisce questo talento, il danno di un suo diverso attacco naturale aumenta.

Speciale: Un morfico può selezionare Attacco Naturale Migliorato come talento morfico. Nel caso di un morfico zannelunghie, i danni inferti dalle sue zanne passano da 1d6 a 1d8. Nel caso di un morfico artigliaffilati, il danno inferto dagli artigli passa da 1d4 a 1d6.

AZIONE IMPETUOSA [GENERALE]

Utilizzando 2 punti azione, il personaggio può eseguire un'azione aggiuntiva nel suo round.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +3.

| Talenti dei morfici | Prerequisiti | Benefici |
|---|---|--|
| Difesa Morfica | Morfico, due altri talenti da morfico | RD 2/argento quando il personaggio è in mutamento |
| Difesa Morfica Superiore | Morfico, Difesa Morfica, tre altri talenti da morfico | RD 4/argento quando il personaggio è in mutamento |
| Fattore Curativo | Morfico, Costituzione 13 | Al termine del mutamento il personaggio si cura parzialmente |
| Ferocia Morfica | Morfico, Saggia 13 | Consente di combattere senza penalità se si è morenti o inabili quando il personaggio è in mutamento |
| Morso Possente | Morfico dotato del tratto zannelunghe, | Porta il moltiplicatore del critico a x3 bonus di attacco base +6 |
| Multiattacco Morfico | Morfico dotato del tratto zannelunghe o artigliaffilati, bonus di attacco base +6 | Riduce la penalità degli attacchi secondari con un'arma naturale di -2 |
| Passolungo Scelto | Morfico dotato del tratto passolungo | La velocità base sul terreno aumenta di 3 m quando il personaggio è in mutamento |
| Pellebestiale Scelto | Morfico dotato del tratto pellebestiale | Il bonus di armatura naturale sale a +4 quando il personaggio è in mutamento |
| Scalpareti Scelto | Morfico dotato del tratto scalpareti | La velocità di Scalare migliora di 3 m quando il personaggio è in mutamento |
| Squartare Possente | Morfico dotato del tratto artigliaffilati, bonus di attacco base +4 | Infligge danni pari a 1d4 + metà mod For quando entrambi gli attacchi con gli artigli vanno a segno |
| Tratto Morfico Extra | Morfico, due altri talenti morfici | Consente di selezionare un secondo tratto morfico |
| Talenti dei forgiati | Prerequisiti | Benefici |
| Corpo di Adamantio | Forgiato, solo al 1° livello | Bonus di Armatura +8, RD 2/adamantio |
| Corpo di Mithral | Forgiato, solo al 1° livello | Bonus di armatura +5 |
| Fluidità del Mithral ³ | Forgiato, Corpo di Mithral | Aumenta il bonus massimo di Des di 1, riduce le penalità di armatura alla prova di 1 |
| Fortificazione Migliorata | Forgiato, bonus di attacco base +6 | Immunità ai colpi critici e agli attacchi furtivi |
| Riduzione del Danno Migliorata ³ | Forgiato | Conferisce RD 1/adamantio o migliora la RD esistente di 1 |

1 Un guerriero può selezionare questo talento come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

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

3 Il personaggio può acquisire questo talento più volte. I suoi effetti sono cumulativi.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare 2 punti azione per effettuare un'azione di movimento o un'azione standard aggiuntiva in un round, da compiere prima o dopo le sue azioni regolari.

AZIONE RAFFORZATA [GENERALE]

Il personaggio ha la capacità di alterare la sua fortuna drasticamente in circostanze estreme.

Beneficio: Quando il personaggio utilizza un punto azione per alterare il risultato di un tiro per colpire, di una prova di abilità, di una prova di caratteristica o di un tiro salvezza, utilizza dei d8 invece che dei d6, e somma il risultato al tiro del d20.

CANTO DEL CUORE [GENERALE]

La musica bardica del personaggio riesce a toccare chi la ascolta nel profondo del cuore.

Prerequisiti: Privilegio di classe di musica bardica, capacità di ispirare competenza, Intrattenere 6 gradi.

Beneficio: Quando il personaggio utilizza ispirare coraggio, ispirare competenza, ispirare grandezza o ispirare eroismo, qualsiasi bonus conferito dalla sua musica aumenta di +1. Quindi, un bardo di 15° livello dotato di questo talento conferisce ai suoi alleati un bonus di +4 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza contro la paura quando fa uso di ispirare coraggio, al posto del +3 che conferirebbe normalmente. Se fa uso di ispirare grandezza, lo stesso bardo può conferire a un massimo di tre alleati 3 Dadi Vita bonus, un bonus di +3 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Tempra.

Inoltre, quando il personaggio usa *affascinare*, *suggestione* o *suggestione di massa*, la CD del tiro salvezza aumenta di 1.

Se il personaggio possiede il talento Melodia Inquietante,

anche la CD del tiro salvezza di quell'effetto aumenta di 1. Se il personaggio possiede il talento Musica della Crescita, il bonus conferito da quel talento sale a +6. Se il personaggio possiede il talento Musica della Costruzione, il bonus alle prove di Artigianato conferito da quel talento sale a +6. Se il personaggio possiede il talento Placare la Bestia, acquisisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Intrattenere per migliorare l'atteggiamento di un animale o di una bestia magica.

CARICA PODEROSA [GENERALE]

Il personaggio è in grado di caricare con maggiore forza.

Prerequisiti: Taglia Media o superiore, bonus di attacco base +1.

Beneficio: Quando il personaggio effettua una carica, se il suo attacco in mischia va a segno, infligge 1d8 danni extra (se è di taglia Media). In caso di creature grandi, il danno aggiuntivo è di 2d6; per quelle Enormi 3d6; per quelle Mastodontiche 4d6; per quelle Colossali 6d6.

Questo talento funziona solo quando il personaggio effettua una carica. Non funziona quando il personaggio è in sella a una cavalcatura. Se il personaggio dispone della capacità di effettuare più attacchi al termine di una carica, i danni extra vengono applicati soltanto a uno di quegli attacchi.

Speciale: Un guerriero può scegliere Carica Poderosa come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

CARICA PODEROSA SUPERIORE [GENERALE]

Il personaggio è in grado di caricare con maggiore forza.

Prerequisiti: Taglia Media o superiore. Carica Poderosa, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Funziona come Carica Poderosa, ma il

personaggio viene considerato di una categoria di taglia superiore a quella a cui appartiene in realtà.

Speciale: Un guerriero può selezionare Carica Poderosa Superiore come uno dei suoi talenti bonus da guerriero.

COLPO D'ACCIAIO

TURBINANTE [GENERALE]

Grazie all'addestramento monastico nell'uso di un'arma, il personaggio ha padronanza in uno stile di combattimento che fa uso di un'insolita arma da monaco: la spada lunga.

Prerequisiti: Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Arma Focalizzata (spada lunga), privilegio di classe di raffica di colpi.

Beneficio: Il personaggio può considerare una spada lunga un'arma speciale da monaco, riuscendo così a effettuare una raffica di colpi usando quest'arma.

COLPO SCORTICANTE [GENERALE]

Il personaggio ha studiato uno stile di arti marziali praticato dai monaci fedeli al Simulacro e ha imparato a lacerare la pelle degli avversari in modo estremamente doloroso.

Prerequisiti: Competenza nelle Armi Esotiche (kama), Arma Focalizzata (kama).

Beneficio: L'utilizzo del Colpo Scorticante è un'azione di round completo. Il personaggio effettua un tiro per colpire con il suo kama. Se colpisce un avversario corporeo e vivente, tale creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + metà del livello del personaggio + il modificatore di Sag), oltre a subire danni normalmente. La CD viene incrementata di 2 se il personaggio impugna due kama (se una creatura impugna più di due kama non ottiene alcun bonus aggiuntivo). Il bersaglio somma il suo bonus di armatura naturale, se ne possiede uno, come bonus al suo tiro salvezza. Se un bersaglio non supera il suo tiro salvezza, rimane traumatizzato dal dolore e subisce una penalità di -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1 minuto. Costrutti, melme, vegetali, non morti, creature incorpo-

ree e creature immuni ai danni aggiuntivi dei colpi critici, nonché le creature dotate di immunità speciali al dolore, non sono soggette agli effetti di questo talento.

Speciale: Un monaco malvagio può selezionare Colpo Scorticante come talento bonus al 2° o al 6° livello, se soddisfa tutti i prerequisiti.

COLPO DEL SERPENTE [GENERALE]

Grazie all'addestramento monastico nell'uso di un'arma, il personaggio ha padronanza in uno stile di combattimento che fa uso di un'insolita arma da monaco: la lancia lunga.

Prerequisiti: Competenza nelle Armi Semplici (lancia lunga), Arma Focalizzata (lancia lunga), privilegio di classe di raffica di colpi.

Beneficio: Il personaggio può considerare una lancia lunga un'arma speciale da monaco, riuscendo così a effettuare una raffica di colpi usando quest'arma.

COMPAGNO PARASSITA [GENERALE]

Al posto di un compagno animale, il personaggio sceglie un parassita come suo compagno.

Prerequisiti: Druido di 3° livello, allineamento non buono, Figlio dell'Inverno, capacità di acquisire un nuovo compagno animale, requisito minimo di livello (vedi sotto).

Beneficio: Quando il personaggio deve scegliere un compagno animale, può scegliere al suo posto un parassita. Anche se il suo compagno è un parassita, il personaggio può lanciare su di esso gli incantesimi che normalmente hanno come bersaglio gli animali normali, proprio come se si trattasse di un animale. Il compagno acquisisce un punteggio di Intelligenza di 1 ma non acquisisce nessuna abilità o talento. Il modificatore relativo viene applicato al livello del personaggio (indicato tra parentesi) per determinare i poteri speciali del compagno (vedi "Compagni animali alternativi", pagina 36 del *Manuale del Giocatore*).

Azione Impetuosa



Compagni parassiti**3° livello o superiore (Livello -0)**

| | |
|----------------------------|------------------------------|
| Ape gigante | Ragno mostruoso Piccolo |
| Formica gigante, operaia | Scarabeo bombardiere gigante |
| Formica gigante, soldato | Scarabeo di fuoco gigante |
| Millepiedi mostruoso Medio | Scorpione mostruoso Piccolo |

4° livello o superiore (Livello -3)

| | |
|---------------------------|---------------|
| Mantide religiosa gigante | Vespa gigante |
|---------------------------|---------------|

7° livello o superiore (Livello -6)

| |
|-----------------------|
| Cervo volante gigante |
|-----------------------|

Un compagno parassita possiede tutte le normali capacità di una tipica creatura del suo tipo, nonché le caratteristiche di un compagno animale determinate dal livello di druido del personaggio.

COMPAGNO TOTEM [GENERALE]

Al posto di un compagno animale, il personaggio possiede come compagno la bestia magica del suo totem.

Prerequisiti: Privilegio di classe di empatia selvatica, Totem Bestiale, capacità di acquisire un nuovo compagno animale, requisito minimo di livello (vedi sotto).

Beneficio: Quando il personaggio sceglie un compagno animale, può scegliere una bestia magica dello stesso tipo come suo totem bestiale. Anche se il suo compagno è una bestia magica, il personaggio può lanciare su di esso gli incantesimi che normalmente hanno come bersaglio gli animali normali, proprio come se si trattasse di un animale. Il modificatore relativo viene applicato al livello del personaggio (indicato tra parentesi) per determinare i poteri speciali del compagno (vedi "Compagni animali alternativi", pagina 36 del *Manuale del Giocatore*). I ranger che scelgono questo talento utilizzano la metà del loro livello per determinare i compagni che possono chiamare a sé.

Compagni totem**7° livello o superiore (Livello -6)**

| | |
|-------------------|----------|
| Belva distortente | Krenshar |
| Cokatrice | |

10° livello o superiore (Livello -9)

| | |
|--------------|----------------|
| Assimilatore | Lupo invernale |
| Basilisco | Unicorno |

13° livello o superiore (Livello -12)

| |
|---------|
| Chimera |
|---------|

16° livello o superiore (Livello -15)

| | |
|---------|--------|
| Gorgone | Yrthak |
|---------|--------|

Il compagno totem possiede tutte le normali capacità di una tipica creatura del suo tipo, nonché le caratteristiche di un compagno animale determinate dal livello di druido o di ranger del personaggio.

CORPO DI ADAMANTIO [FORGIATO]

Sacrificando parte della sua mobilità, un personaggio forgiato può rivestire il suo corpo con uno strato di adamantio che va a formare una considerevole armatura protettiva e fornisce riduzione del danno.

Prerequisiti: Forgiato, solo al 1° livello.

Beneficio: Il bonus di armatura del personaggio sale a +8 e il personaggio acquisisce riduzione del danno 2/adamantio. Tuttavia, la sua velocità base sul terreno viene ridotta a 6 metri e il personaggio viene considerato munito di armatura pesante.

Ha un bonus massimo di Destrezza di +1 alla CA, una penalità di -5 a tutte le prove di abilità che subiscono una penalità di armatura alla prova (Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare) e una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani pari al 35%.

Normale: Senza questo talento, un personaggio forgiato dispone di un bonus di armatura pari a +2.

Speciale: A differenza della maggior parte dei talenti, questo talento deve essere selezionato al 1° livello, al momento della creazione del personaggio. I druidi forgiati che scelgono questo talento non possono lanciare incantesimi da druido e non possono usare nessun privilegio di classe soprannaturale o magico dei druidi. I personaggi forgiati dotati di questo talento non ottengono i benefici di qualsiasi privilegio di classe che richieda al personaggio di non indossare un'armatura pesante.

CORPO DI MITHRAL [FORGIATO]

Il corpo di un personaggio forgiato può essere rivestito da uno strato di mithral che conferisce una maggiore protezione senza ostacolare la sua velocità o la sua agilità.

Prerequisiti: Forgiato, solo al 1° livello.

Beneficio: Il bonus di armatura naturale del personaggio sale a +5 e il personaggio viene considerato munito di armatura leggera. Ha un bonus massimo di Destrezza di +5 alla CA, una penalità di -2 a tutte le prove di abilità che subiscono una penalità di armatura alla prova (Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare) e una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani pari al 15%.

Normale: Senza questo talento, un personaggio forgiato dispone di un bonus di armatura pari a +2.

Speciale: A differenza della maggior parte dei talenti, questo talento deve essere selezionato al 1° livello, al momento della creazione del personaggio. I druidi forgiati che scelgono questo talento non possono lanciare incantesimi da druido e non possono usare nessun privilegio di classe soprannaturale o magico dei druidi. I personaggi forgiati dotati di questo talento non ottengono i benefici di qualsiasi privilegio di classe che richieda al personaggio di non indossare un'armatura leggera.

DIFESA MORFICA [MORFICO]

Attingendo alle risorse più profonde del suo retaggio morfico, il personaggio sviluppa la capacità di ignorare alcuni danni da ogni attacco.

Prerequisiti: Morfico, due altri talenti da morfico.

Beneficio: Durante il mutamento, il personaggio acquisisce una riduzione del danno pari a 2/argento.

DIFESA MORFICA SUPERIORE**[MORFICO]**

Attingendo alle risorse più profonde del suo retaggio morfico, il personaggio sviluppa la capacità di ignorare alcuni danni da ogni attacco.

Prerequisiti: Morfico, Difesa Morfica, tre altri talenti da morfico.

Beneficio: Durante il mutamento, la riduzione del danno del personaggio sale a 4/argento.

DIRITTO DI CONSIGLIO [GENERALE]

Il personaggio ha il diritto legale e sacro di ottenere consigli da uno dei suoi antenati, un elfo senzamorte nella Città dei Morti ad Aerenal.

Prerequisiti: Elfo.

Beneficio: In virtù del ruolo ereditario che riveste nella sua famiglia, il personaggio ha diritto ad accedere alla Città dei Morti e di ottenere consiglio da un suo antenato senzamorte che risiede laggiù. In genere, l'antenato del personaggio è un consigliere imperituro (vedi pagina 280). Se il personaggio si presenta fisicamente al cospetto del suo antenato, il personaggio ottiene uno dei seguenti benefici.

- L'antenato utilizza una delle sue capacità magiche, come ad esempio *dissolvi magie* o *guarigione*, sul personaggio.
- L'antenato risponde alle domande del personaggio riguardo a questioni che rientrano nelle sue esperienze e nelle sue conoscenze, entro i limiti del suo sapere.
- L'antenato va in cerca di conoscenze per conto del personaggio, fornendo risposte a domande e equivalenti a un incantesimo *comunione* a un livello dell'incantatore pari al livello del personaggio e senza alcun costo in PE.

Gli antenati senzamorte nella Città dei Morti dimostrano poca pazienza se le interruzioni sono frequenti, e quindi si rifiutano di aiutare il personaggio se la loro assistenza viene richiesta più di una volta al mese.

Normale: Gli elfi sorvegliano la Città dei Morti con zelo e devozione e impediscono a chiunque non sia autorizzato di entrare e di fare visita agli antenati.

DOPPIO COLPO D'ACCIAIO

[GENERALE]

Grazie all'addestramento monastico nell'uso di un'arma, il personaggio ha padronanza in uno stile di combattimento che fa uso di un'insolita arma da monaco: la spada a due lame.

Prerequisiti: Competenza nelle Armi Esotiche (spada a due lame), Arma Focalizzata (spada a due lame), privilegio di classe di raffica di colpi.

Beneficio: Il personaggio può considerare una spada a due lame un'arma speciale da monaco, riuscendo così a effettuare una raffica di colpi utilizzando quest'arma.

ECCLESIASTA [GENERALE]

Il personaggio gode di rispetto e considerazione all'interno della gerarchia della sua chiesa.

Prerequisiti: Conoscenze (religioni) 6 gradi.

Beneficio: Il personaggio aggiunge Conoscenze (locali) e Raccogliere Informazioni alla lista delle sue abilità di classe. Questo beneficio sta a indicare la sua capacità di conoscere dettagli su qualsiasi comunità attraverso i vari templi del suo clericato.

Inoltre, il personaggio acquisisce il talento Autorità e ottiene un bonus di +2 al suo punteggio di Autorità.

EMPATIA CON I NON MORTI

[GENERALE]

Il personaggio è portato a comunicare con i non morti e a influenzarli.

Prerequisiti: Carisma 13.

Beneficio: Il personaggio acquisisce un bonus di +4 alle prove di Diplomazia effettuate per influenzare la reazione dei non morti intelligenti.

Il personaggio può anche utilizzare Diplomazia per influenzare le azioni dei non morti privi di volontà propria, ma in questo caso non beneficia del bonus di +4 alla prova. In generale, i non morti privi di volontà propria cominciano un incontro con un atteggiamento ostile; una prova di Diplomazia sufficiente a renderli indifferenti solitamente è sufficiente a evitare un attacco. Se i non morti hanno ricevuto istruzioni specifiche per sorvegliare qualcosa, è necessaria

una prova di Diplomazia sufficiente a renderli amichevoli per spingerli ad abbandonare ciò che stanno sorvegliando.

Per influenzare il comportamento di un non morto privo di volontà, il personaggio e i non morti devono trovarsi entro 9 metri l'uno dall'altro.

In genere, influenzare i non morti in questo modo richiede 1 minuto, ma come nel caso dei viventi, può essere necessario un arco di tempo superiore.

Marchio della Costruzione



Primario

FATTORE CURATIVO

[MORFICO]

Quando l'attuale periodo di mutamento del personaggio ha termine, il personaggio viene guarito di un ammontare limitato di danno.

Prerequisiti: Morfico, Costituzione 13.

Beneficio: Quando il personaggio termina il suo mutamento, viene curato di un numero di punti ferita pari al suo livello del personaggio. Questo beneficio non viene applicato se il personaggio muore (a -10 punti ferita) prima che il periodo di mutamento abbia termine.



Inferiore

FENDENTE PRECISO

[GENERALE]

Il personaggio può ignorare la maggior parte degli ostacoli quando effettua un attacco in mischia contro un avversario.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +5.

Beneficio: Il personaggio ignora tutti gli effetti della copertura (ma non quelli di un'eventuale copertura totale) quando effettua un attacco in mischia, compreso un attacco in mischia con un'arma con portata.



Superiore

FEROCIA MORFICA

[MORFICO]

Il personaggio è un combattente tenace, che continua a lottare anche quando gli altri soccomberebbero al dolore o alle ferite.

Prerequisiti: Morfico, Saggezza 13.

Beneficio: Durante il mutamento, il personaggio continua a combattere senza alcuna penalità anche se è inabile o morente. Ciò provoca i seguenti effetti in termini di gioco.

Quando il morfico viene ridotto a 0 punti ferita, può agire come se non fosse inabile (vale a dire, può ignorare la normale restrizione a una singola azione di movimento o standard per round). Non perde 1 punto ferita se effettua un'azione standard o ritenuta faticosa quando si trova a 0 punti ferita.

Quando si trova tra -1 e -9 punti ferita, il morfico non è privo di sensi. Inoltre non perde automaticamente 1 punto ferita per round.

Quando i punti ferita scendono a -10, il morfico muore immediatamente.



Siberys

FIGLIO DELL'INVERNO [GENERALE]

Il personaggio è stato addestrato secondo le tradizioni druidiche dei Figli dell'Inverno, una setta delle Terre dell'Eldeen che venera la morte e la decomposizione.

Prerequisiti: Capacità di lanciare spontaneamente *evoca alleato naturale*, allineamento non buono.

Marchio della Guarigione



Beneficio: Il personaggio può utilizzare un qualsiasi incantesimo da druido che normalmente funzionerebbe sugli animali anche sui parassiti. Un parassita privo di mente viene considerato dotato di Intelligenza 2 quando interagisce con il personaggio e può essere calmato, soggetto agli effetti di charme o di empatia selvatica o altre capacità magiche.

Primario



Inoltre, il personaggio può utilizzare i suoi incantesimi *evoca alleato naturale* per evocare dei parassiti. I mostri seguenti vengono aggiunti alla lista delle creature che è possibile evocare utilizzando l'incantesimo *evoca alleato naturale* appropriato.

1° livello

Millepiedi mostruoso, Medio
Ragno mostruoso, Piccolo
Scorpione mostruoso, Piccolo

2° livello

Formica gigante, operaia
Millepiedi mostruoso, Grande
Ragno mostruoso, Medio
Sciame di ragni
Scorpione mostruoso, Medio

Inferiore



3° livello

Formica gigante, regina
Formica gigante, soldato
Millepiedi mostruoso, Enorme
Ragno mostruoso, Grande

4° livello

Mantide religiosa gigante
Sciame di locuste
Scorpione mostruoso, Grande
Vespa gigante

Superiore

5° livello

Cervo volante gigante
Sciame di millepiedi
Vermeiena

6° livello

Millepiedi mostruoso, Mastodontico
Scorpione mostruoso, Enorme

7° livello

Ragno mostruoso, Mastodontico
Sciame di vespe infernali

8° livello

Millepiedi mostruoso, Colossale
Scorpione mostruoso, Mastodontico

9° livello

Ragno mostruoso, Colossale
Scorpione mostruoso, Colossale

Siberys

FLUIDITÀ DEL MITHRAL [FORGIATO]

I movimenti del personaggio sono più fluenti e scorrevoli di quelli degli altri forgiati.

Prerequisiti: Forgiato, Corpo di Mithral.

Beneficio: Il bonus di Destrezza massimo che un forgiato dotato del talento Corpo di Mithral può applicare alla sua Classe Armatura aumenta di 1. Inoltre, le penalità di armatura alla prova per le abilità Acrobazia, Artista della Fuga, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Nuotare, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare vengono ridotte di 1.

Speciale: Questo talento può essere acquisito più volte. Tuttavia, le penalità di armatura alla prova non possono scendere al di sotto di +0.

FORMA BESTIALE [GENERALE]

Il personaggio si appella al potere del suo totem bestiale per alterare la sua forma fisica.

Prerequisiti: Privilegio di classe di empatia selvatica, Totem Bestiale, capacità di forma selvatica relativa agli animali di taglia Enorme.

Beneficio: Il personaggio può usare la sua capacità di forma selvatica per assumere la forma del suo totem bestiale per una volta al giorno. Il personaggio acquisisce le capacità straordinarie e soprannaturali della creatura.

Questa forma si aggiunge alla normale capacità di forma selvatica del personaggio, ma funziona allo stesso modo.

FORMA PARASSITA [GENERALE]

Il personaggio può utilizzare la sua capacità di forma selvatica per assumere forme di parassiti al posto di forme di animali.

Prerequisiti: Druido di 5° livello, allineamento non buono, Figlio dell'Inverno.

Beneficio: Il personaggio può trasformarsi in un parassita Piccolo o Medio. Acquisisce la capacità di assumere la forma di un parassita Grande quando raggiunge l'8° livello di druido, la forma di un parassita Minuscolo all'11° livello e la forma di un parassita Enorme al 15° livello. In nessun caso i Dadi Vita della forma parassita possono essere superiori al livello di druido del personaggio.

Speciale: Il personaggio non può utilizzare forma selvatica per trasformarsi in un animale se possiede questo talento.

FORTIFICAZIONE MIGLIORATA

[FORGIATO]

Il personaggio migliora la sua fortificazione di forgiato, acquisendo immunità agli attacchi furtivi e ai danni extra dei colpi critici.

Prerequisiti: Forgiato, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Il personaggio acquisisce immunità agli attacchi furtivi e ai danni extra dei colpi critici, ma perde la capacità di essere curato dagli incantesimi della sottoscuola di guarigione.

FORTUNA DELL'IRA [GENERALE]

Quando il personaggio entra in ira, dispone di una capacità maggiore di alterare la sua fortuna rispetto agli altri.

Prerequisiti: Capacità di entrare in ira o in frenesia.

Beneficio: Il personaggio ottiene 1 punto azione temporaneo quando entra in ira. Se non usa questo punto azione nell'arco di tempo in cui è in ira, il punto azione scompare quando l'ira ha termine.

INDAGARE [GENERALE]

Il personaggio può utilizzare l'abilità Cercare per individuare e analizzare indizi sulla scena di un delitto o di un crimine.

Beneficio: Questo talento amplia il modo in cui un personaggio può utilizzare l'abilità Cercare, consentendogli di notare e analizzare eventuali indizi in un'area specifica. Questo utilizzo dell'abilità Cercare è un'azione di round completo. Gli indizi sono piccoli oggetti o segni che possono condurre alla soluzione di un mistero. Gli indizi sono fisici e possono essere visti, uditi, toccati, annusati o gustati. Un indizio viene notato poiché non è un elemento comune dell'area che viene esaminata. Alcuni esempi di indizi possono essere un letto di fiori calpestato, un'urna infranta, un ago spezzato all'interno di una serratura, un lembo strappato di un mantello, un frammento di pergamena bruciato o una spilla stretta tra le dita di un cadavere.

L'azione seguente viene aggiunta alla lista riportata nella descrizione dell'abilità Cercare del *Manuale del Giocatore*.

| Azione | CD di Cercare |
|--------------------|---------------|
| Trovare un indizio | 10 |

Quindi, in aggiunta all'utilizzo di Cercare per trovare un certo oggetto, notare una porta segreta o trovare un'impronta, il personaggio possiede l'addestramento e l'esperienza aggiuntiva necessaria per trovare qualsiasi genere di indizio. La CD di Cercare viene modificata in base alla natura della scena che viene esaminata, come sotto indicato (questa funzione dell'abilità Cercare non rivela indizi quando non esiste alcun indizio da trovare).

| Condizione della scena | Modificatore alla CD di Cercare |
|--|---------------------------------|
| Indisturbata <i>(La scena non è stata toccata o contaminata in alcun modo.)</i> | +0 |
| Disturbata <i>(Qualcuno o qualcosa ha leggermente, e forse involontariamente, contaminato la scena; ad esempio, un libro è stato raccolto e rimesso a posto oppure una guardia ha camminato a lungo su quel tratto di terreno.)</i> | +5 |
| Molto disturbata <i>(Qualcuno o qualcosa ha pesantemente e intenzionalmente contaminato la scena; ad esempio, l'area è stata ripulita e manomessa, oppure intenzionalmente alterata dopo che l'evento primario ha avuto luogo.)</i> | +10 |

Quando una prova di Cercare superata rivela un indizio, il personaggio può effettuare una seconda prova per determinarne il significato, analizzarne il contenuto e trarre delle conclusioni su ciò che è avvenuto in quell'area specifica. In altre parole, la prima prova di Cercare consente al personaggio di trovare qualcosa e la seconda gli consente di capire cosa ha trovato.

Il personaggio può effettuare una prova di Cercare con CD 15 per analizzare un indizio. Esaminando un cadavere, il personaggio può determinare se la vittima ha lottato contro il suo aggressore o se non ha opposto resistenza, o se è morta per causa di un'arma, di un incantesimo o di un attacco con gli artigli. Esaminando una bruciatura sul muro, il personaggio può riuscire a individuare la posizione dell'incantatore nel momento in cui lanciava l'incantesimo.

La CD della prova viene modificata dal tempo trascorso dopo che l'evento si è verificato, e dall'importanza dell'indizio, come indicato di seguito. Tutte le altre regole relative all'abilità Cercare vengono normalmente applicate.

Fortuna dell'Ira



| Circostanza (esempio) | Modificatore alla CD |
|--|----------------------|
| Ogni giorno trascorso dopo l'evento (Modificatore massimo +10) | +2 |
| Indizio minore (Fornisce solo un frammento della soluzione a un enigma e richiede ulteriori dati prima che l'investigatore possa giungere alla soluzione.) | +0 |
| Indizio moderato (Fornisce dati significativi per la soluzione di un enigma e può condurre a una conclusione senza altri dati aggiuntivi.) | +2 |
| Indizio maggiore (Fornisce tutto ciò di cui un investigatore può necessitare per risolvere un enigma, anche se la soluzione può non essere immediatamente ovvia.) | +5 |

Il DM dovrebbe effettuare la seconda prova di Cercare (quella per analizzare l'indizio) in segreto. Se la prova viene superata, il DM fornisce un'analisi veritiera e obiettiva dell'indizio che può aiutare l'investigatore a raggiungere una conclusione logica e plausibile. Ad esempio, l'analisi di una spilla stretta tra le mani di un nano assassinato (un indizio maggiore) può rivelare che la spilla è stata strappata da un mantello o da una tunica azzurra (ci sono dei filamenti di tessuto azzurro). Porta il simbolo del Casato Cannith, ma la spilla non è della stessa qualità di quelle portate da un nobile di quel casato. Su questi fatti veritieri e obiettivi, l'investigatore può riflettere per conto suo e trarre le proprie conclusioni.

Se la prova non viene superata, il DM riferisce un'analisi dell'indizio che sembra plausibile, ma che in realtà è inesatta sotto qualche aspetto. Ad esempio, un'analisi errata dell'indizio maggiore sopra descritto potrebbe rivelare soltanto che la spilla porta il simbolo del Casato Cannith.

Anche un'analisi riuscita potrebbe non rivelare l'effettiva autenticità di un indizio. Dei falsi indizi disseminati sulla scena di un crimine potrebbero offrire dati veritieri e oggettivi, ma destinati a condurre l'investigatore su una pista sbagliata.

In genere, indagare su una scena una seconda volta non aggiunge nessuna ulteriore rivelazione, a meno che non venga scoperto un nuovo indizio. Un personaggio può prendere 10 quando effettua una prova di Cercare per localizzare un indizio, ma non può prendere 20.

Sinergia: Se un personaggio possiede 5 o più gradi in un'abilità di Conoscenze appropriata, ottiene un bonus di +2 alle prove di Cercare per trovare o analizzare gli indizi.

INIZIATO DEI CANTORI VERDI

[GENERALE]

Il personaggio ha abbracciato le tradizioni druidiche dei Cantori Verdi, una setta caotica delle Terre dell'Eldeen che vanta stretti legami con i folletti.

Prerequisiti: Capacità di lanciare spontaneamente *evoca alleato naturale*.

Beneficio: Intrattenere, Nascondersi e Raggiare vengono aggiunti alla lista delle abilità di classe da druido del personaggio.

Inoltre, il personaggio può lanciare i seguenti incantesimi come se fossero sulla lista di incantesimi da druido al livello indicato.

- 1° livello: *charme su persone*
- 2° livello: *frastornare mostri*
- 3° livello: *distorsione*
- 4° livello: *charme sui mostri*
- 5° livello: *blocca mostri*
- 6° livello: *grazia del gatto di massa*
- 7° livello: *transizione eterea*
- 8° livello: *charme sui mostri di massa*
- 9° livello: *forma eterea*

INIZIATO DEI CUSTODI DEI PORTALI [GENERALE]

Il personaggio è stato addestrato nelle antiche tradizioni druidiche dei Custodi dei Portali, una setta fondata in origine per respingere gli assalti extraplanari delle aberrazioni.

Prerequisiti: Capacità di lanciare spontaneamente *evoca alleato naturale*.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro le capacità magiche e soprannaturali delle aberrazioni.

Il personaggio aggiunge Conoscenze (piani) alla lista delle sue abilità di classe da druido. Il personaggio può utilizzare Conoscenze (piani) al posto di Conoscenze (dungeon) quando deve effettuare prove di abilità per identificare eventuali aberrazioni e le loro capacità speciali.

Inoltre, il personaggio può lanciare i seguenti incantesimi come se fossero sulla lista degli incantesimi da druido, al livello indicato.

- 1° livello: *protezione dal male*
- 2° livello: *zona di purezza naturale*
- 3° livello: *ancora dimensionale*
- 4° livello: *collera della natura**
- 5° livello: *esilio*
- 6° livello: *serratura dimensionale*
- 7° livello: *ritorno alla natura**
- 8° livello: *vuoto mentale*
- 9° livello: *imprigionare*

*Nuovo incantesimo, vedi Capitolo 5: "Magia".

INIZIATO DEI GUARDIANI [GENERALE]

Il personaggio è stato addestrato nelle antiche tradizioni druidiche dei Guardiani del Bosco, una setta incaricata di proteggere le pianure esterne e i grandi boschi delle Terre dell'Eldeen.

Prerequisiti: Capacità di lanciare spontaneamente *evoca alleato naturale*.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di deviazione +2 alla Classe Armatura quando combatte all'interno di una foresta.

Il personaggio aggiunge Saltare e Scalare alla sua lista di abilità di classe del druido.

Inoltre, il personaggio può lanciare i seguenti incantesimi come se fossero sulla lista degli incantesimi da druido, al livello indicato.

- 1° livello: *protezione dal male*
- 2° livello: *individuazione dei pensieri*
- 3° livello: *distorsione*
- 4° livello: *localizza creatura*
- 5° livello: *blocca mostri*
- 6° livello: *repulsione*
- 7° livello: *esilio*
- 8° livello: *schermo*
- 9° livello: *blocca mostri di massa*

IRA DEL DRAGO [GENERALE]

Il personaggio si appella al potere del suo totem del drago per potenziare la sua ira barbarica.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +4, Totem del Drago, capacità di ira o di frenesia, regione di origine Argonnessen.

Beneficio: Quando il personaggio entra in ira o in frenesia, il suo bonus di armatura naturale migliora di +2.

Inoltre, per la durata dell'ira o della frenesia, il personaggio acquisisce resistenza 10 al tipo di energia associato al suo totem del drago (per una resistenza totale pari a 15 quando va in ira).

IRA ESTESA [GENERALE]

Il personaggio è in grado di rimanere in ira per un periodo più lungo.

Prerequisiti: Capacità di ira o di frenesia.

Beneficio: Ogni volta che il personaggio entra in ira, l'ira dura 5 round in più rispetto alla sua durata normale.

ISTRUZIONE [GENERALE]

In alcune terre la penna è considerata più potente della spada. In gioventù, il personaggio ha beneficiato di vari anni di istruzione scolastica formale.

Prerequisiti: Solo al 1° livello.

Beneficio: Tutte le abilità di Conoscenze vengono considerate abilità di classe per il personaggio. Il personaggio ottiene inoltre un bonus di +1 a tutte le prove di due abilità di Conoscenze a sua scelta.

LANCIARE SPONTANEO [GENERALE]

Il personaggio può scambiare un incantesimo preparato con un altro in un batter d'occhio.

Prerequisiti: 5° livello dell'incantatore.

Beneficio: Il personaggio può scambiare un incantesimo da lui preparato con un altro incantesimo sulla sua lista degli incantesimi (o, nel caso di un mago, nel suo libro di incantesimi) dello stesso livello.

Speciale: L'uso di questa capacità ha un costo di 2 punti azione.

MARCHIO DEL DRAGO

ABERRANTE [GENERALE]

Anche se il personaggio non è un membro riconosciuto di una delle famiglie portatrici del marchio, su di lui è comparso un marchio del drago.

Prerequisiti: Razza portatrice del marchio (umano, elfo, gnomo, halfling, mezzelfo, mezzorco o nano).

Beneficio: Questo talento conferisce al personaggio un'unica capacità magica del marchio del drago che non sia direttamente collegata ai casati portatori del marchio purosangue. Tutte le capacità magiche dei marchi aberranti possono essere usate una volta al giorno.

Quando un personaggio seleziona questo talento, deve scegliere una capacità magica del marchio del drago aberrante dalla lista seguente. Non può migliorare questo marchio in alcun modo e non può acquisire un secondo marchio. Un personaggio dotato di uno dei marchi del drago puri (primario, inferiore o superiore) non può selezionare questo talento e un personaggio dotato di questo talento non può selezionare in seguito uno dei talenti dei marchi del drago puri.

Un tiro salvezza contro una capacità magica di un marchio del drago aberrante ha una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il suo modificatore di Car. (Il livello dell'incantesimo di una capacità del marchio del drago aberrante è sempre pari al 1°).

Il livello dell'incantatore del personaggio per la capacità magica del marchio del drago aberrante è pari alla metà del suo livello del personaggio.

Poteri del marchio del drago aberrante: caduta morbida, charme su persone, disco fluttuante di Tenser, incuti paura, individuazione delle porte segrete, infliggi ferite leggere, luce, mani brucianti, passare senza tracce, produrre fiamma, saltare, scudo, tocco gelido.

I marchi del drago aberranti sono mutazioni che appaiono di tanto in tanto tra le razze portatrici del marchio (di solito su individui che non appartengono a un casato portatore del marchio) e che possono essere fatte risalire alle stirpi di alcune famiglie portatrici del marchio cor-

rotte, eliminate nella Guerra del Marchio. A prima vista, un marchio aberrante potrebbe essere scambiato per un marchio del drago vero e proprio, ma un esame più attento rivela facilmente le differenze.

MARCHIO DEL DRAGO

INFERIORE [GENERALE]

Il personaggio possiede un marchio del drago inferiore.

Prerequisiti: Membro di una razza e di un casato portatore del marchio appropriato, Marchio del Drago Primario, 9 gradi in due abilità qualsiasi.

Beneficio: Il personaggio acquisisce un marchio del drago inferiore e l'uso di una delle capacità magiche associate al marchio del drago inferiore del suo casato (vedi la sezione successiva di questo capitolo per ulteriori informazioni sui marchi del drago). Inoltre, il personaggio può utilizzare la sua capacità magica di marchio del drago primario per una volta al giorno in più.

Un tiro salvezza contro una delle sue capacità magiche del marchio del drago ha una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il suo modificatore di Car.

Il livello dell'incantatore delle capacità magiche di marchio del drago del personaggio sale a 6 + il suo livello nella classe di prestigio di erede del marchio del drago (se ne possiede).

Marchio dell'Individuazione



Primario



Inferiore

MARCHIO DEL DRAGO PRIMARIO [GENERALE]

Il personaggio possiede un marchio del drago primario.

Prerequisiti: Membro di una razza e di un casato portatore del marchio appropriato.

Beneficio: Il personaggio acquisisce un marchio del drago primario e l'uso di una delle capacità magiche associate al marchio del drago primario del suo casato (vedi la sezione successiva di questo capitolo per ulteriori informazioni sui marchi del drago).

Un tiro salvezza contro la sua capacità magica del marchio del drago ha una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Car del personaggio.

Il livello dell'incantatore della capacità magica di marchio del drago primario del personaggio è pari a 1 + il suo livello nella classe di prestigio di erede del marchio del drago (se ne possiede).



Superiore



Siberys

MARCHIO DEL DRAGO SUPERIORE [GENERALE]

Il personaggio possiede un marchio del drago superiore.

Prerequisiti: Membro di una razza e di un casato portatore del marchio appropriato, Marchio del Drago Primario, Marchio del Drago Inferiore, 12 gradi in due abilità qualsiasi.

Marchio dell'Interdizione



Primario

Beneficio: Il personaggio acquisisce un marchio del drago superiore e l'uso di una delle capacità magiche associate al marchio del drago superiore del suo casato (vedi la sezione successiva di questo capitolo per ulteriori informazioni sui marchi del drago). Inoltre, il personaggio può utilizzare le sue capacità magiche dei marchi del drago primari e inferiori per una volta al giorno in più.

Un tiro salvezza contro una delle sue capacità magiche del marchio del drago ha una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Car del personaggio.

Il livello dell'incantatore delle capacità magiche di marchio del drago del personaggio sale a 10 + il suo livello nella classe di prestigio di erede del marchio del drago (se ne possiede).



Inferiore

MELODIA INQUIETANTE [GENERALE]

Il personaggio può usare la sua musica per incutere paura.

Prerequisiti: Privilegio di classe di musica bardica, Intrattenere 9 gradi.

Beneficio: Quando il personaggio canta o usa qualche altra abilità di Intrattenere, può innervosire i nemici entro 9 metri da sé. Qualsiasi avversario entro il raggio

di effetto deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà del suo livello da bardo + il suo modificatore di Car), altrimenti rimarrà scosso per un numero di round pari ai gradi posseduti dal personaggio nell'abilità Intrattenere (CD 10 + metà del suo livello da bardo + il suo modificatore di Car), altrimenti rimarrà scosso per un numero di round pari ai suoi gradi nell'abilità Intrattenere. Questo è un effetto di paura e di influenza mentale.

Speciale: L'uso di questa capacità viene contato come uno degli usi giornalieri di musica bardica del personaggio.

MENTE FORTE [GENERALE]

Il personaggio è insolitamente resistente all'effetto dei poteri psionici e agli attacchi mentali.

Prerequisiti: Saggezza 11.

Beneficio: Il personaggio acquisisce un bonus di +3 ai tiri salvezza contro le capacità psioniche e gli attacchi mentali. Le capacità psioniche includono molte capacità magiche di mostri come aboleth, mind flayer e yuan-ti (e qualsiasi altra creatura i cui attacchi speciali vengono definiti come psionici). Gli attacchi mentali includono la capacità di *flagello mentale* di un mind flayer, nonché qualsiasi capacità soprannaturale che faccia uso di pura forza mentale per stordire o rendere inabile un avversario (a discrezione del DM).

Speciale: Il beneficio di questo talento non si applica agli incantesimi, alle capacità magiche o agli oggetti magici che riproducono le capacità psioniche. Questa è un'eccezione alla regola generica secondo la quale la magia e le arti psioniche sono equivalenti.

MORSO POSSENTE [MORFICO]

Il personaggio sa usare le sue zanne per mordere dove fa più male.

Prerequisiti: Morfico dotato del tratto zannelunghe, bonus di attacco base +6.

Beneficio: Gli attacchi con le zanne del personaggio ora hanno un moltiplicatore di critico x3.

Normale: Senza questo talento, gli attacchi con le zanne di questo personaggio hanno un moltiplicatore x2.

MULTIATTACCO MORFICO [MORFICO]

Il personaggio è abile nell'usare i suoi attacchi naturali congiuntamente a un'altra arma.

Prerequisiti: Morfico dotato del tratto zannelunghe o artigliaffilati, bonus di attacco base +6.

Beneficio: L'attacco secondario del personaggio con un'arma naturale subisce solo una penalità di -2.

Normale: Senza questo talento, l'attacco secondario del personaggio con un'arma naturale subisce una penalità di -5.

MUSICA DELLA COSTRUZIONE [GENERALE]

Rifacendosi agli echi della musica della creazione primordiale, la musica del personaggio potenzia tutti i procedimenti di creazione.

Prerequisiti: Privilegio di classe di musica bardica, Intrattenere 9 gradi.

Beneficio: Se il personaggio canta o suona durante il lancio di un incantesimo di evocazione (creazione), la durata dell'incantesimo viene raddoppiata (come se l'incantesimo fosse sotto l'effetto del talento Incantesimi Estesi, ma senza incrementare il livello effettivo dell'incantesimo). Gli incantesimi di durata istantanea non vengono influenzati. Se il personaggio fa uso della musica mentre utilizza una qualsiasi abilità di Artigianato, ottiene un bonus sacro di +4 alla sua prova di Artigianato.

Speciale: L'uso di questa capacità viene conteggiato come uno degli usi giornalieri di musica bardica del personaggio.

MUSICA DELLA CRESCITA [GENERALE]

La musica del personaggio può potenziare il potere degli animali e delle creature vegetali.

Prerequisiti: Privilegio di classe di musica bardica, Intrattenere 12 gradi.

Beneficio: Cantando o suonando, il personaggio può

conferire un bonus di potenziamento +4 ai punteggi di Forza e Costituzione di qualsiasi creatura appartenente al tipo animale o vegetale che si trovi entro 9 metri da lui. Questo bonus continua solo fintanto che il personaggio continua a cantare o a suonare.

Speciale: L'uso di questa capacità viene conteggiato come uno degli usi giornalieri di musica bardica del personaggio.

MUSICA EXTRA [GENERALE]

Il personaggio può utilizzare la sua capacità di musica bardica più spesso rispetto al normale.

Prerequisiti: Privilegio di classe di musica bardica.

Beneficio: Il personaggio può utilizzare musica bardica per quattro volte in più al giorno.

Normale: Un bardo senza il talento Musica Extra può utilizzare la sua musica bardica per un numero di volte pari al suo livello da bardo.

Speciale: Un personaggio può selezionare questo talento più volte.

PADRONEGGIARE BACCHETTE

[CREAZIONE OGGETTO]

Le bacchette sono molto più potenti se vengono impugnate dal personaggio.

Prerequisiti: Creare Bacchette, 9° livello dell'incantatore.

Beneficio: Quando il personaggio utilizza una bacchetta, la CD dei tiri salvezza contro gli effetti della bacchetta viene incrementata di 2 e il livello effettivo dell'incantatore della bacchetta viene aumentato di 2.

PASSOLUNGO SCELTO [MORFICO]

Il tratto morfico del personaggio viene potenziato.

Prerequisiti: Morfico dotato del tratto passolungo.

Beneficio: Durante il mutamento, la velocità base sul terreno del personaggio migliora di 3 metri. Questo incremento è cumulativo a quello del tratto passolungo, quindi l'incremento totale è di 6 metri.

PELLEBESTIALE SCELTO [MORFICO]

Il tratto morfico del personaggio viene migliorato.

Prerequisiti: Morfico dotato del tratto pellebestiale.

Beneficio: Durante il mutamento, il bonus di armatura naturale del personaggio sale a +4.

Normale: Senza questo talento, un morfico pellebestiale possiede un bonus di armatura naturale +2 quando è in mutamento.

PLACARE LA BESTIA [GENERALE]

Rifacendosi agli echi della musica della creazione primordiale, la musica del personaggio ha il potere di calmare gli animali.

Prerequisiti: Privilegio di classe di musica bardica, Intrattenere 6 gradi.

Beneficio: Il personaggio acquisisce una capacità simile alla capacità di empatia selvatica di un druido o di un ranger. La sua musica può migliorare l'atteggiamento di un animale. Il personaggio può effettuare una prova di Intrattenere al posto di una prova di Diplomazia e utilizzare il risultato per determinare il nuovo atteggiamento dell'animale. Un tipico animale domestico ha un atteggiamento di partenza di indifferente, mentre gli animali selvatici sono di solito maldisposti.

Per utilizzare questa capacità, il personaggio deve trovarsi entro 9 metri dall'animale. La prova richiede 1 minuto,

ma per riuscire a influenzare l'animale potrebbe essere necessario un arco di tempo superiore.

Il personaggio può anche utilizzare questa capacità per influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2, ma subisce una penalità di -4 alla prova.

Speciale: L'uso di questa capacità viene conteggiato come uno degli usi giornalieri di musica bardica del personaggio.

PRESELTO DEL CASATO [GENERALE]

Il personaggio è un membro dei casati mercantili portatori del marchio ed esercita una certa influenza all'interno di quel casato.

Prerequisiti: Membro di una razza e di un casato mercantile portatore del marchio appropriato.

Beneficio: La famiglia del personaggio è influente e potente e il personaggio è dotato della capacità di riscuotere favori da altri membri della famiglia e dalla loro vasta rete di contatti. Superando una prova di favore (vedi sotto), il personaggio può rivolgersi a uno dei suoi contatti per ottenere delle informazioni importanti senza dover impiegare il tempo e gli sforzi richiesti da una prova di Raccogliere Informazioni. I favori possono anche essere utilizzati per ottenere la concessione di utilizzare equipaggiamento o documenti importanti da personaggi influenti.

Per riscuotere un favore, il personaggio effettua una prova di favore. Tirare un d20 e aggiungere un bonus dipendente dal livello del personaggio; +1 al 1°-2° livello, +2 al 3°-6° livello, +3 al 7°-11° livello, +4 al 12°-15° livello e +5 dal 16° livello in poi. Il DM stabilisce la CD in base all'entità del favore richiesto; tale CD può variare da 10 per un favore semplice fino a 15 per un favore estremamente pericoloso, costoso o illegale. Il personaggio non può prendere 10 o 20 a questa prova e non può provare una seconda volta per tentare di otte-

Marchio dell'Ombra



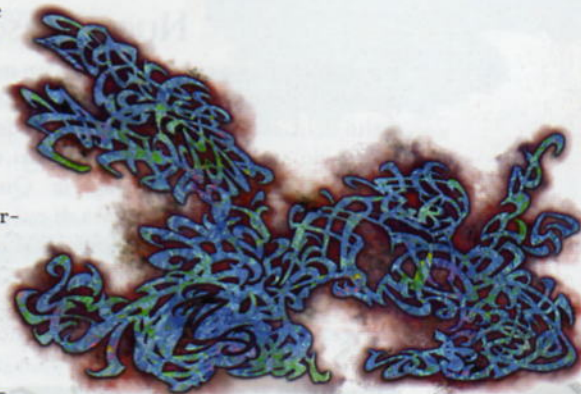
Primario



Inferiore



Superiore



Siberys

nera lo stesso favore (o uno molto simile). I favori dovrebbero servire a portare avanti la trama dell'avventura. Se un favore conduce ad aggirare ed evitare l'avventura stessa, tale favore non deve essere mai concesso, indipendentemente dal risultato della prova.

Il personaggio può tentare di riscuotere un favore un numero di volte alla settimana pari alla metà del suo livello del personaggio, arrotondato per difetto (fino a un minimo di uno). Non può chiedere più di un favore allo stesso contatto nell'arco di una settimana. Ad esempio, un personaggio di 7° livello può provare a chiedere un massimo di tre favori alla settimana, ma ogni tentativo deve essere effettuato presso un contatto diverso tra quelli associati al suo casato mercantile.

Il DM deve seguire con estrema attenzione l'uso dei favori per assicurarsi che il personaggio non ne abusi. Il successo o il fallimento di una missione non devono dipendere dall'uso di un favore, e la richiesta di un favore non deve sostituirsi a una buona interpretazione o all'uso di altre abilità. Il DM può vietare qualsiasi tipo di favore che consideri inappropriato allo svolgimento della campagna.

PUNIZIONE ARGENTEA [GENERALE]

Il personaggio detiene il potere della Fiamma Argentea per punire il male.

Prerequisiti: Seguace della Fiamma Argentea, capacità di punire il male.

Beneficio: Quando il personaggio utilizza la sua capacità di punire il male, infligge 1d6 danni sacri extra sull'avversario punito. Il fuoco è di colore argentato, ma non brucia.

RESPINGERE ABERRAZIONI

[GENERALE]

L'addestramento da Custode dei Portali del personaggio gli consente di tenere le aberrazioni alla larga.

Prerequisiti: Druido di 3° livello, Iniziato dei Custodi dei Portali.

Beneficio: Il personaggio può respingere le creature appartenenti al tipo delle aberrazioni. Deve effettuare una prova di Carisma e consultare la Tabella 8-9: "Scacciare non morti", pagina 159 del *Manuale del Giocatore*, usando il suo livello di druido per determinare l'aberrazione più potente che può influenzare. Questa capacità funziona solo contro le aberrazioni entro 18 metri dal personaggio. Quindi il personaggio tira 2d6 e vi somma il suo livello da druido + il suo modificatore di Car per determinare i suoi danni allo scacciare.

Un'aberrazione influenzata viene tenuta a distanza, non le è consentito muoversi verso il personaggio fintanto che

quest'ultimo mantiene la concentrazione. A parte questo, le azioni dell'aberrazione non subiscono altre limitazioni: può combattere contro altre creature, usare le sue capacità magiche o soprannaturali e attaccare il personaggio con armi a distanza. Se il personaggio si sposta verso l'aberrazione, non accade nulla. (La creatura non è costretta ad allontanarsi). La creatura è in grado di effettuare attacchi in mischia contro il personaggio, se il personaggio si sposta entro la sua portata. Se un'aberrazione respinta si allontana dal personaggio e poi cerca di riavvicinarsi, non può comunque avvicinarsi al personaggio più di dove si trovava prima.

Il personaggio può utilizzare questa capacità un numero di volte al giorno pari a 3 + il suo modificatore di Car. Il talento Scacciare Extra conferisce al personaggio usi aggiuntivi di questa capacità.

RICERCARE [GENERALE]

Il personaggio può utilizzare le sue abilità di Conoscenze per estrapolare informazioni da libri, pergamene e altri documenti contenenti fatti e illustrazioni.

Beneficio: Questo talento amplia i modi in cui è possibile utilizzare le sue abilità di Conoscenze. Consente a un personaggio di effettuare una prova di Conoscenze per orientarsi in una biblioteca, in un sistema di archiviazione di un ufficio, nei rapporti di un cronachista o negli archivi dei documenti di una chiesa al fine di recuperare informazioni particolari. Il personaggio deve essere in grado di leggere il linguaggio in cui sono scritti i testi al fine di poter effettuare la ricerca.

Ricerca un argomento: Avendo tempo a sufficienza (di solito 1d4 ore, anche se il DM può aumentare il tempo richiesto in base alla vastità del materiale che il personaggio sta esaminando) e superando una prova di abilità con CD 10, il personaggio acquisisce una comprensione generica dell'argomento ricercato. Questo, presumendo che l'informazione desiderata dal personaggio sia veramente contenuta nel corpo di materiale che il personaggio sta esaminando. Più alto è il risultato della prova, più dettagliata e qualificata sarà l'informazione scoperta (entro i limiti consentiti dal materiale esaminato).

Quando il personaggio desidera scoprire informazioni specifiche su un determinato argomento, deve prima raggiungere una biblioteca contenente volumi relativi a tale argomento. La qualità della biblioteca o della raccolta può conferire un bonus di circostanza alle sue prove di Conoscenze quando la ricerca viene effettuata.

Le biblioteche generiche (come quelle presenti nei palazzi di alcuni casati, nelle piccole chiese o nei paesi) contengono informazioni di base su una vasta gamma di argomenti e conferiscono un bonus di circostanza +1.

NUOVI PERSONAGGI E CASATI DEI MARCHI DEL DRAGO

È possibile che un personaggio sia un membro di un casato portatore del marchio senza essere dotato del talento Prescelto del Casato o di uno dei talenti dei marchi del drago (primario, inferiore o superiore); anzi, esistono molti PNG che rientrano in questa categoria. Questi talenti simboleggiano il potere e l'influenza di cui gode il personaggio all'interno del casato o il potenziale per manifestare un marchio del drago vero e proprio.

Il DM potrebbe chiedere a un giocatore di dichiarare la propria affiliazione a un casato al momento della

creazione del suo personaggio, anche se questi non sceglie nessun talento del marchio del drago o il talento Prescelto del Casato al 1° livello. Il personaggio potrebbe incamminarsi verso una sorte diversa in seguito, guadagnando una posizione migliore all'interno del casato e ottenendo la capacità di riscuotere un favore. D'altra parte, è anche possibile che un personaggio scopra di essere collegato a un casato in un momento successivo della sua vita... forse proprio attraverso l'improvvisa manifestazione di un marchio del drago latente.

Una biblioteca dedicata a un argomento specifico (solitamente di proprietà di una chiesa o di un'organizzazione dedita a una branca specifica di conoscenza) conferisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Conoscenze relative a quell'argomento.

Una raccolta omnicomprendiva è più difficile da trovare, ma fornisce un bonus di circostanza +4. Tali raccolte sono di solito ospitate all'interno di grandi chiese, o delle grandi città, oppure presso alcune organizzazioni e istituzioni speciali, come ad esempio l'Università di Morgrave, o nei più grandi uffici dei cronachisti.

Le collezioni supreme sono ancora più rare, e accedervi è ancora più difficoltoso, ma conferiscono un bonus di circostanza +6. Le collezioni supreme sono presenti presso alcune enclave dei casati portatori del marchio, presso una o due biblioteche reali e alla biblioteca di Korranberg.

Esaminare registri: Esaminare libri e registri per ottenere una stima generica di ciò che contengono richiede tempo, abilità e un po' di fortuna. Trovare un fascicolo di libri mastri nel laboratorio di un alchimista? Scoprire dei registri nel nascondiglio di un signore del crimine? Individuare i documenti relativi alle tasse raccolte in città? Per orientarsi genericamente tra le informazioni contenute in questi esempi e capire se è possibile ricavarne delle informazioni utili, il personaggio deve effettuare una prova di ricercare utilizzando l'abilità di Conoscenze più adatta. La CD dipende dalla complessità del codice o del sistema di archiviazione utilizzato.

| Complessità del codice | CD di Conoscenze | Tempo richiesto |
|------------------------|------------------|-----------------|
| Basilare | 10 | 1d4 ore |
| Semplice | 15 | 1d4+1 ore |
| Moderata | 20 | 1d4+2 ore |
| Complessa | 30 | 1d4+4 ore |

Con una prova superata, più alto è il risultato ottenuto, migliore e più completa è l'informazione recuperata. Se il personaggio è alla ricerca di un fatto, una data, una mappa o un altro tipo di informazione specifico e particolare, il DM può aumentare la CD di un ammontare che può andare da un minimo di +5 a un massimo di +15.

Il personaggio può ritentare una prova di Conoscenze per condurre le sue ricerche, ma se il materiale esaminato non contiene l'informazione cercata, non la troverà comunque. Il personaggio può prendere 10 o 20 quando effettua una prova di Conoscenze per ricercare un argomento o esaminare dei registri. Questo utilizzo dell'abilità Conoscenze richiede un minimo di 1d4 ore.

RICONOSCERE IMPOSTORI

[GENERALE]

Il personaggio è estremamente abile nello smascherare gli impostori.

Prerequisiti: Osservare 3 gradi, Percepire Intenzioni 3 gradi.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 alle prove di Osservare contrapposte alle prove di Camuffare, nonché alle prove di Percepire Intenzioni contrapposte alle prove di Raggiare.

RIDUZIONE DEL DANNO MIGLIORATA

[FORGIATO]

Il personaggio acquisisce riduzione del danno o migliora quella che già possiede.

Prerequisiti: Forgiato.

Beneficio: Il personaggio acquisisce riduzione del danno 1/adamantio o migliora la riduzione del danno che già possiede di 1.

Speciale: Se il personaggio possiede il talento Corpo di Adamantio, può acquisire questo talento più volte.

Marchio dell'Ospitalità



Primario

SCALAPARETI SCELTO

[MORFICO]

Il tratto morfico del personaggio viene migliorato.

Prerequisiti: Morfico dotato del tratto scalapareti.

Beneficio: Durante il mutamento, la velocità di scalare del personaggio aumenta di 3 metri. Questo miglioramento è cumulativo a quello del tratto di scalapareti, per un incremento totale di 9 metri.



Inferiore

SEGUIRE TRACCE IN CITTÀ

[GENERALE]

Il personaggio è in grado di localizzare persone scomparse o individui ricercati all'interno delle comunità.

Beneficio: Per trovare la pista di un individuo o per seguirla per 1 ora è necessaria una prova di Raccogliere Informazioni. Il personaggio deve effettuare un'altra prova di Raccogliere Informazioni per ogni ora successiva, nonché ogni volta che la pista si fa difficile da seguire, come ad esempio quando si sposta in un'area diversa della città.

La CD della prova e il numero delle prove richieste per rintracciare la preda dipende dalla dimensione della comunità e da varie condizioni.



Superiore



Siberys

Raccogliere Informazioni

| Dimensioni della comunità* | CD | Prova richiesta |
|---|----|-----------------|
| Piccolo insediamento, borgo o villaggio | 5 | 1d3 |
| Piccolo paese o grande paese | 10 | 1d4+1 |
| Piccola città o grande città | 15 | 2d4 |
| Metropoli | 20 | 2d4+2 |

*Vedi pagina 137 della Guida del Dungeon Master.

| Condizioni | Modificatore alla CD |
|--|----------------------|
| Ogni tre creature presenti nel gruppo cercato | -1 |
| Ogni 24 ore trascorse da quando il gruppo è scomparso/ricercato | +1 |
| Il gruppo cercato "si tiene nascosto" | +5 |
| Il gruppo cercato appartiene alla demografia razziale principale della comunità* | -2 |
| Il gruppo cercato non appartiene alla demografia razziale principale della comunità* | +2 |

*Vedi pagina 139 della *Guida del Dungeon Master*.

Se il personaggio non supera una prova di Raccogliere Informazioni, può tentare di nuovo dopo 1 ora di ricerche. Il DM dovrebbe tirare in segreto il numero di prove richieste, in modo che il giocatore non possa sapere con esattezza quanto tempo richiederà la ricerca.

Normale: Un personaggio privo di questo talento può utilizzare Raccogliere Informazioni per scoprire informazioni su un individuo specifico, ma ogni prova può essere effettuata solo dopo 1d4+1 ore e non consente di seguire la pista in modo preciso.

Speciale: Un personaggio dotato di 5 gradi in Conoscenze (locali) acquisisce un bonus di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni quando utilizza questo talento.

Il personaggio può dimezzare i tempi richiesti per ogni prova di Raccogliere Informazioni (scendendo a 30 minuti per prova invece di 1 ora), ma subisce una penalità di -5 alla prova.

SINTONIA CON UN'ARMA MAGICA [CREAZIONE OGGETTO]

Grazie allo studio delle armi magiche, il personaggio è in grado di sfruttare anche il più piccolo vantaggio dalle sue qualità incantate.

Prerequisiti: Creare Armi e Armature Magiche, 5° livello dell'incantatore

Beneficio: Quando il personaggio impugna un'arma magica, ottiene un bonus cognitivo di +1 al tiro per colpire e ai tiri per i danni.

Speciale: Il personaggio deve trascorrere 24 ore con l'arma appena acquisita prima di applicare i benefici che ottiene impugnandola.

SPIRITO EROICO [GENERALE]

Il personaggio gode del favore della fortuna in misura superiore rispetto a quello dei normali eroi.

Beneficio: L'ammontare massimo di punti azione per livello del personaggio viene aumentato di 3. Quindi il personaggio ora acquisisce un numero di punti azione pari a 8 + metà del suo livello del personaggio a ogni nuovo livello acquisito. Questo numero sta a indicare anche il numero totale di punti azione che il personaggio può avere a ogni livello.

Normale: Senza questo talento, i personaggi giocanti ottengono e possono utilizzare un numero massimo di punti azione pari a 5 + metà del loro livello del personaggio a ogni nuovo livello ottenuto.

Speciale: I PNG solitamente non dispongono di punti azione. Acquistando questo talento, un PG ottiene e può utilizzare 3 punti azione a ogni livello.

SQUARTARE POSSENTE [MORFICO]

Il personaggio sa usare i suoi artigli per mordere dove fa più male.

Prerequisiti: Morfico dotato del tratto artigli affilati, bonus di attacco base +4.

Beneficio: Se il personaggio mette a segno entrambi gli attacchi con gli artigli in un round, infligge un danno extra pari a 1d4 + metà del suo modificatore di For, più 1 danno aggiuntivo per ogni quattro livelli del personaggio posseduti.

TALLONARE [GENERALE]

Il personaggio è dotato della capacità di procedere sulla scia di un avversario.

Prerequisiti: Riflessi in Combattimento.

Beneficio: In combattimento, quando un avversario in un quadretto adiacente effettua un singolo passo di 1,5 metri in un quadretto non minacciato dal personaggio, il personaggio può usare 1 punto azione per entrare nel quadretto che l'avversario ha appena lasciato. Il movimento avviene solo dopo il passo di 1,5 metri ma prima di qualsiasi altra azione, e non provoca attacchi di opportunità.

TOTEM BESTIALE [GENERALE]

Seguendo le usanze druidiche della sua gente, il personaggio ha scelto un tipo di bestia magica come suo totem: funge per lui da patrono, protettore e fonte di forza.

Prerequisiti: Privilegio di classe di empatia selvatica.

Beneficio: Il personaggio sceglie una delle bestie magiche elencate nella tabella sottostante. Ottiene un bonus di circostanza +4 ai tiri salvezza contro la forma di attacco specificata, grazie alla protezione concessa dal suo legame con il totem di quella bestia magica.

| Bestia magica | Forma di attacco |
|-------------------|-------------------------|
| Assimilatore | acido |
| Belva distortente | incantesimi a bersaglio |
| Chimera | armi a soffio |
| Gorgone | pietrificazione |
| Krenshar | paura |
| Lupo invernale | freddo |
| Unicorno | veleno |
| Yrhak | sonoro |

TOTEM DEL DRAGO [GENERALE]

In quanto orgoglioso guerriero delle tribù barbariche dell'Argonnessen e del Seren, il personaggio ha scelto per sé uno dei tipi di drago puro come totem: quel drago funge per lui da patrono, da protettore e da fonte di forza.

Prerequisiti: Bonus di attacco base +1, regione di origine Argonnessen o Seren.

Beneficio: Il personaggio sceglie un tipo di drago puro come totem. Così facendo, acquisisce resistenza 5 al tipo di energia associato a quel drago.

| Drago | Energia | Drago | Energia |
|---------|-------------|--------|---------|
| Argento | Freddo | Oro | Fuoco |
| Bianco | Freddo | Ottone | Fuoco |
| Blu | Elettricità | Rame | Acido |
| Bronzo | Elettricità | Rosso | Fuoco |
| Nero | Acido | Verde | Acido |

TRATTO MORFICO EXTRA [MORFICO]

Il personaggio manifesta un secondo tratto morfico durante il mutamento.

Prerequisiti: Morfico, due altri talenti morfici.

Beneficio: Il personaggio seleziona un secondo tratto morfico tra quelli elencati nella descrizione razziale del morfico (vedi pagina 21). Egli manifesta tutti i benefici del secondo tratto, fatta eccezione per il bonus temporaneo a un punteggio di caratteristica.

VINCOLARE ELEMENTALI

[CREAZIONE OGGETTO]

Il personaggio è in grado di creare oggetti magici che utilizzano elementali vincolati per ottenere vari effetti speciali, come ad esempio armi, armature, navi volanti e galeoni elementali.

Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, 9° livello dell'incantatore.

Beneficio: La creazione di un oggetto attraverso un elementale vincolato è simile alla creazione di un oggetto meraviglioso, con la differenza che il richiamo e il vincolo di un elementale è una parte integrale della creazione dell'oggetto. Tutti gli oggetti che fanno uso di elementali vincolati hanno un incantesimo *legame planare* come prerequisito, ma limitarsi a lanciare questo incantesimo come parte della creazione dell'oggetto non è sufficiente. Il personaggio deve lanciare l'incantesimo normalmente, utilizzando l'oggetto destinato a racchiudere l'elementale e un frammento del drago Khyber come ricettacolo. L'elementale ha diritto al suo normale tiro salvezza per resistere. Quando l'elementale viene rinchiuso nel ricettacolo, il personaggio deve costringerlo ad accettare il vincolo effettuando una prova contrapposta di Carisma, come specificato nella descrizione dell'incantesimo *legame planare inferiore*.

Se il personaggio è un artefice, questo talento gli consente di lanciare un incantesimo *legame planare* emulandolo con successo grazie a una prova di Utilizzare Oggetti Magici (CD 20 + livello dell'incantatore), ma solo quando tenta di creare un oggetto con un elementale vincolato. In questo caso, il suo livello effettivo dell'incantatore è pari al risultato della sua prova di Utilizzare Oggetti Magici -20 ai fini di determinare l'esito del tentativo di fuga dell'elementale.

Vedi pagine 265-267 per alcuni esempi di oggetti e vascelli ad elementali vincolati.

MARCHI DEL DRAGO

La magia è la linfa vitale di Eberron, abbraccia il mondo come l'Anello di Siberys e permea la terra fino alle ossa di Khyber. Forse la più evidente manifestazione della natura onnipresente della magia è la comparsa dei marchi del drago tra sette delle razze comuni del Khorvaire. I marchi del drago sono elaborati disegni tracciati sulla pelle di un soggetto, più complessi e colorati rispetto a una semplice voglia, e più ricercati di qualsiasi tatuaggio, che conferiscono ai loro portatori alcune capacità magiche innate. Esistono dodici famiglie di marchi del drago, ognuna associata a un determinato numero di manifestazioni strettamente correlate. Un tredicesimo marchio, il Marchio della Morte, è scomparso dalla storia e nessuna creatura vivente su Eberron lo porta più.

Per possedere un marchio del drago, un personaggio deve acquisire il talento Marchio del Drago Primario. Può in seguito incrementare il potere del marchio del drago acquisendo i talenti Marchio del Drago Inferiore e Marchio del Drago Superiore e accumulando livelli nella classe di prestigio di erede del marchio del drago. Inoltre, il talento Marchio del Drago Aberrante e la classe di prestigio dell'erede di Siberys conferiscono capacità alternative simili ai marchi del drago.

Quando il marchio del drago di un personaggio viene usato, diventa tiepido al tocco. Diventa caldo come la febbre quando viene usato per una giornata, e deve essere lasciato raffreddare prima di poter essere usato di nuovo.

La descrizione dei marchi del drago segue la disposizione e il formato descritto di seguito.

NOME DEL MARCHIO DEL DRAGO

La descrizione di ogni marchio inizia con un riassunto generale dei poteri e dell'influenza del marchio del drago in questione.

Casato: Ogni marchio del drago compare tra i membri di una delle grandi famiglie (o, nel caso del Marchio dell'Ombra, di due famiglie). È tutt'altro che vero che ogni membro di una famiglia portatrice del marchio debba possedere un marchio

del drago, mentre è assai raro che un individuo che non sia un membro riconosciuto di una di queste famiglie sviluppi un marchio del drago (e tali casi sono spesso il frutto di qualche scappatella da parte di uno degli eredi minori della famiglia). Ogni casato si specializza in un tipo di commercio o di servizio, del quale controlla le gilde e ne regola gli scambi, mentre il marchio conferisce ai suoi membri dei vantaggi in termini di competizione relativamente a quel settore. Ogni famiglia è composta da un misto di membri con e senza marchio, dal momento che i marchi del drago si manifestano in modo casuale anche tra coloro che sono dotati della capacità di possederli. Le gilde fanno uso di personale sia dotato che privo di marchio, e annoverano al loro interno sia membri della famiglia che agenti esterni ingaggiati. Gli individui portatori del marchio svolgono le loro funzioni magiche specializzate al servizio del casato, mentre coloro che sono privi di marchio si occupano degli aspetti più comuni del mestiere. Ad esempio, sia i membri dotati di marchio che privi di marchio della Gilda dei Timonieri del Vento, controllata dal Casato Lyrandar, lavorano a bordo delle navi; i membri dotati del marchio generano il vento necessario per sospingere le navi, mentre la massa priva di marchio ricopre i ruoli tradizionali dell'equipaggio di un vascello.

Il Capitolo 8: "Organizzazioni" descrive i casati portatori del marchio in maggior dettaglio.

Marchi: Ogni marchio del drago si manifesta in tre aspetti progressivi, gradualmente più potenti e conferisce una singola capacità magica a coloro che lo portano.

Se per un marchio specifico viene menzionata più di una capacità magica specifica, un personaggio deve sceglierne una, che diventerà il suo potere permanente da allora in avanti. (Chiunque porti un marchio del drago primario acquisisce anche un bonus a un certo tipo di prova di abilità; questo beneficio va aggiunto alla capacità magica del marchio del drago). Un personaggio portatore del marchio può utilizzare la capacità magica del suo marchio del drago un determinato numero di volte al giorno. Un personaggio utilizza tale capacità come uno stragone del livello dell'incantatore indicato al-

Marchio del Passaggio



Primario



Inferiore



Superiore



Siberys

Marchio della Scoperta



Primario

le descrizioni dei talenti dei marchi del drago descritti in precedenza in questo capitolo. Ogni aspetto più potente di un marchio del drago è cumulativo ai suoi aspetti meno potenti, quindi un marchio inferiore conserva i poteri di un marchio primario e un marchio superiore conserva i poteri cumulativi del marchio primario e di quello inferiore.

MARCHIO DELL'ADDESTRAMENTO



Inferiore

Il Marchio dell'Addestramento conferisce poteri relativi alla crescita e al controllo degli animali.

Casato: Gli umani del Casato Vadalis sono i portatori del Marchio dell'Addestramento. La loro Gilda degli Addestratori controlla le attività di allevamento e di vendita di bestiame in tutto il Khorvaire. Anche se gli elfi di Valenar si stanno guadagnando un'ottima reputazione come allevatori dei migliori cavalli del Khorvaire, le loro cavalcature sono molto rare e costose, mentre il Casato Vadalis fornisce cavalcature forti e fedeli a prezzi abbordabili.



Superiore

I membri senza marchio del Casato Vadalis sono addestratori, allevatori e venditori di animali, stallieri, carovanieri e mandriani.

Marchi: Gli aspetti del Marchio dell'Addestramento conferiscono i seguenti benefici.

Marchio Primario dell'Addestramento: *calmare animali* 1 volta al giorno, *charme su animali* 1 volta al giorno o *parlare con gli animali* 1 volta

al giorno; bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali.

Marchio Inferiore dell'Addestramento: *dominare animali* 1 volta al giorno o *zanna magica superiore* 1 volta al giorno.

Marchio Superiore dell'Addestramento: *crescita animale* 1 volta al giorno o *evoca alleato naturale V* 1 volta al giorno.

MARCHIO DELLA COSTRUZIONE

Il Marchio della Costruzione conferisce poteri utili per riparare o fabbricare beni materiali.

Casato: Gli umani del Casato Cannith sono i portatori

del Marchio della Costruzione. I membri della loro Gilda dei Riparatori viaggiano spesso in lungo e in largo quanto gli inventori più tradizionali, fermandosi nei villaggi per riparare gli oggetti della gente di volta in volta. Il Casato Cannith gestisce anche la Gilda dei Fabbricanti, i cui membri includono coloro che sono dotati di marchi superiori o inferiori e che sono in grado anche di fabbricare nuovi oggetti oltre che di riparare quelli vecchi.

I membri senza marchio del Casato della Costruzione sono artigiani provetti o, più raramente, semplici riparatori.

Marchi: Gli aspetti del Marchio della Costruzione conferiscono i seguenti benefici.

Marchio Primario della Costruzione: *ripara danni leggeri** 1 volta al giorno, *riparare* 2 volte al giorno o *rendere integro* 1 volta al giorno; bonus di +2 alle prove di Artigianato.

Marchio Inferiore della Costruzione: *creazione minore* 1 volta al giorno o *ripara danni gravi** 1 volta al giorno.

Marchio Superiore della Costruzione: *creazione maggiore* 1 volta al giorno o *fabbricare* 1 volta al giorno 1 volta al giorno.

*Nuovo incantesimo; vedi Capitolo 5: "Magia".

MARCHIO DELLA GUARIGIONE

Il Marchio della Guarigione conferisce poteri magici curativi.

Casato: Gli halfling del Casato Jorasco sono i portatori del Marchio della Guarigione e i gestori della Gilda dei Guaritori, che controlla sia i metodi di guarigione comuni che quelli magici. Nel Khorvaire, una persona inferma o ferita trova assai più facilmente assistenza presso la Gilda dei Guaritori che non presso i templi; anzi, la maggior parte dei templi non prevede un servizio di guarigione a pagamento (sebbene siano comunque in grado di guarire i loro fedeli e i loro campioni nel caso fosse necessario).

I membri senza marchio del Casato Jorasco hanno seguito un intenso addestramento nelle arti della guarigione, nonché in settori come l'alchimia e l'erboristeria.

Marchi: Gli aspetti del Marchio della Guarigione conferiscono i seguenti benefici.

Marchio Primario della Guarigione: *cura ferite leggere* 1 volta al giorno o *ristorare inferiore* 1 volta al giorno; bonus di +2 alle prove di Guarire.

MARCHI DEL DRAGO

| Marchio | Casato | Razza | Influenza |
|----------------|-----------|------------------|---|
| Addestramento | Vadalis | Umani | Gilda degli Addestratori |
| Costruzione | Cannith | Umani | Gilda dei Fabbricanti, Gilda dei Riparatori |
| Guarigione | Jorasco | Halfling | Gilda dei Guaritori |
| Individuazione | Medani | Mezzelfi | Gilda degli Avvertimenti |
| Interdizione | Kundarak | Nani | Gilda dei Banchieri, Gilda dell'Interdizione |
| Ombra | Phiarlan | Elfi | Gilda degli Intrattenitori e degli Artigiani |
| | Thuranni | Elfi | Rete dell'Ombra |
| Ospitalità | Ghallanda | Halfling | Gilda dei Locandieri |
| Passaggio | Orien | Umani | Gilda dei Corrieri, Gilda dei Trasportatori |
| Scoperta | Tharashk | Mezzorchi, umani | Gilda degli Scopritori |
| Scrittura | Sivis | Gnomi | Gilda dei Notai, Gilda dei Portavoce |
| Sentinella | Deneith | Umani | Gilda dei Difensori, Gilda delle Lame Mercenarie |
| Tempesta | Lyrandar | Mezzelfi | Gilda dei Timonieri del Vento, Gilda degli Invocatori della Pioggia |

Marchio Inferiore della Guarigione: *cura ferite gravi* 1 volta al giorno, *neutralizza veleno* 1 volta al giorno, *rimuovi malattia* 1 volta al giorno o *ristorare* 1 volta al giorno.

Marchio Superiore della Guarigione: *guarigione* 1 volta al giorno.

MARCHIO DELL'INDIVIDUAZIONE

Il Marchio dell'Individuazione conferisce delle capacità che consentono al suo possessore di individuare la presenza di eventuali minacce, dal cibo avvelenato allo scrutamento.

Casato: I mezzelfi del Casato Medani sono i portatori del Marchio dell'Individuazione. Il Casato Medani è uno dei casati più giovani tra i casati portatori del marchio e si è consolidato come casato mercantile al termine della Guerra del Marchio, conclusasi millecinquecento anni fa. Nonostante il fatto che si sia consolidato come casato mercantile per oltre millecinquecento anni, alcuni dei casati più vecchi considerano ancora i membri del Casato Medani dei novizi. Il Casato Medani, tuttavia, non si preoccupa delle opinioni dei suoi pari e gestisce la Gilda degli Avvertimenti, che offre servizi relativi alla protezione personale. Il Casato Medani è originario del Breland e continua a curare i suoi affari soprattutto nella regione centrale del Khorvaire.

I membri senza marchio del Casato Medani offrono i loro servizi come esploratori, sentinelle e altri mestieri analoghi.

Marchi: Gli aspetti del Marchio dell'Individuazione conferiscono i seguenti benefici.

Marchio Primario dell'Individuazione: *individuazione del magico* 2 volte al giorno o *individuazione del veleno* 2 volte al giorno; bonus di +2 alle prove di Osservare.

Marchio Inferiore dell'Individuazione: *individuazione dello scrutamento* 1 volta al giorno o *vedere invisibilità* 1 volta al giorno.

Marchio Superiore dell'Individuazione: *visione del vero* 1 volta al giorno.

MARCHIO DELL'INTERDIZIONE

Il Marchio dell'Interdizione protegge i luoghi dagli intrusi indesiderati e gli oggetti dai furti.

Casato: I nani del Casato Kunderak sono i portatori del Marchio dell'Interdizione, che si specializza nel garantire la sicurezza negli affari e negli scambi di merce preziosa. Il Casato Kunderak è originario delle Rocche di Mror ma ormai i suoi affari raggiungono ogni città e paese del Khorvaire.

I membri senza marchio del Casato Kunderak lavorano come consulenti della sicurezza, spesso specializzati nella costruzione delle trappole o nella gestione della banca del Casato Kunderak.

Marchi: Gli aspetti del Marchio dell'Interdizione conferiscono i seguenti benefici.

Marchio Primario dell'Interdizione: *allarme* 1 volta al giorno, *fuorviare* 1 volta al giorno, *serratura arcana* 1 volta al giorno o *trappola di fuoco* 1 volta al giorno; bonus di +2 alle prove di Cercare.

Marchio Inferiore dell'Interdizione: *anti-individuazione* 1 volta al giorno, *glifo di interdizione* 1 volta al giorno o *rune esplosive* 1 volta al giorno.

Marchio Superiore dell'Interdizione: *glifo di interdizione superiore* 1 volta al giorno, *segugio fedele di Mordenkainen* 1 volta al giorno o *vigilanza e interdizione* 1 volta al giorno.

MARCHIO DELL'OMBRA

Il Marchio dell'Ombra conferisce dei poteri divinatori di chiaroveggenza e di scrutamento, nonché poteri di illusione e di inganno.

Casati: Uno degli effetti più sorprendenti e devastanti dell'Ultima Guerra è stato lo scisma della famiglia che porta il Marchio dell'Ombra. Il Casato Phiarlan, una famiglia

elfica di antico lignaggio, aveva portato il Marchio dell'Ombra per interi millenni prima dell'Ultima Guerra e godeva della fama di influente centro di informazioni. Nel corso della guerra, tuttavia, le attività del casato misero i suoi membri l'uno contro l'altro, e questa lotta alla fine portò alla formazione di un nuovo casato: il Casato Thuranni.

I due casati continuano a svolgere il loro antico lavoro di spionaggio, sorveglianza e altre attività analoghe di raccolta informazioni, e allo stesso tempo portano avanti attività commerciali basate sull'intrattenimento e sulle creazioni degli artigiani. La Gilda degli Intrattenitori e degli Artigiani del Casato Phiarlan è originaria del Breland e le sue spie lavorano (o vendono informazioni) al Thrane, all'Aundair e al Breland. Il Casato Thuranni, situato nei Principati di Lhazaar (ma dotato anche di un'enclave nel Breland), controlla la Rete dell'Ombra. I suoi membri svolgono attività spionistiche per conto dei principi di Lhazaar, per il Karrnath, il Droaam, il Q'barra e perfino per l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo.

I membri senza marchio sia del Casato Phiarlan che del Casato Thuranni lavorano come intrattenitori e artigiani pronti a raccogliere informazioni, che fungono sia da spie che da ladri.

Marchi: Gli aspetti del Marchio dell'Ombra conferiscono i seguenti benefici.

Marchio Primario dell'Ombra: *camuffare se stesso* 1 volta al giorno, *immagine minore* 1 volta al giorno o *oscurità* 1 volta al giorno; bonus di +2 alle prove di Raccogliere Informazioni.

Marchio Inferiore dell'Ombra: *chiaroveggenza/chiaroveggenza* 1 volta al giorno, *ombra di una evocazione* 1 volta al giorno o *scrutare* 1 volta al giorno.

Marchio Superiore dell'Ombra: *camminare nelle ombre* 1 volta al giorno, *fuorviare* 1 volta al giorno o *occhi scrutatori* 1 volta al giorno.

MARCHIO DELL'OSPITALITÀ

Il Marchio dell'Ospitalità conferisce dei poteri relativi al cibo e al riparo.

Casato: Gli halfling del Casato Ghallanda sono i portatori del Marchio dell'Ospitalità, un dono che si rivela estremamente utile nella cultura nomade degli halfling. Nelle città del Khorvaire, il Casato Ghallanda gestisce la Gilda dei Locandieri, che annovera al suo interno osti, cuochi e ristoratori. Anche se la gilda non gestisce tutte le locande e i luoghi di ristoro del Khorvaire, ha comunque il potere di definire gli standard di base dei servizi ed effettuare varie ispezioni per regolare la gestione degli affari.

I membri senza marchio del Casato Ghallanda gestiscono alcuni dei migliori alberghi e ristoranti del Khorvaire.

Marchi: Gli aspetti del Marchio dell'Ospitalità conferiscono i seguenti benefici.

Marchio Primario dell'Ospitalità: *prestidigitazione* 2 volte al giorno, *purificare cibo e bevande* 2 volte al giorno o *servitore inosservato* 1 volta al giorno; bonus di +2 alle prove di Diplomazia.

Marchio della Scrittura



Primario



Inferiore



Superiore



Siberys

Marchio della Sentinella



Primario

Marchio Inferiore dell'Ospitalità: *creare cibo e acqua* 1 volta al giorno o *riparo sicuro di Leomund* 1 volta al giorno.

Marchio Superiore dell'Ospitalità: *banchetto degli eroi* 1 volta al giorno o *reggia meravigliosa di Mordenkainen* 1 volta al giorno.

MARCHIO DEL PASSAGGIO

Il Marchio del Passaggio conferisce poteri magici relativi al trasporto e al teletrasporto.

Casato: Gli umani del Casato Orien sono i portatori del Marchio del Passaggio. Controllano una Gilda dei Corrieri a estensione mondiale che usa i suoi poteri per condurre a destinazione pacchi, messaggi e individui oltre grandi distanze istantaneamente... a prezzi esorbitanti. Il casato dispone di proprietà e operatori in tutto il Khorvaire, pur essendo originario dell'Aundair.

La Gilda dei Trasportatori del casato gestisce il funzionamento dei treni folgore e delle vie carovaniere in tutto il Khorvaire centrale.

I membri senza marchio del Casato Orien lavorano come normali corrieri, di solito entro i confini di una singola città o nazione.

Marchi: Gli aspetti del Marchio del Passaggio conferiscono i seguenti benefici.

Marchio Primario del Passaggio: *balzo dimensionale* 1 volta al giorno, *cavalcaturo* 1 volta al giorno o *ritirata rapida* 1 volta al giorno; bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza.

Un personaggio dotato della capacità magica di *balzo dimensionale* può teletrasportarsi entro una distanza massima di 3 metri per livello del personaggio ad ogni

Siberys

uso. Il personaggio può spostarsi a una distanza inferiore a quella massima consentita, purché l'incremento vada di 3 metri in 3 metri. L'uso di *balzo dimensionale* è un'azione standard.

Marchio Inferiore del Passaggio: *destriero fantomatico* 1 volta al giorno o *porta dimensionale* 1 volta al giorno.

Marchio Superiore del Passaggio: *teletrasporto* 1 volta al giorno o *volo giornaliero* 1 volta al giorno.

MARCHIO DELLA SCOPERTA

Il Marchio della Scoperta conferisce poteri relativi alla localizzazione di creature o oggetti e rende coloro che lo portano degli ottimi investigatori e cacciatori di taglie. Inoltre, i membri della Gilda degli Scopritori svolgono un ruolo essenziale nella ricerca dei frammenti del drago e nella loro rivendita agli altri casati per la loro successiva sintonia.

Casato: Il Casato Tharashk è una famiglia di mezzorchi e di umani originaria della regione delle Marche dell'Ombra. È il casato che controlla la Gilda degli Scopritori, che comprende investigatori indipendenti, alcuni agenti difensori della legge, esploratori a pagamento e cercatori di frammenti del drago. La Gilda degli Scopritori concentra i suoi sforzi nel Khorvaire occidentale, dove la ricerca dei frammenti del drago è un'attività remunerativa e prosperosa, sebbene qualche membro del casato sia presente praticamente in ogni paese o città principale.

I membri senza marchio del Casato Tharashk assistono i loro fratelli portatori del marchio in ogni tipo di attività: svolgono servizi investigativi regolari e offrono assistenza nelle spedizioni di ricerca per i giacimenti di frammenti del drago.

Marchi: Gli aspetti del Marchio della Scoperta conferiscono i seguenti benefici.

Marchio Primario della Scoperta: *conoscere direzione* 2 volte al giorno, *identificare* 1 volta al giorno o *localizza oggetto* 1 volta al giorno; bonus di +2 alle prove di Cercare.

Marchio Inferiore della Scoperta: *localizza creatura o mano in aiuto* 1 volta al giorno 1 volta al giorno.

Marchio Superiore della Scoperta: *scopri il percorso* 1 volta al giorno.

MARCHIO DELLA SCRITTURA

Il Marchio della Scrittura conferisce dei poteri relativi alla scrittura e alla comunicazione. I portatori di questo marchio si specializzano nella trascrizione magica della parola scritta e fungono da diplomatici e da traduttori, oppure facilitano la comunicazione tra le lunghe distanze.

Casato: Gli gnomi del Casato Sivis sono i portatori del Marchio della Scrittura. Questo casato controlla la Gilda dei Portavoce, che offre servizi di traduzione e mediazione e può facilitare la comunicazione a lunga distanza attraverso l'uso di incantesimi *inviare*. Inoltre, il Casato Sivis controlla la Gilda dei Notai, che fa uso dell'incantesimo *sigillo arcano* per convalidare documenti legali o altri scritti analoghi. Questa gilda si occupa anche della preparazione di documenti criptati destinati esclusivamente agli occhi di un lettore specifico utilizzando *scritto illusorio* ed esegue servizi di trascrizione e di copiatura. Il Casato Sivis è originario di Zilargo, ma si è diffuso, tramite gli gnomi che ne fanno parte, in tutte le Cinque Nazioni. Il casato solitamente non lavora in quelle regioni dove gli gnomi sono una presenza sporadica.

I membri senza marchio del Casato Sivis fungono da mediatori, scrivani, messaggeri, intermediari e a volte diplomatici.

Marchi: Gli aspetti del Marchio della Scrittura conferiscono i seguenti benefici.

Marchio Primario della Scrittura: *comprensione dei linguaggi* 1 volta al giorno, *sigillo arcano* 2 volte al giorno o *vento sussurrante* 1 volta al giorno; bonus di +2 alle prove di Decifrare Scritture.

Marchio Inferiore della Scrittura: *linguaggi* 1 volta al giorno, *pagina segreta* 1 volta al giorno o *scritto illusorio* 1 volta al giorno.

Marchio Superiore della Scrittura: *inviare* 1 volta al giorno (la descrizione fornita dal cliente rende l'incantatore familiare con il destinatario).

MARCHIO DELLA SENTINELLA

Il Marchio della Sentinella conferisce poteri destinati a proteggere le creature dai danni.

Casato: Gli umani del Casato Deneith sono i portatori del Marchio della Sentinella. Fanno uso dei loro poteri all'interno della Gilda dei Difensori, che offre servizi di protezione personale di ogni tipo agli individui benestanti o famosi. Il casato fornisce anche servizi di sorveglianza pubblica e ha giurisdizione su tutti i confini nazionali. Il Casato Deneith è originario del Karnath, ma la Gilda dei Difensori opera in tutto il Khorvaire.

I membri senza marchio del Casato Deneith lavorano come guardie del corpo senza beneficiare di assistenza magica.

Marchi: Gli aspetti del Marchio della Sentinella conferiscono i seguenti benefici.

Marchio Primario della Sentinella: *armatura magica* 1 volta al giorno, *protezione dalle frecce* 1 volta al giorno, *scudo della fede* 1 volta al giorno o *scudo su altri* 1 volta al giorno; bonus di +2 alle prove di Percepire Intenzioni.

Marchio Inferiore della Sentinella: *globo di invulnerabilità inferiore* 1 volta al giorno o *protezione dall'energia* 1 volta al giorno.

Marchio Superiore della Sentinella: *globo di invulnerabilità* 1 volta al giorno.

MARCHIO DELLA TEMPESTA

Il Marchio della Tempesta conferisce dei poteri relativi al controllo del tempo atmosferico, soprattutto attraverso la manipolazione delle nuvole, del vento e della pioggia. Un personaggio dotato di questo marchio può creare un fugace acquazzone localizzato o un possente temporale, una dolce brezza o un vento sufficiente a spingere una nave oltre il mare.

Casato: I mezzelfi del Casato Lyrandar sono i portatori del Marchio della Tempesta. La loro Gilda dei Timonieri del Vento gestisce le attività di spedizione e di trasporto via mare e via cielo. La loro Gilda degli Invocatori della Pioggia offre invece i suoi servizi ai contadini di tutto il Khorvaire. Entrambe le gilde sono presenti in tutte le nazioni costiere del Khorvaire e i suoi membri sono fieri di essere i discendenti sia degli elfi di Aerenal che degli umani del Thrane.

I membri senza marchio del Casato Lyrandar sono contadini facoltosi, proprietari di piantagioni e marinai di servizio sulle navi sospinte dai loro parenti dotati del marchio.

Marchi: Gli aspetti del Marchio della Tempesta conferiscono i seguenti benefici.

Marchio Primario della Tempesta: *contrastare elementi* 1 volta al giorno, *folata di vento* 1 volta al giorno o *nube di nebbia* 1 volta al giorno; bonus di +2 alle prove di Equilibrio.

Marchio Inferiore della Tempesta: *favore del vento* 1 volta al giorno, *muro di vento* 1 volta al giorno o *tempesta di nevischio* 1 volta al giorno.

Con *tempesta di nevischio*, un personaggio può creare sia una precipitazione di pioggia calda che di nevischio gelido.

Un personaggio che fa uso di *favore del vento* può creare un'area localizzata di vento forte (a circa 45 km orari) in un'area larga 3 metri, alta 3 metri e lunga 30 metri + 6 metri per livello dell'incantatore. Il vento soffia per un arco di tempo pari a 1 ora per livello dell'incantatore, oppure finché il personaggio non interrompe l'effetto. Concentrandosi per un'azione di round completo, il personaggio può cambiare la direzione del vento di 45 gradi.

Marchio Superiore della Tempesta: *controllare tempo atmosferico* 1 volta al giorno o *controllare venti* 1 volta al giorno.

RELIGIONE

Su Eberon, molti fedeli non adorano una singola divinità patrona, bensì l'intera chiesa a cui esse appartengono. I fedeli della Schiera Sovrana, ad esempio, di solito adorano tutte e nove le divinità assieme nello stesso tempio, sebbene esistano santuari dedicati alle singole divinità nei paesi e nelle città principali del Khorvaire. Un fedele può prediligere e adorare in modo particolare una divinità, di solito quella la cui sfera di influenza coincide più da vicino con la sua professione o situazione nella vita, ma si considera, assieme agli altri, un seguace dell'intera Schiera Sovrana. Sia un paladino fedele a Dol Arrah che un ladro che rivolge le sue preghiere a Kol Korran sono entrambi membri della stessa religione. Possono essere diversi sotto molti aspetti, quanto meno nell'allineamento e nell'etica, ma non considerano la religione come un fattore discriminante.

Un paladino al servizio di Dol Arrah e uno al servizio della Fiamma Argentea, invece, sono membri di chiese e religioni diverse. Sono uniti dai loro ideali e dalla loro dedizione al bene e alla legge, e potrebbero anche lavorare assieme molto spesso per conseguire uno scopo comune, ma probabilmente si cimenteranno in discussioni interminabili e perfino accanite riguardo alle rispettive convinzioni teologiche e alle convinzioni fondamentali sulla natura del mondo.

Razza e religione: Le religioni di Eberon, in genere, non sono basate sulla razza. Soltanto gli elfi e i kalashtar seguono religioni raramente adottate dai membri delle altre razze. Le altre razze condividono una quantità di religioni che accoglie chierici e adepti di tutte le razze e di ogni tipo. La tabella "Divinità per razza" riassume le vaghe propensioni razziali che esistono verso alcune fedi specifiche, mentre la tabella "Divinità per classe" suggerisce le divinità più comuni per i membri delle varie classi del personaggio.

FIAMMA ARGENTEA

La divinità legale buona chiamata la Fiamma Argentea è una forza astratta e disincarnata strettamente associata a una donna che un tempo era mortale, chiamata Tira Miron. Tira è ora immortale (ed è conosciuta come la Voce della Fiamma

Marchio della Tempesta



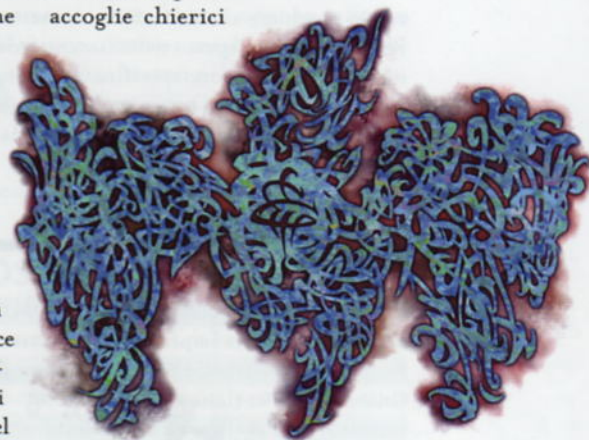
Primario



Inferiore



Superiore



Siberys



La Cattedrale della Fiamma Argentea

Argentea) e funge da intermediaria tra la Fiamma Argentea sacra e i mortali, i quali non raggiungeranno mai una purezza sufficiente da riuscire a comunicare con la Fiamma Argentea direttamente. La Chiesa della Fiamma Argentea è dedicata alla protezione della gente comune dalle forze soprannaturali del male, e quindi attrae molti paladini tra le sue fila. La Fiamma Argentea conferisce accesso ai domini del Bene, dell'Esorcismo, della Legge e della Protezione. L'arma preferita della divinità è l'arco lungo e quella degli arcieri è una tradizione di vecchia data all'interno della chiesa.

SCHIERA SOVRANA

La Schiera Sovrana è composta dalle divinità più comunemente adorate dalla maggioranza della popolazione del Khorvaire. Molti fedeli adorano l'intero pantheon della Schiera, innalzando preghiere alle varie divinità a seconda delle situazioni. Perfino i chierici spesso si dichiarano fedeli all'intera Schiera invece che a un patrono specifico (vedi "Seguaci dei pantheon", pagina 35). Nella sua interezza, il pantheon è di allineamento neutrale buono e la sua arma preferita è la spada lunga, l'arma del suo campione in guerra, Dol Dorn.

DIVINITÀ PER RAZZA

| Razza | Divinità |
|-----------|---|
| Cangiante | Il Viaggiatore o per classe e allineamento |
| Elfo | Corte Imperitura o per classe e allineamento |
| Forgiato | Nessuna o per classe e allineamento |
| Gnomo | Per classe e allineamento |
| Halfling | Per classe e allineamento |
| Kalashtar | Sentiero della Luce o per classe e allineamento |
| Mezzelfo | Per classe e allineamento |
| Mezzorco | Per classe e allineamento |
| Morfico | Druidismo, Balinor, Boldrei, il Viaggiatore o per classe e allineamento |
| Nano | Per classe e allineamento |
| Umano | Per classe e allineamento |

Arawai

Dea dell'Agricoltura

Arawai, la divinità della fertilità, della vita vegetale e dell'abbondanza, è neutrale buona. Annovera molti druidi e ranger tra i suoi seguaci, nonché contadini, marinai e tutti coloro che

DIVINITÀ PER CLASSE

| Classe | Divinità (Allineamento) |
|-----------------------|--|
| Artefice | Aureon (LN), l'Ombra (CM), Onatar (NB), il Viaggiatore (CN) |
| Barbaro | Balinor (N), il Divoratore (NM), Dol Dorn (CB) |
| Bardo | la Furia (NM), Olladra (NB), il Viaggiatore (CN) |
| Chierico | Qualsiasi |
| Combattente psichico | Aureon (LN), Dol Arrah (LB), Dol Dorn (CB), Sentiero della Luce (LN), il Simulacro (NM) |
| Druido | Arawai (NB), Balinor (N), il Custode (NM), il Divoratore (NM) |
| Guerriero | Dol Arrah (LB), Dol Dorn (CB), Fiamma Argentea (LB), il Simulacro (NM) |
| Innato | la Furia (NM), Sentiero della Luce (LN), il Simulacro (NM), il Viaggiatore (CN) |
| Ladro | il Custode (NM), Kol Korran (N), Olladra (NB), il Simulacro (NM), il Viaggiatore (CN) |
| Mago | Aureon (LN), il Custode (NM), l'Ombra (CM), Onatar (NB), Sangue di Vol (LM, necromanti), il Viaggiatore (CN, illusionisti) |
| Monaco | Dol Dorn (CB), il Simulacro (NM) |
| Paladino | Dol Arrah (LB), Fiamma Argentea (LB) |
| Psion | Aureon (LN), l'Ombra (CM), Onatar (NB), Sentiero della Luce (LN) |
| Ranger | Arawai (NB), Balinor (N), il Custode (NM), il Divoratore (NM), Dol Arrah (LB), Dol Dorn (CB), il Simulacro (NM) |
| Spadaccino spirituale | Olladra (NB), Sentiero della Luce (LN), il Simulacro (NM), il Viaggiatore (CN) |
| Stregone | Aureon (LN), l'Ombra (CM), Onatar (NB) |

sono più strettamente collegati al tempo atmosferico e alla fertilità. Arawai viene solitamente ritratta come una mezzelfa, altre volte come una donna umana o halfling e di tanto in tanto come un drago di bronzo. È la sorella di Balinor e del Divoratore, e la madre della Furia (come risultato della violenza derivante dal suo fratello malvagio, stando a quanto riportato nei testi sacri). Veglia sul dominio del Bene, del Tempo Atmosferico e vegetale. La sua arma preferita è la morning star.

Aureon

Dio della Legge e della Conoscenza

Aureon, la divinità della sapienza e della magia, è legale neutrale. È il patrono di tutti gli incantatori arcani, nonché dei saggi, dei bibliotecari e degli scriba; spesso viene raffigurato come un mago umano o gnomo nei testi più antichi, o più raramente come un maestoso drago blu. È il fratello di Onatar, il marito di Boldrei e ha uno strano collegamento con l'Ombra. È associato ai domini della Conoscenza, della Legge e della Magia e la sua arma preferita è il bastone ferrato.

Balinor

Dio delle Bestie e della Caccia

Balinor, una divinità neutrale della natura, associata alla vita animale e della caccia, annovera i cacciatori, i druidi, i barbari e i ranger tra i suoi seguaci, dal momento che appare sia come protettore della natura che come esempio di chi trae ciò che necessita per il sostentamento dalle ricchezze della natura. Solitamente viene raffigurato come un umano poderoso, a volte come un mezzorco rozzo ma di buon cuore, e di tanto in tanto come un infido drago verde; è il fratello di Arawai e del Divoratore. È associato al dominio Animale, dell'Aria e della Terra e la sua arma preferita è l'ascia da battaglia.

Boldrei

Dea della Comunità e del Focolare

Boldrei, la divinità legale buona della comunità, viene considerata la protettrice dei villaggi e delle case, viene invocata per benedire i matrimoni e consacrare le cariche governative. Nei testi antichi viene solitamente dipinta come una popolana di qualsiasi razza, oppure come drago di bronzo che cova una nidiata di uova; è la moglie di Aureon. I domini sotto la sua influenza sono quelli del Bene, della Comunità, della Legge e della Protezione. La sua arma preferita è la lancia.

Dol Arrah

Dea dell'Onore e del Sacrificio

Dol Arrah, la divinità legale buona del combattimento onorevole, del sacrificio personale e della luce del sole, si manifesta come una portatrice di pace, una meticolosa pianificatrice e una stratega. Funge da patrona dei paladini, dei generali e di quei diplomatici che combattono le loro battaglie con le parole. Inoltre, nel suo ruolo di dea del sole, porta la luce per disperdere le tenebre nei luoghi più bui del mondo. Viene solitamente rappresentata come una mezzelfa o un'umana in tenuta da cavaliere e avvolta in un alone radioso, oppure come un drago rosso appollaiato su una nuvola. Si dice che sia sorella di Dol Dorn e del Simulacro ed è associata ai domini del Bene, della Guerra, della Legge e del Sole. La sua arma preferita è l'alabarda.

Dol Dorn

Dio della Forza e delle Armi

Dol Dorn, la divinità caotica buona della guerra, si manifesta come modello esemplare di perfezione fisica, che incoraggia la cura della forza del corpo e dell'addestramento nell'uso delle armi. Spesso raffigurato come un uomo forte e muscoloso, a volte come un nano o un mezzorco e più raramente come drago d'argento, sembra essere il fratello di Dol Arrah e del Simulacro. È associato ai domini del Bene, del Caos, della Forza e della Guerra e la sua arma preferita è la spada lunga.



Simbolo della
Fiamma Argentea

Kol Korran

Dio del Commercio e della Ricchezza

Kol Korran, la divinità neutrale del commercio e del denaro, è adorata dai mercanti, dai commercianti e dai ladri, nonché da chiunque possieda ricchezze o le desideri. È raffigurato come un umano grasso e gioviale, oppure come un nano riccamente vestito. Alcune raffigurazioni più antiche lo dipingono come un drago bianco che giace su un letto di gemme color azzurro ghiaccio. Si dice che sia il figlio di Olladra e Onatar e il fratello gemello del Custode, e veglia sui domini dello Charme, del Commercio e del Viaggio.

Olladra

Dea dei Banchetti e della Buona Sorte

Giocatori d'azzardo, ladri, bardi ed edonisti invocano il favore di Olladra, la divinità neutrale buona della fortuna e dell'abbondanza. Viene spesso raffigurata come una giovane halfling, a volte come un'umana anziana e più raramente come un drago nero. È la moglie di Onatar e la madre di Kol Korran e del Custode, ed è associata ai domini del Banchetto, del Bene, della Guarigione e della Fortuna. La sua arma preferita è il falchetto.

Onatar

Dio dell'Artificio e della Forgia

Onatar, la divinità neutrale buona dell'artigianato, dell'industria e del fuoco, è il patrono degli artigiani e degli artefici, dei fabbri e dei forgiatori, e di chiunque costruisca oggetti. Sono soprattutto i nani ad adorarlo: solitamente nei testi sacri viene raffigurato come un nano fabbro, oppure come un drago di ottone. Anche i maghi e gli psion che si specializzano nel fuoco lo adorano. È il marito di Olladra e il padre di Kol Korran e del Custode, e veglia sui domini dell'Artificio, del Bene e del Fuoco; la sua arma preferita è il martello da guerra.



Simbolo della
Schiera Sovrana

SEI OSCURI

In un certo senso, i Sei Oscuri possono essere considerati parte del pantheon della Schiera Sovrana. Tuttavia, sarebbe più preciso dire che queste divinità sono state esiliate dal pantheon a causa della loro malvagità. I Sei Oscuri sono i patroni dei criminali, dei rinnegati e dei malvagi, nonché dei mostri di tutti i tipi. I testi sacri li raffigurano intenti a tramare ai danni della Schiera Sovrana a ogni occasione, per motivi che variano da una divinità all'altra, e i loro servitori oscuri complottano allo stesso modo contro i seguaci della Schiera Sovrana. Nella sua interezza, il pantheon è di allineamento neutrale malvagio e la sua arma preferita è il kama.

Il Custode

Il Custode, signore neutrale malvagio della morte e della putrefazione, è il fratello gemello di Kol Korran. Così come Kol Korran rappresenta l'acquisizione della ricchezza materiale, il Custode simboleggia l'avidità, perennemente affamato di anime dei morti. Attende in agguato nell'ombra, nella speranza di ghermire le anime smarrite in cammino verso Dolurrrh, il Reame dei Morti. Viene raffigurato come un uomo scarno oppure smisuratamente grasso, come un lich o come un ghoul, o a volte come un drago scheletrico. È associato ai domini del Male, della Morte e della Putrefazione. La sua arma preferita è la falce.

Il Divoratore

Il Divoratore, il fratello di Arawai e di Balinor, è neutrale malvagio. Stando alla sua storia, ha violentato sua sorella Arawai e così facendo ha generato la Furia. In quanto signore delle acque profonde e padrone delle tempeste e dei fondali, rappresenta tutta la forza distruttiva della natura. È adorato dai sahuagin, mentre i marinai lo temono e cercano di placare la sua collera. Viene dipinto come un umano o un marinide con una barba fatta di alghe, come un sahuagin, come un enorme squalo o come una testuggine dragona. I domini a lui associati sono quelli dell'Acqua, della Distruzione, del Male e del Tempo Atmosferico. La sua arma preferita è il tridente.

La Furia

La Furia è la divinità neutrale malvagia che simboleggia la passione spinta fino alla follia. È adorata da coloro le cui vite sono state consumate dalla passione ed è raffigurata solitamente come una mezzelfa, a volte come una drow e più raramente come un grande dragone di Khyber dal-



*Simbolo
del Divoratore*

l'aspetto vermiforme. È associata ai domini della Follia, del Male e della Passione e la sua arma preferita è lo stocco.

L'Ombra

L'Ombra è la vera e propria ombra di Aureon, che acquistò vita propria al prezzo della sua padronanza nelle arti arcane. È caotica malvagia e dedica la sua energia alla magia nera e alla corruzione della natura. Molti stregoni e maghi malvagi adorano l'Ombra e molti mostri del Droaam invocano il suo nome. Viene solitamente dipinta come un'ombra, ma a volte (soprattutto nel Droaam), viene raffigurata come un drago d'ombra. È associata ai domini del Caos, del Male, della Magia e dell'Ombra e la sua arma preferita è il bastone ferrato.

Il Simulacro

Il Simulacro è la divinità neutrale malvagia del tradimento e del disonore; ha tradito i suoi fratelli, Dol Arrah e Dol Dorn, e di conseguenza è stato scuoiato ed esiliato dalla Schiera Sovrana. È un abile guerriero ed è venerato da guerrieri, ladri, monaci e assassini malvagi. Viene raffigurato come un combattente umano spettrale con la pelle strappata dal corpo, avviluppato nelle pelli dei suoi nemici, oppure come un drago rosso mezzo-immondo. È associato ai domini della Distruzione, dell'Inganno, del Male e della Morte e il kama è la sua arma preferita.

Il Viaggiatore

Il Viaggiatore è il più misterioso dei Sei Oscuri, è caotico neutrale e non sembra avere collegamenti con le altre divinità del pantheon. È un mutaforma provetto e si dice che vaghi per la terra sotto mille spoglie diverse. È un maestro dell'astuzia e dell'inganno e predilige la sottigliezza e la pianificazione meticolosa. In alcuni luoghi il Viaggiatore è noto come il Latore di Doni, ma come recita il proverbio, "guardati dai doni del Viaggiatore". È adorato dai doppe-ganger, dai licantropi e da numerosi cangianti e morfici, ed è associato ai domini dell'Artificio, del Caos, dell'Inganno e del Viaggio. La sua arma prescelta è la scimitarra.

SANGUE DI VOL

Il culto del Sangue di Vol attira quei seguaci affascinati dalla morte e dai non morti. I più devoti tra questi adorano un'antica lich che si fa chiamare Vol, la Regina dei Morti. L'esistenza del culto risale a un lontano passato, ai primi giorni della colonizzazione del Khorvaire da parte degli umani, al regno elfico di Aerenal ed era conosciuto perfino a Xen'drik, il continente dei segreti. Vol e i suoi seguaci considerano la non morte un sentiero che conduce alla divinità, invocando energia negativa in opposizione all'energia positiva che sostiene la Corte Imperitura. Sono affascinati dal sangue sia in senso metaforico che in senso letterale, e cercano di manovrare la trasmissione dei tratti ereditari manipolando gli incroci e le



*Simbolo del
Sangue di Vol*

*Un monaco devoto
al Simulacro*



unioni dei soggetti per ottenere i loro scopi immondi. Vol in persona è una potente necromante che ha accesso a tutti i segreti della creazione dei non morti. I chierici del Sangue di Vol sono legali malvagi. Hanno accesso ai domini della Legge, del Male, della Morte e del Necromante. La loro arma preferita è il pugnale.

CULTI DEL DRAGO SOTTERRANEO

I Culti del Drago Sotterraneo sono costituiti da un gruppo variegato di adoratori fanatici fedeli al potere dei reami sotterranei. Alcuni di questi culti cercano di risvegliare Khyber, il Drago Sotterraneo, dalle profondità del mondo, mentre altri hanno a che fare con demoni di ogni tipo, evocati dalle regioni abissali. Alcuni vanno in cerca di un paradiso promesso nascosto in qualche caverna al di sotto della superficie, purificandosi attraverso sacrifici di sangue per diventare degni di entrare a farne parte. Anche se c'è ben poco che unisca questi cultisti folli al di là della loro

adorazione dei poteri proibiti di Khyber, il loro allineamento è solitamente neutrale malvagio e i loro domini sono quelli del Drago Sotterraneo, della Follia e del Male. La loro arma preferita è il piccone pesante.



Simbolo dei Culti del Drago Sotterraneo

SENTIERO DELLA LUCE

I kalashtar di Adar non adorano nessuna divinità, ma sono fedeli a una forza universale di energia positiva che essi chiamano *il-Yannah*,



Simbolo del Sentiero della Luce

"la Grande Luce". Questa forza è legale neutrale. Molti seguaci del Sentiero della Luce sono psion e combattenti psichici, intenti a perfezionare il loro corpo e il loro spirito tramite la meditazione e la comunione con questa luce, al fine di prepararsi per il conflitto con le forze dell'oscurità, e specialmente i Sognatori Oscuri degli Ispirati di Riedra. Esiste anche un numero limitato di chierici che trova una fonte di magia divina nell'*il-Yannah* e scelgono i loro domini tra quelli della Legge, della Meditazione e della Protezione.

La loro arma preferita è il colpo senz'armi.

CORTE IMPERITURA

Gli elfi di Aerenal adorano i loro antenati defunti come se fossero delle vere e proprie divinità incarnate, cercano consiglio presso i loro protettori senzamorte e pregano di ottenere il loro favore. A differenza delle creature non morte, gli elfi senzamorte della Corte Imperitura sono animati da energia positiva e sono creature potenti di allineamento neutrale buono. I domini associati alla Corte Imperitura sono Bene, Protezione e Senzamorte. L'arma preferita della corte è la scimitarra.



Simbolo della Corte Imperitura

La Città dei Morti a Aerenal



La giornata del maestro investigatore era iniziata come molte altre a Sharn, la Città delle Torri: con un cadavere.



"Vedi se riesci a far collaborare il testimone, Urzat," disse Creilath alla sua guardia del corpo mezzorco mentre si inginocchiava per esaminare il cadavere...



CLASSI DI PRESTIGIO

Le classi di prestigio di questo capitolo sono state ideate per i personaggi delle campagne di **EBERRON**. Fanno un uso particolare dei punti azione, mettono in risalto le capacità delle razze tipiche di Eberron o consentono di sviluppare ulteriormente i loro marchi del drago.

Oltre a queste classi di prestigio, i personaggi di una campagna di **EBERRON** possono selezionare una qualsiasi classe di prestigio della *Guida del Dungeon Master*, oppure (con il permesso del DM) da altre fonti. Questo capitolo non intende essere una guida onnicomprensiva alle classi di prestigio di Eberron, ma solo una selezione delle classi di prestigio disponibili esclusivamente nell'ambientazione di Eberron. Man mano che il mondo viene esplorato ulteriormente, sicuramente compariranno ulteriori classi di prestigio.

Con alcune modifiche, specialmente in termini di background e di stile, e con il permesso del DM, queste classi di prestigio di Eberron possono essere usate in qualsiasi campagna di D&D.

Le classi di prestigio descritte in questo capitolo vengono riassunte di seguito.

Erede del marchio del drago: Un personaggio che manipola il potere del suo marchio del drago in modo efficiente ed efficace.

Erede di Siberys: Un personaggio che manifesta uno speciale, potente marchio del drago.

Esorcista della Fiamma Argentea: Un personaggio che combatte le forze soprannaturali del male.

Esploratore estremo: Un personaggio che esamina le antiche rovine in cerca di segreti e avventure.

Juggernaut forgiato: Una classe per quei forgiati intenzionati a diventare dei veri e propri colossi in combattimento.

Maestro investigatore: Un personaggio che indaga sui crimini, che scopre segreti e svela misteri.

Maestro stirpemanara: Un personaggio che approfondisce i poteri del suo retaggio morfico fino ad assumere forme animali.

Ranger dell'Eldeen: Un personaggio dedito alla protezione di una zona delle Terre dell'Eldeen.

EREDE DEL MARCHIO DEL DRAGO

I casati portatori del marchio esercitano una forte influenza sulla politica e sull'economia del Khorvaire, sebbene l'influenza politica venga spesso esercitata dietro le quinte e in modo molto sottile. Forse un massimo di una persona su cento può vantare un legame di sangue a uno dei dodici casati. Tra queste migliaia, tuttavia, sono a malapena la metà coloro che manifestano un marchio del drago vero e proprio, e sono

ancora più rari coloro che dimostrano la capacità naturale di migliorare e usare i loro poteri del marchio del drago in modo inconsueto rispetto agli altri membri del casato. Questi individui straordinari sono gli eredi del marchio del drago.

Gli eredi del marchio del drago sono dotati della capacità di migliorare i marchi del drago che si sono manifestati su di loro, nonché di sviluppare ulteriori capacità relative a tali marchi.

I PNG eredi del marchio del drago rivestono vari ruoli all'interno dei casati portatori del marchio. Entro certi limiti, beneficiano di un certo grado di rispetto tra i membri senza marchio del casato, ma non è detto che un marchio più potente conduca automaticamente all'assunzione di un ruolo di autorità. Le pressioni del mondo economico del Khorvaire fanno sì che siano coloro che dimostrano una migliore mentalità affaristica ad assumere i ruoli dominanti, una dote che non è necessariamente associata a un marchio del drago potente.

Dado Vita: d8.

Erede del marchio del drago



REQUISITI

Per diventare un erede del marchio del drago, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Membro di una razza e di un casato portatore del marchio appropriato.

Abilità: 7 gradi in due abilità qualsiasi.

Talenti: Marchio del Drago Primario, Prescelto del Casato.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'erede del marchio del drago (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Cavalcare (Des), Conoscenze (arcano) (Int), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Intrattenere (Car), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Sapienza Magica (Int) e Valutare (Int).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'erede del marchio del drago.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un erede del marchio del drago non ottiene alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Marchio del Drago Inferiore: Un erede del marchio del drago manifesta il marchio del drago inferiore del suo casato. Ottiene il talento Marchio del Drago Inferiore come talento bonus senza dover soddisfare il prerequisito relativo ai gradi delle abilità.

Status nel casato: Un erede del marchio del drago utilizza il suo livello in questa classe come bonus a tutte le prove di Carisma effettuate interagendo con altri membri del suo stesso casato.

Marchio del drago primario migliorato: A partire dal 2° livello, un erede del marchio del drago sviluppa un'ottima padronanza del suo marchio del drago primario. Può selezionare una seconda capacità magica associata al marchio del drago primario del casato, oppure può usare la capacità magica del marchio del drago primario che già possiede per una volta in più al giorno.

Punti azione aggiuntivi: Dal 2° livello in poi, il massimo di punti azione di un erede del marchio del drago per livello aumenta di 2.

Marchio del drago inferiore migliorato: A partire dal 3° livello, un erede del marchio del drago sviluppa un'ottima padronanza del suo marchio del drago inferiore. Può selezionare una seconda capacità magica associata al marchio del drago inferiore del casato, oppure può usare la capacità magica del marchio del drago inferiore che già possiede per una volta in più al giorno.

Marchio del Drago Superiore: Al 4° livello, un erede del marchio del drago manifesta il marchio del drago superiore del suo casato. Ottiene il talento Marchio del Drago Superiore come talento bonus senza dover soddisfare il prerequisito relativo ai gradi delle abilità.

Marchio del drago superiore migliorato: A partire dal 5° livello, un erede del marchio del drago sviluppa un'ottima padronanza del suo marchio del drago superiore. Può usare la capacità magica del marchio del drago superiore che già possiede per una volta in più al giorno.

ASHAYA D'LYRANDAR

Ashaya d'Lyrandar: Mezzelfa stregona 4/erede del marchio del drago 3; GS 7; umanoide Media (elfo), DV 4d4+8 più 3d8+6; pf 39; Iniz +1; Vel 9 m; CA 14, contatto 12, colta alla sprovvista 13; Att base +4; Lotta +3; Att +3

EREDE DEL MARCHIO DEL DRAGO

| Livello | Bonus di Tiro | | | Speciale |
|---------|---------------|------|------|--|
| | base | Temp | Rifl | |
| 1° | +0 | +2 | +2 | Marchio del Drago Inferiore, status nel casato |
| 2° | +1 | +3 | +3 | Marchio del drago primario migliorato, punti azione aggiuntivi |
| 3° | +2 | +3 | +3 | Marchio del drago inferiore migliorato |
| 4° | +3 | +4 | +4 | Marchio del Drago Superiore |
| 5° | +3 | +4 | +4 | marchio del drago superiore migliorato |

contatto in mischia (incantesimo) o -5 contatto a distanza (incantesimo); Att comp +3 contatto in mischia (incantesimo) o +5 contatto a distanza (incantesimo); AS Marchio del Drago Inferiore; QS tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare; AL LN: TS Temp +6, Rifl +5, Vol +7; For 8, Des 13, Cos 14, Int 12, Sag 10, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Cercare +2, Concentrazione +9, Conoscenze (arcano) +8, Diplomazia +10, Equilibrio +3, Intimidire +5, Intrattenere (danzare) +6, Osservare +1, Raccogliere Informazioni +5, Raggiare +13, Sapienza Magica +9; Incantesimi Potenziati, Marchio del Drago Primario*, Prescelto del Casato*.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

Marchio del drago: Ashaya è dotata del marchio del drago inferiore del Casato Lyrandar (Marchio della Tempesta) e delle seguenti capacità magiche: 2 volte al giorno - *folata di vento* (CD 15); 1 volta al giorno - *favore del vento, muro di vento* (CD 16). 9° livello dell'incantatore. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi sono immuni agli effetti magici di sonno. Relativamente a ogni effetto riguardante la razza, un mezzelfo è considerato un elfo.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - *individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, sigillo arcano, tocco di affaticamento*; 1° - *caduta morbida, camuffare se stesso, dardo incantato*; 2° - *raggio rovente*.

Proprietà: Bracciali dell'armatura +2, anello di protezione +1, piuma di Quaal (ventaglio), pozione di pelle coracea +3, pozione di cura ferite leggera, pergamena di sfocatura, veste di stoffamascherata, documento di identità, lettera di credito.

EREDE DI SIBERYS

Gli abitanti del Khorvaire hanno una comprensione assai limitata dei marchi del drago, ma i marchi Siberys sono per loro un vero e proprio mistero. La magia di un marchio Siberys è innegabilmente potente: in genere riproduce gli effetti di un incantesimo di 7° o 8° livello. I marchi Siberys sono palesemente correlati (sia in termini visivi che tematici e genetici) agli altri marchi del loro casato. Un erede del marchio del drago può passare anni interi a perfezionare e a padroneggiare i poteri del suo marchio senza mai manifestare un marchio Siberys, mentre un ultimogenito senza marchio può manifestare improvvisamente un marchio Siberys a dispetto di qualsiasi aspettativa. I marchi Siberys sono potenti, imprevedibili e rari e i casati portatori del marchio osservano attentamente chiunque ne manifesti uno. Se il suo potere può essere utilizzato per servire il casato, allora va tutto bene. Ma se un erede di Siberys non utilizza con discrezione la capacità del suo marchio del drago o non

EREDE DI SIBERYS

| Livello | Bonus di attacco base | Tiro salv. Temp | Tiro salv. Rifl | Tiro salv. Vol | Speciale | Incantesimi al giorno |
|---------|-----------------------|-----------------|-----------------|----------------|--|--|
| 1° | +0 | +2 | +2 | +2 | Punti azione aggiuntivi, talento bonus | - |
| 2° | +1 | +3 | +3 | +3 | Marchio Siberys | +1 livello di classe esistente (o talento bonus) |
| 3° | +2 | +3 | +3 | +3 | Marchio Siberys migliorato | +1 livello di classe esistente (o talento bonus) |

rimane saldamente fedele al suo casato, è probabile che si ritrovi a essere il bersaglio di una squadra di assassini.

I marchi Siberys possono manifestarsi sui personaggi di ogni classe, anche se in genere non prima che questi abbiano raggiunto un alto livello.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un erede di Siberys, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Razza portatrice del marchio.

Livello: 15 gradi in due abilità qualsiasi.

Talenti: Spirito Eroico*.

Speciale: Un personaggio dotato del talento Marchio del Drago Aberrante, Marchio del Drago Primario, Marchio del Drago Inferiore o Marchio del Drago Superiore non può acquisire questa classe di prestigio. Inoltre, una volta che un personaggio ha acquisito un livello in questa classe, non può acquisire livelli nella classe di prestigio dell'erede del marchio del drago.

*Nuovo talento descritto a pagina 62.

ABILITÀ DI CLASSE

Qualsiasi abilità di classe che sia un'abilità di classe per una delle altre classi di un erede di Siberys è considerata abilità di classe anche per la classe di erede di Siberys.

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Un erede di Siberys non acquisisce alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Punti azione aggiuntivi: Al 1° livello, il marchio del drago di un erede di Siberys inizia a formarsi e il numero massimo dei suoi punti azione per livello sale di 2.

Talento bonus: Un erede di Siberys ottiene un talento bonus. Questo talento bonus deve essere selezionato dalla lista seguente; l'erede di Siberys deve soddisfare i prerequisiti relativi al talento.

Azione Impetuosa, Azione Rafforzata, Lanciare Spontaneo, Prescelto del Casato, Tallonare.

Marchio Siberys (Mag): Al 2° livello, un erede di Siberys manifesta il marchio Siberys completo del suo casato, acquisendo una capacità magica dalla lista seguente. Se il marchio associato al casato del personaggio offre due capacità magiche, il personaggio ne sceglie una.

Marchio dell'Addestramento: evoca alleato naturale VI 1 volta al giorno o risveglio 1 volta al giorno.

Marchio della Costruzione: creazione pura 1 volta al giorno. L'erede di Siberys deve pagare il normale costo in PE dell'incantesimo creazione pura (vedi pagina 111) ogni volta che utilizza questa capacità.

Marchio della Guarigione: guarigione di massa 1 volta al giorno.

Marchio dell'Individuazione: momento di prescienza 1 volta al giorno.

Marchio dell'Interdizione: muro prismatico 1 volta al giorno.

Marchio dell'Ombra: occhi indagatori superiore o scrutare superiore 1 volta al giorno.

Marchio dell'Ospitalità: rifugio 1 volta al giorno.

Marchio del Passaggio: teletrasporto superiore 1 volta al giorno.

Marchio della Scoperta: rivela locazioni 1 volta al giorno.

Marchio della Scrittura: simbolo di morte 1 volta al giorno.

Marchio della Sentinella: vuoto mentale 1 volta al giorno.

Marchio della Tempesta: tempesta di vendetta 1 volta al giorno.

Un tiro salvezza contro il potere di un marchio del drago Siberys ha una CD pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Car dell'erede.

Il livello dell'incantatore di un qualsiasi potere di un marchio del drago Siberys è pari a 15.

Incantesimi al giorno: Al 2° e al 3° livello, un erede di Siberys che già possedeva altri livelli in una classe di incantatore acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse acquisito un nuovo li-

Erede di Siberys



vello in quella classe. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio normalmente disponibile per un personaggio di quella classe. In pratica, questo significa che il personaggio aggiunge un livello ai suoi livelli in un'altra classe di incantatore e poi determina gli incantesimi al giorno e il livello dell'incantatore in base al risultato.

Se il personaggio non appartiene a nessuna classe di incantatore, ottiene invece un talento bonus a sua scelta. Deve comunque soddisfare i prerequisiti di quel talento al fine di selezionarlo.

Marchio Siberys migliorato (Mag): Al 3° livello, un erede di Siberys sviluppa una migliore padronanza della sua capacità di marchio Siberys. Può utilizzare la capacità magica del suo marchio del drago Siberys per una volta in più al giorno.

RURIK D'KUNDARAK

Rurik d'Kundarak: Nano guerriero 12/erede di Siberys 2; GS 14; umanoide Medio; DV 12d10+36 più 2d6+6; pf 119; Iniz+2; Vel 6 m; CA 19, contatto 12, colto alla sprovvista 17; Ati base +13; Lotta +16; Att +19 in mischia (1d10+8, *ascia da guerra nanica difensiva*+1) o +17 a distanza (1d8+3, *martello da guerra da lancio*+1); Att comp +19/+14/+9 in mischia (1d10+8, *ascia da guerra nanica difensiva*+1) o +17 a distanza (1d8+3, *martello da guerra da lancio*+1); QS punti azione, scurovisione 18 m, tratti dei nani, marchio Siberys; ALN; PA 5; TS Temp +14. Rifl +9. Vol +7; For 16, Des 15, Cos 16, Int 12, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti. Ascoltare +6. Intimidire +13. Osservare +6. Saltare +8. Scalare +18. Allerta, Arma Focalizzata (ascia da guerra nanica)^B, Arma Focalizzata Superiore (ascia da guerra nanica)^B, Arma Specializzata (ascia da guerra nanica)^B, Arma Specializzata Superiore (ascia da guerra nanica)^B, Attacco Poderoso, Combattere con Due Armi^B, Difendere con Due Armi^B, Incalzare, Incalzare Potenziato, Spirito Eroico*.

*Nuovo talento descritto a pagina 62.

Punti azione: Grazie al talento Spirito Eroico e al suo status di erede di Siberys, Rurik ottiene 5 punti azione per livello in più.

Tratti dei nani: Bonus di +4 alle prove di caratteristica per resistere alle manovre di spingere o di sbilanciare; bonus di +2 ai tiri salvezza contro i veleni, gli incantesimi e gli effetti magici; bonus di +1 ai tiri per colpire contro gli orchi e i goblinoidi; bonus di +4 alla CA contro i giganti; bonus di +2 alle prove di Cercare per notare lavorazioni in pietra insolite; bonus di +2 alle prove di Artigianato o Valutare relative alla pietra o al metallo.

Marchio Siberys (Mag): 1 volta al giorno - muro prismatico. 15° livello dell'incantatore.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+5, martello da guerra da lancio+1, ascia da guerra nanica difensiva+1, amuleto dell'armatura naturale+1, pozione di scudo della fede+5, pozione di sfocatura, guanti d'arme chiodati, documento di identità.

ESORCISTA DELLA FIAMMA ARGENTEA

La Chiesa della Fiamma Argentea ha il compito di combattere le forze soprannaturali del male in tutto il Khorvaire. Cercando di tenersi al di fuori degli strascichi dei conflitti rimasti dall'Ultima Guerra, la chiesa concentra le sue energie sulla lotta contro le minacce extraplanari di ogni genere, come ad esempio i diavoli pronti a possedere i mortali o i demoni intenti a corromperli. A capo di questa interminabile guerra sono posti gli esorcisti della Fiamma Argentea, eroi spirituali in grado di incanalare il potere della Fiamma Argentea, di tenere lontani gli estermi mal-

vagi, di scacciare gli spiriti che possiedono i mortali e di punire le forme materiali delle forze del male.

Gli esorcisti della Fiamma Argentea provengono dalle fila dei campioni più esperti e convinti della chiesa, soprattutto i chierici e i paladini. Anche i chierici/maghi multiclasse (e i teurghi mistici più esperti delle chiese) vengono attratti da questa classe, sebbene molti continuino a concentrarsi sui loro incantesimi e sui loro poteri divini.

Molti esorcisti della Fiamma Argentea svolgono ruoli attivi nel mondo e scendono in prima linea nella lotta contro il male. È possibile incontrare alcuni PNG esorcisti della Fiamma Argentea come eremiti, segnati sia fisicamente che emotivamente dalle loro esperienze da vacillare sull'orlo della follia.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un esorcista della Fiamma Argentea, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus di attacco base: +3.

Abilità: Conoscenze (piani) 3 gradi. Conoscenze (religioni) 8 gradi.

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

Speciale: Adoratore della Fiamma Argentea.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'esorcista della Fiamma Argentea (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'esorcista della Fiamma Argentea.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un esorcista della Fiamma Argentea non ottiene alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Incantesimi al giorno: Al 2° livello e ai livelli successivi indicati sulla tabella, quando il personaggio acquisisce un nuovo livello come esorcista della Fiamma Argentea, acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse acquisito un livello da chierico o da paladino. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (capacità migliorate di scacciare non morti e così via). In pratica, questo significa che i suoi livelli di esorcista della Fiamma Argentea vengono aggiunti ai suoi livelli di chierico o di paladino al fine di determinare i suoi incantesimi al giorno e il suo livello dell'incantatore.

Se un personaggio possedeva livelli sia di chierico che di paladino prima di diventare un esorcista della Fiamma Argentea, deve decidere a quale classe aggiungere ogni livello di esorcista al fine di determinare gli incantesimi al giorno.

Arma dell'esorcista (Sop): Un esorcista della Fiamma Argentea sceglie un'arma attraverso la quale impartire il volere della sua chiesa. L'arma scelta deve essere un'arma in cui l'esorcista della Fiamma Argentea sia competente e che sia stata in suo possesso per le ultime 24 ore. Quando l'esorcista impugna quest'arma, ottiene un bonus sacro di +1 ai tiri dei danni e considera la sua arma un'arma magica al fine di oltrepassare eventuali riduzioni del danno.

Un esorcista della Fiamma Argentea può disporre soltanto di un'arma dell'esorcista alla volta.

ESORCISTA DELLA FIAMMA ARGENTEA

| Livello | Bonus di attacco base | Tiro salv. Temp | Tiro salv. Rifl | Tiro salv. Vol | Speciale | Incanthesimi per giorno |
|---------|-----------------------|-----------------|-----------------|----------------|--|---------------------------------|
| 1° | +1 | +2 | +0 | +2 | Arma dell'esorcista, fiamma della censura | - |
| 2° | +2 | +3 | +0 | +3 | Arma argentea | + 1 livello di classe esistente |
| 3° | +3 | +3 | +1 | +3 | Punire il male 1 volta al giorno, resistere alle possessioni, scurovisione 9 m | + 1 livello di classe esistente |
| 4° | +4 | +4 | +1 | +4 | Arma del bene, individuazione dei pensieri a volontà | - |
| 5° | +5 | +4 | +1 | +4 | Esorcismo argenteo | + 1 livello di classe esistente |
| 6° | +6 | +5 | +2 | +5 | Arma della fiamma, scurovisione 18 m | + 1 livello di classe esistente |
| 7° | +7 | +5 | +2 | +5 | Punire il male 2 volte al giorno | - |
| 8° | +8 | +6 | +2 | +6 | Arma della legge | + 1 livello di classe esistente |
| 9° | +9 | +6 | +3 | +6 | Arma della fiamma sacra | + 1 livello di classe esistente |
| 10° | +10 | +7 | +3 | +7 | Fiamma di interdizione | - |

Fiamma della censura (Sop): Un esorcista della Fiamma Argentea può manifestare il potere mistico della Fiamma Argentea per respingere gli esterni del sottotipo malvagio. L'esorcista effettua una prova di Carisma e consulta la Tabella 8-9: "Scacciare non morti", pagina 159 del *Manuale del Giocatore*, utilizzando il suo livello del personaggio per determinare l'esterno più potente che viene influenzato. Quindi tira $2d6 +$ il suo livello in questa classe + il suo modificatore di Car per i danni inferti dallo scacciare. L'utilizzo del suo livello del personaggio e del suo livello di classe in questo modo sta ad indicare che è più facile per il personaggio influenzare un unico esterno potente piuttosto che vari esterni meno potenti.

Un esterno censurato viene stordito per 1 round dal potere della Fiamma Argentea incanalato attraverso l'esorcista. Se il livello del personaggio dell'esorcista è pari almeno al doppio dei Dadi Vita dell'esterno, quest'ultimo viene esiliato sul suo piano di provenienza. Un esorcista può utilizzare questa capacità per un numero di volte al giorno pari a $3 +$ il suo modificatore di Car.

Arma argentea (Sop): A partire dal 2° livello, un esorcista della Fiamma Argentea che impugna la sua arma preferita considera tale arma un'arma d'argento e magica al fine di oltrepassare eventuali riduzioni del danno.

Punire il male (Sop): A partire dal 3° livello, per una volta al giorno, un esorcista della Fiamma Argentea può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Somma il suo bonus di Carisma (se ne ha uno) al suo tiro per colpire e infligge 1 danno extra per ogni suo livello di esorcista. Se l'esorcista punisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, la punizione non ha effetto, ma la capacità viene considerata comunque utilizzata per quella giornata. Se un esorcista è anche un paladino e/o un chierico, somma assieme gli usi giornalieri di questa capacità provenienti da tutte le classi e aggiunge il suo livello di esorcista al suo livello di paladino e/o chierico per determinare i danni extra. Ad esempio, un chierico di 5° livello/paladino di 10° livello/esorcista della Fiamma Argentea di 3° livello può punire il male per quattro volte al giorno (3 volte al giorno per i suoi livelli di paladino e 1 volta al giorno per il suoi livelli di esorcista) e infligge 18 danni extra se la punizione va a segno.

Dal 7° livello in poi, un esorcista può punire il male una volta al giorno in più.

Resistere alle possessioni (Sop): A partire dal 3° livello, un esorcista della Fiamma Argentea ottiene un bonus sacro di +4 ai tiri salvezza contro le possessioni, compresi gli incantesimi *gora magica*, la malevolenza dei fantasmi e la possessione degli immondi. Ottiene anche un bonus sacro di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di *charme* e di compulsione lanciati dagli esterni malvagi o dai non morti.

Scurovisione (Str): Sel'esorcista della Fiamma Argentea non ne è già dotato, acquisisce scurovisione entro 9 metri al 3° livello. Il raggio dell'effetto sale a 18 metri al 6° livello.

Arma del bene (Sop): A partire dal 4° livello, un esorcista della Fiamma Argentea che impugna la sua arma preferita considera tale arma un'arma d'argento, magica e di allineamento buono al fine di oltrepassare eventuali riduzioni del danno.

Individuazione dei pensieri (Mag): A partire dal 4° livello, un esorcista della Fiamma Argentea può utilizzare *individuazione dei pensieri a volontà*, con gli stessi effetti dell'incantesimo. La CD del tiro salvezza è pari a $10 +$ il livello di classe dell'esorcista + il suo modificatore di Car.

Esorcismo argenteo (Sop): Dal 5° livello in poi, un esorcista della Fiamma Argentea ottiene un bonus di +2 alle prove di Carisma per scacciare lo spirito di una possessione fuori dal corpo della vittima posseduta, nonché a tutte le prove di dissoluzione e alle prove di livello dell'incantatore effettuate per danneggiare, esiliare o oltrepassare la resistenza agli incantesimi degli esterni malvagi. Questo include anche le prove di dissoluzione per dissolvere l'incantesimo *evoca mostri* quando il mostro evocato è un esterno malvagio. Tuttavia, il corpo posseduto subisce $1d6$ danni sacri.

Arma della fiamma (Sop): A partire dal 6° livello, un esorcista della Fiamma Argentea che impugna la sua arma preferita infligge $1d6$ danni da fuoco aggiuntivi quando mette a segno un attacco.

Arma della legge (Sop): A partire dall'8° livello, un esorcista della Fiamma Argentea che im-

Esorcista della Fiamma Argentea



pugna la sua arma preferita considera tale arma un'arma d'argento, magica, di allineamento buono e legale al fine di oltrepassare eventuali riduzioni del danno.

Arma della fiamma sacra (Sop): A partire dal 9° livello, un esorcista della Fiamma Argentea che impugna la sua arma preferita infligge 1d6 danni sacri quando mette a segno un colpo.

Fiamma di interdizione (Sop): Al 10° livello, un esorcista della Fiamma Argentea può avvolgersi in una fiamma argentata come azione gratuita. Fintanto che la fiamma di interdizione lo avvolge, l'esorcista ottiene un bonus sacro di +2 alla Classe Armatura e ai tiri salvezza. Inoltre ottiene resistenza agli incantesimi 25 contro gli incantesimi malvagi e quelli lanciati dalle creature malvagie.

Qualsiasi creatura malvagia che metta a segno un attacco in mischia contro un esorcista della Fiamma Argentea mentre è avvolto nella sua fiamma di interdizione deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 20 + il modificatore di Car dell'esorcista), altrimenti rimarrà accecato.

La fiamma di interdizione proietta anche un'illuminazione intensa nel raggio di 9 metri dall'esorcista e un'illuminazione fioca fino a 18 metri. Può essere interrotta in qualsiasi momento.

DAVIENNE DI SIGILSTAR

Davienne di Sigilstar: Halfling femmina chierica 5/esorcista della Fiamma Argentea 5; GS 10; umanoide Piccolo; DV 5d8+10 più 5d8+10; pf 68; Iniz +0; Vel 4,5 m; CA 20, contatto 11, colta alla sprovvista 20; Att base +8; Lotta +4; Att +11 in mischia (1d6+2, *morning star del tocco fantasma*+1) o +9 a distanza (1d8, balestra pesante); Att comp +11/+6 in mischia (1d6+2, *morning star del tocco fantasma*+1) o +9 a distanza (1d8, balestra pesante); AS esorcismo argenteo, fiamma della censura (+2, 2d6+7, 10°), punire il male 1 volta al giorno, incantesimi, scacciare non morti (+4, 2d6+7, 5°), arma dell'esorcista (magica, argento, buona); QS scurovisione 9 m, individuazione dei pensieri a volontà (CD 17), tratti degli halfling, resistere alle possessioni; AL LB; TS Temp +11, Rifl +3, Vol +12; For 10, Des 10, Cos 14, Int 10, Sag 10, Car 14.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Concentrazione +11, Conoscenze (piani) +6, Conoscenze (religioni) +11, Muoversi Silenziosamente -3, Saltare -9, Scalare -3; Arma Focalizzata (*morning star*), Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore, Scacciare Extra.

Esorcismo argenteo (Sop): Vedi la descrizione della classe di prestigio.

Punire il male (Sop): Davienne può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +2 al suo tiro per colpire e infligge 5 danni extra. Punire una creatura non malvagia non sortisce alcun effetto, ma conta comunque come uso giornaliero della capacità.

Arma dell'esorcista (Sop): Davienne ha scelto la *morning star* come sua arma preferita. Ha un bonus sacro di +1 ai suoi tiri per colpire con quell'arma e la considera di allineamento buono, d'argento e magica ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Tratti degli halfling: Bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro la paura; bonus di +1 ai tiri per colpire con le armi da lancio e le fionde.

Resistere alle possessioni (Sop): Bonus di +4 ai tiri salvezza contro le possessioni, bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e compulsione lanciati dagli esterni malvagi o dai non morti.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/5/3): tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo; 0 - *guilt*, individuazione del magico (2), luce (2), resistenza; 1° - *banedizione*, favore divino, individuazione del male (2), protezione dal male*, *rimuovi paura*; 2° - *aiuto**, arma spirituale,

resistenza dell'orso, resistere all'energia, *saggezza del gufo*; 3° - *dissolvi magie*, epurare invisibilità, luce incandescente (2), *rimuovi maledizione**, 4° - *congedo*, potere divino, *punizione sacra**, 8° livello dell'incantatore.

*Incantesimo di dominio. Domini: Bene (lancia incantesimi buoni a livello dell'incantatore +1), Esorcismo (costringe gli spiriti che esercitano una possessione ad abbandonare il corpo della vittima; vedi pagina 106).

Proprietà: Cotta di maglia+2, *morning star* del tocco fantasma+1, simbolo sacro di ferro della fiamma, balestra pesante e 20 quadrelli, *scudo di acciaio leggero*+1, pergamena di luce incandescente e *ristorare inferiore*, *pozione di scudo della fede*+5, documento di identità.

ESPLORATORE ESTREMO

Le antiche profondità di Sharn, le fitte giunglie del Q'barra, le gole ululanti delle Distese Demoniache e le titaniche rovine di Xen'drik sono tutti luoghi familiari per l'esploratore estremo. Che siano motivati dalla sete di conoscenza riguardo alle più antiche civiltà di Eberron, dalla bramosia di segreti perduti e immensi poteri arcani, o semplicemente dall'avidità di ricchezze, gli esploratori estremi affrontano volontariamente i pericoli peggiori pur di raggiungere il loro obiettivo, e in qualche modo riescono a uscirne tutti di un pezzo, anche se solo per un pelo. L'esploratore estremo è una delle figure eroiche per eccellenza di Eberron: coraggioso, pieno di risorse, determinato e anche semplicemente fortunato.

Il privilegio principale dell'esploratore estremo è il suo uso dei punti azione. Ottiene più punti azione degli altri personaggi e acquisisce talenti bonus incentrati sull'azione che lo aiutano a usare i suoi punti azione in modo eroico e spettacolare. La classe di prestigio dell'esploratore estremo è accessibile ai membri di qualsiasi classe senza troppe difficoltà, sebbene i ladri dimostrino una particolare propensione ad essa.

I PNG esploratori estremi sono piuttosto rari. Funzionano particolarmente bene all'interno di una campagna come elementi per far progredire la trama. Possono rimanere intrappolati nel corso di una spedizione nelle viscere di Sharn, spedire i loro diari a un PG loro discepolo prima di scomparire per sempre a Xen'drik o ingaggiare i PG affinché li scortino nelle Distese Demoniache.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un esploratore estremo, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (dungeon) 4 gradi, Sopravvivenza 4 gradi.

Talent: Azione Rafforzata.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'esploratore estremo (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenze (arcano) (Int), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Decifrare Scritture (Int), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Nuotare (For), Parlare Linguaggi (n/a), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare Corde (Des) e Utilizzare Oggetti Magici (Car).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Un esplo-

ratore estremo non ottiene alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Percepire trappole: Un esploratore estremo è dotato di un sesto senso che lo mette in guardia dalle trappole, conferendogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi effettuati per evitare le trappole e un bonus di +1 alla Classe Armatura contro gli attacchi effettuati dalle trappole. Tali bonus aumentano di 1 per ogni due livelli successivi di esploratore supremo (+2 al 3° livello e +3 al 5° livello). I bonus di percepire trappole acquisiti da classi multiple sono cumulativi.

Punti azione aggiuntivi: Il numero massimo di punti azione per livello di un esploratore estremo aumenta di 2.

Bonus di schivare (Str): Al 2° livello, il sesto senso dell'esploratore estremo si estende anche alle situazioni di combattimento. Quando il personaggio non subisce penalità per l'ingombro e indossa un'armatura leggera o non indossa nessuna armatura, ottiene un bonus di schivare +1 alla sua Classe Armatura. Al 4° livello questo bonus sale a +2. Un esploratore estremo perde questo bonus quando è immobilizzato o indifeso, quando indossa una qualsiasi armatura che non sia un'armatura leggera, quando porta uno scudo o quando trasporta un carico medio o pesante.

Eludere (Str): Un esploratore estremo di livello pari o superiore al 2° può evitare anche gli attacchi di natura magica o insolita con grande agilità. Se supera un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che normalmente infliggerebbe danni dimezzati con un tiro salvezza superato, non subisce alcun danno. Eludere può essere usato solo se un esploratore estremo indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura. Un esploratore estremo indifeso non acquisisce il beneficio di eludere.

Fretta estrema (Str): Al 2° livello, come azione gratuita, una volta per round, un esploratore estremo può usare 1 punto azione per acquisire un'azione di movimento.

Talento bonus: Al 3° livello e al 5° livello, un esploratore estremo ottiene un talento bonus. Questi talenti bonus devono essere selezionati dalla lista seguente e l'esploratore estremo deve comunque soddisfare i relativi prerequisiti.

Azione Impetuosa, Lanciare Spontaneo, Spirito Eroico, Tallonare.

Azione estrema (Str): Al 4° livello, ogni volta che un esploratore estremo utilizza 1 punto azione per migliorare il risultato di un d20, ha la possibilità di conservare il punto azione. Se il risultato del d20 modificato è un successo e se il risultato del tiro del punto azione era 8, l'esploratore estremo può conservare il punto azione.

ROUS

Rous: Cangiante ladro 6/esploratore estremo 3; GS 9; umanoide Medio (mutaforma); DV 6d6+12 più 3d8+6; pf 55; Iniz +4; Vel 9 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 19; Att base +6; Lotta +7; Att +11 in mischia (1d6+2/18-20, stocco+1) o +10 in mischia (1d3 non letali, frusta); Att comp +11/+6 in mischia (1d6+2/18-20, stocco+1) o +10/+5 in mischia (1d3 non letali, frusta); AS attacco furtivo +3d6; QS punti azione, tratti dei cangianti, eludere, fretta estrema, percepire trappole +4, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL N; PA 5; TS Temp +5, Rifl +12, Vol +3; For 12, Des 18, Cos 14, Int 14, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +16, Artista della Fuga +4, Cercare +14, Conoscenze (dungeon) +4, Disattivare Congegni +14, Equilibrio +16, Intimidire +1, Raggiungere +1, Rapidità di Mano +6, Saltare +13, Scalare +13, Scassinare Serrature +16, Sopravvivenza +2, Utilizzare Corde +11, Utilizzare Oggetti Magici +8; Arma Accurata, Azione Impetuosa, Azione Rafforzata, Competenza nelle Armi Esotiche (frusta), Spirito Eroico.



Punti azione: Grazie al talento Spirito Eroico e al suo status di esploratore estremo, Rous ottiene 5 punti azione aggiuntivi per livello.

Tratti dei cangianti (Str/Sop): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti magici di charme e sonno; cambiare forma minore.

Eludere (Str): Se Rous è sottoposto a un effetto che normalmente concederebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, se supera il tiro salvezza non subisce alcun danno.

Fretta estrema (Str): Come azione gratuita, una volta per round, Rous può usare 1 punto azione per acquisire un'azione di movimento.

Percepire trappole (Str): Contro gli attacchi delle trappole, Rous ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza e un bonus di schivare +4 alla Classe Armatura.

Scoprire trappole (Str): Rous può usare una prova di Cercare per individuare una trappola quando l'impresa ha una CD superiore a 20.

ESPLORATORE ESTREMO

| Livello | Bonus di Tiro | | | Speciale |
|---------|---------------|------|-----|--|
| | base | Temp | Vol | |
| 1° | +0 | +0 | +2 | Percepire trappole +1, punti azione aggiuntivi |
| 2° | +1 | +0 | +3 | Bonus di schivare +1, eludere, fretta estrema |
| 3° | +2 | +1 | +3 | Percepire trappole +2, talento bonus |
| 4° | +3 | +1 | +4 | Azione estrema, bonus di schivare +2 |
| 5° | +3 | +1 | +4 | Percepire trappole +3, talento bonus |



Juggernaut forgiato

Schivare prodigioso (Str): Rous mantiene il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando viene colto alla sprovvista.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato+2, mazza pesante+1, frusta, guanti della destrezza+2, balsamo della scivolosità, olio della conservazione, solvente universale, libro dei glifi, lettera di marca, documento di identità, documento da viaggio.

JUGGERNAUT FORGIATO

C'è chi crede che l'espressione suprema dell'esperimento dei forgiati sia il juggernaut forgiato, un sentiero che conduce un forgiato a diventare sempre più simile a un vero e proprio costrutto e sempre meno simile ai suoi creatori viventi.

In quanto macchina da guerra, il juggernaut non conosce rivali nell'infliggere danni o nel reggere a quelli subiti. Alcuni forgiati si rifiutano di intraprendere il cammino del juggernaut, dal momento che porta all'estremo il loro retaggio di costrutti a discapito dei loro aspetti di esseri viventi. Tuttavia, se un forgiato desidera trasformarsi in una macchina di distruzione, la classe di prestigio del juggernaut è la strada migliore da seguire.

Alcuni juggernaut forgiati vivono nella Landa Gemente. Molti di questi personaggi sono al servizio del potente juggernaut conosciuto come il Signore delle Lame.

Dado Vita: d12.

REQUISITI

Per diventare un juggernaut forgiato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Forgiato.

Bonus di attacco base: +5.

Talenti: Attacco Poderoso, Corpo di Adamantio*.

Spingere Migliorato.

*Nuovo talento descritto a pagina 52.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del juggernaut forgiato (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Inti-

midire (Car), Nuotare (For), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del juggernaut forgiato.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un juggernaut forgiato non ottiene alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Carica Poderosa: Un juggernaut forgiato acquisisce il talento Carica Poderosa (vedi pagina 50) come talento bonus.

Chiodature per armatura (Str): Al 1° livello, un juggernaut forgiato sviluppa chiodature sulla sua armatura e ottiene competenza nel loro uso come arma. Queste chiodature di adamantio infliggono 1d6 danni perforanti se il personaggio mette a segno un attacco in lotta. Anche se le chiodature non possono essere rimosse, possono essere influenzate dagli incantesimi come qualsiasi altra arma. Al 4° livello, il danno inferto dalle chiodature per armature diventa 1d8.

Riservato: A partire dal 1° livello, un juggernaut forgiato inizia a tenersi a distanza dalle creature viventi. A causa di questo cambiamento nella sua natura, un juggernaut forgiato subisce una penalità pari al suo livello di classe di juggernaut (-1 al 1° livello, -2 al 2° livello e così via) quando utilizza le seguenti abilità: Diplomazia, Percepire Intenzioni, Raccogliere Informazioni, Raggiare.

Spingere esperto (Str): Un juggernaut forgiato può sommare il suo livello di classe alle sue prove di Forza quando effettua un tentativo di spingere o di difendersi da una manovra di spingere. Un juggernaut forgiato può anche aggiungere il suo livello di classe alla sua prova di Forza quando tenta di sfondare una porta.

Bonus alla carica (Str): A partire dal 2° livello, un juggernaut forgiato acquisisce un bonus aggiuntivo di +1 al suo tiro per colpire quando effettua una carica (per un bonus totale di +3). Al 4° livello, tale bonus sale a +2 (per un bonus totale di +4).

Carica estesa (Str): A partire dal 2° livello, un juggernaut forgiato acquisisce un incremento di +1,5 metri alla sua velocità quando effettua una carica.

Perfezione dei costrutti (Str): Un forgiato che segue il sentiero del juggernaut forgiato cerca di migliorare se stesso abbracciando senza riserve il suo retaggio di costrutto. Man mano che un juggernaut forgiato avanza di livello, abbandona ciò che considera le debolezze della forma di costrutto vivente per poter acquisire qualità più degne di un costrutto vero e proprio. Pur conservando un'intelligenza e una volontà propria, un juggernaut forgiato acquisisce i seguenti privilegi da costrutto man mano che sale di livello.

Perfezione dei costrutti I - Al 2° livello, un juggernaut forgiato non è più soggetto ai danni non letali o ai danni dei colpi critici.

Perfezione dei costrutti II - Al 3° livello, un juggernaut forgiato acquisisce immunità a tutti gli incantesimi e alle capacità di influenza mentale (charme, compulsioni, allucinazioni, trame e effetti di morale).

Perfezione dei costrutti III - Al 4° livello, un juggernaut forgiato acquisisce immunità agli effetti di morte e di necromanzia.

Perfezione dei costrutti IV - Al 5° livello, un juggernaut forgiato non è più soggetto ai danni o ai risucchi di caratteristica.

Immunità alla guarigione: A partire dal 3° livello, man mano che il juggernaut forgiato diventa sempre più simile a un costrutto e sempre meno simile a una creatura vivente, diventa anche immune agli effetti degli incantesimi-

| Livello | Bonus di attacco base | Tiro salv. Temp | Tiro salv. Rifl | Tiro salv. Vol | Speciale |
|---------|-----------------------|-----------------|-----------------|----------------|---|
| 1° | +0 | +2 | +0 | +0 | Carica Poderosa, chiodature per armatura 1d6, riservato, spingere esperto |
| 2° | +1 | +3 | +0 | +0 | Bonus alla carica +1, carica estesa, perfezione dei costrutti I |
| 3° | +2 | +3 | +1 | +1 | Immunità alla guarigione, perfezione dei costrutti II, Spingere Migliorato |
| 4° | +3 | +4 | +1 | +1 | Bonus alla carica +2, chiodature per armature 1d8, perfezione dei costrutti III |
| 5° | +3 | +4 | +1 | +1 | Carica Poderosa Superiore, perfezione dei costrutti IV |

mi della sottoscuola di guarigione che guariscono danni. Inoltre, non può più trarre beneficio dagli effetti degli incantesimi e degli oggetti magici commestibili, come ad esempio *banchetto degli eroi* o le varie pozioni.

Al 5° livello, il juggernaut diventa immune a tutti gli effetti degli incantesimi della sottoscuola di guarigione.

Spingere superiore (Str): A partire dal 3° livello, quando un juggernaut forgiato effettua con successo una spinta contro un avversario, può decidere di infliggere danni pari ai danni delle sue chiodature per armatura più il suo modificatore di Forza contro un avversario, oltre che ai normali risultati di una manovra di spingere. Se la manovra di spingere era parte di una carica, il juggernaut forgiato può aggiungervi anche i danni extra conferiti dai talenti Carica Poderosa e Carica Poderosa Superiore.

Carica Poderosa Superiore: Al 5° livello, un juggernaut forgiato acquisisce il talento Carica Poderosa Superiore (vedi pagina 50) come talento bonus.

ARIETE DA SFONDAMENTO

Ariete da Sfondamento: Forgiato con personalità maschile, guerriero 5/ juggernaut forgiato 4; GS 9; costrutto Medio (vivente); DV 5d10+15 più 4d12+12; pf 85; Iniz +6; Vel 6 m; CA 20, contatto 11, colto alla sprovvista 19; Att base +8; Lotta +11; Att +13 in mischia (1d8+6/x3, *ascia da battaglia+1*) o +11 in mischia (1d8+3, chiodature per armatura); Att comp +13/+8 in mischia (1d8+6/x3, *ascia da battaglia+1*) o +11/+6 in mischia (1d8+3, chiodature per armatura); AS bonus alla carica +2, spingere esperto, carica estesa, spingere superiore; QS perfezione dei costrutti III, riduzione del danno 2/adamantio, immunità alla guarigione, fortificazione leggera (25%), tratti dei costrutti viventi, riservato; ALN; TS Temp +11, Rifl +4, Vol +2; For 16, Des 14, Cos 16, Int 10, Sag 10, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Diplomazia -6, Intimidire +10, Percepire Intenzioni -4, Raccogliere Informazioni -6, Raggiare -6, Saltare -4, Scalare +2; Arma Focalizzata (ascia da battaglia), Arma Specializzata (ascia da battaglia), Attacco Poderoso^B, Carica Poderosa^{**B}, Corpo di Adamantio*, Incalzare, Iniziativa Migliorata^B, Spingere Migliorato^B.

*Nuovo talento descritto a pagina 52.

**Nuovo talento descritto a pagina 50.

Bonus alla carica (Str): Ariete da Sfondamento ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire quando effettua una carica.

Perfezione dei costrutti III (Str): Ariete da Sfondamento non è soggetto ai danni non letali o ai danni extra dei colpi critici. È immune a tutti gli incantesimi e le capacità di influenza mentale, agli effetti di morte e agli effetti di necromanzia.

Spingere esperto (Str): Ariete da Sfondamento può aggiungere 4 alle sue prove di Forza quando effettua un attacco per spingere, quando si difende da un attacco per spingere o quando tenta di sfondare una porta.

Carica estesa (Str): Ariete da Sfondamento ha una velocità pari a 7,5 metri quando effettua una carica.

Immunità alla guarigione: Ariete da Sfondamento è immune agli effetti degli incantesimi della sottoscuola di

guarigione e non può beneficiare di quegli incantesimi che devono essere ingeriti, come ad esempio *banchetto degli eroi*.

Tratti dei costrutti viventi: Immune al veleno, agli effetti di sonno, paralisi, malattia, nausea, affaticamento, esaurimento e ai risucchi di energia. Non può guarire dai danni in modo naturale. Soggetto allo stordimento, ai danni alle caratteristiche e ai risucchi di caratteristica. Soggetto sia agli incantesimi che hanno come bersaglio i costrutti che a quelli che hanno come bersaglio le creature viventi.

Spingere superiore (Str): Quando Ariete da Sfondamento effettua con successo un attacco per spingere contro un avversario, può decidere di infliggere sull'avversario 1d8+3 danni perforanti con le sue chiodature per armatura oltre ai normali risultati di un attacco per spingere. Se la spinta era parte di una carica, Ariete da Sfondamento aggiunge ai danni anche quelli conferiti dal talento Carica Poderosa.

Proprietà: Potenziamento all'armatura +1, ascia da battaglia +1, olio di ripara danni moderati.

MAESTRO INVESTIGATORE

Il maestro investigatore porta l'arte dell'investigazione e della deduzione a livelli ineguagliati, dimostrandosi uno dei migliori sul campo. Un maestro investigatore potrebbe essere un investigatore scelto indipendente oppure un indagatore esperto al servizio di un'organizzazione legalmente riconosciuta in una qualsiasi zona del Khorvaire. Potrebbe trattarsi di un cronachista con il pallino delle indagini, sempre pronto a portare alla luce ogni dettaglio sulle varie forme di corruzione e cospirazione. A prescindere dalla sua occupazione, il maestro investigatore è specializzato nella soluzione dei misteri e nel fare luce sui segreti più oscuri. Molti principianti in questo campo si fanno chiamare investigatori, ma sono ben pochi quelli che meritano il titolo di maestro. Il maestro investigatore è l'investigatore per eccellenza, gode di una reputazione di tenacia e di successo che si è ampiamente meritato. I migliori in questo campo solitamente provengono dalle fila dei ladri o dei bardi, ma in pratica i membri di qualsiasi classe, se dotati di curiosità insaziabile e della necessità di risolvere un mistero possono aspirare al titolo di maestro investigatore.

Un maestro investigatore affina la sua intuizione e il suo sesto senso a tal punto da farle sembrare doti soprannaturali, e a volte manifesta davvero alcune capacità magiche che gli sono di aiuto nella sua ricerca della verità e nella risoluzione dei misteri con i quali deve confrontarsi regolarmente.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un maestro investigatore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Cercare 3 gradi, Percepire Intenzioni 6 gradi, Raccogliere Informazioni 6 gradi.

Talento: Indagare*.

*Nuovo talento descritto a pagina 55.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del maestro investigatore (e la caratteristica chiave di ciascuna di esse) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (locali) (Int), Decifrare Scritture (Int), Osservare (Sag), Percepire Intenzione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e Raggiurare (Car).

Punti abilità per livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro investigatore.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un maestro investigatore non ottiene alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Zona di verità (Mag): Un maestro investigatore può usare *zona di verità* per una volta al giorno come capacità magica, con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo. Il personaggio può usare 2 punti azione per ottenere un uso in più al giorno di questa capacità.

Contatto: Un maestro investigatore di livello pari o superiore al 2° mantiene una rete di contatti e di informatori. Ogni volta che il personaggio acquisisce un contatto, il DM dovrebbe sviluppare un PNG che stia a rappresentare il contatto. Il contatto deve appartenere a una classe di PNG (adepto, aristocratico, artimaghi, combattente, esperto o popolano).

I contatti possono essere informatori, criminali, cronachisti, negozianti, carrettieri, servitori presso un casato, impiegati o altre figure in grado di fornire aiuto e informazioni limitate relative alle necessità del maestro investigatore.

Un contatto non accompagna il maestro investigatore nel corso delle sue missioni e non rischia mai la vita in modo diretto per lui. Un contatto può invece fornire informazioni, sviluppare indizi, offrire i suoi servizi (effettuando una prova

specifica di abilità per conto del maestro investigatore).

Al 2° livello, un maestro investigatore acquisisce un contatto di 3° livello. Al 4° livello, un maestro investigatore acquisisce un contatto di 6° livello.

Il personaggio non può ricorrere allo stesso contatto più di una volta alla settimana. Quando si rivolge a un contatto, deve fornire un compenso adeguato ai servizi ottenuti. I contatti professionali, come ad esempio gli adepti, gli aristocratici e gli artimaghi, chiedono in cambio dei favori. I contatti della classe operaia o del mondo criminale, come ad esempio combattenti, esperti e popolani, chiedono invece del denaro per i servizi forniti. I prezzi per i servizi di un contatto sono basati sulla classe e sul livello del contatto, come indicato nella tabella seguente. A differenza degli mercenari, un maestro investigatore conosce personalmente un contatto e beneficia di un rapporto duraturo con lui.

| Classe del contatto | Costo dei servizi richiesti |
|---------------------|--|
| Adepto | 1 mo per livello o un favore in cambio |
| Aristocratico | Un favore in cambio |
| Artimaghi | 1 mo per livello o un favore in cambio |
| Combattente | 5 ma per livello |
| Esperto | 5 ma per livello |
| Popolano | 2 ma per livello |

Talento bonus: Al 2° e al 4° livello, un maestro investigatore ottiene un talento bonus. Il talento bonus deve essere selezionato dalla lista sottostante e il maestro investigatore deve comunque soddisfare i prerequisiti del talento per poterlo scegliere.

Allerta, Ingannevole, Iniziativa Migliorata, Negoziatore, Persuasivo, Ricercare, Riconoscere Impostori, Robustezza, Seguire Tracce, Seguire Tracce in Città, Spirito Eroico, Volontà di Ferro.

Rivela bugie (Mag): A partire dal 3° livello, un maestro investigatore può usare *rivela bugie* per una volta al giorno come capacità magica, con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo. Il personaggio può usare 2 punti azione per ottenere un uso in più al giorno di questa capacità.

Visione del vero (Mag): Al 5° livello, un maestro investigatore può usare *visione del vero* per una volta al giorno come capacità magica, con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo. Il personaggio può usare 2 punti azione per ottenere un uso in più al giorno di questa capacità.

Maestro investigatore



MAESTRO INVESTIGATORE

| Livello | Bonus di Tiro | | | | Speciale |
|---------|---------------|------|------|-----|--------------------------------------|
| | base | Temp | Rifl | Vol | |
| 1° | +0 | +0 | +2 | +0 | Zona di verità |
| 2° | +1 | +0 | +3 | +0 | Contatto (3° livello), talento bonus |
| 3° | +2 | +1 | +3 | +1 | Rivela bugie |
| 4° | +3 | +1 | +4 | +1 | Contatto (6° livello), talento bonus |
| 5° | +3 | +1 | +4 | +1 | Visione del vero |

CREILATH MOVANEK

Creilath Movaneck: Mezz'elfo bardo 4/maestro investigatore 4; GS 8; umanoide Medio (elfo); DV 4d6+4 più 4d8+4; pf 42; Iniz +1; Vel 9 m; CA 17, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta +6; Att +7 in mischia (1d8+1/19-20, spada lunga+1) o +8 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); Att comp +7/+2 in mischia (1d8+1/19-20, spada lunga+1) o +8 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); QS conoscenze bardiche +7, musica bardica 5 volte al giorno

(controcanto, *affascinare*, ispirare competenza, ispirare coraggio), *zona di verità* 1 volta al giorno, contatto (combattente di 3° livello), *rivela bugie* 1 volta al giorno, visione crepuscolare, tratti dei mezzelfi; AL N; TS Temp +3, Rifl +10, Vol +4; For 10, Des 14, Cos 12, Int 14, Sag 8, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +13, Cercare +18, Conoscenze (locali) +13, Diplomazia +9, Intimidire +5, Intrattenere (oratoria) +15, Osservare +10, Percepire Intenzioni +10, Raccogliere Informazioni +20, Raggiare +14; Abilità Focalizzata (Intrattenere), Allerta, Indagare*, Ricercare^b.

*Nuovo talento descritto a pagina 55.

Musica bardica: Creilath può usare la sua musica bardica cinque volte al giorno.

Controcanto (Sop): Creilath può contrastare gli effetti magici dipendenti dal suono effettuando una prova di Intrattenere ad ogni round di controcanto. Qualsiasi creatura entro 9 metri da lui e influenzata da attacco magico sonoro o dipendente dal linguaggio può usare il risultato della prova di Intrattenere di Creilath al posto del proprio tiro salvezza, se lo desidera. Il controcanto dura fino a un massimo di 10 round.

Affascinare (Mag): Creilath può *affascinare* fino a un massimo di tre creature entro 27 metri da lui (le creature rimangono sedute e silenziose e subiscono una penalità di -4 alle prove di abilità effettuate come reazione, come ad esempio Ascoltare e Osservare). Il risultato della sua prova di Intrattenere determina la CD dei tiri salvezza sulla Volontà dei suoi avversari. Qualsiasi evidente minaccia interrompe l'effetto. Affascinare dura fino a un massimo di 8 round.

Ispirare competenza (Sop): Un alleato entro 9 metri in grado di vedere e sentire Creilath ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di abilità relative a un'abilità particolare, fintanto che è in grado di sentire la sua musica. Ispirare competenza dura fino a un massimo di 20 round.

Ispirare coraggio (Sop): Gli alleati in grado di sentire Creilath (e lo stesso Creilath) ottengono un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai danni delle armi. L'effetto dura per tutto il tempo in cui l'alleato ascolta il canto di Creilath e per 5 round successivi.

Tratti dei mezzelfi: I mezzelfi sono dotati di immunità agli effetti magici del sonno. Per ogni effetto relativo alla razza, un mezzelfo viene considerato un elfo.

Incantesimi da bardo conosciuti (3/4/2; tiro salvezza CD 13 + il livello dell'incantesimo): 0 - *conoscere direzione, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, messaggio*; 1° - *camuffare se stesso, comprensione dei linguaggi, cura ferite leggere, occulto oggetto*; 2° - *individuazione dei pensieri, localizza oggetto, suggestione*.

Proprietà: Gioco di magha +1, spada lunga +1, lente dell'individuazione, zainetto pratico di Heward, attrezzi da investigatore, flauto, documento di identità.

MAESTRO STIRPEMANNARA

I maestri stirpemannara sono dei morfici che hanno potenziato la loro capacità di mutare per incrementare il potere del loro retaggio di licantropi. Imparano in fretta non solo a mutare la loro forma umanoide, ma addirittura ad assumere forme animali vere e proprie, esattamente come facevano i loro progenitori. Col tempo, imparano a padroneggiare sia la loro forma animale che la loro forma ibrida tipica dei comuni licantropi. Man mano che i maestri stirpemannara padroneggiano la loro forma fisica, tuttavia, il loro spirito si fa sempre più selvaggio e meno adatto alla vita nella società degli umani.

Molti maestri stirpemannara iniziano le loro carriere come ranger o come barbari e cercano di potenziare la loro capacità di combattimento attraverso la padronanza della

loro forma animale. Sono pochi i druidi a diventare maestri stirpemannara, dal momento che i druidi imparano ad assumere forma animale molto più in fretta rispetto ai maestri stirpemannara e hanno poco da ottenere da questa classe.

Le Terre dell'Eldeen ospitano numerosi PNG maestri stirpemannara. I maestri più evoluti amano la vita aspra delle terre selvagge e si tengono alla larga dai centri civilizzati degli umani.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un maestro stirpemannara, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Morfico.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (natura) 5 gradi, Sopravvivenza 8 gradi.

Talento: Un qualsiasi talento morfico.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del maestro stirpemannara (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Conoscenze (natura) (Int), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (Sag), Osservare (Sag), Saltare (For), Scalare (For) e Sopravvivenza (Sag).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del maestro stirpemannara.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un maestro stirpemannara non ottiene alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Stirpemannara I (Sop): Al 1° livello, un maestro stirpemannara sceglie un tipo di animale che rappresenta il suo retaggio di licantropo: cinghiale, ghiottone, lupo, orso, tigre o topo. Quando è in mutamento, il suo aspetto cambia e diventa fortemente simile a quello di un licantropo ibrido dello stesso tipo. I suoi lineamenti si fanno più bestiali, il suo corpo si ricopre di pelo e sviluppa una breve coda. Inoltre, acquisisce uno dei seguenti benefici extra ogni volta che è in mutamento, in base all'antenato licantropo scelto.

Cinghiale o ghiottone: Quando è in mutamento, un maestro stirpemannara ottiene un bonus di +2 alla Costituzione e sviluppa delle zanne (nel caso dei cinghiali) o degli artigli (nel caso dei ghiottoni) che possono essere usati come armi naturali, infliggendo 1d6 danni più un ulteriore +1 per ogni quattro livelli del personaggio posseduti, quando un attacco con il morso o l'incornata va a segno. Se il personaggio possiede già il tratto morfico di zannelunghe o il talento Attacco Naturale Migliorato, i danni del suo morso o della sua incornata aumentano di una categoria di dado.

Lupo o topo: Quando è in mutamento, un maestro stirpemannara acquisisce un bonus di +2 alla Destrezza e manifesta delle zanne che possono essere usate come armi naturali, che infliggono 1d6 danni (più un ulteriore +1 per ogni quattro livelli del personaggio posseduti) ad ogni attacco con il morso andato a segno. Se il personaggio possiede già il tratto morfico di zannelunghe o il talento Attacco Naturale Migliorato, i danni dei suoi artigli aumentano di una categoria di dado.

Orso o tigre: Quando è in mutamento, un maestro stirpemannara ottiene un bonus di +2 alla Forza e manifesta degli artigli che possono essere usati come armi naturali. Questi artigli infliggono 1d4 danni più un ulteriore +1 per ogni quattro livelli del personaggio posseduti, quando un attacco

va a segno. Se il personaggio possiede già il tratto morfico di artigli affilati o il talento Attacco Naturale Migliorato, i danni dei suoi artigli aumentano di una categoria di dado.

Empatia selvatica (Str): Proprio come un druido o un ranger, un maestro stirpemannara acquisisce la capacità di usare il proprio linguaggio del corpo, il tono della voce e il comportamento per migliorare l'atteggiamento di un animale. Questa capacità funziona come una prova di Diplomazia effettuata per migliorare l'atteggiamento di una persona. Il maestro stirpemannara tira un d20 e vi somma il suo livello di maestro stirpemannara e il suo modificatore di Carisma per determinare il risultato della prova di empatia selvatica. Se possiede dei livelli da druido o da ranger, aggiunge il suo livello di maestro stirpemannara anche a quei livelli per determinare il modificatore totale. Se l'animale è della stessa specie dell'antenato licantropo del maestro stirpemannara, il maestro ottiene un bonus di +4 alla sua prova.

Per usare empatia selvatica, il maestro stirpemannara e l'animale devono essere in grado di studiarsi, il che significa che devono trovarsi entro 9 metri l'uno dall'altro in condizioni normali. In genere, influenzare un animale in questo modo richiede 1 minuto. Come accade quando si tenta di influenzare una persona, in certi casi potrebbe essere necessario un arco di tempo maggiore o minore.

Un maestro stirpemannara può anche utilizzare questa capacità per influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2, ma nel farlo subisce una penalità di -4 alla prova.

Talento morfico bonus: Al 2° livello, e poi di nuovo al 4°, un maestro stirpemannara ottiene un talento morfico bonus. (Tutti i nuovi talenti di questo tipo sono descritti nel Capitolo 3). Questi talenti bonus devono essere selezionati dalla lista seguente e il maestro stirpemannara deve comunque soddisfare i prerequisiti relativi al talento che intende scegliere.

Difesa Morfica, Difesa Morfica Superiore, Fattore Curativo, Ferocia Morfica, Morso Possente, Multiattacco Morfico, Passolungo Scelto, Pellebestiale Scelto, Scalapareti Scelto, Squartare Possente, Tratto Morfico Extra.

Stirpemannara II (Sop): Al 3° livello, un maestro stirpemannara acquisisce la capacità di olfatto acuto. Inoltre, ogni volta che è in mutamento manifesta un beneficio speciale derivato dal suo retaggio di licantropo.

Cinghiale - Volontà fiera: Il maestro stirpemannara ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà.

Ghiottone - Ira: Se il maestro stirpemannara subisce danni, entra in uno stato di ira frenetica al turno successivo, mordendo furiosamente finché o lui o l'avversario non cadono morti, o finché il suo mutamento non termina. Acquisisce +2 alla Forza, +2 alla Costituzione e -2 alla Classe Armatura quando è in ira. Non può porre fine alla sua ira volontariamente ma, a differenza di un barbaro, non è affaticato quando la sua ira si esaurisce.

Lupo - Sbilanciare: Se un maestro stirpemannara mette a segno un attacco con il morso, può tentare di sbilanciare un avversario come azione gratuita senza effettuare un attacco di contatto o subire un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire tentando di sbilanciare il maestro stirpemannara.

Orso - Afferrare migliorato: Per utilizzare questa capacità, il maestro stirpemannara deve mettere a segno un attacco con gli artigli. Può quindi tentare di dare inizio a una lotta come azione gratuita senza provocare un attacco di opportunità.

Tigre - Assaltore: Se il maestro stirpemannara carica un avversario, può effettuare su di esso un attacco completo.

Topo - Velocità di scalare: Il maestro stirpemannara manifesta una velocità di scalare di 6 metri. Può inoltre utilizzare il suo modificatore di Destrezza al posto del suo modificatore di

Forza per le prove di Scalare. Se possiede gli il tratto morfico scalapareti, la sua velocità di scalare aumenta di 3 metri.

Mutamento terrificante (Str): Al 4° livello, un maestro stirpemannara sviluppa una presenza inquietante che si manifesta quando utilizza la sua capacità di mutamento o di forma alternativa. Quando attacca o effettua una carica, gli avversari nel raggio di 9 metri che assistono al suo attacco possono diventare scossi per 5d6 round.

Questa capacità ha effetto solo sugli avversari con un numero di Dadi Vita o di livelli inferiore al livello del personaggio del maestro stirpemannara. Un avversario può resistere a questo effetto superando un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello di classe del maestro stirpemannara + il suo modificatore di Car). Un avversario che supera il tiro salvezza è immune al mutamento terrificante di quello specifico maestro stirpemannara per le 24 ore successive. Il mutamento terrificante è un effetto di paura e di influenza mentale.

Forma alternativa (Sop): Al 5° livello, un maestro stirpemannara può assumere, con un'azione gratuita, la forma animale o la forma ibrida relativa al suo retaggio di licantropo (lo stesso animale selezionato al 1° livello). Consumando due utilizzi giornalieri della sua normale capacità di mutamento, il maestro stirpemannara può mutare in forma animale come se stesse usando l'incantesimo *metamorfosi* su se stesso, con la differenza che la durata è un numero di round pari alla durata della capacità di mutamento del maestro stirpemannara. Quando questa capacità è attiva, il maestro stirpemannara non ottiene nessuno dei benefici che possiede quando è in mutamento e non può utilizzare questa capacità quando è in mutamento. Solo la forma di animale specifico indicata dal retaggio di licantropo (vedi sotto) può essere selezionata.

Quando un maestro stirpemannara viene ucciso, torna immediatamente alla sua forma umana, pur rimanendo morto. Le parti del corpo recise, invece, conservano la loro forma animale.

Retaggio della forma animale

| | |
|-----------|--------------------------|
| Cinghiale | Cinghiale mannaro (GS 4) |
| Ghiottone | Ghiottone crudele (GS 4) |
| Lupo | Lupo crudele (GS 3) |
| Orso | Orso bruno (GS 4) |
| Tigre | Tigre (GS 4) |
| Topo | Topo mannaro (GS 1/3) |

Stirpemannara III (Str): Al 5° livello, un maestro stirpemannara ottiene un bonus addizionale a uno o più punteggi di caratteristica quando è in mutamento. Questi bonus sono cumulativi con tutti gli altri bonus ai punteggi di caratteristica garantiti dal mutamento (come quelli della capacità stirpemannara I).

Bonus di retaggio ai punteggi di caratteristica

| | |
|-----------|------------------------|
| Cinghiale | +6 Cos |
| Ghiottone | +2 Des, +4 Cos |
| Lupo | +2 For, +2 Des, +2 Cos |
| Orso | +4 For |
| Tigre | +2 For, +4 Cos |
| Topo | +6 Des |

GWENTAN L'ORSO

Gwentan l'orso: Morfico barbaro 3/ranger 2/maestro stirpemannara 5; GS 10; umanoide Medio (mutaforma); DV 3d12+6 più 2d8+4 più 5d8+10; pf 70; Iniz +3; Vel 9 m; CA 18, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +8; Lotta +11; Att +11 a distanza (1d6+2/x3, arco corto composito) o +11 in mischia (1d6+3, randello); Att comp +9/+9/+4 a distanza (1d6+2/x3, arco corto composito) o +11/+6 in mischia

MAESTRO STIRPEMANNARA

| Livello | Bonus di Tiro | | Tiro | | Speciale |
|---------|---------------|------|------------|-----------|---|
| | base | Temp | salv. Rifl | salv. Vol | |
| 1° | +0 | +2 | +2 | +0 | Stirpemannara I |
| 2° | +1 | +3 | +3 | +0 | Empatia selvatica, talento morfico bonus |
| 3° | +2 | +3 | +3 | +1 | Stirpemannara II |
| 4° | +3 | +4 | +4 | +1 | Mutamento terrificante, talento morfico bonus |
| 5° | +3 | +4 | +4 | +1 | Forma alternativa, stirpemannara III |

(1d6+3, randello); AS nemico prescelto bestie magiche +2, mutamento terrificante, ira 1 volta al giorno, mutamento (pellebestiale o artigli affilati) 4 volte al giorno, stirpemannara II (orso); QS visione crepuscolare, movimento veloce, olfatto acuto, percepire trappole +1, schivare prodigioso, empatia selvatica: AL CN; TS Temp +13, Rifl +12, Vol +4; For 16, Des 16, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Conoscenze (natura) +6, Equilibrio +2, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi +2, Saltare +2, Scalare +2, Sopravvivenza +13; Attacco Naturale Migliorato*, Difesa Morfica*, Fattore Curativo*, Pellebestiale Scelto*, Seguire Tracce, Squartare Possente*, Talento Morfico Extra*, Tiro Rapido.

*Nuovo talento descritto nel Capitolo 3.

Nemico prescelto (Str): Gwentan ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiurare e Sopravvivenza quando utilizza queste abilità contro le bestie magiche. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni delle armi contro le bestie magiche.

Stirpemannara II (Orso): Afferrare migliorato (Str) - Per utilizzare questa capacità, Gwentan deve mettere a segno un attacco con gli artigli quando è in mutamento. In tal caso, può tentare di iniziare una lotta come azione gratuita e senza provocare un attacco di opportunità.

Mutamento terrificante (Str): Quando Gwentan attacca o effettua una carica, gli avversari nel raggio di 9 metri che assistono al suo attacco possono diventare scossi per 5d6 round.

Questa capacità ha effetto solo sugli avversari con meno di 10 Dadi Vita o livelli. Un avversario può resistere a questo effetto superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 13. Un avversario che supera il tiro salvezza è immune al mutamento terrificante di Gwentan per le 24 ore successive. Questo è un effetto di paura e di influenza mentale.

Ira (Str): Gwentan può entrare in ira una volta al giorno. Quando entra in ira, utilizza i seguenti valori di gioco: pf 90,

CA 16, contatto 11, colto alla sprovvista 13; Lotta +13; Att +13 in mischia (1d6+5, randello); TS Vol +6; For 20, Cos 18.

Quando Gwentan è in ira e in mutamento, utilizza i seguenti valori di gioco: pf 100, CA 20, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Lotta +14; Att +14 in mischia (1d8+9, artiglio); Att comp +14/+14 in mischia (1d8+9, 2 artigli); AS afferrare migliorato; QS riduzione del danno 2/argento; TS Vol +6; For 22, Cos 20.

Mutamento (Sop): Gwentan può mutare quattro volte al giorno. Quando è in mutamento, utilizza i seguenti valori di gioco: pf 80; CA 22, contatto 13, colto alla sprovvista 19; Lotta +12; Att +12 in mischia (1d8+7, artiglio); Att comp 12/+12 in mischia (1d8+7, 2 artigli); AS afferrare migliorato; QS riduzione del danno 2/argento; For 18, Cos 16.

Empatia selvatica (Str): Gwentan può migliorare l'atteggiamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia può migliorare l'atteggiamento di una creatura senziente. Tira 1d20+5, o 1d20+1 se tenta di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza pari a 1 o a 2. Ottiene un bonus di +4 se effettua questa prova contro gli orsi.

Proprietà: Armatura in cuoio +2, arco corto composito (bonus di For +2) con 20 frecce, amuleto dei pugni potenti +1, mantello della resistenza +1, pozione di pelle coriacea +2.

RANGER DELL'ELDEEN

Quando gli umani giunsero per la prima volta nelle Terre dell'Eldeen, gli orchi nativi di quei territori condivisero con loro le tradizioni druidiche che possedevano. Col passare dei secoli, questi insegnamenti vennero distorti e reinterpretati più volte, e oggi esistono cinque sette principali nelle Terre dell'Eldeen. Questi gruppi sono i dominatori delle grandi foreste. Alcuni cercano di proteggere i viaggiatori e i coloni dai pericoli delle terre selvagge, mentre altri si ritengono tenuti a scacciare la civilizzazione dalle Terre dell'Eldeen e, prima o poi, da tutto il Khorvaire.

Una volta che un ranger ha appreso le conoscenze di base relative ai boschi e alle terre selvagge, può recarsi nelle Terre dell'Eldeen e chiedere di essere accettato in una

RG



Maestro stirpemannara

di queste sette. Una setta di solito richiede a un aspirante di superare una o più prove per dimostrare la sua abilità e la sua devozione agli ideali della setta. Una volta accettato nella setta, un ranger dell'Eldeen apprende nuove tecniche e nuove capacità che gli sono di aiuto per promuovere gli obiettivi della setta.

Anche se sono necessari alcuni livelli nella classe del ranger per accedere in questa classe di prestigio, i migliori ranger dell'Eldeen possiedono anche alcuni livelli da druido. Le esperienze come druidi consentono loro di sfruttare al meglio i talenti relativi alla setta.

Dado Vita: d8.

SETTE DRUIDICHE

Ogni druido di Eberron appartiene a una delle sette druidiche di seguito descritte.

Adepti Cinerei: Questa setta fanatica porta le tradizionali convinzioni druidiche fino all'estremo. I suoi membri cercano di proteggere le terre selvagge e di preservare l'ordine naturale applicando una definizione molto ampia di "innaturale" per determinare le loro azioni. Considerano innaturale sia la magia arcana che quella divina, ad esempio, e fanno di tutto pur di colpire le fattorie e gli allevamenti che tentano di coltivare o di rinchiudere le forze della natura. Gli Adepti Cinerei preferiscono evitare di uccidere: il loro obiettivo solitamente è quello di spingere i loro bersagli ad abbandonare i loro modi innaturali e ad abbracciare l'armonia della natura.

Cantori Verdi: Questa piccola setta druidica mantiene uno stretto legame con i folletti delle Terre dell'Eldeen. I Cantori Verdi sono selvaggi e caotici come gli spiriti delle foreste che adorano, e si gettano a capofitto nelle danze e nei festeggiamenti tipici dei mondi magici dei boschi e dei folletti.

Custodi dei Portali: I Custodi dei Portali proteggono la natura dalle minacce innaturali, vale a dire dalle aberrazioni, dagli immondi e da altre antiche forze del male. Vedi Capitolo 8: "Organizzazioni" per ulteriori informazioni su questa setta druidica.

Figli dell'Inverno: Poiché la morte è parte dell'ordine naturale delle cose, alcuni druidi vengono attratti dal suo potere oscuro. I Figli dell'Inverno cercano di purificare le terre attraverso l'appassimento, le malattie e il freddo, convinti che in questo modo saranno i forti a sopravvivere e a ripopolare la grande primavera che seguirà il loro grande buio inver-

no. La fine dell'era attuale sembra ormai prossima, come la creazione della Landa Gemente sembra indicare, e i Figli dell'Inverno si considerano gli agenti della natura: spetta a loro ripulire il Khorvaire affinché possa rifiorire di nuovo.

Guardiani del Bosco: I Guardiani del Bosco, la più grande e la più influente delle sette dell'Eldeen, si occupano di proteggere le pianure e le foreste. Sono i più vicini al Grande Druido Oalian. Vedi Capitolo 8: "Organizzazioni" per ulteriori informazioni su questa setta druidica.

REQUISITI

Per diventare un ranger dell'Eldeen, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: I requisiti variano in base alla setta.

Adepti Cinerei: Nessuna restrizione.

Cantori Verdi: Qualsiasi caotico.

Custodi dei Portali: Qualsiasi non malvagio.

Figli dell'Inverno: Qualsiasi non buono.

Guardiani del Bosco: Qualsiasi non malvagio.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (natura) 6 gradi, Sopravvivenza 8 gradi.

Talento: Seguire Tracce.

Speciale: Privilegio di classe di nemico prescelto.

Inoltre, prima di acquisire il suo primo livello in questa classe di prestigio, un personaggio deve addestrarsi nelle Terre dell'Eldeen assieme ad altri membri della setta alla quale vuole aderire.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del ranger dell'Eldeen (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenze (dungeon) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del ranger dell'Eldeen.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un ranger dell'Eldeen ottiene competenza in tutte le armi semplici e da guerra, nelle armature leggere e negli scudi (tranne gli scudi torre).

Capacità della setta I: Ognuna delle cinque sette principali delle Terre dell'Eldeen abbraccia un aspetto diverso della natura. Al 1° livello, un ranger dell'Eldeen deve scegliere una setta. Tale scelta gli conferisce una capacità difensiva specifica della sua setta.

Adepti Cinerei - Resistere all'arcano (Str): Un ranger dell'Eldeen degli Adepti Cinerei ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza per resistere agli incantesimi arcani. (Questo bonus non viene applicato ai tiri salvezza contro le capacità magiche o soprannaturali).

Cantori Verdi - Resistere al richiamo della natura (Str): Un ranger dell'Eldeen dei Cantori Verdi ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le capacità magiche dei folletti.

Custodi dei Portali - Resistere alla corruzione (Str): Un ranger dell'Eldeen dei Custodi dei Portali ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza per resistere alle capacità magiche, soprannaturali e psioniche delle aberrazioni.

Figli dell'Inverno - Resistere al veleno (Str): Un ranger dell'Eldeen dei Figli dell'Inverno ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro i veleni.



Ranger dell'Eldeen

RANGER DELL'ELDEEN

| Livello base | Bonus di attacco | Tiro salv. Temp | Tiro salv. Rifl | Tiro salv. Vol | Speciale |
|--------------|------------------|-----------------|-----------------|----------------|--------------------------|
| | | | | | |
| 1° | +1 | +2 | +2 | +0 | Capacità della setta I |
| 2° | +2 | +3 | +3 | +0 | Nemico odiato |
| 3° | +3 | +3 | +3 | +1 | Capacità della setta II |
| 4° | +4 | +4 | +4 | +1 | Nemico prescelto |
| 5° | +5 | +4 | +4 | +1 | Capacità della setta III |

Guardiani del Bosco - Senso della natura (Str): Un ranger dell'Eldeen dei Guardiani dei Boschi ottiene un bonus di +2 alle prove di Conoscenze (natura) e di Sopravvivenza.

Nemico odiato (Str): Dal 2° livello in poi, quando un ranger dell'Eldeen attacca una creatura che è un suo nemico prescelto, può utilizzare il punto azione per effettuare un attacco poderoso contro la creatura. (Questo uso consente al ranger dell'Eldeen di effettuare questo attacco speciale; non aggiungere il tiro del dado dei punti azione al tiro per colpire). Se l'attacco poderoso va a segno, infligge danni raddoppiati.

Capacità della setta II: Al 3° livello, un ranger dell'Eldeen ottiene una nuova capacità relativa alla sua setta.

Adepti Cinerei - Ferocia (Str): Un ranger dell'Eldeen degli Adepti Cinerei può continuare a combattere senza penalità anche quando è inabile o morente.

Cantori Verdi - Grazia ultraterreno (Sop): Un ranger dell'Eldeen dei Cantori Verdi aggiunge il suo bonus di Carisma (se ne ha uno) come modificatore ai suoi tiri salvezza.

Custodi dei Portali - Scurovisione (Str): Un ranger dell'Eldeen dei Custodi dei Portali ottiene scurovisione entro 18 metri. Se è già dotato di scurovisione, il raggio dell'effetto aumenta di 9 metri.

Figli dell'Inverno - Resistere alla corruzione (Str): Un ranger dell'Eldeen dei Figli dell'Inverno ottiene immunità alle malattie, nonché un bonus di +2 ai tiri salvezza contro le capacità e gli incantesimi di influenza mentale (charme, compulsione, allucinazione, trama ed effetti di morale).

Guardiani del Bosco - Critico migliorato (Str): Un ranger dell'Eldeen dei Guardiani dei Boschi ottiene il talento Critico Migliorato relativo a un'arma da lancio o a distanza a sua scelta.

Nemico prescelto (Str): Al 4° livello, un ranger dell'Eldeen acquisisce un nemico prescelto. Questa capacità funziona come la capacità di nemico prescelto dei ranger e consente al ranger dell'Eldeen di incrementare il bonus contro uno dei suoi nemici prescelti come se avesse appena acquisito un altro nemico prescelto dalla sua classe di ranger.

Capacità della setta III: Al 5° livello, un ranger dell'Eldeen ottiene una nuova capacità relativa alla sua setta.

Adepti Cinerei - Resistenza agli incantesimi (Str): Un ranger dell'Eldeen degli Adepti Cinerei ottiene resistenza agli incantesimi 20.

Cantori Verdi - Riduzione del danno (Sop): Un ranger dell'Eldeen dei Cantori Verdi acquisisce riduzione del danno 3/ferro freddo.

Custodi dei Portali - Mente sfuggente (Str): Un ranger dell'Eldeen dei Custodi dei Portali ottiene la capacità di divincolarsi da quegli effetti magici che normalmente eserciterebbero su di lui un controllo. Se il personaggio viene influenzato da un incantesimo o un effetto di ammalimento e non supera il suo tiro salvezza, può effettuare un secondo tentativo 1 round dopo con la stessa CD. Ottiene solo questa seconda possibilità per superare il tiro salvezza.

Figli dell'Inverno - Tocco del contagio (Sop): Un ranger dell'Eldeen dei Figli dell'Inverno ottiene la capacità di diffondere malattie come se stesse usando l'incantesimo contagio, per tre volte al giorno.

Guardiani del Bosco - Punire il male (Sop): Per una volta al

giorno, un ranger dell'Eldeen dei Guardiani dei Boschi può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Somma il suo bonus di Carisma (se ne ha uno) al suo tiro per colpire e infligge 1 danno extra per ogni suo livello di ranger dell'Eldeen. Se il personaggio punisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, la punizione non ha effetto, ma la capacità viene considerata comunque utilizzata per quella giornata.

GATHAN WARDEN

Gathan Warden: Umano ranger 5/ranger dell'Eldeen Guardiano dei Boschi 4; GS 9; umanoide Medio: DV 5d8+5 più 4d8+4; pf 53; Iniz +3; Vel 9 m; CA 19, contatto 13, colto alla sprovvista 16; Att base +9; Lotta +11; Att +14 a distanza (1d8+3/29-20/x3, arco lungo composito+1) o +11 in mischia (1d8+2/19-20, spada lunga) o +11 in mischia (1d4+2/19-20, pugnale o pugnale d'argento); Att comp +14/+9 a distanza (1d8+3/19-20/x3, arco lungo composito+1) o +11/+6 in mischia (1d8+2/19-20, spada lunga) o +11/+6 in mischia (1d4+2/19-20, pugnale o 1d4+1/19-20, pugnale d'argento); AS stile di combattimento (tiro con l'arco), nemico prescelto aberrazioni +4, nemico prescelto bestie magiche +4, nemico prescelto umanoidi [gnoll] +2, nemico odiato, frecce affilate, incantesimi; QS compagno animale, senso della natura, empatia selvatica; AL N; TS Temp +9, Rifl +11, Vol +4; For 14, Des 16, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Conoscenze (geografia) +12, Conoscenze (natura) +16, Muoversi Silenziosamente +15, Nascondersi +15, Osservare +14, Sopravvivenza +16; Arma Focalizzata (arco lungo), Critico Migliorato (arco lungo)^B, Resistenza Fisica^R, Seguire Tracce^B, Tiro Lontano, Tiro Preciso, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Compagno animale (Str): Gathan possiede un lupo come compagno animale. Le sue statistiche sono descritte a pagina 276 del *Manuale dei Mostri*, con la differenza che Gathan può gestire le azioni del lupo come azione gratuita e condividere con esso gli incantesimi se il lupo si trova entro 1,5 metri (vedi pagina 36 del *Manuale del Giocatore*).

Stile di combattimento (Str): Gathan ha scelto tirare con l'arco. Ottiene il talento Tiro Rapido senza dover soddisfare i prerequisiti.

Nemico prescelto (Str): Gathan ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiare e Sopravvivenza quando usa queste abilità contro le aberrazioni o le bestie magiche. Ottiene lo stesso bonus ai tiri per i danni contro le aberrazioni e le bestie magiche.

Contro gli umanoidi del sottotipo gnoll, ottiene un bonus di +2 alle stesse prove di abilità e ai tiri per i danni.

Nemico odiato (Str): Quando Gathan attacca un'aberrazione, una bestia magica o un umanoide del sottotipo gnoll, può usare il punto azione per effettuare un attacco poderoso contro quel nemico prescelto. Se l'attacco poderoso va a segno, infligge danni raddoppiati.

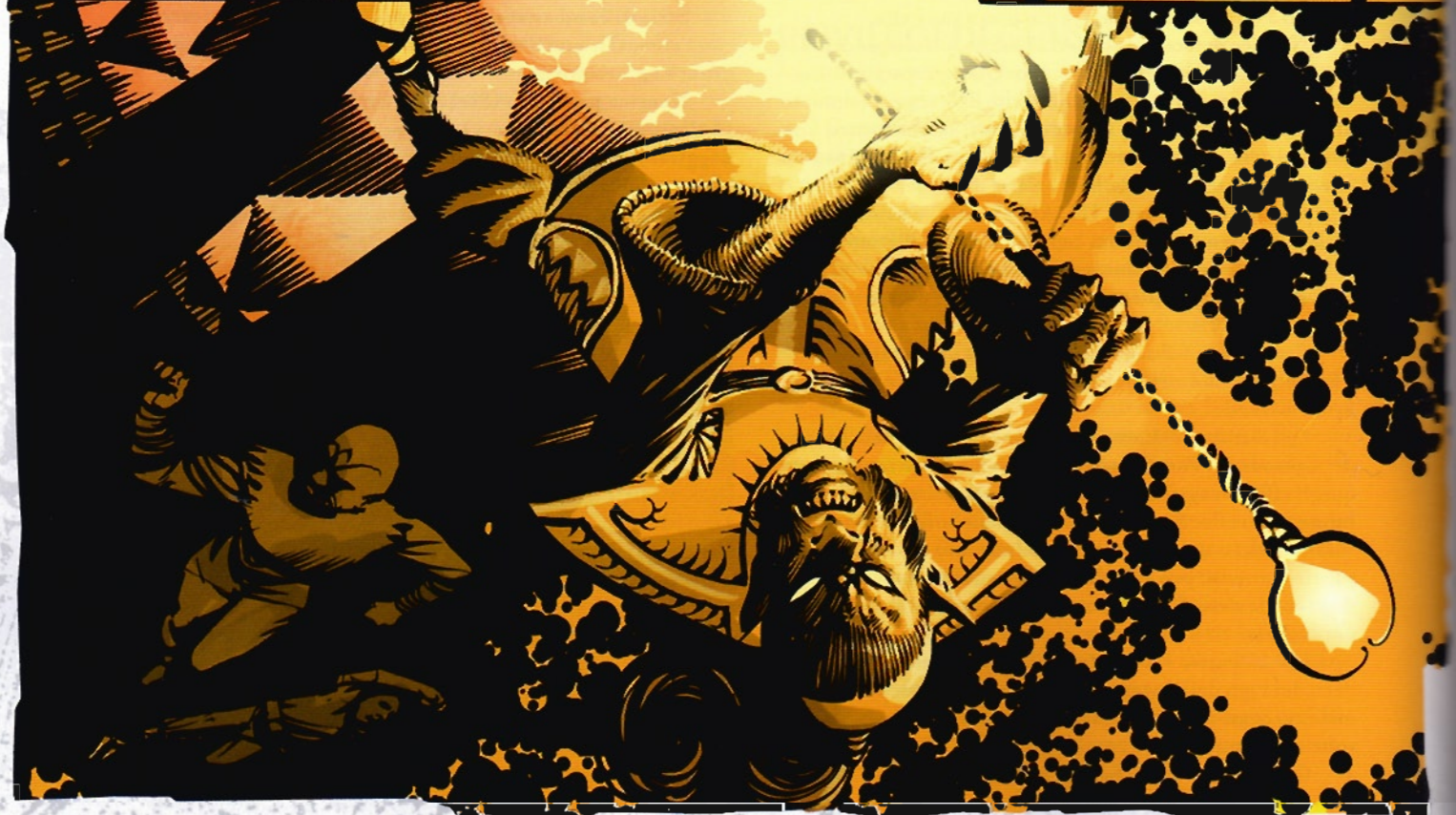
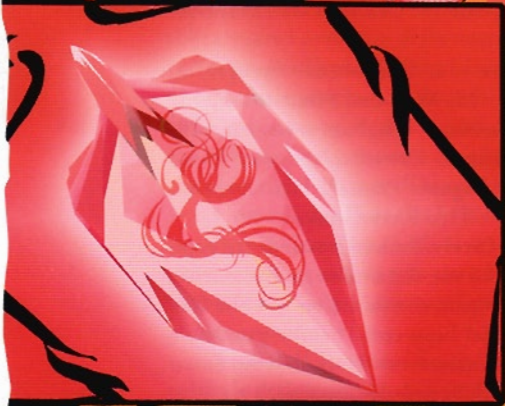
Empatia selvatica (Str): Gathan può migliorare l'atteggiamento di un animale allo stesso modo in cui una prova di Diplomazia migliora l'atteggiamento di un essere senziente. Tira 1d20+5, o 1d20+1 se tenta di influenzare una bestia magica con un punteggio di Intelligenza di 1 o 2.

Incantesimi da ranger preparati (1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 1° passo veloce.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato+2, spada lunga, pugnale, pugnale d'argento, arco lungo composito+1 (bonus di For +2), 3 frecce del sonno, 20 frecce d'argento, 20 frecce, 10 frecce in ferro freddo, frecce assicinate (aberrazioni), amuleto dell'armatura naturale+1, pozione di scudo della fede +3, pozione di contrastare elementi (acido), pozione di contrastare elementi (fuoco).

Il

L'aria attorno ai due maghi crepitava, pervasa di energia arcana, mentre si affrontavano, incantesimi pronti e bastoni in pugno, carichi di potere magico...



MAGIA

Tutto il mondo di Eberron è pervaso dalla magia. La magia scorre nei cieli, lungo l'Anello di Siberys, che abbraccia il mondo intero. Tiene prigioniere creature oscure e innominabili nelle caverne più profonde del mondo sotterraneo di Khyber. Pervade la terra stessa, offrendosi sia come fonte di energia che come modo per alterare le leggi della realtà. Questo capitolo illustra il ruolo della magia a Eberron, offre nuove regole per alcuni effetti magici, come ad esempio la possessione da parte degli immondi e l'incanalamento da parte dei celestiali, descrive la cosmologia planare di Eberron e include nuove liste degli incantesimi e nuovi incantesimi per gli incantatori.

LA MAGIA NEL MONDO

La magia e la dipendenza dalla magia plasmano e definiscono le società di Eberron. Per migliaia di anni, maghi, stregoni, chierici, artefici, adepti e artimaghi hanno fatto ricorso ai loro talenti magici per risolvere i vari problemi della vita. (La classe di personaggio dell'artefice è descritta a pagina 29; la classe di PNG dell'artimago è a pagina 256). Queste soluzioni hanno aiutato le società degli umanoidi a crescere e a prosperare in ogni continente, specialmente nel Khorvaire. Il risultato è una società pervasa di magia in ogni aspetto. Le carrozze volanti attraversano i cieli tra le torri svettanti di Sharn. I fabbri intonano incantesimi da lanciare sulle loro fucine per migliorare la fattura dei loro prodotti. Gigantesche aeronavi trasportano numerosi passeggeri da Zilargo al Karrnath. I tessitori inseriscono dei fili d'ombra all'interno dei tessuti che fabbricano. Le strade vengono illuminate da incantesimi di *fiamma perenne* e le lettere di credito e gli altri documenti importanti sono avallati da *sigilli arcani* ufficiali. La magia è di uso comune e gli incantesimi di basso livello sono di facile accesso per tutti, sebbene le forme più alte di magia rimangano comunque rare e meravigliose.

INCANTATORI

Esistono due grandi categorie di incantatori all'opera a Eberron: gli incantatori professionisti e gli incantatori scelti. Ognuno ha un impatto differente nella società.

Gli incantatori professionisti comprendono gli adepti, gli artimaghi e tutti coloro che si guadagnano da vivere in modo regolare lanciando incantesimi. È questa "classe operaia" di incantatori a mantenere in moto gli ingranaggi dell'industria, a volte anche in senso letterale. Intesa in senso più ampio, questa categoria comprende anche molti degli individui portatori del marchio; anch'essi mettono le loro capacità magiche innate al servizio del loro

casato o della loro famiglia. Anzi, i casati portatori del marchio del Khorvaire sono i dominatori dell'economia del continente e detengono un potere pressoché assoluto sugli incantatori professionisti. Molti dei membri senza marchio dei casati sono artimaghi o adepti, e anche quegli incantatori professionisti che non sono membri veri e propri delle famiglie dominanti solitamente lavorano comunque per qualche gilda controllata da un casato portatore del marchio.

Gli incantatori scelti comprendono maghi, artefici, stregoni, chierici, druidi, bardi e membri di altre classi di PG incantatori. Anche gli incantatori scelti possono mettere in vendita i loro servizi, ma è raro che facciano affidamento su questa attività come occupazione principale e fonte di rendita. Sono pochi coloro che possono permettersi di pagare per un incantesimo di alto livello e il mercato degli incantatori scelti è troppo piccolo per poter mantenere molti incantatori attraverso la vendita di tali servizi. Molti incantatori scelti svolgono un'altra professione: sono saggi, sacerdoti, consiglieri o avventurieri.

SERVIZI

La maggior parte dei cittadini di qualsiasi città del Khorvaire non può permettersi di commissionare nemmeno il lancio di un incantesimo di basso livello. Il prezzo di 125 mo per un incantesimo *rimuovi malattia*, ad esempio, pone tale incantesimo al di fuori della portata di buona parte dei cittadini (anche di quelli che beneficiano dello sconto riservato al Casato Jorasco) e all'atto pratico fa sì che nessuna malattia venga mai di fatto cancellata dalle nazioni del Khorvaire. D'altro canto, sono molti i cittadini che possono permettersi un viaggio su una carrozza volante per andare da un capo all'altro di Sharn, sperimentando in prima persona l'incredibile potenza della magia che fa funzionare tutta la Città delle Torri. Anche l'abitante più povero di una grande città beneficia delle *lanterne perenni* disseminate lungo le vie principali. Come accade per ogni genere di servizi, alcuni effetti magici sono ampiamente alla portata di tutti, mentre altri sono disponibili solo per gli individui più benestanti.

Questa sezione illustra in termini generici i tipi di servizi magici disponibili e il loro impatto sulla società. I prezzi specifici di questi servizi vengono indicati nel Capitolo 6: "Equipaggiamento d'avventura".

Comunicazione

La comunicazione magica a lunga distanza è uno dei servizi messi a disposizione dal Casato Sivis, il detentore del Marchio della Scrittura. I membri portatori del marchio di questo casato sono dotati di capacità come *vento sussurrante* e *inviare*, che possono potenziare attraverso l'uso di certi

frammenti del drago. Inoltre, possono garantire forme di comunicazione scritta sicura grazie a *scritto illusorio*, tradurre documenti grazie a *comprensione dei linguaggi* e ufficializzarne altri grazie a *sigillo arcano*. Il Casato Sivis può essere considerato uno dei più importanti del Khorvaire, grazie al semplice fatto che i suoi servizi vengono utilizzati sia da clienti casuali che dai membri degli altri casati. Senza i notai del Casato Sivis, ad esempio, le industrie bancarie corrobberanno gravi rischi.

Il Casato Sivis gestisce stazioni di recapito messaggi in tutto il Khorvaire centrale. Pagando una tariffa, un individuo può inviare un breve messaggio scritto o parlato da una stazione a un'altra, dove può essere raccolto dal destinatario o inoltrato in altri modi, in tempi relativamente brevi.

I servizi di corriere offerti dal Casato Orien sono ancora più veloci, ma anche più costosi. Per una tariffa esorbitante, la Gilda dei Corrieri può trasportare un documento o un piccolo pacco da una locazione all'altra. Esiste un servizio più economico di questi, ma non altrettanto veloce: un servizio postale gestito dal Casato Orien e garantito dalle pratiche notarili del Casato Sivis.

Guarigione

Il Casato Jorasco è il detentore del Marchio della Guarigione. Grazie all'operato del casato e alla qualità dei suoi servizi, gli abitanti del Khorvaire si recano agli ospedali Jorasco e non alle chiese o ai templi quando hanno bisogno di essere curati da ferite o malattie. Le forme magiche di guarigione sono comunque troppo costose per la maggior parte della gente, ma la Gilda dei Guaritori del Casato Jorasco fa uso anche di molti guaritori esperti nelle comuni forme di cura. I membri di queste gilde usano l'abilità *Guarire* per curare con efficacia ferite e malattie e anche per fornire assistenza a lungo termine ai soggetti feriti o infermi. Le chiese e i chierici conservano le loro capacità curative per i propri fedeli e per gli aristocratici delle nazioni che più hanno bisogno di loro (e che possono fornire i maggiori benefici da questa collaborazione).

Ospitalità

Il Casato Ghallanda gode di una posizione economica assai sicura grazie al Marchio dell'Ospitalità. Esistono numerose locande e taverne in grado di funzionare ottimamente senza alcuna assistenza magica, ma i locali affiliati alla Gilda dei Locandieri del Casato Ghallanda possono offrire comodità come *banchetto degli eroi*, cibo e acqua garantiti puri e perfino ripari extradimensionali sicuri, per coloro che ne hanno bisogno e possono permetterselo. La Gilda dei Locandieri ispeziona e, entro certi limiti, definisce le regole anche per le attività non affiliate, alzando gli standard dei servizi offerti in tutto il Khorvaire centrale. Quando i ricchi e i potenti vogliono allestire una festa memorabile, fanno ricorso ai servizi del Casato Ghallanda per preparare l'evento.

Trasporto

Esistono varie forme di trasporto magico disponibili presso diversi casati portatori del marchio. Il Casato Orien, detentore del Marchio del Passaggio, controlla la Gilda dei Corrieri e la Gilda dei Trasportatori. Alcuni membri minori del Casato Orien possono usare *teletrasporto* per attraversare distanze limitate o trasportare passeggeri in cambio di una tariffa. Tuttavia, la maggior parte delle persone ha accesso (e può permettersi) ai treni folgore. I treni folgore sono una serie di vagoni magici collegati uno dietro l'altro che viaggiano lungo una strada prede-

terminata che collega le città principali dell'Aundair, del Breland, del Thrane e di Zilargo. In collaborazione con il Casato Vadalis, il Casato Orien gestisce anche alcune vie carovaniere che utilizzano una combinazione di effetti magici, animali a crescita magica e normali bestie da soma per trasportare merci e passeggeri in tutto il Khorvaire.

Il Casato Lyrandar, detentore del Marchio della Tempesta, usa il suo dominio sui venti per gestire i viaggi e le spedizioni via mare, nonché per sospingere le aerei attraverso il Khorvaire. Dopo la distruzione delle linee dei treni folgore nell'area ora chiamata la Landa Gemente, che impedisce ai treni folgore di raggiungere il Khorvaire occidentale e il Karrnath, il Casato Lyrandar è diventato il dominatore dello smistamento delle merci e dei passeggeri tra le due metà del continente.

Altri servizi

I quartieri più ricchi delle grandi città fanno sfoggio di *lanterne perenni* che amplificano la luce dell'incantesimo *fiamma perenne* per illuminare le strade. Il Casato Kundarak gestisce i servizi bancari, usando i *sigilli arcani* forniti dal Casato Sivis per convalidare lettere di credito e consentire ai clienti più ricchi di accedere alle loro risorse in qualsiasi punto del Khorvaire civilizzato. Il Casato Sivis stipula inoltre documenti ufficiali per coloro che devono dimostrare la propria identità, spesso usati nel corso dei viaggi attraverso le Cinque Nazioni e nei territori vicini. I riparatori (solitamente affiliati al Casato Cannith) usano *riparare* e *ripara danni moderati* per rimettere in sesto i beni del casato. Alcune città e alcuni paesi fanno uso di lavanderie e spazzini in grado di utilizzare *prestidigitazione* nel loro lavoro.

OGGETTI

I prodotti creati attraverso l'uso della magia sono comuni quanto i prodotti normalmente realizzati, sia che conservino un *dweomer* residuo una volta terminato il processo di creazione, sia che diventino oggetti normali.

Oggetti di artigianato magico: Ogni artimago degno di tale nome conosce l'incantesimo *artigianato magico* (vedi pagina 109). I costruttori di barili più esperti recitano l'incantesimo *artigianato magico* sulle loro botti, i migliori fabbri lo intonano mentre forgiavano il ferro rovente e i tornitori più bravi lo usano mentre scolpiscono i loro vasi. L'effetto dell'incantesimo è semplice (conferisce un bonus di competenza alle prove di Artigianato), ma le sue ramificazioni sono vaste. Usando *artigianato magico*, un artigiano può produrre oggetti di alta qualità in tre quarti del tempo normalmente richiesto; un artigiano che normalmente troverebbe gli oggetti perfetti troppo difficili da produrre può riuscirci usando *artigianato magico*. Come risultato, il Khorvaire beneficia di una nutrita fornitura di beni di alta qualità e gli artimaghi possono produrre la loro merce più in fretta e guadagnare più denaro attraverso il loro lavoro.

Oggetti magici: A Eberron, gli oggetti magici sono sempre difficili da creare, ma esistono molti più incantatori impegnati nella loro creazione. L'intera industria del mondo poggia sulla produzione e sulla vendita di oggetti magici, creati da una miriade di costruttori: dai normali adepti e artimaghi, agli artefici e agli altri incantatori scelti. In genere, gli oggetti magici minori sono più facilmente reperibili e acquistabili nel Khorvaire rispetto a quanto riportato nella *Guida del Dungeon Master*. Questa differenza viene rispecchiata in alcune modifiche al limite di mo per gli insediamenti più piccoli, come indicato nella tabella seguente.

| Dimensioni città | Limite MO | Oggetti minori |
|----------------------|------------|---|
| Piccolo insediamento | 50 mo | Pergamena di 1° livello, pozione di livello 0 |
| Borgo | 150 mo | Pergamena di 2° livello, pozione di 1° livello |
| Villaggio | 400 mo | Pergamena di 3° livello, pozione di 2° livello, bacchetta di 1° livello |
| Piccolo paese | 1.000 mo | Pergamena di 4° livello, pozione di 3° livello, bacchetta di 2° livello |
| Grande paese | 4.500 mo | Pergamena di 5° livello, bacchetta di 3° livello |
| Piccola città | 15.000 mo | Qualsiasi |
| Grande città | 40.000 mo | Qualsiasi |
| Metropoli | 100.000 mo | Qualsiasi |

Bestiame: Il Casato Vadalis, detentore del Marchio dell'Addestramento, controlla la maggior parte degli allevamenti di bestiame nel Khorvaire. Gli allevatori del Casato Vadalis fanno uso di potenziamenti magici per produrre animali a crescita magica: creature dotate di punteggi di caratteristica superiori e quindi più veloci, più resistenti e più facili da addestrare. (L'archetipo dell'animale a crescita magica è riportato a pagina 276). Esiste anche una piccola quantità di bestie magiche cresciute secondo le tecniche di incrocio del Cassato Vadalis, ma queste creature in genere non sono diventate economicamente importanti o diffuse a sufficienza sul mercato.

COMPONENTI MATERIALI OPZIONALI

A causa della natura dell'origine del mondo, esistono sostanze intrise di magia, piante in grado di produrre componenti alchemiche e minerali capaci di focalizzare energia mistica in abbondanza su Eberron. Molti di questi oggetti possono essere usati come componenti materiali per gli incantesimi. Tali componenti sono facoltative (e quindi non vengono indicate come componenti in nessuna descrizione degli incantesimi). Se si usa una di queste componenti, esiste una probabilità che la potenza dell'incantesimo venga incrementata in qualche modo, come indicato nella descrizione di ciascuna componente più sotto. Che l'incantesimo venga migliorato o meno, la componente viene comunque consumata al momento del lancio. Un personaggio può usare solo una componente opzionale quando lancia un determinato incantesimo.

La tabella seguente riporta solo le componenti ampiamente disponibili sul mercato. Si vocifera di molte componenti vegetali, animali o minerali aggiuntive, nonché di altre sostanze ancora, nascoste nelle regioni più selvagge di Eberron, tutte in grado di potenziare in qualche modo gli incantesimi; se esistono davvero, possono essere scoperte solo attraverso apposite cerche e nel corso delle avventure.

COMPONENTI OPZIONALI PER INCANTESIMI

| Componente | Prezzo | Componente | Prezzo |
|----------------------|--------|-----------------------------|--------|
| Corno di laskin | 55 mo | Foglie di reath | 120 mo |
| Cristallo Irian | 115 mo | Ghianda di occhio del drago | 60 mo |
| Cristallo mabar | 50 mo | Milza di cathier | 125 mo |
| Filamenti di masthin | 60 mo | Pietr nar | 500 mo |
| Foglie di covadish | 750 mo | Radice di hathil | 90 mo |
| Foglie di kieros | 150 mo | | |

Corno di laskin: Il laskin, una piccola antilope diffusa nelle Terre dell'Eldeen, è dotata di corna piegate all'indietro che possono essere usate come componenti materiali. Quando viene usata nel lancio di un incantesimo che richiede un attacco di contatto (in mischia o a distanza), l'incantatore ha una probabilità del 40% di ottenere un bonus di +1 al tiro per colpire.

Cristallo Irian: Questo cristallo trasparente emana un debole bagliore bianco. Quando un cristallo Irian viene usato come componente in un qualsiasi incantesimo di evocazione (guarigione), ha una probabilità del 15% di massimizzare l'incantesimo, come se fosse sotto l'effetto del talento Incantesimi Massimizzati (ma senza cambiare il livello effettivo dell'incantatore).

Cristallo Mabar: Questo cristallo, nero come l'inchiostro, denso come l'ossidiana e vagamente trasparente, è presente in alcune regioni del mondo sotterraneo di Khyber. Quando una scheggia viene usata come componente in un incantesimo di invocazione (oscurità), ha una probabilità del 40% di raddoppiare il suo raggio di effetto.

Filamenti di masthin: La pianta del masthin cresce nelle giungle del Q'barra; produce sostanze tossiche naturali nelle prime fasi della sua crescita e spesso è in grado di attirare gli animali selvatici. Quando viene usato come componente per qualsiasi incantesimo di ammalimento che abbia come bersaglio un animale o una bestia magica, un filamento di masthin ha una probabilità del 40% di raddoppiare la durata dell'incantesimo.

Foglie di covadish: La pianta del covadish cresce sull'isola di Aerenal, dove viene tenuta in gran conto dagli elfi di laggiù per le sue proprietà necromantiche. Quando viene usata come componente per un incantesimo di necromanzia, le foglie di covadish hanno una probabilità del 30% di aumentare il livello effettivo dell'incantatore di 2.

Foglie di kieros: L'erba conosciuta con il nome di kieros cresce solo nella regione di Aerenal chiamata il Boscofolle. Quando viene usata per un qualsiasi incantesimo contrassegnato con il descrittore della morte, le foglie



di kieras hanno una probabilità del 30% di incrementare la CD del tiro salvezza dell'incantesimo di +2.

Foglie di reath: La liana chiamata reath è un parassita che cresce sugli alberi delle Terre dell'Eldeen. Quando viene usata come componente per un incantesimo che ha come bersaglio i vegetali o le creature vegetali, le foglie di reath hanno una probabilità del 45% di incrementare la CD del tiro salvezza di +2.

Ghianda di occhio del drago: La quercia dell'occhio del drago cresce nel Q'barra e si dice che le sue ghiande siano utili nel lancio di alcuni incantesimi di invocazione. Quando viene usata come componente per un incantesimo di invocazione contrassegnato da un descrittore di energia (acido, freddo, elettricità, fuoco o sonoro), una ghianda di occhio del drago ha una probabilità del 10% di potenziare l'incantesimo, come se l'incantesimo fosse sotto l'effetto del talento Incantesimi Potenziati (ma senza cambiare il livello effettivo dell'incantatore).

Milza di cathier: Il cathier è un piccolo erbivoro innocuo nativo delle Terre dell'Eldeen simile a una lepre; possiede la capacità magica di mimetizzarsi. La sua milza è utile nel lancio degli incantesimi di illusione. Quando viene usata come componente per un incantesimo di illusione, la milza di un cathier ha una probabilità del 60% di raddoppiare la durata dell'incantesimo.

Pietra nar: Si dice che questa strana pietra, rinvenuta nelle Distese Demoniache, sia tutto ciò che resta delle ossa pietrificate di un demone. Quando viene usata come componente in un incantesimo di convocazione o di richiamo, una pietra nar ha una probabilità del 20% di conferire a qualsiasi creatura convocata o richiamata dall'incantesimo un bonus di fortuna +1 alla sua Classe Armatura.

Radice di hathil: La pianta dell'hathil cresce nelle paludi delle Marche dell'Ombra. Quando viene usata nel lancio di un incantesimo di trasmutazione, una radice di hathil ha una probabilità del 35% di incrementare la CD del tiro salvezza di +1.

PIANI DI ESISTENZA

Eberron ruota all'interno del suo Piano Materiale, avvolto da tre piani di transizione coesistenti: il Piano Astrale, il Piano Etereo e il Piano delle Ombre, proprio come nella cosmologia del mondo base di D&D (vedi Capitolo 5 della *Guida del Dungeon Master*).

FRAMMENTI DEL DRAGO

Esistono tre forme diverse di frammenti del drago, ognuna associata e originaria di una parte diversa del mondo. Queste schegge di cristallo possono essere scolpite e usate per alimentare oggetti magici, artefatti e costrutti, o per potenziare le capacità conferite dai marchi del drago.

Tutti i frammenti del drago hanno l'aspetto di rocce di cristallo trasparenti con venature colorate incastonate al loro interno. Le venature ricordano vagamente i marchi del drago, ma non sono delle copie precise, e quando pulsano fanno sembrare le pietre quasi vive. Anche se i frammenti dei drago sono trasparenti, le venature risplendenti che li attraversano infondono a ogni cristallo un colore particolare.

I frammenti del drago Siberys provengono dall'Anello di Siberys, che traccia un sentiero irregolare nel cielo

immersi nel Piano Astrale di Eberron, tredici piani seguono una complessa orbita attorno al Piano Materiale. Questi piani sono una combinazione dei tratti dei Piani Interni e dei Piani Esterni: alcuni sono di natura elementale, altri tendono a un determinato allineamento e altri ancora sono semplicemente dei mondi alieni. Questi piani sono la dimora di tutte le creature extraplanari descritte nel *Manuale dei Mostri*. A differenza della cosmologia di base di D&D, questi piani non fungono da dimora per gli dei e soltanto uno di essi, Dolurrh, ospita gli spiriti dei mortali dopo la loro dipartita.

I tredici piani orbitanti sono separati gli uni dagli altri e non sono collegati tra loro. Sono coesistenti al Piano Astrale ma sono separati dal Piano Etereo e dal Piano delle Ombre, quindi certi incantesimi (come ad esempio *camminare nelle ombre* e *transizione eterea*) non possono essere utilizzati dagli incantatori su questi piani. Ogni piano, in rare occasioni, diventa adiacente al Piano Materiale, formando un collegamento temporaneo tra i piani (vedi "Collegamenti planari", sotto).

Destinazioni planari casuali

Questa tabella svolge la stessa funzione della Tabella 5-7 a pagina 151 della *Guida del Dungeon Master*.

| d% | Piano |
|--------|-----------------------------------|
| 01-09 | Daanvi, l'Ordine Perfetto |
| 10 | Dal Quor, la Regione dei Sogni |
| 11-18 | Dolurrh, il Reame dei Morti |
| 19-27 | Fernia, il Mare di Fuoco |
| 28-36 | Irian, il Giorno Eterno |
| 37-45 | Kythri, il Caos Turbinante |
| 46-54 | Lamannia, la Foresta Crepuscolare |
| 55-63 | Mabar, la Notte Senza Fine |
| 64-72 | Risia, la Pianura di Ghiaccio |
| 73-80 | Shavarath, il Campo di Battaglia |
| 81-88 | Syrania, il Cielo Azzurro |
| 89-96 | Thelanis, la Corte Fatata |
| 97-100 | Xoriat, il Reame della Follia |

COLLEGAMENTI PLANARI

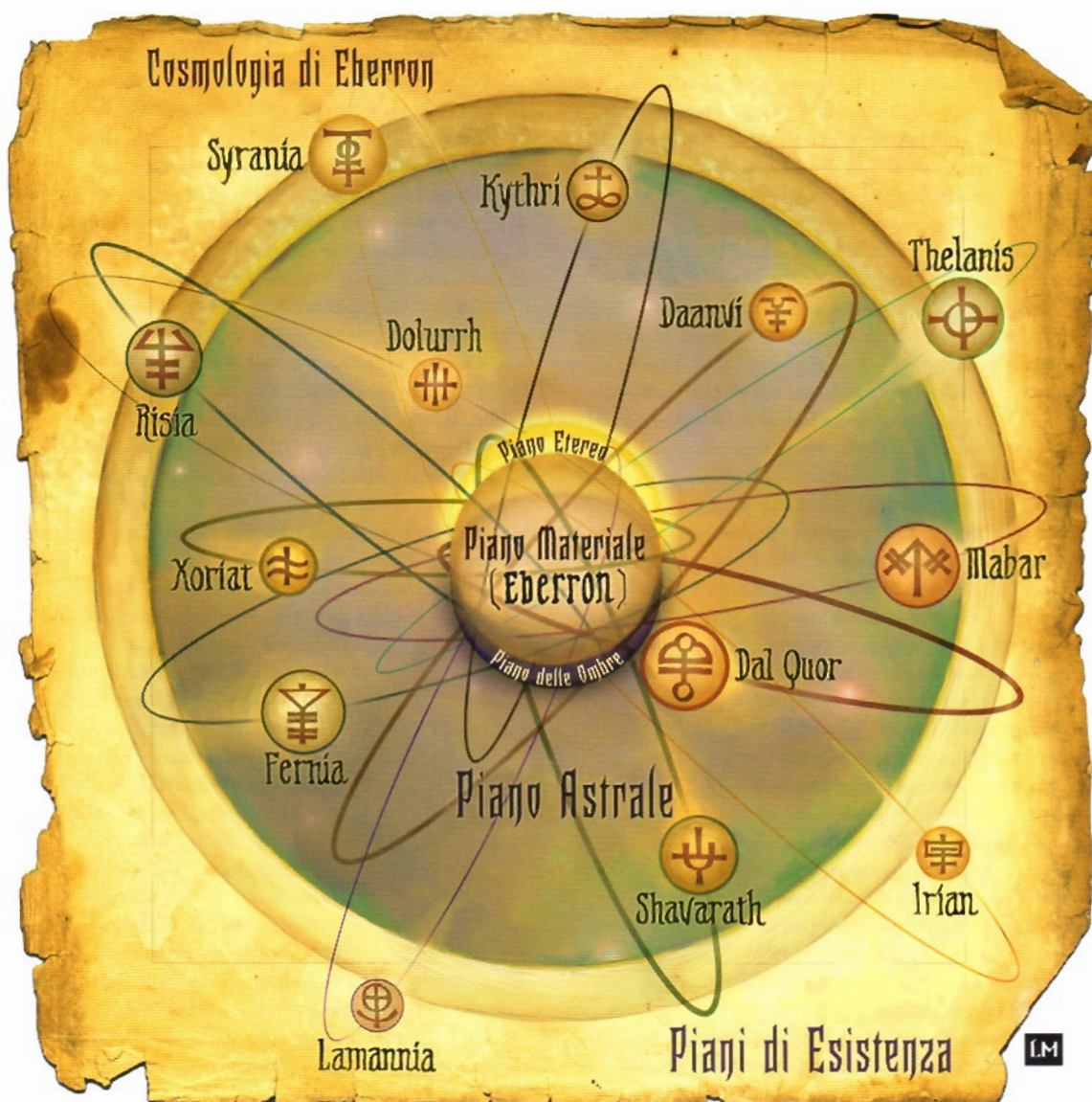
Man mano che i tredici piani si spostano attraverso il Piano Astrale, le loro orbite li portano più vicino o più lontano dal Piano Materiale a seconda dei periodi. La distanza di un piano dal Piano Materiale può essere definita in tre modi diversi.

notturmo. Una venatura dorata pulsante risplende nel cuore di ogni frammento del drago Siberys.

I frammenti del drago Khyber sono nascosti nelle viscere della terra, di solito nei pressi degli strati di magma. Questi cristalli viventi solitamente spuntano dalle pareti delle caverne. Un frammento del drago Khyber è percorso da una venatura che va dal blu scuro al nero oleoso.

I frammenti del drago Eberron sono seppelliti poco sotto la superficie del terreno e di solito vengono rinvenuti in uova di pietra a forma di geode. Un frammento del drago Eberron è percorso da venature scarlatte o color rosso sangue che attraversano la sua superficie cristallina.

I frammenti dei drago e i loro usi vengono descritti nel Capitolo 10: "Oggetti magici".



Adiacente: In rare occasioni, un piano si porta in posizione talmente vicina al Piano Materiale da toccarlo davvero. In questi casi, è possibile spostarsi liberamente tra il Piano Materiale e il piano adiacente in alcune località di entrambi i piani. Ad esempio, quando Fernia è adiacente al Piano Materiale, un personaggio può recarsi su Fernia attraverso un vulcano o un fuoco particolarmente intenso... e i nativi di Fernia possono raggiungere il Piano Materiale altrettanto facilmente. Le orbite attraverso il Piano Astrale sono diverse e portano i vari piani in posizione adiacente con frequenze differenti: Fernia si fa vicino piuttosto spesso (un mese ogni cinque anni), mentre Xoriat non si avvicina da oltre settemila anni.

Quando un piano diventa adiacente al Piano Materiale, alcuni dei suoi tratti possono riversarsi sul Piano Materiale, o almeno in alcune sue zone. Ad esempio, quando Risia diventa adiacente al Piano Materiale, gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del freddo vengono potenziati in alcune zone del Piano Materiale. Non tutti i piani sono dotati di tratti che si riversano sul Piano Materiale.

Crescente/calante: Quando un piano si avvicina alla posizione adiacente viene chiamato crescente, mentre quando si allontana dopo essere rimasto adiacente per un certo periodo viene chiamato calante. Sul Piano Materiale non si verifica alcun effetto particolare quando un determinato piano è calante o crescente.

Remoto: Quando un piano è remoto, stabilire una qualsiasi forma di collegamento tra esso e il Piano Materiale diventa molto difficile. Quando Fernia è remoto, gli incantesimi di fuoco agiscono con meno efficacia, gli elementali del fuoco si fanno più difficili da evocare e raggiungere quel piano usando *spostamento planare* diventa quasi impossibile. Usare *spostamento planare* per viaggiare fino a un piano remoto o usare un qualsiasi incantesimo per evocare un nativo di tale piano richiede una prova di Sapienza Magica (CD 30 + il livello dell'incantesimo): un personaggio con 5 o più gradi in Conoscenze (piani) ottiene un bonus di circostanza +2 a questa prova.

I piani nel gioco: I saggi e gli astronomi di Eberron usano grandi e complicati planetari e mappe per seguire la posizione dei vari piani rispetto a Eberron. Nessun Dungeon Master deve arrivare a tali estremi. Per semplicità di gioco, è sufficiente portare un determinato piano in posizione adiacente quando gli sviluppi della campagna lo richiedono. Se il DM desidera osservare la massima coerenza, può annotare il momento in cui l'evento si verifica e determinare quando si verificherà di nuovo, usando le informazioni riportate nella descrizione di ogni piano. Altrimenti, non è il caso di preoccuparsene: il piano tornerà in posizione adiacente quando ce ne sarà di nuovo bisogno all'interno della campagna.

Per la maggior parte del tempo, i piani si trovano in posizione crescente o calante, quindi si può presumere

che, in qualsiasi momento, i PG siano in grado di evocare i mostri che desiderano senza effettuare nessuna prova di Sapienza Magica, e che possano spostarsi su un altro piano usando *spostamento planare* come meglio credono. Non è necessario dedicare troppi sforzi al calcolo delle posizioni planari; è sufficiente il minimo richiesto per portare avanti la campagna in corso.

ZONE DI MANIFESTAZIONE

Alcune locazioni su Eberron, al suo interno o al di sopra di esso, condividono una connessione particolarmente stretta con un determinato piano. Queste locazioni sono note come zone di manifestazione. Ad esempio, il Tramonto, una regione delle Terre dell'Eldeen, è strettamente collegata a Mabar, il piano della Notte Senza Fine. Questo collegamento potenzia il flusso di energia negativa in quella regione. Le Marche dell'Ombra contengono numerose piccole zone magiche collegate a Xoriat, il Reame della Follia, in cui le magie di trasmutazione vengono potenziate e a volte si verificano degli effetti di magia selvaggia (vedi pagina 149 della *Guida del Dungeon Master*). Alcune zone di Aerenal sono strettamente collegate a Irian o a Mabar, il che spiega (almeno in parte) il ruolo dominante della magia necromantica e della Corte Imperitura nel continente elfico.

Entro certi limiti, le zone di manifestazione sono un'eccezione ai normali rapporti tra i piani. Gli effetti di una zona potrebbero farsi vagamente calanti quando il piano di riferimento diventa remoto e diventare leggermente crescenti quando il piano si fa più vicino, ma il collegamento non si interrompe mai del tutto. Le zone di manifestazione a volte consentono il passaggio da un piano all'altro, quando l'altro piano diventa adiacente al Piano Materiale.

Le varie zone di manifestazione più importanti vengono descritte nel Capitolo 7: "Vita nel mondo". Tali zone sono permanenti e, in molti casi, esercitano una forte influenza sulle terre circostanti e sugli abitanti del luogo. Esistono molte altre zone di manifestazione più piccole e meno importanti in tutto Eberron, e si può presumere che in futuro ne appaiano di nuove, mentre quelle più vecchie prima o poi svaniranno. La comparsa e la scomparsa di queste zone non sembra essere in alcun modo correlata alla posizione cosmologica del piano coinvolto rispetto al Piano Materiale.

Non esiste alcuna zona di manifestazione collegata a Dal Quor. Varie zone minori e maggiori collegate a tutti gli altri piani sono presenti in vari punti di Eberron.

DESCRIZIONI DEI PIANI

Di seguito vengono descritti i piani della cosmologia di Eberron. La descrizione di ogni piano comprende anche una lista di creature tratte dal *Manuale dei Mostri* e native di quel piano. Ad alcune voci vengono inclusi anche alcuni mostri provenienti da altre fonti; in tal caso, le creature vengono elencate separatamente da quelle appartenenti al *Manuale dei Mostri*. La descrizione di ogni piano riporta anche gli effetti del Piano Materiale quando il piano in questione è adiacente o remoto, e una stima approssimativa di quando queste fasi si verificano.

I piani di transizione di Eberron sono identici a quelli descritti nella *Guida del Dungeon Master*, quindi non vengono descritti in questa sede. Vedi le pagine 147-150

della *Guida del Dungeon Master* per le definizioni dei tratti planari che non sono descritti di seguito.

Daanvi, l'Ordine Perfetto

Il piano di Daanvi, l'Ordine Perfetto è una distesa di campi ben curati dove i formian curano raccolti perfetti, innalzano meticolose fortezze governate da soldati disciplinati e vivono in pacifiche comunità dove la legge regna suprema. Questo piano è simile sotto molti aspetti al piano di Arcadia della cosmologia di D&D. Daanvi è un luogo in cui tutte le creature vivono nell'armonia scandita dall'ordine.

Daanvi è dotato dei seguenti tratti:

- Plasmabile alterabile.
- Allineamento legale forte.
- Magia potenziata: Gli incantesimi contrassegnati con il descrittore legale vengono massimizzati e ingranditi.
- Magia ostacolata: Gli incantesimi contrassegnati con il descrittore caotico vengono ostacolati e richiedono una prova di Sapienza Magica (CD 15 + livello dell'incantesimo) per essere lanciati con successo.

Abitanti di Daanvi: Capitano formian, guerriero formian, kolyarut (inevitabile), lavoratore formian, regina formian, sorvegliante formian, zelekhut (inevitabile).

Manuale dei Piani: Creature assiomatiche (archetipo).

Manuale dei Mostri III: Justicator, visiluce.

Adiacente: Daanvi non esercita alcuna influenza particolare sul Piano Materiale quando è adiacente ad esso. La

superstizione tende ad associare i periodi storici di stabilità alla prossimità di Daanvi, ma si tratta di un'affermazione infondata.

Daanvi diventa adiacente al Piano Materiale per un secolo ogni quattro.

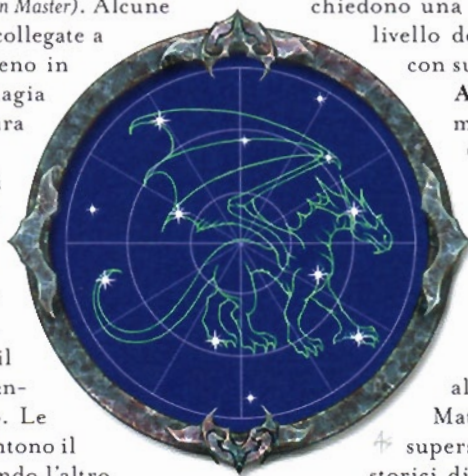
Remoto: Così come la vicinanza di Daanvi esercita ben poca influenza sul Piano Materiale, anche il periodo in cui il piano si fa remoto non sembra provocare alcun effetto insolito. Daanvi si fa remoto per un secolo ogni quattro, separato da un secolo dai suoi periodi di posizione adiacente.

Dal Quor, la Regione dei Sogni

Quando i mortali sognano, proiettano psichicamente la loro mente fino a Dal Quor, il piano dove regnano i sogni. Dal Quor è circondato da una fascia di terre del sogno, piccoli tratti di pseudorealtà temporanea in cui i sognatori vivono i loro sogni per un breve periodo. All'interno della fascia, tuttavia, si trova un mondo del tutto diverso.

Magnifiche città dai tetti a cupola si innalzano dal vuoto informe della materia di sogno che fluttua all'interno della fascia delle terre del sogno, consentendo ai quori che vivono laggiù di attingere alle loro riserve di cibo: l'energia psichica dei mortali che sognano. Oltre le città dei quori, un calderone ribollente di terre del sogno cresce, si consuma, svanisce e ricresce senza alcun criterio discernibile. Le leggende parlano di un nucleo tranquillo, un occhio di calma nel cuore della tempesta, ma probabilmente si tratta solo di strascichi di qualche sogno a malapena ricordato.

Dal Quor è dotato dei seguenti tratti:



- Gravità direzionale soggettiva.
- Tempo alterato: Ogni 10 minuti passati su Dal Quor equivalgono a 1 minuto passato sul Piano Materiale.
- Altamente plasmabile: La materia del sogno viene alterata dai pensieri del sognatore. Oltre le terre del sogno, nel cuore di Dal Quor, i quori sono in grado di manipolare la materia con facilità, mentre i visitatori trovano l'impresa più difficoltosa.
- Magia potenziata: Gli incantesimi della scuola di illusione vengono estesi.

Abitanti di Dal Quor: Quori (tutti); vedi pagina 294.

Remoto: Dal Quor divenne adiacente al Piano Materiale per l'ultima volta circa quarantamila anni fa; fu allora che i quori invasero Xen'drik. I giganti di Xen'drik riuscirono a porre fine alla guerra e a recidere il collegamento tra i piani dopo molti sforzi, ma a un terribile prezzo: Xen'drik venne devastato e la razza dei giganti venne decimata. Quando questo accadde, Dal Quor venne scagliato fuori dalla sua orbita. Come risultato, Dal Quor viene sempre considerato remoto rispetto al Piano Materiale. Il solo modo di raggiungere Dal Quor dal Piano Materiale è attraverso la proiezione psichica dei sogni, e gli stessi quori sono stati costretti a trovare nuovi modi per esercitare la loro volontà sul Piano Materiale.

Dolurrh, il Reame dei Morti

Dolurrh è un luogo di disperazione, di eterna rassegnazione e di apatia opprimente. È il luogo dove le anime si recano dopo la morte. Non è una ricompensa. Non è una punizione. Esiste e basta.

Dolurrh è dotato dei seguenti tratti:

- Gravità superiore.
- Senza tempo.
- Magia ostacolata: Tutti gli incantesimi sono ostacolati.
- Intrappolamento: Un visitatore giunto su Dolurrh sviluppa un'apatia e una disperazione sempre più forti finché si trova su questo piano. I colori diventano più grigi e meno vividi, i suoni si fanno più attutiti e tutte le esperienze vengono contaminate dalla noia. Alla conclusione di ogni giornata (di tempo soggettivo) passata a Dolurrh, chiunque non sia nativo del piano deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + il numero di giorni consecutivi passati a Dolurrh). Se il tiro salvezza viene fallito, l'individuo cade completamente sotto il controllo del piano, diventa un'ombra incorporea e un esterno nativo del piano.

I viaggiatori intrappolati su Dolurrh non possono lasciare il piano di loro volontà e non hanno alcun desiderio di farlo. I ricordi delle vite passate svaniscono nel nulla ed è necessario un incantesimo *desiderio* o *miracolo* per salvarli.

Abitanti di Dolurrh: Lemure (diavolo), marut (inevitabile), nalfeshnee (demone).

Manuale dei Mostri III: Arbusto del contagio, sciami spettrale, servo del dolore (demone).

Adiacente: Quando Dolurrh diventa adiacente, possono aprirsi dei piccoli varchi tra il Piano Materiale e il Reame dei Morti. I fantasmi diventano comuni su Eberon, dal momento che per gli spiriti rimanere su Eberon diventa facile quanto recarsi su



Dolurrh. Gli incantesimi usati per riportare in vita i morti funzionano normalmente, ma esiste il rischio di richiamare più spiriti di quelli desiderati. Quando un personaggio viene riportato in vita mentre Dolurrh è adiacente, si effettua un tiro percentuale e si consulta la tabella seguente.

| d% | Risultato |
|-------|---|
| 01-50 | L'incantesimo funziona normalmente. |
| 51-80 | 1d4 fantasmi (GS = livello del personaggio risorto) appaiono accanto al personaggio risorto. |
| 81-90 | Come sopra, ma è uno spirito sbagliato a reclamare il corpo rianimato mentre lo spirito desiderato ritorna come fantasma. |
| 91-99 | L'incantesimo funziona normalmente, ma un nalfeshnee possiede il personaggio risorto. |
| 100 | L'incantesimo non funziona: è un nalfeshnee ad animare il corpo. |

Dolurrh rimane adiacente per un periodo di un anno ogni secolo, e più precisamente dopo cinquant'anni dall'ultimo periodo in cui è rimasto remoto.

Remoto: Quando Dolurrh è remoto, quegli incantesimi che riportano in vita i morti non funzionano ed è impossibile raggiungere il piano attraverso *spostamento planare*. Soltanto recandosi su Dolurrh (attraverso *portale*, *proiezione astrale* o un portale permanente aperto sul piano), localizzando l'anima del defunto e riportandola sul Piano Materiale un personaggio defunto può essere riportato in vita in questo periodo. Una volta che l'anima è tornata sul Piano Materiale, non sono necessarie altre magie per riportare il morto in vita. Tuttavia, sia i nalfeshnee che i marut detestano veder recuperare le anime in questo modo.

Dolurrh rimane remoto per un periodo di un anno ogni secolo, e più precisamente dopo cinquant'anni dall'ultimo periodo in cui è rimasto adiacente.

Fernia, il Mare di Fuoco

Su Fernia, il Mare di Fuoco, ogni cosa è ricoperta dalle fiamme. Il terreno è in perenne mutamento ed è composto da grandi placche di fuoco, cenere e detriti fiammeggianti compressi assieme. L'aria è crepitante e pervasa dal calore di continue tempeste di fuoco. Interi oceani di fuoco liquido si agitano e ribollono e le montagne riversano fiumi di lava fusa. In questo scenario ardente, ogni fuoco arde perennemente senza bisogno di aria o di combustibile.

Fernia è dotato dei seguenti tratti:

- Fuoco dominante.
- Allineamento malvagio leggero.
- Magia potenziata: Gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del fuoco vengono massimizzati ed estesi.
- Magia ostacolata: Gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del freddo vengono ostacolati.

Abitanti di Fernia: Azer, balor (demone), diavolo delle fosse (diavolo), efreeti (genio), elementale del fuoco (tutti), magmin, mephit del fuoco, mephit del magma, mephit del vapore, rast, segugio infernale, salamandra (tutte).

Manuale dei Piani: Firre (eladrin), paraelementale del magma (tutti).

Manuale dei Mostri III: Felarca, harssaf, melma della conflagrazione, sciame di cenere, zezir.

Adiacente: Quando Fernia è adiacente al Piano Materiale, le regioni di calore più intenso (soprattutto le aree attorno ai vulcani) iniziano a sviluppare alcuni dei tratti del piano. Le condizioni di caldo estremo (quando la temperatura dell'aria sale sopra i 60° centigradi) si fanno ancora più intense: respirare tale aria infligge 1d8 danni al minuto e il calore stesso infligge 1d6 danni non letali ogni 5 minuti (Tempra con CD 20 + 1 per ogni prova già effettuata per negare). La lava e il magma infliggono 4d6 danni per round di esposizione più 2d6 danni per round per 1d4 round dopo che l'esposizione è terminata.

Entrare in una pozza di lava o in una simile manifestazione di calore estremo (come ad esempio una tempesta di fuoco nella Landa Gemente) quando Fernia è adiacente implica una probabilità del 30% che il personaggio venga trasportato direttamente sul Mare di Fuoco. Analogamente, i nativi di Fernia possono accedere al Piano Materiale attraverso queste aree e hanno una probabilità del 70% di essere incontrati in una qualsiasi area di calore intenso.

Nelle aree di calore estremo, gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del fuoco vengono migliorati, diventando automaticamente ingranditi e potenziati.

Fernia diventa adiacente al Piano Materiale per un mese (il mese di mezza estate di Lharvion) ogni cinque anni.

Remoto: Quando Fernia diventa remoto dal Piano Materiale, il calore si fa meno intenso. Le condizioni di calore estremo (in cui la temperatura dell'aria è superiore a 60° centigradi) si rivelano meno gravi: respirare aria calda infligge solo 1d4 danni per minuto e il calore in sé infligge solo 1d3 danni non letali ogni 5 minuti (Tempra con CD 12 + 1 per ogni prova già effettuata per negare). La lava e il magma infliggono 2d4 danni per round di esposizione, più 1d4 danni per round per 1d3 round dopo che l'esposizione è terminata.

Tranne che nelle aree di calore estremo, gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del fuoco diventano più difficili da lanciare e richiedono una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo).

Fernia diventa remoto dal Piano Materiale per un mese (il mese di mezzo inverno di Zarantyr) ogni cinque anni, due anni e mezzo dopo ogni fase adiacente.

Irian, il Giorno Eterno

Su Irian, un sole bianco e forte splende al centro di un cielo cristallino, investendo tutto il paesaggio radioso sottostante di luce intensa. Foreste di colonne di cristallo, montagne di quarzo puro, fiumi di vetro liquido e deserti bianchi di sabbia finissima formano le distese di questo piano.

Irian è un piano ricco di energia positiva, non abbastanza forte da danneggiare la vita ma sufficiente a incoraggiarla e a sostenerla in molte forme insolite. Quaggiù dimorano creature della luce e della vita di ogni genere, che però non sono necessariamente creature buone.

Irian è dotato dei seguenti tratti:

- Energia positiva minore dominante.
- Magia potenziata: Gli incantesimi che fanno uso di energia positiva, compresi gli incantesimi *curare*, vengono massimizzati. I personaggi ottengono un bonus di +4 alle prove di Carisma per scacciare non morti e ottengono il massimo risultato possibile per i danni dello scacciare.
- Magia ostacolata: Gli incantesimi che fanno uso di energia negativa vengono ostacolati.

Abitanti di Irian: Arconte lanterna, ravid.

Manuale dei Piani: Xag-ya.

Manuale dei Mostri III: Lumi.

Adiacente: Quando Irian è in contatto con il Piano Materiale, la vita prospera in quei punti in cui i due piani si toccano. Le giornate sono più luminose, i colori sono più vibranti, le sensazioni si fanno più intense. Gli incantesimi che fanno uso di energia positiva vengono lanciati a un livello dell'incantatore +1 e i chierici scacciano non morti come se avessero un livello in più.

A differenza della maggior parte dei piani, l'influenza di Irian non raggiunge alcuni punti specifici del Piano Materiale durante la sua fase adiacente. Le sue manifestazioni invece si verificano su tutto Eberon attorno a mezzogiorno. Irian diventa adiacente per un periodo di dieci giorni durante il mese primaverile di Eyre, una volta ogni tre anni.

Remoto: Così come la vita fiorisce quando Irian si avvicina, allo stesso modo appassisce quando Irian si porta in posizione remota. Le notti si fanno più buie, i colori sembrano sbiadire e i suoni sembrano più attutiti. Gli incantesimi che fanno uso di energia positiva vengono lanciati a un livello dell'incantatore -1 e i chierici scacciano non morti come se avessero un livello in meno. Questi effetti si diffondono su Eberon per un periodo di dieci giorni nel mese autunnale di Sypheros una volta ogni tre anni, un anno e mezzo dopo ogni fase adiacente.

Kythri, il Caos Turbinante

Il piano di Kythri è composto da un miscuglio turbinante di terra, acqua, aria, melma protoplasmica, fuoco, magma, vapore sibilante, fumo, polvere, ghiaccio, luce accecante, oscurità fitta, acido, bagliori elettrici, suoni assordanti e praticamente qualsiasi altra sostanza e forma di energia esistente nell'universo. Ogni parte del piano è in continuo cambiamento. Qualsiasi creatura, nativa o straniera che sia, a volte può riuscire attraverso la forza di volontà a mantenere un'area stabile e costante... ma solo per poco tempo.

Kythri è dotato dei seguenti tratti:

- Gravità direzionale oggettiva: La direzione della gravità cambia frequentemente.
- Altamente plasmabile: Kythri cambia in continuazione. Una determinata area, a meno che non venga stabilizzata magicamente in qualche modo, può reagire ad alcuni incantesimi specifici o alla forza di volontà.
- Allineamento caotico forte.
- Magia potenziata: Gli incantesimi contrassegnati dal descrittore caotico vengono massimizzati e ingranditi.
- Magia ostacolata: Gli incantesimi contrassegnati dal descrittore legale vengono ostacolati.

Abitanti di Kythri: Bestia del caos, githzerai, slaad (tutti), ululatore, titano.

Manuale dei Mostri III: Quaraphon.

Adiacente: La prossimità di Kythri non provoca alcun effetto inconsueto sul Piano Materiale, anche se la superstizione tende ad associare i periodi storici di conflitto e di sconvolgimento alla prossimità di Kythri. (Ad esempio, alcuni astronomi credono che Kythri fosse adiacente al Piano di Materiale di Eberon negli ultimi anni prima della morte di Re Jarot e nel primo decennio dell'Ultima Guerra, ma non è mai stata fornita alcuna prova a supporto di questa teoria).

In sintonia con la natura caotica del piano, il movimento di Kythri attraverso il Piano Astrale è totalmente casuale; sembra entrare in una fase adiacente a intervalli apparentemente casuali e a rimanere in tale stato per un periodo che può variare da un giorno a un secolo.

Remoto: Quando Kythri è remoto, non provoca alcun effetto visibile sul Piano Materiale.

Lamannia, la Foresta Crepuscolare

Lamannia, la Foresta Crepuscolare, è un reame dove la natura prospera incontrollata e selvaggia, senza alcuna contaminazione da parte della civiltà. Nonostante il nome del piano, la foresta che si estende in tutte le direzioni non è il solo tipo di terreno presente: esistono montagne maestose, vaste praterie, profonde paludi, colline digradanti e perfino deserti e steppe ghiacciate che compongono le sterminate distese di Lamannia. La Foresta Crepuscolare ospita ogni genere di vegetali, animali, bestie magiche ed esterni bestiali, nonché elementali della terra, dell'aria e dell'acqua. Anche i licantropi, sebbene su Eberron queste creature siano rare, sono assai diffusi a Lamannia, dal momento che molti di essi fuggirono su questo piano nel corso della crociata che li sterminò quasi tutti nel Khorvaire.

Lamannia è dotato dei seguenti tratti:

- Magia potenziata. Gli incantesimi dei druidi vengono estesi.

Abitanti di Lamannia: Achaierai, animali (tutti), animali celestiali, animali immondi, avoral (guardinal), bebilith (demone), belker, cacciatore invisibile, djinni (genio), elementale dell'acqua (tutti), elementale dell'aria (tutti), elementale della terra (tutti), falcofreccia (tutti), gatto infernale (diavolo), incubo, leonal (guardinal), licantropi (tutti), mephit dell'acqua, mephit dell'aria, mephit della melma, mephit della polvere, mephit del sale, mephit della terra, parassiti (tutti), sciame di vespe infernali, segugio yeth, thoquua, tojanida (tutti), xorn (tutti).

Manuale dei Piani: Dao (genio), marid (genio), paraelementale della melma (tutti), paraelementale del fumo (tutti).

Manuale dei Mostri III: Creatura boschiva, gulgar, rovetto da battaglia, sorvegliante dei boschi, valangar, wight della polvere.

Adiacente: Quando Lamannia è adiacente al Piano Materiale, il potere della natura si fa più forte. Nelle regioni dove la natura è incontaminata (specialmente nelle Terre dell'Eldeen), i vegetali si fanno più rigogliosi e gli animali diventano più prolifici. Gli incantesimi *evoca alleato naturale* diventano estesi su tutto il Piano Materiale.

Lamannia è adiacente per un periodo di una settimana ogni dodici mesi.

Remoto: Quando Lamannia diventa remoto dal Piano Materiale, il potere della natura si fa più debole. Gli animali partoriscono nidi più piccole e i vegetali, compresi i raccolti coltivati, diventano più poveri. In questo periodo gli incantesimi *evoca alleato naturale* vengono ostacolati. Lamannia diventa remoto per un periodo di una settimana ogni dodici mesi, esattamente sei mesi dopo la sua fase adiacente.

Mabar, la Notte Senza Fine

Il piano di Mabar, la Notte Senza Fine, è pervaso dall'oscurità più totale, dove nessuna luce può giungere. Questa notte senza stelle dura per sempre e il buio non si fa mai meno fitto. L'oscurità divora letteralmente la vita dei visitatori che giungono su questo piano, sopprimendo ogni scintilla di luce che osa addentrarsi nella Notte Senza Fine.

Mabar è dotato dei seguenti tratti:

- Energia negativa minore dominante.
- Magia potenziata: Gli incantesimi che fanno uso di energia negativa, compresi gli incantesimi *infliggere*, vengono massimizzati.
- Magia ostacolata: Gli incantesimi che fanno uso di energia positiva vengono ostacolati.

Abitanti di Mabar: Barghest (tutti), bodak, mastino ombra, ombra, ombra notturna (tutte), succube (demone).

Manuale dei Piani: Xeg-yi, yugoloth (tutti).

Manuale dei Mostri III: Golem della sventura, necronauta, trilloch, vasuthant, yugoloth (tutti).

Tutte le creature sopraelencate sono immuni ai danni dell'energia negativa, compresa l'energia ambientale del piano.

Adiacente: Quando Mabar è adiacente al Piano Materiale, ogni ombra si fa più buia e più fredda e le notti si fanno più pericolose. Gli incantesimi che fanno uso di energia negativa vengono lanciati al livello dell'incantatore +1 se vengono lanciati nell'oscurità e i chierici malvagi intimoriscono o comandano non morti come se possedessero un livello in più se rimangono nell'oscurità. Di notte o sottoterra, il viaggio tra i due piani diventa più facile: è sufficiente spostarsi in un'area dove non esiste alcuna luce e un personaggio può essere trasportato da Eberron a Mabar, mentre i barghest e le ombre emergono dalla Notte Senza Fine e vanno a infestare le notti di Eberron.

Mabar entra in una fase adiacente per tre notti oscure ogni cinque anni, nelle notti di luna nuova più vicine al solstizio d'inverno.

Remoto: Quando Mabar è remoto, le ombre sembrano più sottili e le notti si fanno meno cupe. Gli incantesimi che fanno uso di energia negativa vengono lanciati al livello dell'incantatore -1 e i chierici malvagi intimoriscono o comandano non morti come se possedessero un livello in meno. Mabar diventa remoto per un periodo di cinque giorni d'autunno ogni cinque anni, nel periodo di luna piena più vicino al solstizio d'estate, due anni e mezzo dopo la sua fase adiacente.

Risia, la Pianura di Ghiaccio

Risia, una tormenta che imperversa su una coltre innevata che ricopre un ghiacciaio infinito, è composto da strati su strati di freddo e di ghiaccio. Anche se qua e là esiste qualche montagna che interrompe la superficie pianeggiante, ogni montagna è fatta di ghiaccio solido, non di roccia. Esistono laghi e fiumi lungo la pianura, ma non sono fatti d'acqua: sono luoghi in cui l'aria stessa si è congelata in uno stato liquido ghiacciato. L'atmosfera di Risia congela gli occhi e i polmoni, il vento ruba il fiato stesso e la neve ricopre e seppellisce ogni cosa.

Risia è dotato dei seguenti tratti:

- Allineamento malvagio leggero.
- Magia potenziata: Gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del freddo vengono massimizzati e ingranditi.
- Magia ostacolata: Gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del fuoco vengono ostacolati.
- Freddo: La temperatura media su Risia è di -17° centigradi. In qualsiasi giornata, esiste una possibilità del 50% che si verifichi una condizione atmosferica estrema, sotto forma di neve, nevischio, grandine o tormenta.

Abitanti di Risia: Diavolo di ghiaccio, mephit del ghiaccio.

Manuale dei Piani: Paraelementale del ghiaccio (tutti).

Manuale dei Mostri II: Immoth, salamandra del gelo.

Manuale dei Mostri III: Chraal, melma fiocco di neve, rejkar.

Adiacente: Quando Risia è adiacente al Piano Materiale, le regioni di freddo intenso (soprattutto la Distesa Glaciale nel lontano nord, ma anche i golfi meridionali del Khorvaire) iniziano ad assumere alcuni tratti del piano. Le condizioni di freddo estremo (in cui la temperatura dell'aria scende sotto i -30° centigradi) diventano ancora più intense. Il freddo infligge 1d8 danni non letali ogni 10

minuti (Tempra con CD 20 + 1 per ogni prova precedente per negare).

Entrare in un'area di freddo intenso (come ad esempio una tempesta nella Distesa Glaciale) quando Risia è adiacente implica una probabilità del 30% che si apra un condotto temporaneo verso Risia, portando le creature all'interno dell'area sulla Pianura del Ghiaccio. Analogamente, i nativi di Risia possono entrare sul Piano Materiale in queste aree ed esiste una probabilità del 70% di incontrarli in qualsiasi area di freddo intenso.

Nelle aree di freddo estremo, gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del freddo vengono migliorati diventando automaticamente ingranditi e potenziati.

Risia è adiacente al Piano Materiale nel mese di mezzo inverno di Zarantyr, una volta ogni cinque anni.

Remoto: Quando Risia è remoto dal Piano Materiale, il freddo si fa meno intenso. Le condizioni di freddo estremo (in cui la temperatura dell'aria scende sotto i -30° centigradi) si fanno meno gravi: il freddo infligge solo 1d4 danni non letali ogni 10 minuti (Tempra con CD 12 + 1 per ogni prova precedente per negare).

Tranne che nelle aree di freddo estremo, gli incantesimi contrassegnati con il descrittore del freddo si fanno più difficili da lanciare e richiedono una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo).

Risia diventa remoto dal Piano Materiale nel corso del mese di mezza estate di Lharvion, una volta ogni cinque anni, due anni e mezzo dopo ogni fase adiacente.

Shavarath, il Campo di Battaglia

Tre grandi eserciti si ammassano in eterno sulle spoglie pianure di Shavarath: una schiera celestiale di arconti, un reggimento infernale di diavoli e un'orda sciamante di demoni. La guerra segna ogni momento della loro esistenza. Si stringono e si rompono alleanze in continuazione (normalmente sono i diavoli ad allearsi con una delle altre fazioni, per poi rinnegare l'alleanza non appena la situazione volge a loro vantaggio), ma la guerra non ha mai fine. I soldati uccisi ritornano, di solito assumendo una forma inferiore, ma gli eserciti delle tre forze rimangono sempre più o meno in equilibrio tra loro.

Le distese del piano sono disseminate di fortezze, tutte strette d'assedio. Ogni fortezza prima o poi viene conquistata e cambia di dominio più volte prima di essere rasa al suolo. Ma a ogni fortezza che crolla, una nuova ne viene costruita per rimpiazzarla. Oltre queste fortezze, le distese spoglie e rocciose si estendono all'infinito in ogni direzione, interrotte sopradicamente da qualche bassa collina, l'unico tipo di terreno che di tanto in tanto spunta all'orizzonte.

Shavarath è dotato dei seguenti tratti:

- **Allineamento:** Le aree controllate dagli arconti sono di allineamento buono leggero e legale leggero. Le aree controllate dai diavoli sono di allineamento malvagio leggero e legale leggero. Le aree controllate dai demoni sono di allineamento caotico leggero e malvagio leggero. Le aree cambiano in continuazione e i loro confini sono mutevoli come le sorti della guerra.
- **Magia potenziata:** Tutti gli incantesimi che creano, potenziano o imitano le armi (come ad esempio *estremità affilata*, *lama infuocata* e *spada di Mordenkainen*) e quegli incantesimi che suscitano emozioni ostili (come ad esempio *antipatia*, *eroismo* e *ira*) diventano estesi.
- **Magia ostacolata:** Quelle compulsioni che calmano o tranquillizzano le creature ostili e tutti gli effetti di charme vengono ostacolati.
- **Lame turbinanti:** Quelle creature che non sono

native di Shavarath sono soggette ad attacchi da lame turbinanti che vagano per il piano come stormi di uccelli. Per ogni ora che un personaggio trascorre sul piano, esiste una probabilità del 70% di incontrare una nube di lame che attacca per 2d6 round e poi si disperde. In ognuno di quei round, le lame attaccano ogni personaggio usando un bonus di attacco di +10 e infliggendo 2d6 danni per ogni colpo andato a segno. Le lame vengono considerate armi magiche e di allineamento malvagio ai fini di determinare la riduzione del danno.

Abitanti di Shavarath: Arconte segugio, arconte tromba, babau (demone), diavolo barbuto, diavolo cornuto, diavolo d'ossa, diavolo delle catene, diavolo uncinato, dretch (demone), erinni (diavolo), glabrezu (demone), hezrou (demone), imp (diavolo), marilith (demone), quasit (demone), recuperatore (demone), vargouille.

Manuale dei Mostri II: Lamellin.

Manuale dei Mostri III: Demone delle frecce, errante furioso, mivilorn, tempesta frantumante, urlatore mortale.

Adiacente: Quando Shavarath si avvicina, gli echi delle sue battaglie eterne si manifestano sul Piano Materiale. In qualsiasi area impegnata in combattimento, i tratti di magia potenziata e di magia ostacolata di Shavarath si riversano sul Piano Materiale. Per lanciare un incantesimo ostacolato è necessaria una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo). Inoltre, si dice che stormi di lame turbinanti compaiano sui luoghi delle grandi battaglie, presenti o passati, nel periodo in cui Shavarath è adiacente.

Shavarath è adiacente al Piano Materiale per un anno ogni trentasei anni.

Remoto: Quando Shavarath è remoto, non si manifesta alcun effetto conosciuto sul Piano Materiale.

Syrania, il Cielo Azzurro

Grandi città cristalline fluttuano nelle sterminate distese azzurre e limpide dei cieli di Syrania, dove la luce della sua perfetta atmosfera fa risplendere le guglie più alte. Queste città, ognuna sotto il dominio di un solar, sono le dimore degli angeli. Gli angeli sono gli unici abitanti conosciuti di questo piano, e sebbene si conosca poco altro riguardo a Syrania, tutto laggiù appare come un paradiso pressoché perfetto.

Syrania è dotato dei seguenti tratti:

- **Gravità inferiore.**
- **Allineamento buono forte.**
- **Magia potenziata:** Gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del bene vengono potenziati.
- **Magia ostacolata:** Gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del male vengono ostacolati.

Abitanti di Syrania: Angelo (tutti).

Manuale dei Mostri III: Golem prismatico.

Adiacente: Quando Syrania è adiacente, i cieli si fanno limpidi e di un azzurro intenso di giorno e di blu profondo anche nelle ore più buie della notte. È possibile raggiungere Syrania semplicemente volando verso l'alto, fino ai limiti dell'atmosfera di Eberon. Gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del bene vengono potenziati mentre gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del male vengono ostacolati; per lanciare tali incantesimi è necessaria una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantatore).

Syrania è adiacente al Piano Materiale per un giorno ogni dieci anni.

Remoto: Quando Syrania è remoto, il cielo si tinge di grigio velato o di bianco durante il giorno e di nero opaco

di notte. Gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del male vengono potenziati mentre gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del bene vengono ostacolati; per lanciare tali incantesimi è necessaria una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantatore).

Syrania diventa remoto dal Piano Materiale per un giorno ogni dieci anni, cinque anni dopo ogni fase adiacente.

Thelanis, la Corte Fatata

Thelanis, simile fisicamente sia a Eberron che a Lamannia, è un reame di aspre bellezze naturali, soprattutto foreste rigogliose e corsi d'acqua cristallini. Tra gli alberi si innalzano guglie di incredibile bellezza, circondate da luci ammalianti simili a lanterne danzanti. Le pietre e gli alberi risplendono di una luce fosforescente, diffondendo l'eterno bagliore crepuscolare del piano, mentre il cielo risplende di una moltitudine di stelle scintillanti.

Thelanis è dotato dei seguenti tratti:

- **Magia potenziata:** Gli incantesimi arcani diventano potenziati ed estesi.
- **Tempo alterato:** Per ogni giorno passato su Thelanis, una settimana passa sul Piano Materiale. Il tempo trascorso su Thelanis viene recuperato quando il viaggiatore esce dal piano; quei viaggiatori non nativi che passano del tempo su Thelanis e poi fanno ritorno al loro piano di origine potrebbero ritrovarsi a morire di fame come se non avessero mangiato per intere settimane sul Piano Materiale e potrebbero addirittura invecchiare o morire se si sono trattenuti a lungo su Thelanis. I nativi di Thelanis sono immuni a questo fenomeno.

Abitanti di Thelanis: Driade, eladrin (tutti), lillend, ninfa, satiro, spiritello (tutti), tritone.

Manuale dei Mostri II: Silfide.

Manuale dei Mostri III: Petalo, sciame di scintillini, spina.

Adiacente: Quando Thelanis diventa adiacente al Piano Materiale, su Eberron si manifestano alcune aree magiche, soprattutto nelle zone selvagge, ma anche nei boschi vicini alle terre civilizzate. È possibile imbattersi in cerchi fatati (cerchi di funghi velenosi) o monti fatati (piccoli rigonfiamenti del terreno) in tali periodi, spesso accompagnati da strane luci. Questi luoghi sono punti in cui la barriera tra i piani si fa sottile e il passaggio in entrambe le direzioni diventa più facile. I viaggiatori devono tenersi lontani dalle luci misteriose perché si dice che i nativi di Thelanis abbiano l'abitudine di attirare i mortali nel loro reame, spesso senza alcun intento ostile, ma ignare dell'effetto che il tempo trascorso alla Corte Fatata può avere sui nativi di Eberron.

Gli incantesimi arcani diventano estesi se sono lanciati entro 90 metri da un cerchio fatato o da un monte fatato. Nei periodi in cui Thelanis è adiacente a Eberron le creature fatate si fanno più numerose.

Thelanis diventa adiacente per un periodo di sette anni ogni 225 anni. Quando la fase adiacente ha termine, il piano prosegue lungo la sua orbita per 102 anni prima di entrare nella sua fase remota.

Remoto: Quando Thelanis è remoto, le creature fatate si fanno meno numerose e il loro potere si indebolisce. Il livello dell'incantatore delle capacità magiche e soprannaturali innate di ogni folletto viene ridotto di 1.

Thelanis rimane remoto per un periodo di 14 anni ogni 225 anni. Quando questa fase ha termine, il piano prosegue lungo la sua orbita per 102 anni prima di diventare adiacente.

Xoriat, il Reame della Follia

Xoriat va oltre ogni descrizione o comprensione: il nome di Reame della Follia è un nome ben meritato. Non solo la sua geometria aliena e i suoi abitanti indescrivibili sembrano il parto dell'incubo di un pazzo, ma anche coloro che visitano Xoriat rischiano di perdere il senno a causa dell'esperienza.

Xoriat è stato paragonato a una pila di fogli di pergamena trasparenti, una sovrapposizione apparentemente senza fine di strati e di dimensioni. I suoi abitanti esistono su più strati simultaneamente. Enormi entità fluttuanti troppo grosse per notare i visitatori planari, fiumi volanti di liquido color bianco latte, piogge di sfere azzurre che scendono da altezze impensabili e che esplodono quando colpiscono un oggetto, liberando pulci della dimensione di un cavallo... queste sono solo alcune delle presenze che popolano Xoriat. Vermi gelatinosi strisciano da uno strato all'altro, facendosi strada tra la vegetazione tentacolare ricoperta di muschio arancione, sospesa sopra un mare di amebe. I daelkyr sono i sovrani assoluti di questo regno di follia.

Come accadde con Dal Quor, anche l'ultima fase adiacente di Xoriat al Piano Materiale segnò un disastroso periodo di guerra. Oltre novemila anni fa, Xoriat divenne adiacente e i daelkyr inviarono i loro servitori a conquistare il Khorvaire. Prima che gli orchi druidi chiamati i Custodi dei Portali e gli hobgoblin riuscissero ad alterare l'orbita di Xoriat, i mind flayer e gli altri servi dei daelkyr avevano decimato l'Impero hobgoblin di Dhaakan. La magia dei Custodi dei Portali fu meno devastante del tentativo dei giganti di chiudere il collegamento con Dal Quor: Xoriat si allontanò velocemente dalla sua posizione adiacente, ma di certo un giorno tornerà.

Xoriat è dotato dei seguenti tratti:

- Senza gravità.
- Altamente plasmabile.
- Allineamento malvagio leggero.
- Magia selvaggia.
- **Tempo alterato:** Il tempo sul piano di Xoriat scorre in modo diverso dal tempo su Eberron. Un minuto nel Reame della Follia equivale a un'ora sul Piano Materiale. Quindi quegli avventurieri di Eberron che visitano Xoriat per un'ora fanno ritorno su Eberron per scoprire che sono passate sessanta ore.

Abitanti di Xoriat: Daelkyr*, mind flayer.

Manuale dei Piani: Creature pseudonaturali.

Manuale dei Mostri II: Rukarazyll, wyste.

Manuale dei Mostri III: Creature a mente vuota, odopi, terrore urlante.

*Nuovo mostro descritto a pagina 281.

Adiacente: Quando Xoriat è adiacente al Piano Materiale, la follia dilaga letteralmente per il mondo. Per motivi ignoti, le Marche dell'Ombra sembrano essere "vicine" a Xoriat e i nativi del Reame della Follia furono in grado di entrare a Eberron da laggiù nel corso dell'ultima fase adiacente. Per tutte le Marche dell'Ombra la magia divenne selvaggia, il tempo trascorse in modo alterato e i daelkyr trasformarono le creature native in aberrazioni mostruose.

L'intervento dei Custodi dei Portali durante l'ultima fase adiacente di Xoriat alterò l'orbita del piano e da allora Xoriat non è mai più tornato in fase adiacente. I sigilli dimensionali (vedi pagina 273) tengono lontano il piano, ma varie forze cercano di infrangere il loro potere affinché Xoriat possa tornare ad avvicinarsi.

Remoto: La fase remota di Xoriat non ha alcun impatto conosciuto sul Piano Materiale.

ESTERNI A EBERRON

Come in tutte le campagne di D&D, i nativi dei vari piani possono essere condotti a Eberron attraverso incantesimi come *evoca mostri*, *alleato planare*, *legame planare* e *portale*. Alcuni mostri indicati nel *Manuale dei Mostri* come nativi del Piano Materiale sono in realtà delle creature extraplanari nella cosmologia di Eberron. I mind flayer sono nativi di Xoriat e quindi in teoria possono essere condotti fino a Eberron attraverso la magia (anche se Xoriat potrebbe benissimo trovarsi in fase remota e rendere difficile l'apertura di un canale planare). I tritoni provengono da Thelanis invece di essere degli esterni nativi come descritto nel *Manuale dei Mostri*.

Analogamente, varie creature presenti come native sul Piano Materiale vivono anche sui Piani Esterni. Queste creature comprendono numerosi folletti nativi di Thelanis (driadi, ninfe, satiri e spiritelli), ombre presenti su Mabar e normali animali, parassiti e llicantropi presenti su Lamannia. Usando incantesimi come *alleato planare* e *legame planare* è possibile portare queste creature sul Piano Materiale, dove acquisiscono il sottotipo extraplanare. Le creature di questo tipo già presenti naturalmente sul Piano Materiale non ottengono il sottotipo extraplanare, dal momento che sono nativi del Piano Materiale.

D'altro canto, le streghe notturne sono native di Eberron e non possiedono il sottotipo extraplanare quando vengono incontrate sul Piano Materiale.

POSSESSIONE

Alcuni immondi dotati almeno di 4 Dadi Vita e di un punteggio di Carisma pari o superiore a 13 dispongono della capacità magica di liberarsi dalle loro forme fisiche e di assumere una forma eterea che consente loro di possedere un'altra creatura o un oggetto.

La nuova forma della creatura è eterea e quindi immune anche ai più potenti attacchi fisici, nonché a molti attacchi magici (fatta eccezione, ad esempio, per gli attacchi di forza) condotti dalle creature non eterree. Quando un immondo si impossessa di un oggetto o di una creatura, nemmeno gli effetti di forza possono più influenzarlo. Soltanto incantesimi come *congedo*, se lanciati da creature non eterree, possono avere effetto sull'immondo che si è impossessato del soggetto. Qualsiasi altro tipo di attacco, magico o di altra natura, indirizzato all'immondo ha effetto anche sulla creatura o sull'oggetto posseduto.

Quando un immondo è in forma eterea, il suo corpo fisico giace privo di sensi, come se fosse in stato di animazione sospesa. Il corpo non necessita di cibo o aria, ma se subisce danni o è esposto a effetti ambientali estremi, può morire. Un immondo può vagare in forma eterea per tutto il tempo che vuole, ma morirà se il suo corpo viene distrutto, e farà istantaneamente ritorno al suo corpo se un *dissolvi magie* (o un altro effetto analogo) viene lanciato con successo sul corpo dell'immondo.

Il livello dell'incantatore relativo alla capacità di possessione è pari al numero di Dadi Vita dell'immondo. Gli immondi dotati della capacità di possessione in genere sono dotati di un Grado di Sfida incrementato di 2 rispetto ai normali immondi della loro specie. Ad esempio, un succube dotato della capacità di possessione ha GS 9.

Una volta che l'immondo si trova sul Piano Etereo, può fluttuare in giro per il mondo in forma immateriale, in cerca di un bersaglio da possedere. Effettuare un tentativo di possessione è una capacità soprannaturale che un immondo può tentare a volontà come azione standard.

Creature possedute

Se un immondo decide di possedere una creatura, la sua forma eterea deve trovarsi accanto al suo bersaglio desiderato. Un incantesimo *protezione dal male* (o un altro effetto analogo) rende una creatura immune ai tentativi di possessione. Un bersaglio di un tentativo di possessione deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà dei DV dell'immondo + bonus di Car dell'immondo) per evitare la possessione. I bersagli malvagi di un tentativo di possessione subiscono una penalità di circostanza -2 a questo tiro salvezza, e se il bersaglio sta effettuando in quel momento un'azione malvagia, subisce un'ulteriore penalità di circostanza -2. Il DM può effettuare questo tiro salvezza in segreto per impedire a un giocatore di sapere se il suo personaggio è stato posseduto.

Una volta che una creatura ha superato un tiro salvezza contro una possessione, quel particolare immondo non potrà tentare di possederla nuovamente per le 24 ore successive. Se la vittima non supera il suo tiro salvezza, viene posseduta.

Quando un immondo riesce a possedere un corpo, diventa parte della vittima ed è consapevole di ciò che accade nei dintorni della creatura posseduta. È in grado di vedere e di sentire ciò che vede e sente la vittima. Un immondo che possiede una creatura può parlare mentalmente in qualsiasi momento alla creatura posseduta, in un linguaggio che la creatura sia in grado di capire (sebbene, nel caso la vittima non sia molto intelligente, la sua comprensione possa essere limitata).

Una creatura posseduta da un immondo non sempre sa di essere posseduta. Inoltre, un immondo può tentare di nascondere la sua presenza all'interno della creatura posseduta, riuscendo ad attraversare un *cerchio magico contro il male*, a entrare in una chiesa protetta da *proibizione* e a sfuggire alla rilevazione di *individuazione del male*. Per riuscirci, l'immondo deve superare una sorta di prova di Nascondersi "mentale". Questa prova di Nascondersi viene effettuata utilizzando il modificatore di Intelligenza dell'immondo al posto del suo modificatore di Destrezza, sebbene per ogni altro aspetto usi le modalità e i valori dell'abilità Nascondersi. La classe difficoltà (CD) della prova di Nascondersi è pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di caratteristica rilevante per l'incantatore (come nei tiri salvezza da effettuare contro gli incantesimi). L'immondo acquisisce un bonus di circostanza +4 alle sue prove di Nascondersi se al momento non sta controllando la vittima. L'immondo può anche effettuare questa prova di Nascondersi per impedire alla creatura posseduta di subire danni da quegli incantesimi basati sull'allineamento come *punizione sacra*. La CD delle prove di Nascondersi è la stessa della CD del tiro salvezza contro l'incantesimo che infligge i danni. Se la prova di Nascondersi dell'immondo fallisce, l'incantesimo ha effetto sulla creatura posseduta come se fosse dello stesso allineamento dell'immondo.

Un immondo che possiede una creatura ha accesso immediato a tutti i pensieri attuali della creatura, come per effetto dell'incantesimo *individuazione dei pensieri*, ma a differenza dell'incantesimo, è in grado di leggere i pensieri superficiali della creatura automaticamente. Se l'immondo lo desidera, può anche sondare i ricordi della creatura posseduta, ma la vittima ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà dei DV dell'immondo + bonus di Car dell'immondo). Se il tiro salvezza viene superato, la vittima può estraniare l'immondo dai suoi pensieri per le 24 ore successive. Sia che il tiro salvezza riesca o fallisca, sondare i ricordi rivela comunque alla vittima la presenza dell'immondo.

I danni fisici inferti alla creatura posseduta non danneggiano l'immondo. Uccidendo la creatura posseduta, si rimanda l'immondo soltanto sul Piano Etereo, dal quale potrà tentare una nuova possessione; l'immondo in sé rimane illeso. Nemmeno le altre creature eteree possono danneggiare un immondo che possiede una creatura.

Quando un immondo possiede una creatura, può assumere un ruolo tra i quattro che seguono nei confronti della vittima: passeggero, alleato, controllore e nemico. L'immondo può passare da un ruolo all'altro con un'azione gratuita.

Passeggero: Per buona parte del tempo, un immondo che possiede una creatura non fa altro che viaggiare al suo interno, mentre la creatura rimane all'oscuro della sua presenza. L'immondo può combinare il suo passaggio con un'azione di nascondersi per entrare in un'area protetta da *proibizione* o per oltrepassare un *cerchio magico contro il male* per avvicinarsi a un bersaglio al quale sarebbe altrimenti impossibile avvicinarsi. Un immondo nel ruolo di passeggero può decidere di assumere il ruolo di alleato o di controllore della vittima. Entrambe queste azioni, tuttavia, rivelano la presenza dell'immondo alla vittima (anche se le vittime dotate di una bassa Intelligenza potrebbero non capire cosa sta succedendo).

Alleato: Se la creatura posseduta è consapevole della presenza dell'immondo ed è disposta a ospitarlo, l'immondo può conferire alla creatura posseduta un bonus profano di +4 a un qualsiasi punteggio di caratteristica. Tale bonus viene solitamente conferito alla conclusione di un patto tra l'immondo e la creatura posseduta. L'immondo ha il controllo su tale bonus e può privarne la creatura utilizzando un'azione gratuita, se crede che la creatura posseduta si stia comportando in modo contrario ai desideri dell'immondo. Se la creatura posseduta non fa ciò che l'immondo desidera, l'immondo può passare da alleato a controllore, o da alleato a nemico con un'azione gratuita.

Controllore: Nella forma di possessione più temuta, un immondo può utilizzare un'azione standard per assumere il controllo diretto sulle azioni della vittima, che lotta per cercare di mantenere il controllo del suo corpo. La vittima deve superare un tiro salvezza sulla Volontà ad ogni round (CD 10 + metà dei DV dell'immondo + modificatore di Car dell'immondo, + 1 per ogni tiro salvezza precedente fallito contro i tentativi di controllo nel corso della giornata) per evitare di perdere il controllo. Se il tiro salvezza della vittima viene superato, la vittima resiste al tentativo dell'immondo, ma quest'ultimo potrà effettuare un nuovo tentativo di controllo al round successivo. Le vittime impegnate a lottare per mantenere il controllo vengono considerate barcollanti e possono intraprendere solo azioni parziali in un round (un'azione di movimento o un'azione standard).

Se la creatura posseduta supera tre tiri salvezza consecutivi, allora l'immondo che esercita la possessione non può effettuare ulteriori tentativi per controllare la vittima per 24 ore. Il successo o il fallimento dei tiri salvezza della vittima contro queste forme di controllo non ha effetto sulla possessione in sé, tuttavia, e l'immondo continua a possedere la creatura.

Se la creatura posseduta non supera il tiro salvezza sulla Volontà contro il tentativo di controllo, l'immondo ha accesso a tutti i sensi, alle capacità, alle abilità, ai talenti e alle conoscenze magiche della creatura. L'immondo ora agisce come se fosse la creatura, sotto tutti gli aspetti, finché non abbandona il controllo o non lo perde. In quest'arco di tempo, la creatura posseduta può

ancora parlare mentalmente con l'immondo e può ancora ricevere tutti gli stimoli sensoriali esterni, a meno che il possessore non usi un'azione standard per impedire alla creatura posseduta l'uso dei suoi sensi. Se l'immondo lo desidera, la vittima può perdere conoscenza finché egli ne ha il controllo.

L'immondo utilizza i propri punteggi di Intelligenza, Saggezza e Carisma, ma assume tutti i punteggi fisici delle caratteristiche della creatura. Quegli immondi dotati di almeno 9 DV e di un'Intelligenza pari o superiore a 15 che riescono a mantenere il controllo di una vittima per almeno 10 round al giorno per sette giorni consecutivi possono anche attingere alle capacità magiche della creatura (allo stesso livello dell'incantatore della creatura posseduta). L'immondo diventa del tipo di appartenenza della creatura posseduta e viene influenzato da quegli incantesimi e da quegli effetti che hanno effetto sulla creatura posseduta. Quindi, un lupo posseduto da un cornugon è soggetto a tutti gli incantesimi che influenzano gli animali, anche se di per sé sarebbe ben più intelligente di un lupo normale.

L'immondo mantiene automaticamente il controllo della creatura per un numero di round pari alla metà dei DV dell'immondo + il modificatore di Carisma dell'immondo + 1 per ogni volta in cui l'immondo ha già controllato quella specifica vittima. Quando il controllo si esaurisce, l'immondo può tentare di esercitare un nuovo controllo, se lo desidera.

Gli immondi spesso scelgono di impossessarsi di creature dalla volontà debole, come ad esempio i golem o gli altri costrutti (un forgiato non rientra in questa categoria). Il costrutto può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per sfuggire alla possessione proprio come qualsiasi creatura, ma è probabile che l'immondo finisca per assumerne e mantenerne il controllo, dal momento che la maggior parte dei costrutti possiede tiri salvezza piuttosto scarsi. Quando un immondo possiede un costrutto, può anche aiutarlo nel modo descritto alla voce alleato, ma per farlo deve rinunciare al controllo diretto su di esso, e il costrutto ritornerà alla sua programmazione originaria.

Nemico: Questo immondo, l'opposto di un alleato, cerca di ostacolare la creatura posseduta. Un immondo solitamente usa questa tattica sulla creatura quando non riesce a controllare la sua vittima o quando si infuria contro di essa dopo essersi comportato da alleato nei suoi confronti. L'immondo che possiede la creatura può infliggere alla sua vittima una penalità profana di -4 a un qualsiasi punteggio di caratteristica. L'immondo ha il controllo su questa penalità, e può decidere di rimuoverla come azione gratuita, a volte giungendo a un accordo con la creatura posseduta dopo una trattativa telepatica.

Oggetti posseduti

Un immondo può possedere un oggetto di taglia compresa tra Minuscola e Enorme. Un oggetto impugnato, posseduto o trasportato da un personaggio (compresi gli oggetti magici) fa uso dei tiri salvezza del proprietario per resistere alla possessione. Gli oggetti magici incustoditi hanno diritto a un tiro salvezza come se sull'oggetto venisse lanciato un incantesimo. In ogni caso, la CD del tiro salvezza sulla Volontà è pari a 10 + metà dei DV dell'immondo + il modificatore di Carisma dell'immondo. Un immondo dotato della capacità di possessione riesce automaticamente a possedere un oggetto che non sia custodito e che non sia magico.

Quando un immondo possiede un oggetto, diventa parte dell'oggetto stesso. L'immondo in questione può

sentire e vedere ciò che accade entro un raggio di 18 metri dall'oggetto, ma non può usare la sua scurovisione o la sua vista cieca fintanto che possiede l'oggetto, anche se normalmente disporrebbe di queste capacità. L'immondo rimane inoltre vulnerabile a quegli incantesimi che influenzano gli esterni, le creature extraplanari o le creature malvagie (come ad esempio *parola sacra* o *punizione sacra*) e a quegli incantesimi ed effetti di influenza mentale. I normali attacchi fisici e buona parte degli incantesimi (come ad esempio *palla di fuoco*) non hanno effetto sull'immondo, ma potrebbero danneggiare l'oggetto. Danneggiare l'oggetto non danneggia l'immondo che lo possiede; se l'oggetto viene distrutto, l'immondo assume forma eterea e può scegliere di impossessarsi di un altro oggetto (o di una creatura).

Un immondo può tentare di nascondere la sua presenza all'interno di un oggetto posseduto, per riuscire ad attraversare un *cerchio magico*, a entrare in una chiesa protetta da *proibizione* o a sfuggire all'individuazione di incantesimi come *individuazione del male*. Vengono utilizzate le stesse regole impiegate nel caso in cui un immondo tenti di nascondersi in una creatura. Se l'incantesimo normalmente individua o è mirato solamente sulle creature, l'immondo ottiene un bonus di circostanza +8 alle sue prove di Nascondersi, dal momento che è nascosto in un oggetto. L'immondo può anche tentare di superare la sua prova di Nascondersi per evitare di subire danni da incantesimi basati sull'allineamento e in grado di infliggere danni, come ad esempio *punizione sacra*. Se l'immondo non supera la sua prova di Nascondersi, l'oggetto posseduto subisce gli stessi danni che subirebbe l'immondo.

Un immondo può anche possedere una sostanza che non abbia forma fissa (come ad esempio una pozza d'acqua o una nuvola di polvere) o parte di un oggetto più grande (come ad esempio la sezione di un muro). In questo caso, un immondo non può possedere un'area o un volume più grande di 3 metri per lato.

Alcuni immondi decidono di possedere un oggetto come tappa intermedia per tentare di possedere un personaggio. L'immondo ottiene un bonus ai suoi tentativi di possedere una creatura che trasporti, impugni o indossi il suo oggetto. Per ogni giorno in cui l'oggetto viene indossato, trasportato o impugnato dal bersaglio prima del tentativo di possessione, la CD del tiro salvezza sulla Volontà del personaggio aumenta di +1, fino a un massimo di +10.

Quando un immondo possiede un oggetto, può assumere uno dei seguenti quattro ruoli: osservatore, controllore, corruttore, potenziatore. Passare da un ruolo all'altro richiede un'azione standard.

Osservatore: L'immondo possiede l'oggetto, che solitamente è qualcosa di grosso e stazionario. È in grado di vedere e di sentire entro un raggio doppio rispetto al normale (36 metri) fintanto che l'oggetto rimane stazionario.

Controllore: Se l'oggetto posseduto dispone di parti mobili, come ad esempio un carro, un orologio o una balestra, l'immondo che se ne è impossessato può controllarne il movimento. Un carro può essere guidato per investire un pedone lungo una strada, o per schizzare fuori dalla stalla senza nessun cavallo a trainarlo. Un orologio può rallentare o girare all'indietro. Una balestra può inclinarsi e fare fuoco (ma non prendere la mira o ricaricarsi). Gli oggetti posseduti dotati di ruote o gambe non possono muoversi più velocemente di quanto non possa fare l'immondo nella propria forma corporea.

Un immondo dotato di almeno 10 DV e di un punteggio di Carisma pari a 17 può costringere un oggetto ad animarsi anche se l'oggetto non dispone di parti mobili (come un tavolo o una statua). L'oggetto posseduto funziona come un oggetto animato (vedi pagina del 192 *Manuale dei Mostri*). Tuttavia, nessun immondo può controllare un oggetto animato dotato di un Grado di Sfida superiore al proprio.

Corruttore: L'oggetto posseduto emana un alone maledetto e ostile. Chiunque tocchi l'oggetto posseduto deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + metà dei DV dell'immondo + modificatore di Car dell'immondo) altrimenti cadrà sotto l'effetto di un incantesimo *scagliare maledizione*. A differenza dell'incantesimo *scagliare maledizione*, il soggetto non deve necessariamente sapere che la maledizione ha avuto effetto o che provenga dall'oggetto. Nulla nell'aspetto dell'oggetto lascia trapelare che sia posseduto (anche se potrebbe dimostrare degli effetti residui). La maledizione dura finché non viene rimossa con un *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo*, *rimuovi maledizione* o *spezzare incantamento*, anche se l'immondo abbandona l'oggetto posseduto.

Un immondo particolarmente subdolo potrebbe possedere come corruttore una piccola fontana, influenzando chiunque la tocchi o ne beva l'acqua. Analogamente, un immondo potrebbe corrompere un'area sul terreno, influenzando chiunque vi passi sopra.

Potenziatore: Quando un immondo possiede un'arma o un'armatura di taglia Minuscola o superiore, può potenziarla come se si trattasse di un'arma o di un'armatura magica. L'immondo può duplicare quei poteri degli oggetti magici di un valore fino a 2.000 mo per Dado Vita. Ad esempio, un hezrou (9 DV) che intenda potenziare una spada lunga potrebbe conferire all'oggetto poteri per un valore fino a 18.000 mo. Potrebbe duplicare gli effetti di una *spada lunga+3*, una *spada lunga sacrilega+1* o una qualsiasi altra combinazione di poteri che porti a un valore complessivo non superiore a 18.000 mo. Un immondo che possieda un'arma o un'armatura magica può incrementare i suoi poteri dello stesso ammontare. La *Guida del Dungeon Master* riporta i prezzi dei vari potenziamenti.

L'immondo ha il controllo sui poteri conferiti all'oggetto. Può annullarli come azione gratuita nel giro di un istante, se la creatura che usa l'oggetto non agisce nel modo che intendeva l'immondo. Se l'immondo abbandona l'oggetto, tutti i poteri conferiti dalla possessione vengono perduti.

Nonostante l'immondo sia in grado di duplicare le capacità degli oggetti magici, un oggetto non magico posseduto non diventa davvero magico. *Individuazione del magico* non rivelerà alcuna aura; *individuazione del male*, tuttavia, funzionerà. I personaggi più intelligenti potrebbero notare che l'oggetto posseduto si comporta in modo strano, o che ha un aspetto insolito (un'arma magica che non sia di qualità perfetta, ad esempio, dovrebbe sembrare quanto meno sospettosa). Un personaggio che superi una prova di Cercare con CD 25 noterà che "c'è qualcosa che non va" in quell'oggetto.

INCANALARE

Mentre gli immondi sono temuti per la loro capacità di prendere il controllo di una creatura e di un oggetto, il rispetto per la vita e la dignità delle creature senzienti impedisce alle creature buone di usurpare il controllo di qualcun altro in questa maniera. Tuttavia, alcuni celestiali



sono disposti a esercitare il loro potere attraverso una forma mortale, se il loro ospite mortale è consenziente e li invita a farlo. L'incanalamento dei celestiali è simile, sotto molti aspetti, alla possessione degli immondi, ed è un importante mezzo che consente alle forze del bene di agire nel mondo.

L'incanalamento dei celestiali funziona in modo analogo alla capacità divina primaria Possedere Mortali, di cui dispongono alcune divinità (come descritto in *Dei e Semidei*). Su Eberron, alcuni celestiali sono dotati della capacità di infondere nei mortali questo potere in questo modo, ed esistono incantesimi (*incanalare celestiale* e *incanalare celestiale superiore*, entrambi descritti nel *Libro delle Imprese Eroiche*) che consentono a un mortale di accogliere un celestiale all'interno del loro corpo in questo modo.

A differenza della possessione degli immondi, l'incanalamento funziona soltanto se il mortale è consenziente. Il celestiale non assume forma eterea in preparazione alla possessione del mortale; si limita a fondere la sua forma con quella del mortale grazie alla sua capacità magica. Come nel caso della possessione, incantesimi come *protezione dal bene* possono bloccare l'incanalamento dei celestiali, anche se il bersaglio dell'incantesimo sarebbe disposto ad accogliere in sé il celestiale. Analogamente, incantesimi come *congedo o dissolvi il bene*, oltre ad altre capacità speciali in grado di scacciare lo spirito che effettua la possessione dalla sua vittima, possono funzionare sul celestiale incanalato, anche se il mortale vuole che il celestiale rimanga.

Quando un mortale incanala un celestiale, diventa una manifestazione mortale del potere del celestiale. Il celestiale può attingere a tutti i ricordi del mortale, e può percepire ciò che il mortale percepisce. Il mortale e il celestiale possono comunicare telepaticamente, ma nessuno dei due ha accesso completo ai pensieri attuali dell'altro. Quando un mortale incanala un celestiale, i punteggi di Intelligenza, Saggia e Carisma del mortale diventano di 5 punti inferiori a quelli del Celestiale (oppure rimangono gli stessi, se i punteggi del mortale sono superiori). L'incremento della Saggia modifica i tiri salvezza sulla Volontà del mortale, e l'incremento di tutti e tre i punteggi può influenzare gli incantesimi bonus e le CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità speciali.

Il mortale può usare le sue abilità e quelle del celestiale. Se sia il mortale che il celestiale possiedono la stessa abilità, si usa la versione dell'abilità con il maggior numero di gradi. Per determinare i modificatori delle abilità si usano i punteggi di caratteristica effettivi del mortale (forse dopo essere stati incrementati nel modo sopra descritto).

Il mortale che sta incanalando il celestiale può usare tutte le capacità magiche e soprannaturali del celestiale e può lanciare tutti gli incantesimi conosciuti dal celestiale, se il punteggio di caratteristica richiesto è alto a sufficienza.

Il mortale conserva il controllo diretto del proprio corpo quando incanala un celestiale, quindi i celestiali non consentono mai a un mortale che non sia di allineamento buono di incanalarli. Sia il mortale che il celestiale possono porre fine all'incanalamento in qualsiasi momento, come azione gratuita. Quando questo accade, il celestiale appare in uno spazio adiacente al mortale.

INCANTESIMI

A Eberron, gli oggetti magici vengono utilizzati per svolgere molte funzioni di vita quotidiana, oltre alle funzioni più spettacolari e di combattimento tradizionalmente associate agli incantatori. Gli incantatori e gli artefici di Eberron hanno accesso a numerosi nuovi incantesimi e infusioni,

come descritto di seguito. I nuovi incantesimi presentati in questo volume e descritti in questo capitolo sono indicati con un asterisco (*). Tutti gli altri incantesimi sono descritti nel *Manuale del Giocatore*.

LISTA DELLE INFUSIONI DA ARTEFICE

1° livello

Alterazione dell'energia^{M*}: Un oggetto che fa uso di un tipo di energia cambia il tipo di energia utilizzato.

Alterazione del potenziamento^{*}: Il bonus di potenziamento di uno scudo magico viene applicato agli attacchi con lo scudo, oppure il bonus di potenziamento di un'arma magica viene applicato a Difendere con Due Armi.

Arma magica: L'arma ottiene un bonus di potenziamento +1.

Aumentare arma personale^{*}: L'arma dell'incantatore ottiene una capacità speciale con un modificatore del prezzo di mercato +1.

Identificare^M: Determina le proprietà di un oggetto magico.

Infliggi danni leggeri^{*}: Infligge 1d8 danni +1 danno per livello (max +5) su un costruito.

Luce: L'oggetto risplende come una torcia.

Oggetto accumula incantesimi^{*E}: Conserva un incantesimo in un oggetto.

Pietra magica: Tre pietre ottengono +1 al tiro per colpire e infliggono 1d6+1 danni.

Potenziamento di un'abilità^{*}: Un oggetto conferisce un bonus di circostanza alle prove di abilità.

Potenziamento dell'armatura inferiore^{*M}: Un'armatura o uno scudo ottengono una capacità speciale con un modificatore del prezzo di mercato +1.

Resistenza di un oggetto^{*}: Un oggetto conferisce un bonus di resistenza +1 o superiore ai tiri salvezza.

Ripara danni leggeri^{*}: "Cura" 1d8 danni +1 danno per livello (max +5) di un costruito.

Scudo della fede: Un'aura conferisce un bonus di deviazione +2 o superiore.

Veste magica: Un'armatura o uno scudo ottiene potenziamento di +1 migliore.

2° livello

Allineare arma: Un'arma diventa buona, malvagia, legale o caotica.

Astuzia della volpe: Il soggetto ottiene +4 all'Intelligenza per un minuto per livello.

Aumentare arma inferiore^{*M}: Un'arma ottiene una capacità speciale con un modificatore del prezzo di mercato +1.

Forza del toro: Il soggetto ottiene +4 alla Forza per 1 minuto per livello.

Gelare il metallo: Il metallo freddo danneggia coloro che lo toccano.

Grazia del gatto: Il soggetto ottiene +4 alla Destrezza per 1 minuto per livello.

Infliggi danni moderati^{*}: Infligge 2d8 danni +1 danno per livello (max +10) su un costruito.

Irrobustire costruito^{*}: Conferisce a un costruito un potenziamento all'armatura naturale pari o superiore a +2.

Potenziamento dell'armatura^{*M}: Un'armatura o uno scudo ottengono una capacità speciale con un modificatore del prezzo di mercato +3.

Resistenza dell'orso: Il soggetto ottiene +4 alla Costituzione per 1 minuto per livello.

Ripara danni moderati*: "Cura" 2d8 danni +1 danno per livello (max +10) di un costruito.

Riscaldare il metallo: Rende il metallo talmente caldo da danneggiare coloro che lo toccano.

Saggezza del gufo: Il soggetto ottiene +4 alla Saggezza per 1 minuto per livello.

Splendore dell'aquila: Il soggetto ottiene +4 al Carisma per un minuto per livello.

3° livello

Arma magica superiore: L'arma ottiene un bonus di potenziamento +2 o migliore.

Costrutto di pietra*^M: Un costruito acquisisce RD 10/adamantio.

Infliggi danni gravi*: Infligge 3d8 danni +1 danno per livello (max +15) su un costruito.

Interdizione all'energia per costrutti*: Un costruito acquisisce resistenza 10 al tipo di energia specificato.

Oggetto metamagico*: Infonde in un oggetto ad attivazione di incantesimo un talento di metamagia.

Potenziamento dell'armatura superiore*^M: Un'armatura o uno scudo ottengono una capacità speciale con un modificatore del prezzo di mercato +5.

Potere impetuoso*^M: Un oggetto ad attivazione di incantesimo a cariche acquisisce alcune cariche temporanee.

Ripara danni gravi*: "Cura" 3d8 danni +1 danno per livello (max +15) di un costruito.

Sopprimere requisito*^M: Un oggetto che richiede un privilegio di classe, una razza, un punteggio di caratteristica o un allineamento specifico per funzionare a pieno potenziale non necessita più di quel requisito.

4° livello

Alterazione di un oggetto*: Un oggetto che conferisce un certo tipo di bonus conferisce un tipo diverso di bonus allo stesso valore o tiro del dado.

Aumentare arma*^M: Un'arma ottiene una capacità speciale con un modificatore del prezzo di mercato +3.

Creazione minore: Crea un oggetto di tessuto o di legno.

Costrutto di ferro*: Un costruito acquisisce RD 15/adamantio e subisce danni dimezzati dall'acido e dal fuoco.

Globo di invulnerabilità inferiore: Impedisce gli effetti degli incantesimi dal 1° al 3° livello.

Infliggi danni critici*: Infligge 4d8 danni +1 danno per livello (max +20) su un costruito.

Interdizione all'energia per costrutti superiore*: Un costruito acquisisce immunità al tipo di energia specificato.

Ripara danni critici*: "Cura" 4d8 danni +1 danno per livello (max +20) di un costruito.

Scudo della fede della legione*: Gli alleati dell'incantatore ottengono un bonus alla CA pari o superiore a +3.

Stretta corrosiva: Il tocco dell'incantatore corrode il ferro e le leghe metalliche.

5° livello

Arma distruttiva: Un'arma da mischia distrugge i non morti.

Creazione maggiore: Come *creazione minore* ma anche di pietra e di metallo.

Fabbricare: Trasforma materie prime in oggetti rifiniti.

Muro di forza: Un muro immune ai danni.

Muro di pietra: Crea un muro di pietra che può essere plasmato.

6° livello

Aumentare arma superiore*^M: Un'arma ottiene una capacità speciale con un modificatore del prezzo di mercato +5.

Barriera di lame: Una cortina di lame infligge 1d6 danni per livello.

Disattivare costruito*: Infligge 10 danni per livello su un costruito bersaglio.

Globo di invulnerabilità: funziona come *globo di invulnerabilità inferiore*, più effetti di incantesimi 4° livello.

Indurire*: La durezza di un oggetto aumenta di 1 per ogni 2 livelli.

Muovere il terreno: Scava trincee e fa crescere colline.

Muro di ferro*^M: 30 pf per ogni 4 livelli; può crollare su un avversario.

Riparazione totale*: Ripara 10 danni per livello su un costruito.

NUOVI INCANTESIMI DA CHIERICO

9° livello

Banchetto dei campioni*: Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus generici.

DOMINI DEI CHIERICI

Dominio dell'Acqua

Divinità: Il Divoratore.

Dominio Animale

Divinità: Balinor.

Dominio dell'Aria

Divinità: Balinor.

Dominio dell'Artificio

Divinità: Onatar, il Viaggiatore.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce un bonus di competenza +4 alle prove di Artigianato. Lancia gli incantesimi di creazione a livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio dell'Artificio

- 1 **Animare corde:** Permette a una corda di muoversi a comando dell'incantatore.
- 2 **Scolpire legno:** Ricrea gli oggetti in legno nel modo desiderato dall'incantatore.
- 3 **Scolpire pietra:** Plasma la pietra in qualsiasi forma.
- 4 **Creazione minore:** Crea un oggetto di tessuto o di legno.
- 5 **Fabbricare:** Trasforma materie prime in oggetti rifiniti.
- 6 **Creazione maggiore:** Come *creazione minore* ma anche di pietra e di metallo.
- 7 **Indurire*:** La durezza dell'oggetto aumenta di 1 per ogni due livelli.
- 8 **Creazione pura*^E:** Come *creazione maggiore*, ma gli oggetti sono permanenti.
- 9 **Sfera prismatica:** Come *muro prismatico* ma circonda da ogni lato.

Dominio del Banchetto

Divinità: Olladra.

Potere concesso: L'incantatore è immune ai veleni ingeriti e alle malattie contratte tramite ingestione.

Incantesimi del dominio del Banchetto

- 1 **Bacche benefiche:** 2d4 bacche, ognuna cura 1 pf (max 8 pf in 24 ore).

- 2 **Ritarda veleno:** Impedisce al veleno di nuocere al soggetto per 1 ora per livello.
- 3 **Creare cibo e acqua:** Fornisce nutrimento a 3 umani (o a un cavallo) per livello.
- 4 **Neutralizza veleno:** Rende immune al veleno un soggetto, disintossica dal veleno in o su un soggetto.
- 5 **Riparo sicuro di Leomund:** Crea un solido rifugio.
- 6 **Banchetto degli eroi:** Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
- 7 **Reggia meravigliosa di Mordenkainen^F:** Una porta conduce a una reggia extradimensionale.
- 8 **Disintossicare*:** Neutralizza veleno nel raggio di 9 metri.
- 9 **Banchetto dei campioni*:** Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus generici.

Dominio del Bene

Divinità: Chiesa della Fiamma Argentea, Arawai, Boldrei, Dol Arrah, Dol Dorn, Olladra, Onatar, Corte Imperitura.

Dominio del Caos

Divinità: Dol Dorn, l'Ombra, il Viaggiatore.

Dominio dello Charme

Divinità: Kol Korran.

Potere concesso: L'incantatore può incrementare il suo Carisma di 4 punti per una volta al giorno. Attivare questo potere è un'azione gratuita. L'incremento di Carisma dura 1 minuto.

Incantesimi del dominio dello Charme

- 1 **Charme su persone:** Rende una persona amichevole.
- 2 **Calmare emozioni:** Calma le creature, negando gli effetti dell'emozione.
- 3 **Suggestione:** Spinge il soggetto a intraprendere l'azione suggerita.
- 4 **Eroismo:** Fornisce +2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità.
- 5 **Charme sui mostri:** Convince un mostro che l'incantatore è un suo alleato.
- 6 **Costrizione/cerca:** Come *costrizione inferiore*, ma influenza qualsiasi creatura.
- 7 **Demenza:** Il soggetto è in preda a una *confusione* continua.
- 8 **Esigere:** Come *inviare*, ma è anche possibile inviare una *suggestione*.
- 9 **Dominare mostri:** Come *dominare persone*, ma su qualsiasi creatura.

Dominio del Commercio

Divinità: Kol Korran.

Potere concesso: L'incantatore ottiene un bonus di competenza +10 alle prove di Professione effettuate per guadagnarsi da vivere (ma non alle prove effettuate per compiere imprese specifiche).

Aggiunge inoltre Valutare alla lista delle sue abilità di classe da chierico.

Incantesimi del dominio del Commercio

- 1 **Comprensione dei linguaggi:** L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.
- 2 **Zona di verità:** I soggetti all'interno del raggio di azione non possono mentire.
- 3 **Linguaggi:** Permette di parlare qualsiasi linguaggio.
- 4 **Loquacità:** L'incantatore ottiene un bonus di +30 alle prove di Raggirare e le sue bugie possono sfuggire

all'individuazione magica.

- 5 **Visione del vero^M:** Permette di vedere tutte le cose per quello che sono veramente.
- 6 **Scrigno segreto di Leomund^F:** Nasconde uno scrigno prezioso sul Piano Etereo; l'incantatore può recuperarlo a suo piacimento.
- 7 **Rifugio^M:** Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore.
- 8 **Analizzare dweomer^F:** Rivela gli aspetti magici di un soggetto.
- 9 **Metamorfosi di un oggetto:** Trasforma un soggetto in qualcos'altro.

Dominio della Comunità

Divinità: Boldrei.

Potere concesso: L'incantatore può usare *calmare emozioni* come capacità magica per una volta al giorno. Acquisisce inoltre un bonus di competenza +2 alle prove di Diplomazia.

Incantesimi del dominio della Comunità

- 1 **Benedizione:** Gli alleati ottengono +1 ai tiri per colpire e +1 ai tiri salvezza contro paura.
- 2 **Status:** Esamina la condizione e la posizione degli alleati.
- 3 **Preghiera:** Gli alleati ottengono un bonus di +1 alla maggior parte dei tiri, i nemici una penalità di -1.
- 4 **Status superiore*:** Come *status*, ma consente di lanciare alcuni incantesimi attraverso il legame.
- 5 **Legame telepatico di Rary:** Il collegamento permette agli alleati di comunicare.
- 6 **Banchetto degli eroi:** Cibo per una creatura per livello, cura e fornisce bonus di combattimento.
- 7 **Rifugio^M:** Altera un oggetto per trasportare il suo possessore fino all'incantatore.
- 8 **Simpatia^F:** L'oggetto o la locazione influenzata attraggono certe creature.
- 9 **Guarigione di massa:** Come *guarigione*, ma su più soggetti.

Dominio della Conoscenza

Divinità: Aureon.

Dominio della Distruzione

Divinità: Il Divoratore, il Simulacro.

Dominio del Drago Sotterraneo

Divinità: Culti del Drago Sotterraneo.

Potere concesso: L'incantatore acquisisce Aumentare Evocazione come talento bonus.

Incantesimi del dominio del Drago Sotterraneo

- 1 **Incute paura:** Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita.
- 2 **Rintocco di morte:** Uccide una creatura morente; l'incantatore guadagna 1d8 pf temporanei, +2 For e +1 livello.
- 3 **Scagliare maledizione:** -6 a un punteggio di caratteristica, -4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove; o probabilità del 50% di perdere ogni azione.
- 4 **Alleato planare inferiore^F:** Scambio di servizi con una creatura extraplanare di 6 DV.
- 5 **Distruocere viventi:** Un attacco di contatto uccide il soggetto.
- 6 **Alleato planare^F:** Come *alleato planare inferiore*, ma fino a 12 DV.
- 7 **Blasfemia:** Uccide, paralizza, indebolisce o frastorna i soggetti non malvagi.

- 8 **Alleato planare superiore^E**: Come *alleato planare inferiore*, ma fino a 18 DV.
- 9 **Portale^E**: Collega due piani per viaggiare o evocare creature.

Dominio dell'Esorcismo

Divinità: Chiesa della Fiamma Argentea.

Potere concesso: L'incantatore è dotato della capacità soprannaturale di costringere gli spiriti che si sono impossessati di un corpo ad abbandonare il corpo posseduto. L'incantatore effettua una prova di Carisma e consulta la Tabella 8-16: "Scacciare non morti", pagina 159 del *Manuale del Giocatore*, usando il suo livello di chierico. Se il risultato sulla tabella è almeno pari ai DV della creatura che effettua la possessione, l'incantatore riesce a scacciarla dal corpo della vittima. Se lo spirito appartiene a un incantatore che fa uso di *giara magica*, lo spirito fa ritorno al ricettacolo. Se si tratta di un fantasma o di un immondo intento a effettuare una possessione, torna incorporeo e fluttuante nel vuoto. In ogni caso, lo spirito non potrà più tentare di possedere la stessa vittima per le 24 ore successive.

Incantesimi del dominio del dominio dell'Esorcismo

- 1 **Protezione dal male**: +2 alla CA e ai tiri salvezza; contrasta controlli mentali e allontana elementali ed esterni.
- 2 **Cerchio magico contro il male**: Come l'incantesimo *protezione dal male*, ma ha un raggio di 3 metri e una durata di 10 minuti per livello.
- 3 **Rimuovi maledizione**: Libera un oggetto o una persona da una maledizione.
- 4 **Congedo**: Costringe una creatura a tornare al suo piano nativo.
- 5 **Dissolvi il male**: Bonus di +4 contro gli attacchi.
- 6 **Esilio**: Bandisce 2 DV per livello di creature extra-planari.
- 7 **Parola sacra**: Uccide, paralizza, acceca o assorda i soggetti non buoni.
- 8 **Aura sacra^F**: +4 CA, bonus di resistenza +4 e RI 25 contro incantesimi del male.
- 9 **Libertà**: Libera le creature sotto gli effetti di *imprigionare*.

Dominio della Follia

Divinità: La Furia, Culti del Drago Sotterraneo.

Potere concesso: La follia dell'incantatore gli conferisce una sorta di cognizione intuitiva. L'incantatore sottrae 1 a tutte le prove di abilità basate sulla Saggezza e ai tiri salvezza sulla Volontà. Tuttavia, una volta al giorno, egli è in grado di vedere con la lucidità tipica della pura follia: aggiunge metà del suo livello a una qualsiasi prova di abilità basata sulla Saggezza o a un tiro salvezza sulla Volontà. L'incantatore deve decidere questo beneficio prima di effettuare il tiro della prova o il tiro salvezza.

Incantesimi del dominio della Follia

- 1 **Confusione inferiore**: Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello.
- 2 **Tocco di follia***: Frastorna una creatura per 1 round per livello.
- 3 **Ira**: Fornisce +2 a For e Cos, +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, -2 alla CA.
- 4 **Confusione**: Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello.
- 5 **Fulmini diabolici***: Un raggio per round, frastorna il soggetto per 1d3 round.
- 6 **Allucinazione mortale**: Un'illusione spaventosa uccide il soggetto o infligge 3d6 danni.

- 7 **Demenza**: Il soggetto è in preda a una *confusione* continua.
- 8 **Urlo di follia***: Il soggetto ottiene -4 alla CA, nessuno scudo e supera i tiri salvezza sui Riflessi solo con 20.
- 9 **Fatale**: Come *allucinazione mortale*, ma ha effetto su tutti i presenti entro 9 m.

Dominio della Fortuna

Divinità: Olladra.

Dominio della Forza

Divinità: Dol Dorn.

Dominio del Fuoco

Divinità: Onatar.

Dominio della Guarigione

Divinità: Olladra.

Dominio della Guerra

Divinità: Dol Arrah, Dol Dorn, il Simulacro.

Dominio dell'Inganno

Divinità: Il Simulacro, il Viaggiatore.

Dominio della Legge

Divinità: Chiesa della Fiamma Argentea, Aureon, Boldrei, Dol Arrah, Sangue di Vol, Sentiero della Luce.

Dominio della Magia

Divinità: Aureon, l'Ombra.

Dominio del Male

Divinità: Il Custode, il Divoratore, la Furia, l'Ombra, il Simulacro, Sangue di Vol, Culti del Drago Sotterraneo.

Dominio della Meditazione

Divinità: Sentiero della Luce.

Potere concesso: Per una volta al giorno, il personaggio può lanciare un incantesimo come se a esso fosse applicato il talento Incantesimi Potenziati. Tuttavia l'incantatore lancia l'incantesimo al suo normale livello (non a due livelli in più) e usando il normale tempo di lancio dell'incantesimo. Non è necessario che l'incantatore possieda il talento Incantesimi Potenziati per usare questa capacità.

Incantesimi del dominio della Meditazione

- 1 **Comprensione dei linguaggi**: L'incantatore comprende tutti i linguaggi scritti e parlati.
- 2 **Saggezza del gufo**: Il soggetto ottiene +4 alla Saggezza per 1 minuto per livello.
- 3 **Localizza oggetto**: Percepisce la direzione in cui si trova un oggetto (uno specifico o un tipo).
- 4 **Linguaggi**: Permette di parlare qualsiasi linguaggio.
- 5 **Resistenza agli incantesimi**: Il soggetto ottiene una RI di +12 +1 per livello.
- 6 **Scopri il percorso**: Indica la via più diretta verso una locazione.
- 7 **Riflettere incantesimo**: Riflette 1d4+6 livelli di incantesimo contro chi ha lanciato l'incantesimo.
- 8 **Vuoto mentale**: Il soggetto è immune alle magie mentali/emozionali e allo scrutamento.
- 9 **Proiezione astrale**: Proietta l'incantatore e i suoi compagni sul Piano Astrale.

Dominio della Morte

Divinità: Il Custode, Sangue di Vol.

Dominio del Necromante

Divinità: Sangue di Vol.

Potere concesso: L'incantatore lancia gli incantesimi di necromanzia a un livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio del Necromante

- 1 **Raggio di indebolimento:** Raggio che infligge 1d6 danni alla For +1 danno per ogni due livelli.
- 2 **Comandare non morti:** La creatura non morta obbedisce agli ordini dell'incantatore.
- 3 **Tocco del vampiro:** Attacco di contatto che infligge 1d6 danni per ogni due livelli; l'incantatore guadagna i danni come pf.
- 4 **Debitazione:** Il soggetto ottiene 1d4 livelli negativi.
- 5 **Onde di affaticamento:** Parecchi bersagli diventano affaticati.
- 6 **Sguardo penetrante:** Il soggetto diventa in preda al panico, infermo e in stato comatoso.
- 7 **Controllare non morti:** I non morti non attaccano l'incantatore finché rimangono sotto il suo comando.
- 8 **Orrido avvizzimento:** Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m.
- 9 **Risucchio di energia:** Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.

Dominio dell'Ombra

Divinità: L'Ombra.

Potere concesso: L'incantatore ottiene Combattere alla Cieca come talento bonus.

Incantesimi del dominio dell'Ombra

- 1 **Foschia occultante:** La nebbia avvolge l'incantatore.
- 2 **Oscurità:** Penombra soprannaturale nel raggio di 6 m.
- 3 **Oscurità profonda:** L'oggetto emana penombra soprannaturale nel raggio di 18 m.
- 4 **Ombra di una evocazione:** Simula evocazioni inferiori al 4° livello, ma reali solo al 20%.
- 5 **Ombra di una invocazione:** Simula invocazioni inferiori al 5° livello, ma reali solo al 20%.
- 6 **Camminare nelle ombre:** Permette di entrare nell'ombra per viaggiare rapidamente.
- 7 **Ombra di una evocazione superiore:** Come *ombra di una evocazione*, ma fino al 6° livello e reali al 60%.
- 8 **Ombra di una invocazione superiore:** Come *ombra di una invocazione*, ma fino al 7° livello e reali al 60%.
- 9 **Ombre:** Come *ombra di una evocazione*, ma fino all'8° livello e reali all'80%.

Dominio della Passione

Divinità: La Furia.

Potere concesso: Per un periodo complessivo al giorno pari a 1 round per livello di chierico, come azione gratuita l'incantatore può agire come se fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *ira*. Questo potere concesso è una capacità soprannaturale.

Incantesimi del dominio della Passione

- 1 **Incute paura:** Una creatura con 5 DV o meno diviene impaurita.
- 2 **Risata incontenibile di Tasha:** Il soggetto perde azioni per 1 round per livello.
- 3 **Confusione:** Rende bizzarro il comportamento del soggetto per 1 round per livello.
- 4 **Disperazione opprimente:** I soggetti subiscono -2 ai tiri per colpire, per i danni, ai tiri salvezza e alle prove.
- 5 **Comando superiore:** Come *comando*, ma influenza un soggetto per livello.

- 6 **Eroismo superiore:** Fornisce un bonus di +4 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità; immunità alla paura; pf temporanei.
- 7 **Canto di discordia:** Costringe i bersagli ad attaccarsi l'uno con l'altro.
- 8 **Danza irresistibile di Otto:** Costringe il soggetto a danzare.
- 9 **Dominare mostri:** Come *dominare persone*, ma su qualsiasi creatura.

Dominio della Protezione

Divinità: Chiesa della Fiamma Argentea, Boldrei, Sentiero della Luce, Corte Imperitura.

Dominio della Putrefazione

Divinità: Il Custode.

Potere concesso: L'incantatore può usare un tocco di putrefazione per una volta al giorno. Il tocco di putrefazione è una capacità soprannaturale che fa marcire la materia organica e che indebolisce la materia inorganica. L'incantatore deve superare un attacco di contatto in mischia per influenzare una creatura (usando le regole per gli incantesimi a contatto). Se riesce a toccare una creatura vivente, compresi i costrutti del sottotipo vivente, infligge su di essa 1d4 danni alla Costituzione. Se tocca una creatura non morta, un oggetto o un costrutto non appartenente al sottotipo dei costrutti viventi, infligge 2d6 danni +1 danno per livello di chierico.

Incantesimi del dominio della Putrefazione

- 1 **Devastazione:** Un soggetto subisce -2 ai tiri per colpire, per i danni, alle prove e ai tiri salvezza.
- 2 **Raggio di indebolimento:** Raggio che infligge 1d6+1 danni alla For per ogni due livelli.
- 3 **Contagio:** Infetta il soggetto con la malattia scelta.
- 4 **Debitazione:** Il soggetto ottiene 1d4 livelli negativi.
- 5 **Inaridire:** Fa appassire un vegetale o infligge 1d6 danni per livello a una creatura vegetale.
- 6 **Guscio anti-vita:** Un campo di 3 m respinge le creature viventi.
- 7 **Palmo avvizzente*:** Un attacco di contatto infligge 1 danno alla For e 1 danno alla Cos per ogni due livelli dell'incantatore.
- 8 **Orrido avvizzimento:** Infligge 1d6 danni per livello nel raggio di 9 m.
- 9 **Risucchio di energia:** Il soggetto ottiene 2d4 livelli negativi.

Dominio dei Senzamorte

Divinità: Corte Imperitura.

Potere concesso: Per una volta al giorno, l'incantatore può effettuare un tentativo di intimorire superiore contro le creature senzamorte al posto di un suo normale tentativo di scacciare non morti. Intimorire superiore funziona come una normale azione di intimorire, ma con la differenza che quelle creature senzamorte che verrebbero intimorite vengono invece comandate.

Incantesimi del dominio dei Senzamorte

- 1 **Individuazione dei non morti:** Rivela non morti nel raggio di 18 m.
- 2 **Consacrare^M:** Riempie l'area di energia positiva, rendendo più deboli i non morti.
- 3 **Fermare senzamorte*:** Immobilizza i senzamorte per 1 round per livello.
- 4 **Destriero spirituale*:** Incanala uno spirito antico nella cavalcatura dell'incantatore, aumentando la sua velocità e conferendogli altri benefici.

- 5 **Santificare^M**: Consacra una locazione.
- 6 **Creare senzamorte^{*M}**: Crea un soldato imperituro.
- 7 **Controllare senzamorte^{*}**: I senzamorte non attaccano l'incantatore finché rimangono sotto il suo comando.
- 8 **Creare senzamorte superiore^{*M}**: Crea un consigliere imperituro.
- 9 **Lama dell'eroe^{*}**: Incanala lo spirito di un grande eroe in un'arma da mischia.

Dominio del Sole

Divinità: Dol Arrah.

Dominio del Tempo Atmosferico

Divinità: Arawai, il Divoratore.

Potere concesso: La visione dell'incantatore non viene ostruita dalle condizioni di tempo atmosferico di natura non magica. L'incantatore aggiunge Sopravvivenza alla lista delle sue abilità di classe da chierico. Ottiene inoltre un bonus di +2 a tutte le prove di Sopravvivenza relative al tempo atmosferico.

Incantesimi del dominio del Tempo Atmosferico

- 1 **Foschia occultante**: La nebbia avvolge l'incantatore.
- 2 **Nube di nebbia**: Un banco di nebbia ostacola la visuale.
- 3 **Invocare il fulmine**: Fa scendere dei fulmini (3d6 per fulmine) dal cielo.
- 4 **Tempesta di nevischio**: Ostacola la visione e il movimento.
- 5 **Invocare tempesta di fulmini**: Come *invocare il fulmine*, ma 5d6 danni per fulmine.
- 6 **Controllare venti**: Cambia la direzione e l'intensità del vento.
- 7 **Controllare tempo atmosferico**: Cambia il tempo atmosferico in un'area.
- 8 **Turbine**: Un ciclone infligge danni e porta via creature.
- 9 **Tempesta di vendetta**: Tempesta di pioggia acida, fulmini e grandine.

Dominio della Terra

Divinità: Balinor, Culti del Drago Sotterraneo.

Dominio della Vita

Divinità: Arawai.

Potere concesso: Per una volta al giorno, l'incantatore può conferire a una creatura toccata 1d6 punti ferita + 1 punto ferita per livello di chierico. Questi punti ferita temporanei durano per un massimo di 1 ora per livello.

Incantesimi del dominio della Vita

- 1 **Nascondersi ai non morti**: I non morti non possono percepire la presenza di un soggetto per livello.
- 2 **Ristorare inferiore**: Dissolve penalità magiche alle caratteristiche o cura 1d4 danni alle caratteristiche.
- 3 **Crescita vegetale**: Fa crescere la vegetazione e migliora i raccolti.
- 4 **Interdizione alla morte**: Concede immunità agli incantesimi di morte e agli effetti di energia negativa.
- 5 **Arma distruttiva**: Un'arma da mischia distrugge i non morti.
- 6 **Animare oggetti**: Gli oggetti attaccano i nemici dell'incantatore.
- 7 **Rigenerazione**: Gli arti recisi di un soggetto ricrescono, cura 4d8 danni + 1 danno per livello (max +35).

- 8 **Animare vegetali**: Anima uno o più alberi che combattono per l'incantatore.
- 9 **Guarigione di massa**: Come *guarigione*, ma su più soggetti.

Dominio Vegetale

Divinità: Arawai.

Dominio del Viaggio

Divinità: Kol Korran, il Viaggiatore.

NUOVI INCANTESIMI DA DRUIDO (CUSTODE DEI PORTALI)

Questi nuovi incantesimi sono disponibili soltanto per quei druidi che appartengono all'antica tradizione dei Custodi dei Portali. I druidi dotati del talento Custode dei Portali o i ranger dell'Eldeen della setta dei Custodi dei Portali aggiungono questi incantesimi alla loro lista di incantesimi.

1° livello

Individuazione delle aberrazioni^{*}: Rivela le aberrazioni nel raggio di 18 m.

2° livello

Zona di purezza naturale^{*}: Le aberrazioni all'interno dell'area diventano più deboli, i folletti e i vegetali diventano più forti.

4° livello

Collera della natura^{*}: Danneggia e frastorna le aberrazioni, danneggia le altre creature.

7° livello

Ritorno alla natura^{*}: Riduce l'Intelligenza e le capacità magiche del soggetto.

NUOVI INCANTESIMI DA MAGO/STREGONE

1° livello

Divinazione **Artigianato magico^{*}**: Bonus di competenza +5 a una prova di Artigianato.

Trasmutazione **Ripara danni leggeri^{*}**: "Cura" 1d8 danni +1 danno per livello (max +5) di un costruito.

2° livello

Trasmutazione **Ripara danni moderati^{*}**: "Cura" 2d8 danni +1 danno per livello (max +10) di un costruito.

3° livello

Trasmutazione **Ripara danni gravi^{*}**: "Cura" 3d8 danni +1 danno per livello (max +15) di un costruito.

4° livello

Trasmutazione **Ripara danni critici^{*}**: "Cura" 4d8 danni +1 danno per livello (max +20) di un costruito.

6° livello

Trasmutazione **Indurire^{*}**: La durezza di un oggetto aumenta di 1 per ogni 2 livelli.

8° livello

Ammaliamento **Urlo di Follia^{*}**: Il soggetto ottiene -4 alla CA, nessuno scudo e supera i tiri salvezza sui Riflessi solo con 20.

NUOVI INCANTESIMI E INFUSIONI

Gli incantesimi e le infusioni di questa sezione vengono presentati in ordine alfabetico.

Alterazione dell'energia

Trasmutazione

Livello: Artefice 1

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto magico toccato

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore altera un oggetto che utilizza un determinato tipo di energia (o che conferisce protezione da un tipo di energia), in modo che utilizzi (o conferisca protezione da) un tipo diverso di energia. Ad esempio, un incantatore può trasformare un'ascia da battaglia infuocata+2 in un'ascia da battaglia gelida+2, oppure un anello di resistenza all'energia minore (acido) in un anello di resistenza all'energia minore (sonoro). L'ammontare dei danni inferti dall'energia, della protezione conferita dall'energia e tutti gli altri effetti rimangono inalterati.

Componente materiale: Un unguento alchemico ricavato da materiali simboleggianti tutti e cinque i tipi diversi di energia, del costo di 50 mo.

Alterazione di un oggetto

Trasmutazione

Livello: Artefice 4

Componenti: S

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto magico toccato

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore altera un oggetto che conferisce un certo tipo di bonus, in modo che conferisca un tipo diverso di bonus allo stesso valore o tiro del dado. Ad esempio, l'incantatore può trasformare un anello di protezione+1 in modo che conferisca un bonus di armatura naturale alla Classe Armatura al posto di un bonus di deviazione; oppure può trasformare un mantello della resistenza in modo che conferisca un bonus di circostanza ai tiri salvezza al posto di un bonus di resistenza. L'incantatore non può utilizzare questa infusione per alterare un oggetto in modo che conferisca un bonus sacro o profano, né può alterare un oggetto che conferisca uno di questi due tipi di bonus in modo che conferisca bonus di tipo diverso. Inoltre, non può far sì che un oggetto conferisca un bonus di schivare alla Classe Armatura.

Alterazione del potenziamento

Trasmutazione

Livello: Artefice 1

Componenti: S

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma o scudo toccato

Durata: 10 minuti per livello (1)

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo incantesimo può essere lanciato in due versioni diverse, entrambe riguardanti un'alterazione di un bonus

di potenziamento già esistente. Se l'incantatore effettua un'infusione su uno scudo, parte o tutto il suo bonus di potenziamento viene applicato agli attacchi effettuati con lo scudo al posto del bonus di scudo alla Classe Armatura del portatore dello scudo. L'incantatore può decidere di spostare una qualsiasi porzione del suo bonus di potenziamento in questo modo.

Se l'incantatore effettua l'infusione su di un'arma, parte o tutto il suo bonus di potenziamento viene applicato alla Classe Armatura del suo portatore, se questi decide di combattere sulla difensiva, di usare l'azione di difesa totale, il talento Maestria in Combattimento o di usare l'arma nella sua mano secondaria possedendo il talento Difendere con Due Armi. Il bonus di potenziamento spostato non viene più applicato ai tiri per colpire e ai tiri per i danni di chi impugna l'arma. Come nella versione relativa allo scudo, l'incantatore può decidere di spostare una qualsiasi porzione del bonus di potenziamento in questo modo.

Se l'arma o lo scudo sono custoditi, colui che li impugna può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà per negare l'effetto.

Artigianato magico

Divinazione

Livello: Mago/stregone 1

Componenti: V, F

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 giorno

L'incantatore ottiene un bonus di competenza +5 a una prova di Artigianato relativa a una giornata di lavoro per la creazione di un oggetto. Se l'incantatore lancia questo incantesimo ogni giorno di lavoro per una settimana consecutiva, può effettuare una prova di Artigianato per tutta la settimana di lavoro e beneficiare comunque del bonus di competenza +5.

Focus: Gli strumenti e l'equipaggiamento solitamente richiesto per usare l'abilità Artigianato alla quale si intende applicare il bonus.

Aumentare arma

Trasmutazione

Livello: Artefice 4

Questo incantesimo funziona come *aumentare arma inferiore*, ma il personaggio può scegliere una qualsiasi capacità speciale il cui prezzo di mercato non sia superiore a quello di un bonus +3 o a un massimo di 70.000 mo, come ad esempio velocità.

Componente materiale: Un unguento del costo di 100 mo.

Aumentare arma inferiore

Trasmutazione

Livello: Artefice 2

Durata: 10 minuti per livello

Bersaglio: Un'arma o cinquanta proiettili, che devono essere tutti in contatto tra loro al momento del lancio

Questo incantesimo funziona come *aumentare arma personale*, ma qualsiasi personaggio è in grado di impugnare l'arma aumentata dall'incantatore.

In alternativa, l'incantatore può influenzare fino a un massimo di cinquanta frecce, quadrelli o proiettili. I proiettili devono essere tutti dello stesso tipo e devono trovarsi assieme (nella stessa faretra o in un contenitore analogo). I proiettili, ma non le armi da lancio, perdono

la trasmutazione acquisita una volta usati. (Gli shuriken vengono considerati proiettili invece di armi da lancio ai fini di questo incantesimo).

Componente materiale: Un unguento ricavato da minerali e spezie rare, del costo di 20 mo.

Aumentare arma personale

Trasmutazione

Livello: Artefice 1

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma toccata

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: No (oggetto)

L'arma acquisisce temporaneamente una capacità speciale tra quelle comunemente reperibili sulle armi magiche. L'incantatore può scegliere una capacità speciale il cui prezzo di mercato non sia superiore a quello di un bonus +1 o a 10.000 mo, come ad esempio infuocata o affilata. L'arma non deve necessariamente avere un bonus di potenziamento già esistente, e non ne guadagna uno quando l'incantatore vi trasmette la sua infusione. L'arma ottiene il beneficio dell'infusione solo se è l'incantatore a impugnarla, a lanciarla o a tirare con essa.

Componente materiale: Un ciuffo di pelo di coniglio.

Aumentare arma superiore

Trasmutazione

Livello: Artefice 6

Questo incantesimo funziona come *aumentare arma inferiore*, ma il personaggio può scegliere una qualsiasi capacità speciale il cui prezzo di mercato non sia superiore a quello di un bonus +5 o a un massimo di 200.000 mo, come ad esempio vorpal.

Componente materiale: Un unguento del costo di 200 mo.

Banchetto dei campioni

Evocazione (Creazione)

Livello: Banchetto 9, chierico 9

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Banchetto per una creatura per livello

Durata: 1 ora più 12 ore; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore fa comparire un magnifico banchetto, comprensivo di una grande tavola, sedie, servizi, cibo e bevande. Il banchetto richiede 1 ora di tempo per essere mangiato e i suoi effetti benefici non si verificano finché l'ora non è trascorsa. Ogni creatura che prende parte al banchetto viene curata da ogni forma di malattia, infermità, nausea, affaticamento ed esaurimento. Qualsiasi veleno che stia affliggendo una creatura viene neutralizzato, e tutti coloro che hanno preso parte al banchetto diventano immuni al veleno per 12 ore. La bevanda simile a nettare offerta al banchetto cura 2d8 danni + 1 ulteriore danno per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +10). Il cibo del banchetto conferisce a ogni creatura che vi partecipa un bonus morale di +1 ai tiri per colpire, alle prove di abilità, alle prove di caratteristica e ai tiri salvezza, nonché immunità agli effetti di paura per 12 ore.

Se il banchetto viene interrotto per qualsiasi ragione, l'incantesimo viene rovinato e tutti i suoi effetti vengono negati.

Collera della natura

Invocazione

Livello: Druido 4 (Custode dei Portali)

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Creature innaturali all'interno di un'esplosione del raggio di 6 m

Durata: Istantanea e 1 round; vedi testo

Tiro salvezza: Volontà parziale o Volontà dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore si appella al potere della natura per punire i suoi nemici. Le creature che fanno parte del mondo naturale non vengono influenzate da questo effetto; le aberrazioni, i non morti e altre analoghe corruzioni della natura vengono danneggiate dall'incantesimo.

L'incantesimo infligge danni alle creature di alcuni tipi presenti all'interno dell'area. Animali, costrutti, elementali, esterni di un sottotipo elementale (acqua, aria, fuoco, terra), folletti, melme, oggetti inanimati e parassiti non vengono danneggiati dall'incantesimo.

Le aberrazioni subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 10d6) e rimangono frastornate per 1 round. Superando un tiro salvezza sulla Volontà, i danni vengono dimezzati e l'effetto frastornante viene negato.

Le creature di altro tipo (bestie magiche, draghi, esterni non appartenenti a un sottotipo elementale, giganti, umanoidi e umanoidi mostruosi) subiscono 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 5d8). Superando un tiro salvezza sulla Volontà, i danni vengono dimezzati.

Controllare senzamorte

Necromanzia

Livello: Senzamorte 7

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: Fino a 2 DV di creature senzamorte per livello, ognuna delle quali deve trovarsi a meno di 9 metri da un'altra

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo consente all'incantatore di comandare le creature senzamorte per un breve periodo di tempo. L'incantatore comanda le creature attraverso la voce e le creature lo capiscono indipendentemente dal linguaggio che egli parla. Anche se la comunicazione vocale è impossibile (come ad esempio all'interno dell'area di un incantesimo *silenzio*), il senzamorte controllato non attacca l'incantatore. Alla fine dell'incantesimo, il senzamorte controllato torna al suo comportamento abituale. I senzamorte intelligenti si ricordano del fatto che l'incantatore li ha controllati.

Costrutto di ferro

Trasmutazione

Livello: Artefice 4

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Costrutto toccato
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore trasforma un costrutto esistente in un potente ammasso di ferro indurito, con effetti simili a quelli dell'incantesimo *corpo di ferro*. Il costrutto ottiene riduzione del danno 15/adamantio. Subisce danni dimezzati da ogni tipo di attacco da acido o da fuoco. Tuttavia, pur non trattandosi di un golem, diventa vulnerabile a tutte le forme di attacco speciale che influenzano i golem di ferro.

Il costrutto acquisisce un bonus di potenziamento +4 alla Forza ma subisce allo stesso tempo una penalità di -4 alla Destrezza (scendendo fino a un minimo di Destrezza 1).

Il peso del costrutto viene quintuplicato.

Componente materiale: Un piccolo frammento di ferro che un tempo apparteneva a un golem di ferro, all'armatura di un eroe o a una macchina da guerra.

Costrutto di pietra

Trasmutazione

Livello: Artefice 3
Componenti: S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Costrutto toccato
Durata: 10 minuti per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Il costrutto toccato dall'incantatore ottiene resistenza ai colpi, ai tagli, agli affondi e ai fendenti. Il soggetto acquisisce resistenza al danno 10/adamantio. Una volta che l'incantesimo ha prevenuto un totale di 10 danni per livello di artefice posseduto dall'incantatore (fino a un massimo di 150 danni), si esaurisce.

Componente materiale: Un granato e polvere di diamanti per un valore di 250 mo da spruzzare sul costrutto.

Creare senzamorte

Necromanzia [Bene]

Livello: Senzamorte 6
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un cadavere
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Appellandosi ai poteri celestiali, l'incantatore restituisce la vita a un cadavere, creando un soldato imperituro, un tipo di creatura senzamorte (vedi pagina 275). I senzamorte creati non cadono automaticamente sotto il controllo del loro animatore. Se l'incantatore è in grado di comandare i senzamorte, può tentare di farlo man mano che la creatura si forma.

La campagna condotta dal DM potrebbe fare uso di altri tipi aggiuntivi di creature senzamorte. Spetta al DM decidere se l'incantatore può creare altre creature diverse attraverso questo incantesimo. Nessun incantesimo può consentire di creare un consigliere asceto.

Componente materiale: Un vaso di argilla riempito di terriccio di tomba e un altro riempito di acqua pura. L'incantesimo deve essere lanciato su un cadavere. L'incantatore deve piazzare una gemma di pietra lunare del valore di

almeno 50 mo per DV del senzamorte che intende creare nella bocca o nelle orbite degli occhi di ogni cadavere. La magia dell'incantesimo trasforma queste gemme in gusci senza alcun valore.

Creare senzamorte superiore

Necromanzia [Bene]

Livello: Senzamorte 8
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 ora
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Bersaglio: Un cadavere
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *creare senzamorte*, con la differenza che l'incantesimo consente all'incantatore di creare un consigliere imperituro, una creatura senzamorte più potente e intelligente.

La campagna condotta dal DM potrebbe fare uso di altri tipi aggiuntivi di creature senzamorte. Spetta al DM decidere se l'incantatore può creare altre creature diverse attraverso questo incantesimo. (Ad esempio, se viene utilizzato il *Libro delle Imprese Eroiche*, un personaggio può creare un guardiano delle cripte o un guardiano sacro usando questo incantesimo). Nessun incantesimo può consentire di creare un consigliere asceto.

Creazione pura

Evocazione (Creazione)

Livello: Artificio 8
Componenti: V, S, M, PE
Durata: Istantanea

Questo incantesimo funziona come *creazione maggiore* (vedi pagina 220 del *Manuale del Giocatore*), con la differenza che gli oggetti creati sono permanenti e non possono essere negati da magie di dissoluzione o da poteri di negazione. Sotto ogni aspetto, questi oggetti sono completamente reali.

Costo in PE: Il valore in monete d'oro dell'oggetto, o un minimo di 1 PE.

Destriero spirituale

Necromanzia

Livello: Senzamorte 4
Componenti: V, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Animale vivente toccato
Durata: 1 ora per livello
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore incanala lo spirito di un antico combattente elfico nella cavalcatura, che deve necessariamente essere un animale vivente. Per la durata dell'incantesimo, la cavalcatura acquisisce:

— Un bonus di potenziamento di +9 metri alla sua velocità base sul terreno.

— Il beneficio del talento *Correre*. Se la cavalcatura possiede già il talento *Correre*, può correre ancora più veloce: fino a sei volte la sua velocità (se indossa un'armatura leggera o non indossa alcuna armatura, e se non porta un carico superiore a un carico leggero), o fino a cinque volte la sua velocità (se indossa un'armatura media o pesante, o se porta un carico medio o pesante).

— La capacità di andare veloci per la durata dell'incantesimo senza subire alcun danno (letale o non letale) e senza diventare affaticato. Questa capacità raddoppia la distanza che la cavalcatura è in grado di coprire con la sua velocità base sul terreno.

Quando la durata dell'incantesimo si esaurisce, la cavalcatura diventa affaticata.

Disattivare costruito

Trasmutazione

Livello: Artefice 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Costrutto toccato

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Disattivare costruito destabilizza la struttura di un costruito infliggendo 10 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 150 danni al 15° livello). Se il costruito supera il suo tiro salvezza, *disattivare costruito* infligge danni dimezzati, ma non può portare i punti ferita del bersaglio a una quantità inferiore a 1.

Disintossicare

Evocazione (Guarigione)

Livello: Banchetto 8

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 9 m

Bersaglio: Creature e oggetti in una propagazione del raggio di 9 m

Durata: Istantanea e 10 minuti per livello; vedi testo

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore può disintossicare un qualsiasi tipo di veleno entro 9 metri da sé. Una creatura avvelenata non subisce ulteriori effetti dal veleno e qualsiasi effetto temporaneo viene interrotto, ma l'incantesimo non inverte gli effetti istantanei, come ad esempio danni ai punti ferita, danni alle caratteristiche o quegli effetti che non svaniscono da soli. L'effetto è istantaneo; l'incantesimo non conferisce alcuna immunità da eventuali avvelenamenti successivi.

Il veleno di eventuali creature influenzate dall'incantesimo perde la sua potenza per un periodo pari a 10 minuti per livello dell'incantatore.

Qualsiasi veleno presente nell'aria, nel cibo, sulle armi o sulle trappole all'interno del raggio dell'incantesimo viene neutralizzato istantaneamente.

Fermare senzamorte

Necromanzia

Livello: Senzamorte 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Fino a tre senzamorte, ognuno dei quali deve trovarsi a meno di 9 metri da un altro

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo è in grado di immobilizzare un massimo di tre creature senzamorte. Se l'incantesimo ha successo, i senzamorte rimangono paralizzati per la durata dell'incantesimo (con un effetto simile a quello di *blocca persone* su una creatura vivente). L'effetto viene infranto se la creatura *fermata* viene attaccata o subisce danni.

Fulmini diabolici

Ammaliamento [Influenza mentale]

Livello: Follia 5

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Fino a tre creature

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo infonde nell'incantatore la capacità di usare tre attacchi tramite raggio, uno per round, entro un periodo di un round per livello. Usare un attacco con il raggio viene considerato un'azione standard. Il raggio ha effetto su una creatura vivente, offuscando la sua mente in modo da non fargli intraprendere alcuna azione. Il soggetto rimane frastornato, non stordito, quindi eventuali aggressori non beneficiano di alcun vantaggio contro di lui.

Individuazione delle aberrazioni

Divinazione

Livello: Druido 1 (Custode dei Portali)

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Area: Emanazione a forma di cono

Durata: Concentrazione, fino a 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore può individuare la presenza delle aberrazioni osservando le interferenze nell'ordine naturale attorno a

Disattivare costruito

sé. L'ammontare di informazioni rivelate dipende dal periodo di tempo passato a studiare un'area particolare.

1° round: Presenza o assenza di aberrazioni.

2° round: Il numero di aberrazioni presenti nell'area e la forza dell'aura dell'aberrazione più forte. Se la forza dell'aura dell'aberrazione più potente è schiacciante (vedi sotto) e se la creatura possiede un numero di DV pari almeno al doppio del livello di personaggio dell'incantatore, l'incantatore viene stordito per 1 round e l'incantesimo finisce.

3° round: La forza e la locazione dell'aura di ogni aberrazione. Se un'aura si trova al di fuori della linea visiva dell'incantatore, allora l'incantatore può percepirla la direzione ma non la sua posizione esatta.

Forza dell'aura: La forza dell'aura di un'aberrazione è determinata dal numero di DV dell'aberrazione, come indicato dalla tabella seguente:

| DV | Forza |
|----------|--------------|
| 1 o meno | Debole |
| 2-4 | Moderata |
| 5-10 | Forte |
| 11 o più | Schiacciante |

A differenza di altri incantesimi simili, *individuazione delle aberrazioni* non rivela quelle aure magiche che si protraggono dopo che la sua fonte originaria si è dispersa.

Ad ogni round, l'incantatore può rivolgere *individuazione delle aberrazioni* verso una nuova area. L'incantesimo è in grado di penetrare alcune barriere, ma viene bloccato da 30 cm di pietra, 2,5 cm di metallo comune, da una sottile lamina di piombo o da 90 cm di legno o di detriti.

Indurire

Trasmutazione

Livello: Artefice 6, artificio 7, mago/stregone 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Un oggetto di volume non superiore a un cubo con spigolo di 3 m per livello (vedi testo)

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

Questo incantesimo incrementa la durezza dei materiali. La carta diventa più difficile da strappare, il vetro diventa più duro da rompere, il legno diventa più solido e così via. Per ogni due livelli dell'incantatore viene aggiunto 1 punto di durezza al materiale che è servito da bersaglio per l'incantesimo. L'incremento della durezza serve solo a migliorare la resistenza del materiale ai danni. Nessun altro effetto viene modificato da questo miglioramento. Ad esempio, una spada lunga (durezza 10) influenzata da un incantesimo *indurire* lanciato da un incantatore di 12° livello otterrebbe una nuova durezza pari a 16 ai fini di ignorare i danni causati dai tentativi riusciti di spaccare di un avversario. I punti ferita, i modificatori per colpire e ai danni dell'arma non vengono influenzati. L'incantesimo *indurire* non influenza in alcun modo la resistenza dell'oggetto ad altre forme di trasformazione. Il ghiaccio continua a sciogliersi, la carta e il legno continuano a bruciare, la roccia può comunque essere trasformata in fango attraverso l'apposito incantesimo e così via.

Questo incantesimo influenza un volume massimo di materiale pari a un cubo con spigolo di 3 metri per livello dell'incantatore. Se lanciato su un metallo o su un minerale, il volume è ridotto a un cubo con spigolo di 30 cm per livello.

Infliggi danni critici

Trasmutazione

Livello: Artefice 4

Questo incantesimo funziona come *infliggi danni leggeri*, con la differenza che *infliggi danni critici* infligge 4d8 danni +1 danno per ogni livello dell'incantatore (fino a un massimo di +20).

Infliggi danni gravi

Trasmutazione

Livello: Artefice 3

Questo incantesimo funziona come *infliggi danni leggeri*, con la differenza che *infliggi danni gravi* infligge 3d8 danni +1 danno per ogni livello dell'incantatore (fino a un massimo di +15).

Infliggi danni leggeri

Trasmutazione

Livello: Artefice 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Costrutto toccato

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Quando l'incantatore appoggia la sua mano su un costrutto, trasmuta la sua struttura infliggendo 1d8 danni +1 danno per ogni livello dell'incantatore (fino a un massimo di +5).

Infliggi danni moderati

Trasmutazione

Livello: Artefice 2

Questo incantesimo funziona come *infliggi danni leggeri*, con la differenza che *infliggi danni moderati* infligge 2d8 danni +1 danno per ogni livello dell'incantatore (fino a un massimo di +10).

Interdizione all'energia per costrutti

Abiurazione

Livello: Artefice 3

Componenti: S

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Costrutto toccato

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo funziona come *resistere all'energia* (vedi pagina 278 del *Manuale del Giocatore*), con la differenza che il bersaglio deve essere un costrutto.

Interdizione all'energia per costrutti superiore

Abiurazione

Livello: Artefice 4

Componenti: S

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Costrutto toccato

Durata: 10 minuti per livello o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo funziona come *protezione dall'energia* (vedi pagina 274 del *Manuale del Giocatore*), con la differenza che il bersaglio deve essere un costrutto.

Irrobustire costruito

Trasmutazione

Livello: Artefice 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Costrutto toccato

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Irrobustire costruito rende più spessa la materia inerte che forma la pelle di un costrutto. Questo effetto conferisce un bonus di potenziamento +2 al bonus di armatura naturale già esistente della creatura. Questo bonus di potenziamento aumenta di 1 per ogni tre livelli dell'incantatore oltre il 3°, fino a un massimo di +5 al 12° livello dell'incantatore.

Il bonus di potenziamento conferito da *irrobustire costruito* è cumulativo al bonus di armatura naturale del bersaglio, ma non ad altri bonus di potenziamento all'armatura naturale. Una creatura priva di armatura naturale è considerata dotata di un bonus effettivo di armatura naturale pari a +0.

Lama dell'eroe

Necromanzia

Livello: Senzamorte 9

Componenti: V, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard



Mago forgiato

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Arma da mischia toccata

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

L'incantatore incanala lo spirito di un possente eroe elfico dei tempi antichi all'interno di un'arma da mischia. Per la durata dell'incantesimo, l'arma acquisisce i seguenti benefici.

L'arma infligge 2d6 danni extra alle creature malvagie o 2d8 danni extra agli esterni malvagi e ai non morti. Mettendo a segno un colpo critico, l'arma infligge 2d10 danni extra alle creature malvagie o 2d12 danni extra agli esterni malvagi e ai non morti. (Contro i non morti, i danni dell'arma non vengono moltiplicati in caso di critico, ma la creatura non morta subisce comunque i danni incrementati dell'effetto. Le altre creature immuni ai danni extra dei critici non subiscono i danni extra di questo effetto).

L'arma diventa di allineamento buono e diventa così in grado di oltrepassare la riduzione del danno di alcune creature malvagie.

L'intervallo di minaccia dell'arma viene raddoppiato, come se l'arma fosse influenzata da un incantesimo *estremità affilata* (l'effetto non è cumulativo all'effetto della capacità speciale affilata o a quello dell'incantesimo *estremità affilata*, mentre è cumulativo ai benefici del talento Critico Migliorato).

Quando l'arma mette a segno un colpo critico contro una creatura malvagia, acceca e assorda l'avversario per 1d4 round (può negare l'accecamento superando un tiro salvezza sulla Volontà). A questo effetto viene applicata la resistenza agli incantesimi.

Quando l'arma mette a segno un colpo critico contro una creatura extraplanare, tale creatura deve superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti verrà immediatamente esiliata sul suo piano di provenienza. Una creatura esiliata in tal modo non può tornare per almeno 24 ore. A questo effetto viene applicata la resistenza agli incantesimi.

Oggetto accumula incantesimi

Trasmutazione

Livello: Artefice 1

Componenti: S, PE (vedi testo)

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato

Durata: 1 ora per livello o finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Nessuno (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: No (oggetto)

Questa infusione consente all'incantatore di collocare un effetto magico in un oggetto e di farvi ricorso in seguito, su suo comando. L'oggetto diventa, a tutti gli effetti, una bacchetta dotata di un'unica carica, che solo l'incantatore è in grado di usare.

L'incantatore può infondere nell'oggetto un qualsiasi incantesimo di livello pari o inferiore al 4°, purché il livello dell'incantesimo non sia superiore alla metà del suo livello di artefice. Il livello di artefice dell'incantatore viene considerato il livello dell'incantatore dell'incantesimo. L'incantatore deve superare una prova di Utilizzare Oggetti Magici (CD 20 + [livello dell'incantesimo x 3]) per emulare l'incantesimo e infonderlo nell'oggetto. Se l'incantatore fallisce questa prova di 10 o più, ottiene

un malfunzionamento. Il DM determina il risultato del malfunzionamento come avviene per i malfunzionamenti delle pergamene. Normalmente, o l'incantesimo viene attivato immediatamente invece di essere inserito nell'oggetto, influenzando l'incantatore se possibile, oppure l'incantesimo si dissolve in un'esplosione di energia incontrollata infliggendo 2d6 danni sull'incantatore.

Un singolo oggetto può contenere soltanto un incantesimo alla volta.

L'incantatore deve fornire eventuali componenti materiali costose o componenti in PE richieste dall'incantesimo che si intende infondere nell'oggetto. L'incantatore deve fornire anche l'eventuale focus richiesto dall'incantesimo nel momento in cui lo lancia estraendolo dall'oggetto.

Costo in PE: Il livello dell'incantatore x il livello dell'incantesimo. Ad esempio, per infondere un *raggio rovente* in un oggetto, l'incantatore deve pagare un costo in PE pari al suo livello dell'incantatore x 2.

Oggetto metamagico

Trasmutazione

Livello: Artefice 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto magico ad attivazione di incantesimo toccato

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo, oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo, oggetto)

L'incantatore applica temporaneamente un talento di metamagia a lui noto a un singolo incantesimo contenuto in un oggetto ad attivazione di incantesimo. Per la durata di questa infusione, chiunque lanci quell'incantesimo da quell'oggetto ottiene i benefici di quel talento di metamagia. Ad esempio, un incantatore può infondere in una *bacchetta delle palle di fuoco* il talento Incantesimi Potenziati oppure applicare il talento Incantesimi Massimizzati all'incantesimo *cono di freddo* contenuto in un *bastone del gelo*.

Palmo avvizzente

Necromanzia

Livello: Putrefazione 7

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Un tocco della mano dell'incantatore provoca l'avvizzimento e l'indebolimento del corpo del soggetto. Mettendo a segno un attacco di contatto in mischia, l'incantatore infligge sul bersaglio 1 danno alla Forza e 1 danno alla Costituzione per ogni due livelli dell'incantatore posseduti. Se l'incantatore mette a segno un colpo critico, il danno inferto è un risucchio di caratteristica invece di un danno di caratteristica.

Potenziamento di un'abilità

Trasmutazione

Livello: Artefice 1

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Un oggetto su cui sia stata effettuata questa infusione conferisce al personaggio che lo indossa o lo impugna un bonus di circostanza +2 a una prova di abilità specifica (determinata dall'incantatore). Questo bonus aumenta di 1 per ogni due livelli dell'incantatore (+3 al 2° livello, +4 al 4° livello, +5 al 6° livello e così via).

Potenziamento dell'armatura

Trasmutazione

Livello: Artefice 2

Questo incantesimo funziona come *potenziamento dell'armatura inferiore*, ma l'incantatore può scegliere qualsiasi capacità speciale il cui prezzo di mercato non sia superiore a quello di un bonus +3 o a un massimo di 35.000 mo, come ad esempio tocco fantasma o resistenza all'acido.

Componente materiale: Un unguento del costo di 50 mo.

Potenziamento dell'armatura inferiore

Trasmutazione

Livello: Artefice 1

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 minuto

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Armatura o scudo toccato

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: No (oggetto)

L'armatura o lo scudo toccato dall'incantatore acquisiscono temporaneamente una capacità speciale tra quelle comunemente reperibili sulle armature o gli scudi magici. L'incantatore può scegliere una capacità speciale il cui prezzo di mercato non sia superiore a quello di un bonus +1 o a 5.000 mo, come ad esempio fortificazione leggera o ombra. L'armatura o lo scudo non deve necessariamente avere un bonus di potenziamento già esistente, e non ne guadagna uno quando l'incantatore vi trasmette la sua infusione.

Componente materiale: Un unguento ricavato da spezie rare e minerale, del costo di 10 mo.

Potenziamento dell'armatura superiore

Trasmutazione

Livello: Artefice 3

Questo incantesimo funziona come *potenziamento dell'armatura inferiore*, ma l'incantatore può scegliere qualsiasi capacità speciale il cui prezzo di mercato non sia superiore a quello di un bonus +5 o a un massimo di 100.000 mo, come ad esempio forma eterea o resistenza al fuoco superiore.

Componente materiale: Un unguento del costo di 100 mo.

Potere impetuoso

Trasmutazione

Livello: Artefice 3

Componenti: S, PE

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Bacchetta o bastone toccato

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Toccando una bacchetta o un bastone contenente almeno 1 carica, l'incantatore vi infonde 1 carica temporanea per ogni cinque livelli dell'incantatore. Queste cariche funzionano come punti ferita temporanei: quando un personaggio usa l'oggetto, si sottraggono le cariche consumate partendo prima dalle cariche temporanee. Quando il *potere impetuoso* si esaurisce, le eventuali cariche temporanee rimaste vengono perse.

Costo in PE: 5 PE x il livello dell'incantesimo di livello più alto contenuto nell'oggetto.

Resistenza di un oggetto

Abiurazione

Livello: Artefice 1

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto toccato

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Un oggetto non magico su cui sia stata effettuata questa infusione conferisce a colui che lo impugna o lo indossa un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza. Questo bonus aumenta di 1 per ogni quattro livelli dell'incantatore (+2 al 4° livello, +3 all'8° livello, +4 al 12° livello e così via).

Componente materiale: Olio mescolato a varie spezie e minerali.

Ripara danni critici

Trasmutazione

Livello: Artefice 4, mago/stregone 4

Questo incantesimo funziona come *ripara danni leggeri*, con la differenza che *ripara danni critici* ripara 4d8 danni +1 danno per ogni livello dell'incantatore (fino a un massimo di +20).

Ripara danni gravi

Trasmutazione

Livello: Artefice 3, mago/stregone 3

Questo incantesimo funziona come *ripara danni leggeri*, con la differenza che *ripara danni gravi* ripara 3d8 danni + 1 danno per ogni livello dell'incantatore (fino a un massimo di +15).

Ripara danni leggeri

Trasmutazione

Livello: Artefice 1, mago/stregone 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Costrutto toccato

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore appoggia la sua mano su un costrutto che possieda ancora almeno 1 punto ferita, o su un costrutto vivente dotato di -9 o più punti ferita, trasmuta la sua struttura riparando parte dei danni subiti. L'incan-

tesimo ripara 1d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +5).

Ripara danni moderati

Trasmutazione

Livello: Artefice 2, mago/stregone 2

Questo incantesimo funziona come *ripara danni leggeri*, con la differenza che *ripara danni moderati* ripara 2d8 danni +1 danno per ogni livello dell'incantatore (fino a un massimo di +10).

Riparazione totale

Trasmutazione

Livello: Artefice 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Costrutto toccato

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Riparazione totale consente all'incantatore di trasmutare la struttura di un costrutto in modo da rimuovere qualsiasi danno e malattia. Pone fine immediatamente a tutte le seguenti condizioni avverse che potrebbero affliggere il bersaglio: abbagliato, accecato, assordato, *confuso*, danni alle caratteristiche, frastornato, soggetto a *regressione mentale* e soggetto a demenza. Ripara inoltre 10 danni per livello dell'incantatore fino a un massimo di 150 danni al 15° livello.

Ritorno alla natura

Trasmutazione

Livello: Druido 7 (Custode dei Portali)

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: 1 creatura vivente

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

La creatura bersaglio si avvicina maggiormente al suo stato naturale ideale, con effetti specifici dipendenti dal tipo e dalle capacità della creatura.

Animali, costrutti, elementali, esterni di un sottotipo elementale (acqua, aria, fuoco, terra), folletti, melme e parassiti non vengono influenzati dall'incantesimo.

Gli incantatori arcani umanoidi, nonché tutti gli umanoidi mostruosi, acquisiscono 1d4 livelli negativi quando subiscono gli effetti di questo incantesimo.

I giganti soggetti a questo incantesimo diventano più piccoli, come se fossero influenzati da un incantesimo *ridurre persone* (vedi pagina 280 del *Manuale del Giocatore*). Superando un tiro salvezza sulla Tempra, questo effetto viene negato.

I draghi e le bestie magiche soggette a questo incantesimo subiscono 1d6 danni all'Intelligenza e perdono l'uso di 1d4 capacità magiche o soprannaturali, scelte casualmente. Superando un tiro salvezza sulla Tempra, i danni all'Intelligenza vengono dimezzati e la perdita delle capacità viene negata.

Gli esterni che non appartengono a nessun sottotipo elementale subiscono 1d8 danni per ogni due livelli

dell'incantatore (fino a un massimo di 10d8) e perdono l'uso di 2d4 capacità magiche o soprannaturali, scelte casualmente. Superando un tiro salvezza sulla Tempra, i danni vengono dimezzati e la perdita delle capacità viene negata.

Le aberrazioni subiscono 1d6 danni per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 20d6) e perdono l'uso di tutte le capacità magiche e soprannaturali. Superando un tiro salvezza sulla Tempra, i danni vengono dimezzati e la perdita delle capacità viene negata.

Le capacità magiche e soprannaturali perdute ritornano dopo 24 ore.

Scudo della fede della legione

Abiurazione

Livello: Artefice 4, chierico 4

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Creature alleate in un'esplosione del raggio di 6 m

Questo incantesimo funziona come *scudo della fede* (vedi pagina 288 del *Manuale del Giocatore*), con la differenza che influenza più alleati entro una certa distanza.

Sopprimere requisito

Trasmutazione

Livello: Artefice 3

Componenti: S, M

Tempo di lancio: 1 round

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Oggetto magico toccato

Durata: 10 minuti per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore altera un oggetto magico che richiede un determinato privilegio di classe, l'appartenenza a una classe, un determinato punteggio di caratteristica o allineamento per funzionare a pieno regime, in modo che tale requisito non sia più necessario. L'incantatore deve effettuare una prova di Utilizzare Oggetti Magici sufficiente a emulare il requisito, come se egli stesso stesse provando a usare l'oggetto. Se la prova ha successo, il requisito viene soppresso per la durata dell'infusione.

Componente materiale: Gemme ridotte in polvere per un valore totale di 500 mo.

Status superiore

Divinazione

Livello: Comunità 4

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura toccata per ogni 3 livelli

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

Questo incantesimo funziona come *status* (vedi pagina 297 del *Manuale del Giocatore*), ma l'incantatore può anche lanciare una selezione limitata di incantesimi attraverso il legame, come se stesse toccando il bersaglio. L'incantatore può lanciare qualsiasi incantesimo che soddisfi le seguenti condizioni:

- Livello 0, 1° o 2°
- Raggio di azione: Contatto

- Bersaglio: Creatura toccata
- Tiro salvezza: Sì (innocuo)

Ad esempio, se l'incantatore è consapevole (attraverso l'incantesimo *status superiore*) che uno dei compagni a cui è legato sta morendo, può lanciare su di lui *cura ferite moderate* per tentare di curarlo.

Tocco di follia

Ammaliamento [Influenza mentale]

Livello: Follia 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 2 round per livello

Tiro salvezza: Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Toccando una creatura vivente, l'incantatore offusca la sua mente in modo da impedirgli di compiere qualsiasi azione. Il soggetto è frastornato, non stordito, quindi chi lo attacca non beneficia di alcun vantaggio particolare contro di lui.



Urlo di follia

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]

Livello: Follia 8, mago/stregone 8

Componenti: V

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura vivente toccata

Durata: 1d4+1 round

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Il soggetto non può fare a meno di urlare, farfugliare e saltare in giro come se fosse totalmente impazzito. Questo incantesimo impedisce al soggetto di eseguire qualsiasi azione che non sia girare in tondo farneticando. La Classe Armatura della creatura subisce una penalità di -4 e la creatura supera i tiri salvezza sui Riflessi soltanto con un risultato di 20, inoltre non trae beneficio da un eventuale scudo impugnatore.

Zona di purezza naturale

Invocazione

Livello: Druido 2 (Custode dei Portali)

Componenti: V, S, M, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Emanazione del raggio di 6 m

Durata: 2 ore per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo rende un'area santificata alle forze della natura. Ogni folletto o creatura vegetale nell'area ottiene un bonus sacro di +1 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza, mentre le aberrazioni presenti nell'area subiscono una penalità di -1 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza.

Componente materiale: Un vasetto di foglie d'edera e bacche da sparpagliare sull'area.



L'artefice lavorò fino a notte fonda per preparare l'ordinazione del gruppo di avventurieri di Corrash...



CAPITOLO SEI

EQUIPAGGIAMENTO
D'AVVENTURA

Un avventuriero ben equipaggiato a Eberron deve essere pronto a tutto. Un giorno potrebbe trovarsi a dover percorrere i dungeon delle fognature di Sharn e il giorno dopo a partire per esplorare le paludi delle Marche dell'Ombra. Una cerca potrebbe condurlo lungo i gelidi sentieri della Distesa Glaciale, per poi attraversare le giungle tropicali di Xen'drik, e giungere infine alle profondità oscure di Khyber. Quando gli avventurieri fanno ritorno alle terre civilizzate, tuttavia, la magia dei casati portatori del marchio e degli artimaghi al loro servizio offre loro comodità sconosciute nella maggior parte degli altri mondi di D&D, dalle aeronavi ai banchetti pubblici in cui vengono serviti incantesimi *banchetto degli eroi*.

Questo capitolo illustra i vari articoli non magici (per la maggior parte) che ogni avventuriero deve conoscere e che sono disponibili per le sue imprese. Nuove armi, nuove armature, nuove serie di strumenti: è impossibile sapere quale oggetto potrebbe fare la differenza tra la vita e la morte quando ci si ritrova travolti dall'azione e il pericolo emerge all'improvviso dall'ombra.

ARMI

Eberron fa sfoggio di nuove armi esotiche create da alcune delle sue culture indigene. Nello specifico, tali armi sono state ideate e sviluppate da tre diverse società: gli halfling cavalicatori di dinosauri delle Pianure Talenta, gli elfi di Valenar e i drow di Xen'drik. È necessario l'aiuto speciale di uno straniero per imparare a usare queste armi; in alcuni casi, gli indigeni possono essere convinti a creare un'arma di dimensioni adatte al loro ospite. In alternativa, gli armaioli del Khorvaire sono disposti a riprodurre la forma di un'arma esotica e a venderla ai compratori interessati.

Le statistiche delle armi di seguito descritte vengono riportate nella tabella della pagina successiva.

Boomerang Talenta: Gli halfling delle Pianure Talenta fanno uso di questo boomerang tradizionale, una semplice

arma di legno ricurvo in grado di ritornare in mano a chi l'ha lanciata.

Boomerang Xen'drik: Gli elfi di Xen'drik fanno uso di un boomerang a tre punte per cacciare le loro prede. Alcuni avventurieri ed esploratori imparano a usare l'arma in azione nelle giungle di Xen'drik, ma al di fuori delle comunità dei drow sono ben pochi coloro che riescono a padroneggiare il complesso uso del boomerang di Xen'drik.

Un boomerang di qualsiasi tipo torna in mano al lanciatore ogni volta che non colpisce il suo bersaglio. Per afferrare un boomerang di ritorno, il lanciatore deve effettuare un tiro per colpire (come se stesse lanciando il boomerang) contro una CA 10. Se fallisce questo tiro, il boomerang atterra a 3 metri dal lanciatore in una direzione casuale.

Doppia scimitarra Valenar: Gli elfi di Valenar utilizzano una pericolosa arma esotica a doppia lama, simile a una scimitarra ricurva che si protende da entrambi i lati. Chi la impugna può combattere con un'arma doppia come se combattesse con due armi, ma nel farlo subisce le normali penalità da applicare per chi combatte con un'arma a una mano e un'arma leggera. Se una creatura usa un'arma doppia con una mano, come nel caso di una creatura Grande che usa una doppia scimitarra Media, non può usare l'arma come arma doppia.

Sharrash Talenta: Lo sharrash di Talenta, simile a una falce, è stato sviluppato dagli halfling delle Pianure Talenta e consiste in una lama simile a un falchetto collocata in cima a una lunga asta. Uno sharrash è dotato di portata. Chi lo impugna può colpire gli avversari a 3 metri di distanza, ma non può usarlo contro un nemico adiacente.

Grazie alla sua lama ricurva, chi impugna lo sharrash può anche usarlo per effettuare attacchi per sbilanciare. Se nel farlo viene sbilanciato a sua volta, può lasciar cadere lo sharrash ed evitare di essere sbilanciato.

Tangat Talenta: Il tangat, ideato dagli halfling delle Pianure Talenta, è composto da un'arma ricurva (come quella di una scimitarra) montata su un'asta corta. (Vedi pagina 188 per un'illustrazione del tangat Talenta).



ARMI

| Armi esotiche ¹ | Costo | Danni (P) | Danni (M) | Critico | Incr. gittata | Peso ² | Tipo |
|--|--------|-----------|-----------|----------|---------------|-------------------|--------------------------|
| <i>Armi da mischia a due mani</i> | | | | | | | |
| Doppia scimitarra Valenar ³ | 125 mo | 1d4/1d4 | 1d6/1d6 | 18-20/x2 | - | 7,5 kg | Tagliente |
| Sharrash Talenta ⁴ | 18 mo | 1d8 | 1d10 | 19-20/x2 | - | 5 kg | Tagliente |
| Tangat Talenta | 40 mo | 1d8 | 1d10 | 18-20/x2 | - | 4 kg | Tagliente |
| <i>Armi a distanza</i> | | | | | | | |
| Boomerang Talenta | 15 mo | 1d3 | 1d4 | x2 | 9 m | 0,5 kg | Contundente |
| Boomerang Xen'drik | 20 mo | 1d4 | 1d6 | x2 | 6 m | 1 kg | Contundente o perforante |

1 Se colui che impugna l'arma è un nativo della regione indicata nel nome dell'arma, l'arma viene considerata un'arma da guerra invece che un'arma esotica.

2 Il peso indicato si riferisce alla versione Media dell'arma. Un'arma Piccola pesa la metà, un'arma Grande il doppio.

3 Arma doppia. 4 Arma con portata.

ARMATURE

| Armatura | Costo | Bonus di armatura/scudo | Bonus Des max | Penalità di armatura alla prova | Fallimento incantesimi arcani | —Velocità— (9 m) (6 m) | | Peso ¹ |
|-----------------------------------|----------|----------------------------|------------------|---------------------------------------|-------------------------------------|---------------------------|-------|-------------------|
| <i>Armature leggere</i> | | | | | | | | |
| Fogliatessuta | 750 mo | +2 | +7 | 0 | 5% | 9 m | 6 m | 7,5 kg |
| Corazza di piastre in fogliascura | 2.450 mo | +5 | +4 | -2 | 20% | 9 m | 6 m | 15 kg |
| <i>Armature medie</i> | | | | | | | | |
| Corazza di bande in fogliascura | 3.250 mo | +6 | +2 | -4 | 30% | 6 m | 4,5 m | 35 kg |

1 Il peso indicato si riferisce alla versione per i personaggi di taglia Media. Le armature adatte per personaggi di taglia Piccola pesano la metà, mentre per quelli di taglia Grande pesano il doppio.

ARMATURE

In una campagna di EBERRON sono disponibili alcuni nuovi tipi di armatura, diffusi soprattutto tra gli elfi di Aerenal.

Le statistiche per i nuovi tipi di armatura descritti di seguito sono riportate nella relativa tabella.

Fogliascura: Un'armatura di fogliascura è simile a un'armatura di fogliatessuta (vedi sotto). È composta da frammenti meticolosamente curati e scolpiti di legnoscurro, su cui sono state implementate delle foglie di legnoscurro trattate alchemicamente.

Un'armatura di fogliascura riduce la probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 5%, dal momento che l'armatura è estremamente flessibile. Il bonus massimo di Destrezza di un'armatura di fogliascura viene incrementato di 1 e le penalità di armatura di armatura alla prova vengono ridotte di 2.

Un'armatura pesante in fogliascura viene considerata un'armatura media ai fini di determinare il movimento e le altre limitazioni, mentre un'armatura media in fogliascura viene considerata un'armatura leggera. Soltanto quelle armature medie e pesanti normalmente costruite in metallo possono essere costruite in fogliascura; le forme più diffuse sono la corazza di piastre e la corazza di bande.

Per creare un'armatura in fogliascura è necessaria una prova di Artigianato (alchimia) con CD 25 in aggiunta alla normale prova di Artigianato (fabbricare armature) necessaria per costruire un'armatura.

Fogliatessuta: Gli artigiani di Aerenal indossano armature ricavate dalle foglie di legnobronzeo, che vengono sottoposte a un trattamento alchemico speciale che le rende resistenti e flessibili come il cuoio, pur rimanendo meno pesanti e costituendo un ingombro minore.

Per creare un'armatura in fogliatessuta è necessaria una prova di Artigianato (alchimia) con CD 25 in aggiunta alla normale prova di Artigianato (fabbricare armature) necessaria per costruire un'armatura.

OGGETTI E

SOSTANZE SPECIALI

L'alchimia è una scienza ben sviluppata su Eberon e gli artefici, nonché gli incantatori più tradizionali, esplorano sempre nuovi metodi per rendere più versatile il mestiere di avventuriero attraverso l'alchimia. Il costo e il peso di ognuna di queste sostanze sono riportati nella tabella "Merci e servizi" nella pagina seguente.

Bastone di fumo tossico: Questo oggetto, una variante del bastone di fumo comune (vedi pagina 127 del *Manuale del Giocatore*), sprigiona un fumo dall'odore nauseabondo quando viene acceso. Oltre agli effetti di oscuramento di un bastone di fumo, le creature devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 15, altrimenti rimangono nauseate per 1 round.

Fuoco acido: Questa miscela alchemica unisce il fuoco dell'alchimista a un forte composto acido. Un colpo diretto di fuoco acido infligge 1d4 danni da acido e 1d4 danni da fuoco. Ogni creatura entro 1,5 metri dal punto in cui viene lanciato il fuoco acido subisce 1 danno da acido e 1 danno da fuoco come effetto dello spargimento. Nel round successivo a quello del colpo andato a segno, il bersaglio subisce 1d4 danni da fuoco; questo danno può essere evitato allo stesso modo del fuoco dell'alchimista (vedi pagina 128 del *Manuale del Giocatore*).

Gelo dell'alchimista: Il gelo dell'alchimista è un sottile velo liquido che diventa immediatamente gelido quando viene esposto all'aria; funziona come il fuoco dell'alchimista, con la differenza che infligge 1d8 danni da freddo con un colpo diretto (e 1 danno da freddo per effetto dello spargimento) al posto dei danni da fuoco. Non infligge alcun danno aggiuntivo dopo quello iniziale.

Scintilla dell'alchimista: La scintilla dell'alchimista è il frutto di due sostanze diverse che hanno una violenta reazione quando vengono mescolate assieme: gettando l'ampolla a terra, l'involucro si infrange e le due sostanze si mescolano, sprigionando una potente scarica elettrica. Sotto gli altri aspetti, la scintilla dell'alchimista funziona come il fuoco dell'alchimista, con la differenza che infligge 1d8 danni da

elettricità con un colpo diretto (e il danno da elettricità come effetto di spargimento), al posto dei danni da fuoco. Non infligge alcun danno aggiuntivo dopo quello iniziale.

ATTREZZI DI CLASSE E DI ABILITÀ

Questi oggetti, di natura più specifica rispetto agli oggetti del *Manuale del Giocatore*, potenziano l'uso di alcune abilità o capacità di classe in alcune situazioni specifiche. Il costo e il peso di ognuno di questi oggetti viene riportato nella tabella delle "Merci e servizi".

Arnesi da riparazione dei forgiati: Questa borsa contiene vari materiali organici e inorganici (proprio come i forgiati stessi) e vari strumenti specializzati; conferisce un bonus di circostanza +2 alle prove di Artigianato effettuate per riparare i danni subiti da un forgiato (vedi pagina 46 per ulteriori dettagli su questo utilizzo particolare dell'abilità Artigianato).

MERCI E SERVIZI

Oggetti e sostanze speciali

| Oggetto | Costo | Peso |
|-------------------------------------|-------|---------|
| Bastone di fumo tossico | 80 mo | 0,25 kg |
| Fuoco acido (ampolla) | 30 mo | 0,5 kg |
| Gelo dell'alchimista (ampolla) | 25 mo | 0,5 kg |
| Scintilla dell'alchimista (ampolla) | 25 mo | 0,5 kg |

Attrezzi di classe e di abilità

| Oggetto | Costo | Peso |
|------------------------------------|--------|---------|
| Arnesi da riparazione dei forgiati | 50 mo | 0,5 kg |
| Attrezzi da investigatore | 300 mo | 2 kg |
| Frammento magico del mago (vuoto) | 3 mo | 0,25 kg |
| Libro dei glifi | 20 mo | 1 kg |
| Simbolo sacro, ferro della fiamma | 750 mo | 0,5 kg |

Vestiario

| Oggetto | Costo | Peso |
|---------------------------|---------|------------|
| Abito in stoffamascherata | +100 mo | vedi testo |
| Abito in stoffascura | +100 mo | vedi testo |

Documenti

| Oggetto | Costo |
|-------------------------------------|----------|
| Anello con sigillo arcano | 150 mo |
| Documento di identità, con ritratto | 5 mo |
| Documento di identità, normale | 2 mo |
| Documento da viaggio | 2 ma |
| Lettera di credito | speciale |
| Lettera di marca | 500 mo |

Vitto e alloggio

| Oggetto | Costo |
|--|-------|
| Acqua purificata, Casato Ghallanda (caraffa) | 2 mo |
| Banchetto degli eroi (per persona) | 60 mo |
| Pasto purificato, Casato Ghallanda (al giorno) | 5 mo |
| Riparo sicuro di Leomund (per persona) | 35 mo |

Cavalcature e relativo equipaggiamento

| Oggetto | Costo |
|----------------------------|--------|
| Animale a crescita magica | x2 mo |
| Cavallo da galoppo Valenar | 500 mo |
| Corridore | 50 mo |
| Grandiali | 800 mo |
| Laceratore | 400 mo |
| Piedartiglio | 150 mo |

Attrezzi da investigatore: Questa borsa di strumenti è stata resa popolare dagli investigatori indipendenti; contiene alcuni degli strumenti che vengono usati più frequentemente nel mestiere dell'investigatore. Comprende contenitori di varie forme e dimensioni fatti di vetro, metallo e legno; sottilissimi guanti di seta, polverine e spazzole, pinzette, spilli e filtri, una lente d'ingrandimento, inchiostro e pennini, gesso e carboncino, fogli di pergamena e un piccolo diario per annotare gli appunti. Conferisce un bonus di circostanza +4 alle prove di Cercare effettuate per esaminare la scena di un delitto o di un altro crimine. (Vedi il talento Indagare a pagina 55 per ulteriori informazioni su questo utilizzo dell'abilità Cercare).

Frammento magico del mago (vuoto): Un mago può imprimere misticamente i suoi incantesimi su un frammento del drago Eberron invece di trascriverli fisicamente su un libro degli incantesimi. Un singolo frammento magico ha all'incirca le dimensioni di un pugno umano e contiene l'equivalente di 20 pagine di incantesimi. Per imprimere un incantesimo in un frammento magico sono necessarie 24 ore e il mago deve lanciare *sigillo arcano*. Questo uso insolito di *sigillo arcano* richiede

Trasporti

| Oggetto | Costo | Peso |
|------------------------------|------------|---------|
| Galea in legnoaereo | 120.000 mo | - |
| Barcone in legnoaereo | 12.000 mo | - |
| Nave lunga in legnoaereo | 40.000 mo | - |
| Barca a remi in legnoaereo | 200 mo | 37,5 kg |
| Nave a vela in legnoaereo | 40.000 mo | - |
| Nave da guerra in legnoaereo | 100.000 mo | - |

Incantesimi e servizi

| | |
|--|-----------------------|
| Carrozza volante, in città | 2 ma per 1,5 km |
| Casato Cannith: <i>rendere integro</i> | 50 mo |
| Casato Cannith: <i>ripara danni leggeri</i> | 10 mo |
| Casato Cannith: <i>riparare</i> | 5 mo |
| Casato Jorasco: <i>cura ferite gravi</i> | 125 mo |
| Casato Jorasco: <i>cura ferite leggere</i> | 8 mo |
| Casato Jorasco: <i>cure a lungo termine</i> | 7 ma al giorno |
| Casato Jorasco: <i>guarigione</i> | 600 mo |
| Casato Jorasco: <i>neutralizza veleno</i> | 250 mo |
| Casato Jorasco: <i>prova di Guarire</i> | 3 mo |
| Casato Jorasco: <i>rimuovi cecità/sordità</i> | 125 mo |
| Casato Jorasco: <i>rimuovi malattia</i> | 125 mo |
| Casato Jorasco: <i>ristorare inferiore</i> | 50 mo |
| Casato Kunderak: <i>rune esplosive</i> | 150 mo |
| Casato Kunderak: <i>serratura arcana</i> | 50 mo |
| Casato Lyrandar, aeronave | 1 mo per ogni 1,5 km |
| Casato Lyrandar, galeone | 5 ma per ogni 1,5 km |
| Casato Orien, <i>balzo dimensionale</i> | 1 ma per ogni 3 m |
| Casato Orien, carrozza/carovana | 1 ma per ogni 1,5 km |
| Casato Orien, servizio postale | 1 mr per ogni 1,5 km |
| Casato Orien: <i>teletrasporto</i> | 10 mo per ogni 1,5 km |
| Casato Orien, treno folgore | 5 ma per ogni 1,5 km |
| Casato Sivis: <i>inviare</i> | 250 mo |
| Casato Sivis: <i>scritto illusorio</i> | 90 mo |
| Casato Sivis: <i>sigillo arcano</i> | 5 mo |
| Casato Sivis, traduzione | 2 mo per pagina |
| Casato Sivis, uso di una stazione di recapito messaggi | 5 mo per pagina |
| Casato Sivis: <i>vento susurrante</i> | 50 mo |
| Mercenario, portatore del marchio | 12 mo al giorno |

una componente materiale: polvere d'argento del valore di 100 mo per pagina. Una volta che questo processo è completo, il mago può concentrarsi sul frammento in modo da richiamare alla superficie qualsiasi incantesimo contenuto al suo interno; l'incantesimo compare scritto in sottili caratteri argentei all'interno delle facce colorate del cristallo.

Libro dei glifi: Nonostante il suo nome, questo libro non offre alcun aiuto dell'uso dei *glifi di interdizione* magici. Si tratta invece di una guida alle antiche forme di scrittura di Xen'drik, utile per decifrare le iscrizioni che compaiono sulle ciclopiche rovine disseminate per quel continente. Un libro dei glifi non è mai completo o esaustivo, e per essere utilizzato richiede comunque una certa familiarità con le antiche scritture (almeno 1 grado in Decifrare Scritture). Conferisce un bonus di circostanza +4 alle prove di Decifrare Scritture effettuate per riuscire a leggere le iscrizioni delle rovine di Xen'drik.

Simbolo sacro, ferro della fiamma: I simboli sacri della Chiesa della Fiamma Argentea sono fatti di ferro della fiamma. Questo materiale consente a un personaggio in grado di scacciare non morti o di censurare gli immondi di farlo come se il suo livello di classe fosse incrementato di uno rispetto a quello posseduto. Se un personaggio normalmente non possiede la capacità di scacciare non morti, non la acquisisce semplicemente impugnando uno di questi simboli sacri. Vedi la sezione "Nuovi materiali speciali", più avanti in questo capitolo, per ulteriori informazioni sul ferro della fiamma.

VESTIARIO

I vari tipi di vestiti indossati dagli abitanti delle nazioni del Khorvaire sono simili a quelli descritti nel *Manuale del Giocatore*, dagli abiti da artigiano a quelli reali. Alcuni tessuti magici diffusi su Eberon possono migliorare la fattura degli abiti normali. Il costo di ciascun tipo di tessuto viene riportato nella tabella "Merci e servizi", pagina 121.

Stoffamascherata: La stoffamascherata è un tessuto sottile e leggero in cui sono state intessute delle minuscole illusioni. Il colore della stoffamascherata sembra cambiare leggermente a ogni istante ed è piuttosto difficile da descrivere, ma è proprio questa proprietà a conferirle un aspetto insolito e stranamente affascinante. Se un personaggio indossa un abito di stoffamascherata ottiene un bonus di circostanza +1 alle prove di Diplomazia. Un abito di stoffamascherata costa 100 mo in più rispetto a un normale abito dello stesso tipo e pesa 0,5 kg in meno (o 0,25 kg per un personaggio di taglia Piccola).

Arnesi da
riparazione
dei forgiati



Stoffascura: La stoffascura viene realizzata intessendo sottili fili d'ombra assieme ai fili neri del tessuto, creando un tessuto ruvido ma splendido a vedersi. Se un personaggio indossa un abito di stoffascura ottiene un bonus di circostanza +1 alle prove di Nascondersi effettuate in illuminazione fioca o in condizioni di oscurità. Un abito di stoffascura costa 100 mo in più rispetto a un normale abito dello stesso tipo, e il suo peso rimane invariato.

DOCUMENTI

Le nazioni del Khorvaire, specialmente quelle della zona centrale, tengono in gran conto i documenti scritti (dalle forme di identificazione alle lettere di credito) rispetto alla maggior parte degli altri mondi di D&D. Il costo di ciascuno di questi documenti viene riportato nella tabella "Merci e servizi", pagina 121.

Anello con sigillo arcano: I casati portatori del marchio del Khorvaire fanno grande uso di questi anelli a scopi di identificazione. Gli anelli hanno l'aspetto di normali anelli con sigillo, ma sono decorati con gemme incastonate, analogamente agli anelli decorativi più elaborati. Una grossa gemma centrale contiene un intricato disegno runico (in realtà un *sigillo arcano*) che diventa visibile quando l'anello viene portato dall'individuo per cui l'anello è stato creato. È molto raro che un individuo che non possieda il talento Prescelto del Casato porti un anello con sigillo arcano.

Altri membri del casato, sia che si tratti di consanguinei veri e propri che di personale esterno assunto, portano delle spille con sigillo per mostrare la loro affiliazione. Tali oggetti non contengono un *sigillo arcano* ma sono costruiti usando materiale costoso. Una spilla del genere costa 75 mo.

Documento di identità: Molti abitanti della classe media o delle classi elevate, almeno nelle zone più civilizzate del Khorvaire (Aundair, Breland, Karrnath, Thrane, Zilargo e le Rocche di Mror) portano con loro dei documenti di identità in ogni momento. Questi documenti vengono rilasciati dai governi nazionali e avallati dal Casato Sivis e contengono una descrizione fisica dettagliata dell'individuo (gli individui più ricchi a volte commissionano anche dei piccoli ritratti di se stessi), il suo nome, la sua residenza e, in certi casi, alcune informazioni aggiuntive riguardo alle affiliazioni dell'individuo (specialmente nel caso di collegamenti con un casato portatore del marchio, un casato reale o qualche altra istituzione importante).

Documento da viaggio: Chiunque si rechi oltre i confini di una nazione solitamente deve portare con sé un documento da viaggio che indichi la sua identità, la sua residenza, la sua destinazione e il motivo del suo viaggio. Un tipico documento da viaggio solitamente consiste in un foglio di pergamena contenente le informazioni appropriate e un *sigillo arcano*, contenuto in una custodia di cuoio. Il Casato Sivis, il Casato Orien, il Casato Deneith e il Casato Lyran-dar emettono documenti da viaggio che vengono accettati e riconosciuti in tutto il Khorvaire centrale.

Lettera di credito: Il Casato Kunderak, il casato detentore del Marchio dell'Interdizione, gestisce numerose banche in tutto il Khorvaire. Se un personaggio possiede dei fondi depositati presso una banca Kunderak, può chiedere alla banca una lettera di credito che gli consenta di ritirare i fondi presso una qualsiasi filiale di quella banca. Per molti personaggi, questo è un sistema alternativo conveniente che evita loro di portare le proprie ricchezze (gioielli, gemme o

monete) addosso tutto il tempo. Le lettere di credito vengono sempre convalidate da un *sigillo arcano* (solitamente emesso dagli gnomi del Casato Sivis) che ne rende impossibile la falsificazione. Il Casato Kundarak non richiede alcun pagamento per l'emissione di una lettera di credito.

Lettera di marca: Il concetto di lettera di marca nacque nel corso dell'Ultima Guerra, quando i sovrani delle nazioni in guerra conferivano agli avventurieri il permesso di attaccare le navi e le proprietà delle nazioni nemiche. Il Trattato di Fortetrono ha dichiarato nulle tutte le lettere di marca esistenti all'epoca della stipulazione, ma l'idea è ancora popolare nel Breland, seppure in forma sostanzialmente alterata. Per una tariffa di 500 mo, il re del Breland ora emette dei documenti che conferiscono agli avventurieri il permesso di esplorare e saccheggiare le rovine di Xen'drik. Anche se tale permesso non è ufficialmente necessario, gli avventurieri più saggi fanno in modo di ottenerlo prima di far partire da Sharn una spedizione verso Xen'drik. Coloro che cercano di rivendere dei tesori recuperati da Xen'drik sul mercato regolare del Breland devono esibire una lettera di marca, altrimenti rischiano di dover pagare pesanti sanzioni o di vedere sequestrato tutto il materiale recuperato nel corso delle loro avventure.

VITTO E ALLOGGIO

Gli halfling del Casato Ghallanda, detentori del Marchio dell'Ospitalità, offrono alcuni servizi comuni nei paesi e nelle città del Khorvaire, nonché in vari avamposti di discrete dimensioni lungo le vie carovaniere e le altre strade più trafficate. Il costo di ognuno di questi servizi viene riportato nella tabella "Merci e servizi", pagina 121.

Acqua purificata, Casato Ghallanda: È possibile acquistare acqua pura dal Casato Ghallanda, sia da bere al ristorante che da portare con sé per il viaggio. Una caraffa d'acqua pura riempie un otre.

Banchetto degli eroi: Nei paesi di dimensioni considerevoli, il Casato Ghallanda mette a disposizione *banchetti degli eroi* su base regolare, per chi ne fa richiesta. Un tipico *banchetto degli eroi* solitamente può ospitare undici clienti che dividono il costo di 660 mo tra loro. Se un gruppo inferiore a undici elementi desidera un banchetto personale, deve comunque pagare il costo di 660 mo.

Pasti purificati, Casato Ghallanda: I ristoranti migliori offrono del cibo di qualità comprensivo di una garanzia di purezza che solo il Casato Ghallanda può assicurare: un halfling portatore del marchio porta il cibo al tavolo e lancia *purificare cibo e bevande* sotto gli occhi del cliente.

Riparo sicuro di Leomund: Il Casato Ghallanda gestisce un tipo di locanda molto speciale nelle città e nei paesi del Khorvaire: crea dei *ripari sicuri* di Leomund ai margini delle città o nei mercati all'aperto; i rifugi durano tutta la notte e scompaiono al sorgere del sole. Un singolo riparo, come quello descritto a pagina 282 del *Manuale del Giocatore*, ospita otto persone e il prezzo di listino presume che gli otto ospiti condividano tra loro il costo di 280 mo. Come nel caso di *banchetto degli eroi*, se un gruppo composto da meno persone desidera avere un *riparo* solo per sé, deve comunque pagare il costo completo di 280 mo.

CAVALCATURE E RELATIVO EQUIPAGGIAMENTO

Il Casato Vadalis e gli elfi di Valenar sono famosi per le cavalcature superiori che allevano e mettono in vendita sul mercato. Inoltre, gli halfling delle Pianure Talenta allevano alcune cavalcature speciali per loro esclusivo uso: piccoli dinosauri addo-



Phaeral Thuranni Figlia del Casato Thuranni

Descrizione:

Altezza 1,85 m, peso 52,5 kg, pelle chiara, capelli neri-violacei e occhi verdi scuri.

Tratti particolari

Porta un piccolo tatuaggio Thuranni sulla sua spalla sinistra e il tatuaggio di un occhio sul palmo della mano sinistra. Tre piccoli diamanti perforano la sua guancia destra formando una decorazione triangolare.

Residenza:

Torre Czivanth, Quartiere Volta del Cielo, Città di Sharn (abitazione personale)

mesticati. Tutte queste creature sono descritte nel *Manuale dei Mostri* o nel Capitolo 11 di questo volume. Il costo di ognuna di queste cavalcature è riportato nella tabella "Merci e servizi", pagina 121.

Animale a crescita magica: Un animale cresciuto magicamente dal Casato Vadalis può rivelare numerose qualità utili (punteggi di caratteristica più alti, innanzi tutto) ed è più facile da addestrare rispetto a un animale comune. Un animale a crescita magica di qualsiasi tipo costa il doppio rispetto al suo equivalente comune.

Cavallo da galoppo Valenar: I cavalli allevati dagli elfi di Valenar sono straordinariamente veloci e di splendido aspetto. I cavalli da galoppo Valenar in genere non vengono addestrati per il combattimento: la loro forza sta nella velocità, non nella forza. Gli elfi di Valenar solitamente non vendono le loro cavalcature da guerra.

Corridore: Il corridore è un dinosauro erbivoro in grado di correre velocemente. Il corridore è l'equivalente halfling di un pony o di un cavallo da galoppo nelle Pianure Talenta. Non è richiesta una sella esotica per cavalcare un corridore.

Grandiali: Questo pteranodonte può portare vari halfling sulla schiena con facilità. Per cavalcare un grandiali è necessaria una sella esotica.

Laceratore: Un laceratore è un dinosauro predatore, un parente stretto del piedartiglio. È grande all'incirca quanto un cavallo pesante ed è nativo delle Pianure Talenta. In alcuni mondi è chiamato *deinonico* ed è descritto a pagina 61 del *Manuale dei Mostri*. È una creatura addestrata per la guerra; la sua taglia e la sua forza gli consentono di portare in sella due halfling o un singolo cavaliere di taglia umana. Gli esploratori halfling spesso cavalcano i laceratori in coppia quando pattugliano le pianure. Non è necessaria una sella esotica per cavalcare un laceratore.

Un laceratore considera un carico fino a 115 kg un carico leggero, uno fino a 233 kg un carico medio e uno fino a 350 kg un carico pesante.

Piedartiglio: Questo dinosauro, un predatore di dimensioni umane nativo delle Pianure Talenta, è l'equivalente halfling di un cavallo da guerra. Un piedartiglio è una

Documento di identità

creatura fedele e facile da addestrare, che spesso continua a combattere anche dopo la morte del suo cavaliere. Anche se un piedartiglio sarebbe considerato esotico su molti mondi, non è necessaria una sella esotica per cavalcarne uno.

TRASPORTI

Tutti i mezzi di trasporto descritti nel *Manuale del Giocatore* sono disponibili su Eberron. In generale, se si tratta di trasporti via terra, probabilmente sono controllati dal Casato Orien. Se si tratta di trasporti via acqua o via aria, probabilmente è il Casato Lyrandar a controllarli. Esistono alcuni trasportatori indipendenti, non associati a una gilda o a un casato, che offrono trasporti a noleggio ma i mezzi più affidabili per spostarsi con sicurezza da un luogo all'altro rimangono quelli forniti da uno dei due casati sopra menzionati.

Inoltre, a Eberron esiste un nuovo materiale che viene utilizzato per costruire alcuni mezzi di trasporto. Il legnoaereo, coltivato e raccolto sull'isola di Aerenal, viene usato per costruire vascelli veloci e leggeri, ottimali per solcare i mari o per volare in cielo. Il costo dei vari tipi di vascelli in legnoaereo è riportato nella tabella "Merci e servizi", pagina 121.

Vascelli in legnoaereo: I vascelli in legnoaereo si muovono a una velocità doppia rispetto a quella indicata per un vascello costruito con materiale normale (come indicato a pagina 164 del *Manuale del Giocatore*). Il legnoaereo viene utilizzato per costruire le aeronavi e i galeoni di Lyrandar. Vedi la sezione "Nuovi materiali speciali", più avanti in questo capitolo, per ulteriori informazioni sul legnoaereo.

INCANTESIMI E SERVIZI

I casati portatori del marchio del Khorvaire controllano numerosi aspetti economici della società. Ogni casato è una sorta di consorzio, responsabile della gestione degli affari e delle industrie relative ai marchi magici di cui sono dotati alcuni membri del casato. I casati portatori del marchio si diramano oltre i confini delle nazioni del Khorvaire e operano ovunque vi sia una domanda e un mercato per i loro servizi. Ogni casato offre dei servizi contro i quali ben pochi mercanti possono competere, date le dimensioni, lo status diplomatico e il potere dei marchi del drago di cui dispone un casato. Questi servizi comprendono servizi di trasporto, protezione, manifattura, guarigione e varie altre funzioni tipiche del Khorvaire.

Se una capacità di un marchio del drago non è riportata nella tabella "Merci e servizi" (pagina 121), significa che non si tratta di un normale bene di consumo. Alcuni marchi sono per lo più destinati all'uso da parte dei mercenari, mentre altri conferiscono dei benefici di durata troppo breve per poter risultare utili ai cittadini più volenterosi o intraprendenti. Come regola generale, tuttavia, un personaggio portatore del marchio richiede per l'uso di una capacità del marchio una tariffa pari a quella che richiederebbe un incantatore per lanciare l'incantesimo equivalente. Alcuni dei prezzi riportati nella tabella sono comprensivi di sconti intenzionali che differenziano i prezzi dalla regola generale.

Aeronave del Casato Lyrandar: Il Casato Lyrandar controlla il traffico dei vascelli volanti elementali (solitamente alimentati con l'uso di elementali dell'aria o del fuoco vincolati) per consentire spostamenti rapidi attraverso il Khorvaire. Questi vascelli vengono costruiti a Zilargo, ma a volte è possibile trovarne alcuni gestiti da capitani privati; i piloti del Casato Lyrandar rimangono comunque i più famosi per la loro abilità e la loro esperienza. Il costo riportato nella tabella "Merci e servizi" (pagina 121) viene raddoppiato per i passeggeri e le creature di taglia superiore alla Media,

per le creature difficili da imbarcare a bordo di una nave o per i passeggeri dotati di bagagli ingombranti.

Le aeronavi hanno il vantaggio di poter andare praticamente ovunque, purché il pilota e l'equipaggio siano disposti ad affrontare il viaggio. Un viaggio verso una destinazione pericolosa, premesso che l'equipaggio accetti, può venire a costare facilmente il doppio o il triplo del costo indicato. Molti vascelli Lyrandar percorrono solo i tratti tra le metropoli e le grandi città. Per raggiungere altri luoghi via terra, è necessario trovare un capitano indipendente. Dal momento che le aeronavi sono relativamente nuove, il loro uso non è ancora molto diffuso.

Un'aeronave alimentata da un elementale può mantenere una velocità di 30 km all'ora in cielo.

Carrozza/carovana del Casato Orien: Le carrozze e le carovane del Casato Orien attraversano regolarmente il Khorvaire. Una carrozza è un veicolo coperto che può trasportare fino a una dozzina di passeggeri ed è trainata da animali da tiro allevati dal Casato Vadalís. Oltre ai passeggeri, le carrozze Orien si occupano anche dei trasporti postali nei tratti di loro competenza. Le carrozze Orien mantengono una velocità media di 7,5 km all'ora e percorrono le vie commerciali del Casato Orien.

Una carovana Orien è composta da una fila di carri da carico e di carrozze che viaggiano assieme per motivi di sicurezza quando è necessario trasportare grandi quantità di merce. Le carovane possono accettare a bordo anche dei passeggeri, per ottenere ulteriori profitti. Le carovane Orien mantengono una velocità media di 22,5 km al giorno.

Casato Cannith: Gli artefici e gli artimaghi del Casato Cannith guadagnano buona parte dei loro proventi rivendendo i beni che producono, non attraverso l'uso delle capacità dei loro marchi o dei loro incantesimi. Uno dei servizi da loro forniti, tuttavia, è il lancio di *ripara danni leggeri* per conto dei personaggi forgiati o per qualche costrutto di proprietà di un cliente facoltoso. Inoltre, mettono a disposizione la loro capacità di *rendere integro* per riparare gli oggetti più preziosi (anche se normalmente sostituire questi oggetti spesso si rivela meno costoso che ripararli in questo modo).

Casato Jorasco: Il Casato Jorasco controlla la Gilda dei Guaritori e fornisce buona parte dei servizi di guarigione disponibili nel Khorvaire. Centinaia di anni fa, il casato si impadronì del mercato della guarigione sottraendolo ai templi della Schiera Sovrana e della Fiamma Argentea attraverso una campagna di abbassamento dei prezzi e di servizi a domicilio. Ora i loro empori di guarigione sono presenti in ogni grande paese, dove mettono a disposizione servizi di ogni genere, dal normale uso dell'abilità Guarire alla magia dell'incantesimo *guarigione* (anche se sono pochi i clienti che possono permettersi regolarmente di pagare questo genere di servizio). Oltre agli esperti specializzati nell'abilità Guarire e al personale portatore del marchio, gli empori di guarigione fanno uso anche di alcuni adepti per ampliare la gamma di poteri curativi disponibili. Gli adepti richiedono una tariffa leggermente inferiore rispetto al normale costo degli incantesimi di cura (livello dell'incantatore x livello dell'incantesimo x 8 mo).

Sono disponibili anche cure a lungo termine, offerte ai pazienti ricoverati all'interno di padiglioni simili alla sala comune di una locanda o a una caserma. Il prezzo indicato per queste cure comprende l'uso giornaliero dell'abilità Guarire al fine di curare ferite, malattie o veleni.

Casato Kunderak: Molti dei servizi del Marchio dell'Interdizione vengono forniti da mercenari o vengono utilizzati per proteggere le proprietà del casato stesso. Tuttavia, il desiderio di proteggere libri importanti o altri oggetti simili ha creato un piccolo ma significativo mercato



Aeronave del Casato Lyrandar

per la fornitura di *rune esplosive*. (Gli adolescenti benestanti considerano la presenza di un incantesimo *rune esplosive* sul loro diario una sorta di segno di prestigio). Il fatto che un individuo designato in precedenza sia in grado di oltrepassare le *rune esplosive* rende il servizio più utile e facile da piazzare sul mercato.

La Gilda dei Banchieri emette lettere di credito, servizi di cambio valuta e casseforti di sicurezza per i ricchi e i potenti di tutto il Khorvaire.

Casato Sivis: Gli gnomi detentori del Marchio della Scrittura offrono vari servizi relativi alla comunicazione, dall'avallo ufficiale di documenti tramite l'uso di *sigillo arcano* all'invio di brevi messaggi oltre vaste distanze tramite l'uso di *vento sussurrante*. Anche i messaggi scritti o parlati possono essere inviati attraverso vaste distanze attraverso l'uso delle stazioni dei messaggi. Questi avamposti, situati nei paesi più grandi e nelle città di tutto il Khorvaire, fungono da punto di partenza e di arrivo per i messaggi inviati. Come nel caso del treno folgore, il servizio è veloce ma è limitato ad alcune locazioni specifiche. Anche se il Casato Sivis offre dei servizi di traduzione scritta (attraverso l'uso di *comprensione dei linguaggi*), anche dei personaggi dotati della capacità di usare *linguaggi* possono essere assunti come mercenari per effettuare traduzioni simultanee.

Galeone del Casato Lyrandar: I galeoni del Casato Lyrandar, costruiti secondo i progetti ideati a Zilargo, fanno uso di elementali dell'acqua vincolati per solcare i mari. Il costo riportato nella tabella "Merci e servizi" (pagina 121) viene raddoppiato per i passeggeri e le creature di taglia superiore alla Media, per le creature difficili da imbarcare a bordo di una nave o per i passeggeri dotati di bagagli ingombranti.

Un galeone alimentato da elementali può mantenere una velocità di 30 km all'ora quando il mare è calmo.

Anche le normali navi a vela possono raggiungere una

velocità superiore quando vengono pilotate e manovrate da membri del Casato Lyrandar portatori del Marchio della Tempesta. Attraverso l'uso della capacità del casato di controllare il vento e il tempo atmosferico, una nave a vela del Casato Lyrandar viaggia a una velocità di 9 km all'ora.

Mercenario, portatore del marchio: L'ammontare indicato sta a indicare il tipico salario giornaliero per un mercenario del casato dotato almeno di un marchio del drago primario. Tali mercenari comprendono assaggiatori del Casato Medani (in grado di usare *individuazione dei veleni*), guide del Casato Tharashk (in grado di usare *conoscere direzione o localizza oggetto*), addestratori di animali del Casato Vadalis (in grado di usare *calmare animali o parlare con gli animali*), maggiordomi del Casato Ghallanda (in grado di usare *servitore inosservato* per sbrigare le faccende domestiche), scrivani e traduttori del Casato Sivis (in grado di usare *comprensione dei linguaggi o sigillo arcano*), guardie del corpo del Casato Deneith (in grado di usare *protezione dalle frecce o scudo su altri*) ed esperti di sicurezza del Casato Kundarak (in grado di usare *allarme o sigillo arcano*).

Gli individui dotati di marchi del drago inferiori e superiori solitamente non sono disponibili per l'ingaggio su base giornaliera.

Treno folgore del Casato Orien: Il treno folgore Orien è una meraviglia della magia. Quando il regno di Galifar era al suo apice, il Casato Orien e il Casato Cannith ricevettero dal re una commissione speciale. Il re voleva un modo per collegare le parti più lontane del regno tra loro in modo che la gente e le merci potessero essere spostate rapidamente e in modo efficiente. Il Casato Cannith creò le *pietre conduttrici*, degli oggetti meravigliosi che, una volta disposti lungo un percorso a coppie, generano un condotto all'interno del quale un vagone può spostarsi a grande velocità. Per la propulsione, toccò a Zilargo fornire un veicolo a elementale vincolato: in questo caso, un elementale dell'aria che spingesse il vagone all'interno del condotto. Quando le pietre montate su un vagone passano



Scimitarra in cristacciaio Riedran

Randello in legnobronzeo

Ascia da lancio in ferro della fiamma

sopra le pietre disposte sul percorso, si genera una scintilla elettrica da cui deriva il nome di treno folgore.

Il Casato Cannith fornisce i mezzi di trasporto mentre il Casato Orien mantiene e alimenta la rete del percorso del treno folgore. Tale percorso, limitato dalle *pietre conduttrici*, attraversava tutto quello che un tempo era il regno di Galifar e il treno folgore attuale segue ancora quel percorso. Oggi i tratti delimitati dalle *pietre conduttrici* collegano le nazioni di Aundair, Breland, Thrane e Zilargo a ovest con Karrnath, Pianure Talenta e Rocche di Mror ad est.

Il treno folgore viaggia a una velocità di 45 km all'ora.

NUOVI MATERIALI SPECIALI

A Eberron esistono nuovi materiali speciali in aggiunta a quelli descritti nella *Guida del Dungeon Master*. Questi materiali hanno usi particolari e proprietà uniche che li distinguono e assegnano loro un posto speciale in questo mondo ricco di azione.

Byeshk: Questo metallo raro, estratto nelle Montagne Byeshk e Murogrigio lungo i confini del Droaam, è assai ricercato presso i fabbri nella creazione di armi e gioielli. È rivestito di una patina lucida violacea ed è duro e denso. Un'arma contundente la cui testa sia fatta di byeshk ha un bonus di potenziamento +1 ai tiri per i danni. (Questo bonus non è cumulativo ai bonus di potenziamento forniti dalla magia). Inoltre, le armi in byeshk di qualsiasi tipo sono in grado di oltrepassare la riduzione del danno dei *daelkyr*, che sono resistenti a tutte le altre armi. Il modificatore di prezzo di mercato per un'arma in byeshk è di +1.500 mo. È difficile usare il byeshk per costruire armature e il farlo non offre alcun vantaggio rilevante rispetto a un'armatura di ferro.

Il byeshk possiede durezza 17 e 35 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore. Un oggetto fatto di byeshk pesa il 50% in più rispetto allo stesso oggetto fatto di ferro. Il byeshk è assai difficile da lavorare e la CD delle prove di Artigianato per creare o riparare un oggetto in byeshk è maggiore (vedi pagina 46).

Cristacciaio Riedran: I signori degli Ispirati di Riedran controllano l'estrazione di una sostanza cristallina che, in lega con il ferro, forma il cristacciaio Riedran. Il cristacciaio viene utilizzato nella creazione di ottime armi

e la componente cristallina infonde in queste armi una quantità di potere psionico. Quando un'arma in cristacciaio viene impugnata da un personaggio dotato di almeno 1 punto potere, l'arma ottiene un bonus di potenziamento +1 ai tiri per i danni.

Il cristacciaio Riedran possiede durezza 10 e 20 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore. Gli oggetti costruiti in cristacciaio sono vulnerabili all'incantesimo *frantumare*, ma beneficiano di un bonus di +4 ai tiri salvezza per resistergli, dal momento che il cristallo è mescolato al ferro. Il modificatore del prezzo di mercato per un'arma in cristacciaio è +1.500 mo. Gli oggetti privi di parti di metallo non possono essere realizzati in cristacciaio Riedran.

Ferro della fiamma: Il ferro della fiamma viene estratto soltanto nel Thrane ed è considerato un metallo sacro dalla Chiesa della Fiamma Argentea. Quando viene estratta, questa varietà di ferro possiede una tonalità rosso scura e punteggiata, simile alla ruggine, ma quando viene raffinata assume un colore argenteo e scintillante. I fedeli della Chiesa della Fiamma Argentea credono che il ferro della fiamma racchiuda una particolare benedizione impartita dalla loro divinità e lo usano per forgiare simboli sacri, armi e armature.

Il ferro della fiamma possiede lo stesso peso e fa uso degli stessi valori del normale ferro (durezza 10, 30 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore). Tuttavia, possiede anche alcune qualità magiche che si manifestano in modo diverso a seconda dell'uso che si fa del ferro al momento della forgiatura. Un'arma in ferro della fiamma viene considerata di allineamento buono ai fini di oltrepassare la riduzione del danno. Un'armatura in ferro della fiamma conferisce al portatore un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi, le capacità magiche e le capacità soprannaturali degli esterni malvagi. Un simbolo sacro in ferro della fiamma consente a un personaggio in grado di scacciare non morti di farlo come se possedesse un livello di classe in più.

Un'arma o un'armatura forgiata in ferro della fiamma possiede un modificatore al prezzo di mercato pari a +1.000 mo. Un simbolo sacro in ferro della fiamma costa 750 mo. Gli oggetti privi di parti di metallo non possono essere realizzati in ferro della fiamma.

Frammento del drago: I frammenti del drago sono pietre dure e trasparenti simili a gemme preziose, suddivise in tre varietà: i frammenti Siberys, dalle venature dorate, i frammenti Khyber, percorsi da venature bluastre o nere e oleose e i frammenti Eberron, dalle venature cremisi.

È raro che i frammenti del drago vengano trovati in giacimenti tali da consentire il loro utilizzo nella creazione di oggetti di dimensioni significative. Molto spesso, un piccolo frammento del drago viene usato per creare un piccolo gioiello che funge da focus personale per potenziare i poteri di un personaggio portatore del marchio. Un frammento del drago più grande, delle dimensioni di un pugno, può essere utilizzato per ricavare un focus più grande.

I frammenti non ancora messi in sintonia possiedono durezza 10. Il procedimento di sintonia ammorbidisce leggermente una pietra, portando la sua durezza a 8. Un frammento del drago ha 20 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore.

Ulteriori dettagli sui frammenti del drago sono presentati a pagina 259.

Legnoaereo: Il legnoaereo è un materiale raro perfino nelle rigogliose foreste di Aerenal, ed è caratterizzato da una leggerezza di natura magica. Le navi fatte di legnoaereo

sfrecciano con disinvoltura sulle superfici acquatiche. Il legnoaereo è anche una componente necessaria per la costruzione delle aeronavi e dei galeoni elementali prodotti dal Casato Orien e dal Casato Cannith.

La velocità di una barca o di una nave costruita in legnoaereo è pari al doppio della velocità di una barca equivalente costruita in legno normale, mentre il suo costo è pari al quadruplo.

Il legnoaereo utilizza gli stessi valori del legno normale (durezza 5, 10 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore), ma pesa solo il 75% del legno normale.

Legnobronzeo: Questo legno, straordinariamente duro, cresce ad Aerenal e viene utilizzato nella manifattura di armi e armature. A differenza della gran parte dei tipi di legno normali, il legnobronzeo può essere usato al posto del metallo per costruire armi e armature pesanti. È possibile plasmarlo, anche se limitatamente, nel corso della costruzione e le sue estremità rimangono affilate. Sebbene sia più denso e pesante rispetto agli altri tipi di legno, rimane comunque più leggero dell'acciaio: gli oggetti pesano il 10% in meno quando vengono fatti in legnobronzeo invece che in metallo.

È possibile costruire in legnobronzeo corazze di piastre, corazze di bande, corazze a strisce, mezze armature e armature complete. Le armature costruite in legnobronzeo risultano leggermente meno ingombranti rispetto alle armature fatte di metallo. La penalità di armatura alla prova delle armature e degli scudi in legnobronzeo non viene applicata alle prove di Nascondersi effettuate in zone boschive.

Anche se il legnobronzeo può sostituire il metallo in molte armi, non può essere usato per costruire armi che usano catene, come ad esempio la catena chiodata. Le armi

costruite in legnobronzeo non hanno alcuna caratteristica speciale se non il minor peso.

Il legnobronzeo ha una durezza pari a 10 e 20 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore.

Legnodenso: Il legnodenso è uno dei prodotti più importanti delle foreste di Aerenal; è un legno forte, robusto e pesante dalle proprietà simili a quelle del ferro. Possiede durezza 8 (simile alla pietra) e 20 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore. La CD per spezzare un oggetto in legnodenso incrementa di 5 rispetto a quella di un oggetto in legno normale.

Un oggetto in legnodenso pesa il doppio rispetto allo stesso oggetto fatto in legno normale e anche il suo costo viene raddoppiato (prima di aggiungere qualsiasi costo per una componente perfetta o un bonus di potenziamento). Gli oggetti senza parti in legno, tra cui le armature e le lame delle armi, non possono essere fatte di legnodenso.

Legnovivo: Il legnovivo, un altro tipo di legno che cresce nei boschi di Aerenal, è un tipo di legno duro e verdastro caratterizzato da una forte natura magica. Quando un albero di legnovivo viene abbattuto, smette di crescere, ma non muore. Il legnovivo può essere lavorato come legno normale, ma rimane vivo a tutti gli effetti.

Sotto molti aspetti, il legnovivo è analogo al legno normale. Esistono tuttavia alcune peculiarità che lo differenziano dal normale legno. *Crescita vegetale* fa sì che il legnovivo sviluppi piccoli rami e foglie, mentre *rimpicciolire vegetali* non ha alcun effetto. *Parlare con i vegetali* consente a un personaggio di comunicare con un oggetto fatto in legnovivo, sebbene un tale oggetto non abbia una consapevolezza di ciò che accade attorno a lui superiore a quella di un normale vegetale. *Inaridire* infligge danni a un oggetto in legnovivo come se l'oggetto fosse una creatura vegetale (1d6 danni per livello; la durezza del legno non viene applicata). Un personaggio può utilizzare *traslazione arborea* per spostarsi da un oggetto in legnovivo a un altro, oppure per spostarsi da un albero di legnovivo a un oggetto di legnovivo (e viceversa), purché l'oggetto in legnovivo sia di dimensioni sufficienti. *Animare vegetali* può animare un oggetto in legnovivo.

Le driadi a volte scelgono come loro dimora un albero di legnovivo al posto di una quercia. Anche in questo caso, la driade non mostra alcuna tolleranza per l'abbattimento del proprio albero rispetto alle altre driadi, ma l'abbattimento dell'albero non la uccide e non pone fine alla sua dipendenza dall'albero. Come risultato è possibile trovare delle driadi all'interno di alcuni oggetti costruiti in legnovivo, come ad esempio edifici, mobili e navi.

Il legnovivo possiede durezza 6 e 10 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore. Il costo di un oggetto in legnovivo è incrementato della metà rispetto al costo di un oggetto in legno normale (+50%). Gli oggetti privi di parti in legno, come ad esempio le armature e le armi dotate di lama, non possono essere realizzate in legnovivo.

Targath: Il targath è un metallo duttile che viene estratto lungo le coste settentrionali dell'Argonnessen. Spesso viene usato per costruire *talismani della salute*, in quando possiede già allo stato naturale alcune delle qualità tipiche di quegli oggetti magici. Un frammento di targath, anche se minuscolo, se indossato o trasportato conferisce al portatore un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza sulla Tempra contro le malattie. Il targath, per motivi che non sono chiari, è un vero e proprio anatema per i senzamorte di Aerenal: quelle creature si ritraggono dal contatto con il metallo e un'arma costruita in targath è in grado di oltrepassare la loro riduzione del danno. Fortunatamente per la Corte Imperitura, le armi forgiate in targath sono inferiori alle armi di acciaio e impongono una penalità di -1 ai tiri per colpire e ai danni. Il targath ha durezza 9 e 20 punti ferita per ogni 2,5 cm di spessore.

MATERIALI SPECIALI

| Materiale o oggetto | Durezza | Punti ferita | Costo |
|--|-----------|-------------------------|-----------|
| Arma in byeshk | 17 | 35 per ogni 2,5 cm | +1.500 mo |
| Arma in cristacciaio Riedran | 10 | 20 per ogni 2,5 cm | +1.500 mo |
| Ferro della fiamma | 10 | 30 per ogni 2,5 cm | |
| Arma o armatura | +1.000 mo | | |
| Simbolo sacro | 750 mo | | |
| Frammento del drago | 10 o 8 | 20 per ogni 2,5 cm | speciale |
| Legnoaereo | 5 | 10 per ogni 2,5 cm | |
| Barca o nave | | | x4 |
| Legnobronzeo | 10 | 20 per ogni 2,5 cm | |
| Armatura media | | | +4.000 mo |
| Armatura pesante | | | +9.000 mo |
| Altri oggetti | | +500 mo per ogni 0,5 kg | |
| Oggetto in legnodenso | 8 | 20 per ogni 2,5 cm | x2 |
| Legnovivo | 6 | 10 per ogni 2,5 cm | x1,5 |
| Targath | 9 | 20 per ogni 2,5 cm | |
| Munizione | | | +3 mo |
| Arma leggera | | | +30 mo |
| Arma a una mano, o un'estremità di un'arma doppia | | | +100 mo |
| Arma a due mani, o entrambe le estremità di un'arma doppia | | | +200 mo |



I grandi draghi di pietra dell'Argonnessen emersero dalle nebbie all'orizzonte mentre la nave lunga Seren solcava i flutti...



VITA NEL MONDO

Eberron è un mondo diviso in tre parti, sia in senso figurativo che in senso letterale. La mitologia indica che le tre parti corrispondano ai tre grandi draghi delle leggende: Siberys, il Drago Superno, Khyber, il Drago Sotterraneo ed Eberron, il Drago di Mezzo. Questa interpretazione allegorica emerge nella religione, nella filosofia e nel folklore e ogni cultura ha la sua versione personale riguardo ai tre draghi creatori.

In termini letterali, il Drago Superno corrisponde all'anello di frammenti del drago che orbita attorno al mondo lungo la fascia equatoriale. L'Anello di Siberys è visibile nel cielo meridionale; si manifesta come una fascia luminosa di puntini dorati che al solstizio d'inverno è molto sottile ma che si ingrandisce gradualmente man mano che ci si inoltra nell'anno. È visibile soprattutto di notte, ma di solito è possibile intravederlo anche di giorno.

Khyber, il Drago Sotterraneo, corrisponde al sottosuolo del mondo, il labirinto di caverne che si insinua sotto la superficie e si inoltra fin nelle profondità del pianeta. Khyber è composto da una rete di tunnel contorti che si aprono su caverne di varie forme e dimensioni. Questa distesa sotterranea si snoda in parallelo al mondo di superficie e sembra quasi un suo riflesso oscuro, fatto di fiumi sotterranei, laghi d'acqua ferma e canali infuocati di lava fusa.

A metà tra i due è situata la superficie di Eberron, che corre da un orizzonte all'altro, una serie interminabile di campi, foreste, oceani, montagne, deserti, acquitrini, giungle, steppe e altro ancora. Sotto i raggi del suo sole dorato, le terre di Eberron si susseguono l'una dopo l'altra formando i vari continenti. Alte montagne si alternano a profonde vallate e i mari circondano tutte le terre emerse.

IL MONDO DI EBERRON

Eberron è un mondo di forze estreme. Grazie all'abbondanza della magia e ai suoi effetti sull'ambiente, il mondo è caratterizzato da bellezze mozzafiato e terrificanti spettacoli oscuri. Chi può rimanere insensibile a viste maestose come le montagne galleggianti di ghiaccio del Mare Amaro o agli spettacolari alberi di legnobl del Bosco Torreggiante? D'altro canto, chi può contemplare con cuore saldo la terrificante maestosità dei fiumi di lava delle Distese Demoniache o la disperata devastazione della Landa Gemente? A nord, a sud, a est e a ovest Eberron ospita mille meraviglie, inimmaginabili negli altri mondi.

Alzando gli occhi verso il cielo stellato è possibile vedere l'Anello di Siberys che traccia un sentiero dora-

to attraverso il cielo. Oltre l'anello, ogni sera è sempre possibile vedere almeno alcune delle dodici lune, alcune piene e luminose, altre a malapena una falce e altre ancora talmente lontane da sembrare stelle. Ancora più lontano, le lune cedono il passo alle stelle raggruppate nelle loro costellazioni, ognuna indicata con il nome di uno dei signori dei draghi delle leggende, gli undici che ora i draghi dell'Argonnessen adorano come dei.

Mari e oceani si stendono tra i vari continenti del mondo. Il centro del mondo, almeno dal punto di vista degli umani, è il Khorvaire. Su questo continente è possibile incontrare tutte le razze comuni: le nazioni degli umani, le terre native dei nani, degli gnomi e degli halfling e varie comunità di elfi, mezzelfi, mezzorchi, morfici, cangianti e goblinoidi. Sono nate anche alcune nazioni dominate dai mostri in seguito alla conclusione dell'Ultima Guerra.

Il continente di Sarlona è il vicino del Khorvaire sia a est che a ovest. A nord si estende il continente ghiacciato della Distesa Glaciale. Appena a sud del Khorvaire si trova la misteriosa terra di Xen'drik, una vera e propria miniera di antichi segreti e di potenti artefatti precedenti al tempo in cui gli umani erano comparsi sulla faccia della terra. A sudest si trova il sotto-continente di Aerenal, la dimora del regno elfico, che offre pericoli e opportunità in egual misura. Oltre Aerenal è situato il continente dei draghi, l'Argonnessen, che è considerato proibito alla maggior parte delle "razze inferiori", termine con il quale i draghi indicano tutti tranne loro stessi. Laggiù, i draghi svolgono attività che le razze più giovani possono soltanto immaginare, studiando presagi, segni e portenti nei movimenti delle lune, nella posizione delle stelle e nella comparsa dei marchi del drago in tutta la terra.

In questo capitolo viene esaminato il mondo di Eberron dal punto di vista della popolazione del Khorvaire. Le società del "bel continente", nonostante l'influenza e il dominio degli umani discendenti dal grande regno di Galifar, sono un calderone ribollente di culture e idee diverse. Nelle nazioni del Khorvaire, umani, elfi, gnomi, mezzelfi, halfling, mezzorchi e una schiera di goblinoidi e altre razze mostruose vivono mescolate assieme, nell'intento di creare qualcosa che sia superiore alla somma delle parti. Il retaggio misto del continente, pur conducendo spesso a guerre e conflitti, offre ai popoli del Khorvaire anche un vantaggio rispetto alle altre civiltà di Eberron, tramite la grande diversità e il bagaglio di esperienze disponibili.

TEMPO

Le popolazioni del Khorvaire segnano il passare del tempo in base ai parametri stabiliti dai casati portatori del

marchio (in parte basati sui metodi di misura draconici) e avallati dai sovrani di Galifar quasi mille anni fa.

Le giornate sono lunghe 24 ore e sono divise in giorni e notti. Sette giorni formano una settimana, quattro settimane un mese e dodici mesi un anno. I mesi corrispondono ai dodici mesi di Eberon e portano gli stessi nomi. Le lune e i mesi sono collegati ai marchi del drago da varie tradizioni e leggende, come indicato nella tabella seguente. Un tempo esistevano una tredicesima luna e un tredicesimo marchio. Era un marchio oscuro, riservato alle capacità relative alla morte e ai non morti. Molti considerano il tredicesimo marchio soltanto una leggenda, ma c'è qualcuno che sa qualcosa di più a riguardo.

IL CONTEGGIO DEGLI ANNI

Anche se una specifica cultura potrebbe conteggiare gli anni partendo da un evento significativo della sua storia passata, il calendario comune del Khorvaire è il Calendario Galifar. Il conteggio degli anni oggi utilizzato venne sviluppato nel corso del regno di Galifar l'Oscuro, il terzo sovrano a sedersi sul trono di Galifar. Conta gli anni a partire dalla fondazione del regno ai giorni attuali. I casati portatori del marchio hanno adottato questo calendario e vi fanno riferimento, come anche i governi e le popolazioni delle nazioni del Khorvaire. La campagna ha inizio nell'anno 998 AR (il 998° Anno dalla fondazione del Regno).

Giorni della settimana

| | | | |
|----------------|-----|----------------|-----|
| Primo giorno | Sul | Quinto giorno | Zor |
| Secondo giorno | Mol | Sesto giorno | Far |
| Terzo giorno | Zol | Settimo giorno | Sar |
| Quarto giorno | Wir | | |

Mesi dell'anno

| Mese | Stagione | Marchio del drago |
|-----------|-----------------|-------------------|
| Zarantyr | Mezzo inverno | Tempesta |
| Olarune | Tardo inverno | Sentinella |
| Therendor | Prima primavera | Guarigione |
| Eyre | Mezza primavera | Costruzione |
| Dravago | Tarda primavera | Addestramento |
| Nymm | Prima estate | Ospitalità |
| Lharvion | Mezza estate | Individuazione |
| Barrakas | Tarda estate | Scoperta |
| Rhaan | Primo autunno | Scrittura |
| Sypheros | Mezzo autunno | Ombra |
| Aryth | Tardo autunno | Passaggio |
| Vult | Primo inverno | Interdizione |

Costellazioni (Divinità dei Draghi)

| Costellazione | Associazione draconica |
|---------------|--------------------------|
| Aasterinian | Invenzione e commercio |
| Astilabor | Ricchezza |
| Bahamut | Protezione e buona sorte |
| Chronespis | Fato e profezia |
| Falazure | Morte e putrefazione |
| Garyx | Caos e distruzione |
| Hlal | Umore |
| Io | Magia e conoscenza |
| Lendys | Giustizia e legge |
| Tamara | Vita |
| Tiamat | Avidità e potere |

LA PROFEZIA DRACONICA

I draghi dell'Argonnessen studiano il mondo attorno a loro in cerca di segni e presagi. Esaminano il cielo sopra le loro teste, i baratri e le caverne sotto i loro piedi e la terra che sta nel mezzo, sempre in cerca di un presagio. I draghi, creature dalla vita lunga e dalla natura paziente, cercano un significato in tutti i simboli che vedono nel mondo attorno a loro. Tali simboli vanno a comporre la Profezia, una rivelazione degli eventi del futuro che gradualmente affiora alla loro vista fin dai tempi della creazione del mondo. Molti draghi dedicano le loro energie e i loro sforzi allo studio dei movimenti delle lune e delle stelle, osservando le orbite del Drago Supremo, interpretando presagi e rimanendo in attesa di segni e portenti.

La Profezia draconica è misteriosa e imperscrutabile quanto i draghi stessi. Alcuni membri delle razze inferiori imparano e studiano alcuni frammenti del suo testo, che è già enorme e che continua a crescere, ma soltanto i draghi dispongono del tempo e della mentalità giusta per vedere la Profezia per ciò che è realmente. I testi tradizionali che contengono estratti della Profezia vera e propria sono pochi. I draghi credono invece che il mondo stesso sia un testo vivente che racchiude e rivela i vari passaggi della Profezia a coloro che riescono a coglierli.

Alcuni suoi passaggi si manifestano nel mondo, in cielo, in terra e in mezzo a essi. Alcuni segni vengono rivelati dai mutamenti della forma dell'Anello di Siberys. I marchi del drago compaiono sui fianchi delle

montagne o sulle pareti delle caverne, anche se alcuni di essi possono essere letti solo quando le lune e le stelle si trovano in un determinato allineamento, oppure avvicinando e applicando a simboli certi frammenti del drago. Di recente, almeno dal punto di vista della storia di draghi, i marchi del drago hanno iniziato ad apparire su un nuovo elemento: le razze inferiori (così chiamate dai draghi), specialmente gli umani e le razze più simili a essi, hanno iniziato a sviluppare i marchi del drago circa tremila anni fa.

La comparsa dei marchi del drago su queste razze inferiori ha scatenato grandi discussioni tra i draghi. Per motivi ancora ignoti, la profezia ha deciso di rivelare parte di se stessa attraverso gli umani e i loro simili. Come sempre, i draghi continuano a scrutare e a osservare, a contemplare e a discutere, in cerca di significato e comprensione tra i segni e i portenti intorno a loro.

Qual è la natura della Profezia che occupa un posto talmente importante nella mente e nel tempo dei draghi? Esistono, naturalmente, numerose interpretazioni e congetture al riguardo. Anche tra i draghi stessi, esistono varie fazioni che interpretano i segni della profezia in modo diverso. La Profezia allude a eventi di morte e di devastazione, ma allo stesso tempo guida il mondo anche verso un futuro glorioso. In genere, si crede che la Profezia alluda a una grande trasformazione, non alla semplice distruzione. Al di là di questo, la Profezia rimane aliena e misteriosa quanto i draghi stessi.

VITA NEL KHORVAIRE

L'Ultima Guerra è finita, ma gran parte dell'odio e del dolore che ha provocato sono rimasti. Le nuove nazioni del Khorvaire, pur se ufficialmente in pace, continuano a contendersi la supremazia politica ed economica. A guerra conclusa, nuovi trattati e nuove alleanze vengono stipulate e un'altra grande guerra, prima o poi, è inevitabile. Ma questo accadrà nel lontano futuro. Nel frattempo, prende forma una nuova era di esplorazione e crescita, un'emozionante periodo in cui andare all'avventura.

Nel corso dell'Ultima Guerra, non tutti gli abitanti presero parte ai combattimenti e non tutti i luoghi furono teatro di scontri. Ampie regioni di ogni nazione non videro mai né un'invasione né un attacco. D'altro canto, molti luoghi in ogni nazione ebbero a soffrire in qualche modo per via della guerra; alcuni paesi passarono di mano una dozzina di volte e anche più man mano che gli anni del conflitto passavano e si avvicinavano al secolo. Specialmente lungo i confini delle nazioni, le carneficine e i massacri divennero sempre più frequenti.

Il Trattato di Fortetrono venne firmato il giorno 11 Aryth del 996 AR; con la sua stipulazione l'Ultima Guerra ebbe fine. Dopo oltre un secolo di guerra, sia i soldati che i re devono imparare a vivere in un mondo in pace. La lunga lotta e la sconvolgente distruzione del Cyre, avvenuta nel 994 AR, ha lasciato profonde cicatrici nella psiche del continente. Il dubbio e la disperazione serpeggiano ovunque, e si teme che la sorte della Landa Gemente sia quella che prima o poi attende tutto il Khorvaire.

Questo senso di incertezza ha provocato molte reazioni diverse. Il crimine dilaga nelle più grandi città delle nazioni; molti dettami morali vengono messi in discussione e la gente non crede più nella sicurezza degli stili di vita tradizionali.

I delitti e i furti si fanno molto più frequenti di quanto non fossero prima. Sinistre cospirazioni segrete come l'Aurum e l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo approfittano del generale senso di confusione e di incertezza per incrementare il loro potere e la loro influenza. Gli elfi di Valenar continuano a ignorare il Trattato di Fortetrono e le forze elfiche continuano a scontrarsi con i Karrn, gli halfling Talenta e i Q'barrani. Si dice che il tradimento e la corruzione serpeggino anche all'interno della Chiesa della Fiamma Argentea, il tradizionale bastione a difesa della legge e dell'ordine.

Non tutti cedono alla disperazione, tuttavia. Le istituzioni accademiche come la Biblioteca di Korranberg e l'Università di Morgrave hanno raddoppiato i loro sforzi per esplorare il misterioso continente di Xen'drik, in cerca di conoscenze e meraviglie. C'è chi lotta per fare del Khorvaire un luogo più sicuro, combattendo nelle ombre, nelle strade e nelle corti di tutta la terra.

Questo è un periodo ricco di grandi occasioni e avventure. I tesori perduti delle civiltà dimenticate vengono lentamente riscoperti. Esiste l'opportunità di acquisire indicibili ricchezze e potenti artefatti, sempre che sia possibile oltrepassare i micidiali guardiani e le astute trappole poste a loro difesa. I signori del crimine e i sacerdoti corrotti si combattono l'un l'altro nelle strade delle città. Spie, cortigiani e assassini incrociano parole e spade nelle corti del Khorvaire. Maghi folli, antichi demoni e culti sinistri tramano oscuri complotti che mettono in pericolo l'esistenza stessa di Eberron. Questo è un periodo in cui nuovi eroi devono farsi avanti per prendere il posto di quelli uccisi nell'Ultima Guerra, per trovare un modo di riportare la luce e la speranza tra i popoli del Khorvaire.

GOVERNO

Galifar era una monarchia feudale, e lo sono anche molte delle nazioni formatesi dopo che l'Ultima Guerra infranse

quel regno leggendario. Oltre ai contadini delle campagne, una borghesia composta da operai e da negozianti è emersa nelle città e nei paesi più grandi. I baroni mercantili che controllano i casati portatori del marchio non si schierano con nessuna nazione, il che consente loro di agire in modo indipendente e in tutte le nazioni, sebbene alcuni non possano fare a meno di prediligere una nazione rispetto alle altre.

CASATI PORTATORI DEL MARCHIO

I tredici casati portatori del marchio formano l'aristocrazia del commercio e dell'industria nel Khorvaire. I membri purosangue di ogni famiglia godono di una ricchezza e di uno status sociale che li colloca fermamente nelle classi intermedie o più alte della società del Khorvaire. I casati nobiliari e i loro parenti più stretti godono delle posizioni più privilegiate nelle loro terre, pari a quelle dei casati reali e dei chierici di alto rango. I membri minori, più lontani dalla dinastia principale, condividono e traggono vantaggio da questo status nella misura in cui i nobili lo consentono, ma di per sé appartengono alla classe intermedia.

VITA RURALE

I contadini sono la presenza più forte nelle terre di campagna di buona parte delle nazioni; hanno il compito di crescere i raccolti e di produrre cibo. In alcune nazioni, i contadini sono servi assoggettati al signore che controlla le loro terre. In altre nazioni, i contadini sono lavoratori indipendenti che possiedono la terra che lavorano e che pagano tasse per avere protezione e altri servizi dalla classe regnante. I contadini lavorano nelle ore diurne e riposano col calar della sera. Solitamente vivono entro 1,5 km o giù di lì da un villaggio di commercio, che a sua volta è protetto dal signore locale e sorvegliato dalla sua fortezza o castello. Quando si verifica una disputa legale, il signore del castello (o un ufficiale da lui delegato) funge da giudice ed emette sentenze.

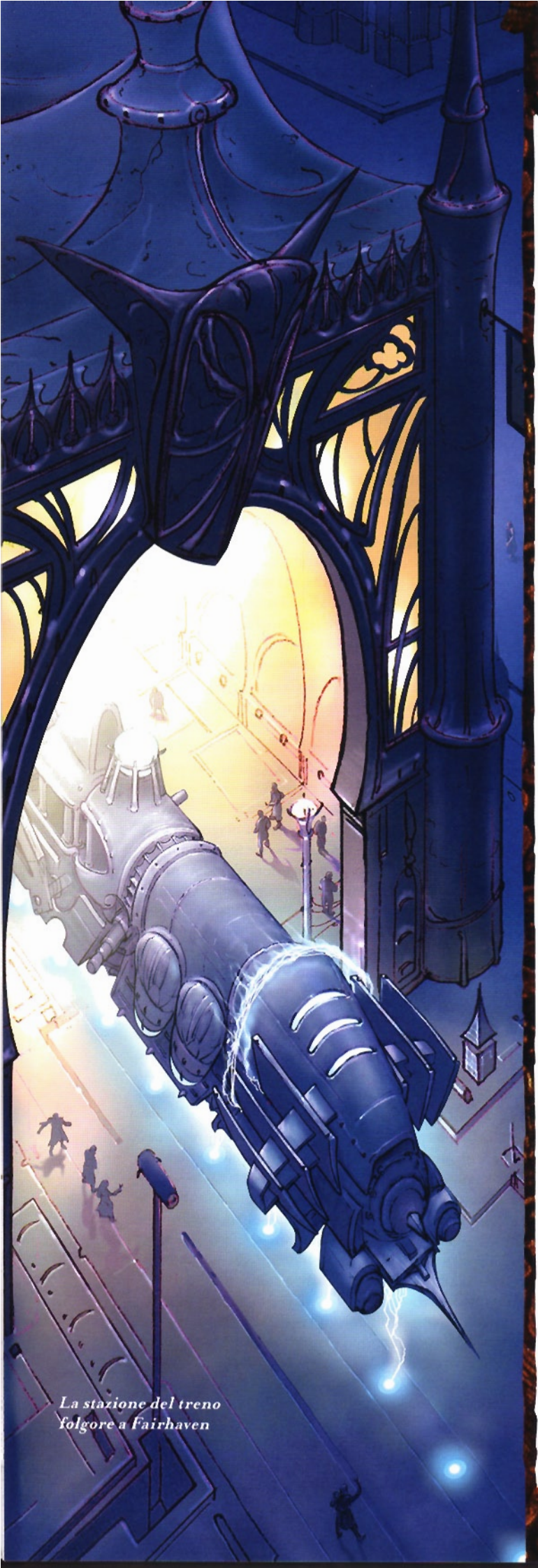
Alcuni contadini possono contare sulla magia per sbrigare il loro lavoro. Questa magia può essere fornita dal loro signore o acquistata da un casato portatore del marchio.

Anche se in ogni nazione esistono contadini che hanno assistito in prima persona agli orrori dell'Ultima Guerra, molti altri hanno dovuto far fronte a banditi e mostri predatori piuttosto che agli eserciti delle nazioni nemiche. Il contadino medio non si allontana mai molto da casa sua, ma praticamente ogni famiglia ha un membro che è partito per combattere in guerra o per cercare impiego in città e tutti conoscono qualcuno che ha un fratello o una sorella che ha deciso di diventare un avventuriero e che è partito da casa in cerca di fama e fortuna.

VITA URBANA

Alcuni abitanti dei paesi e delle città esercitano una professione artigianale o commerciale di qualche tipo, sebbene per ogni professionista esistano almeno tre operai popolari che lavorano in città. Mercanti, negozianti, fabbri, conciatori e artigiani di ogni tipo vivono e lavorano nelle città. Molti usano la magia per aiutarsi nel lavoro; gli artimaghi lanciano *artigianato magico* personalmente; altri ingaggiano gli artimaghi per ottenere assistenza quando i fondi disponibili lo consentono.

Gli abitanti di città vivono molto vicini gli uni agli altri, fanno le loro compere al mercato, lavorano e si rilassano cogliendo le opportunità che la città gli offre. I cittadini hanno accesso alle comodità della magia più facilmente rispetto ai loro cugini di campagna. I casati portatori del marchio mantengono negozi ed empori in molti paesi e città di grandi dimensioni, dove è possibile acquistare i loro servizi regolarmente. Gli artimaghi sono più frequenti nei paesi e nella città e anche le città meno



La stazione del treno
folgore a Fairhaven

curate dispongono almeno di qualche *lanterna perenne* per illuminare almeno le vie e gli incroci principali.

In città l'ordine e la legge prevalgono... o almeno tentano di farlo. Guardie cittadine pattugliano le strade, una guarnigione locale protegge le vie carovaniere e le rotte commerciali che passano nelle vicinanze. Le corti e i consiglieri si occupano della gestione delle dispute legali, emettendo sentenze e determinando l'innocenza o la colpevolezza dei vari imputati attraverso qualcosa di simile a un processo.

MEZZI ECONOMICI

Dalle comunità rurali disseminate per le campagne, ai villaggi, paesi e città che sorgono quando i bisogni e le circostanze lo richiedono, gli abitanti del Khorvaire possono essere suddivisi in tre classi: classe povera, classe media e classe ricca. All'interno di ogni categoria esistono vari gradi e tipologie di ricchezza.

Nelle Cinque Nazioni, sei persone su dieci sono semplici contadini o braccianti privi di qualificazione e commercianti che appartengono alla classe economica povera; non arrivano mai ad avere con sé più di 40 o 50 monete d'argento e spesso ne hanno una cifra assai minore.

Tre persone su dieci appartengono alla classe media, che comprende manovali specializzati, commercianti prosperosi e proprietari di negozi, artigiani qualificati, la maggior parte dei nobili, avventurieri di basso livello e alcuni membri delle famiglie portatrici del marchio; tutti costoro di solito dispongono di qualche centinaio di monete d'oro a portata di mano.

Una persona su dieci ricade nella categoria ricca e dispone di qualche migliaio di monete d'oro a portata di mano in qualsiasi momento. Questa classe include i signori dei mercanti, i baroni del commercio, i patriarchi e le matriarche delle famiglie portatrici del marchio, gli artigiani più popolari e apprezzati, gli avventurieri di livello medio-alto e i membri dei casati reali.

ISTRUZIONE

In tutte le Cinque Nazioni (o almeno in quel che ne rimane), una forma di istruzione formale è considerata un diritto e un elemento necessario della crescita di ogni bambino. I manieri di campagna gestiscono scuole per i figli e le figlie dei contadini e dei manovali. I tutori privati si prendono cura dell'educazione dei rampolli reali e degli eredi dei casati nobiliari e mercantili. Nelle città e nei paesi, le scuole sono aperte a chiunque desideri prendervi parte. L'istruzione non è mai obbligatoria, tuttavia, anche se la maggior parte della gente si rende conto dei vantaggi offerti da ciò che rimane del sistema educativo di Galifar.

È possibile ottenere forme di istruzione e prendere parte a studi di livello superiore presso numerosi collegi e università, nonché presso le istituzioni religiose. Per coloro che non vogliono diventare degli studiosi, esistono varie forme di apprendistato e di formazione sul lavoro che svolgono lo stesso ruolo degli studi superiori. Le uniche eccezioni a questo sistema riguardano i maghi e gli artimaghi, che devono frequentare un collegio magico almeno per un certo periodo del loro addestramento.

AVVENTURIERI

Gli avventurieri, gli eroi di questo mondo, spesso si pongono al di fuori delle tipiche regole di vita del Khorvaire... e quando non esiste alcuna regola che definisca il loro campo di azione, se ne inventano una apposita. Gli avventurieri interagiscono con facilità con tutti i ceti sociali. Possono fungere da paladini della gente povera, da protettori della classe intermedia o accettare incarichi per conto dei ricchi.

Gli avventurieri spesso lavorano in gruppo, ben consapevoli del fatto che ciò che può fare una persona, in quattro viene fatto meglio. Nessun avventuriero da solo possiede tutte le abilità e le capacità necessarie per avere successo; il lavoro di squadra fornisce le capacità e la collaborazione necessaria per compiere le missioni con successo. I gruppi si formano attraverso incontri casuali, circostanze fortuite, richieste di partecipazione e contatti di gilda. Se i membri imparano a fidarsi reciprocamente e a lavorare bene assieme, il gruppo si consolida.

Anche se molti gruppi di avventurieri operano come indipendenti che accettano qualsiasi impresa che venga loro proposta, alcuni si scelgono un datore di lavoro che paga le loro spese e che assegna loro le missioni da intraprendere. Naturalmente, qualsiasi gruppo di avventurieri di tanto in tanto può accettare un lavoro a pagamento da chiunque. Un datore di lavoro, tuttavia, serve a dare al gruppo motivazione e incoraggiamento a rimanere unito. Un datore di lavoro può essere un ricco nobile, un signore mercante, un'organizzazione o anche un governo. I datori di lavoro esigono fedeltà e in cambio forniscono oro, servizi di scambio o collaborazione per raggiungere uno scopo comune. Un casato portatore del marchio, una chiesa, un'università, la corona del Breland e la *Cronaca di Korranberg* sono tutti esempi di datori di lavoro per i gruppi di avventurieri.

In qualsiasi caso, alla gente comune piace leggere le storie degli avventurieri o ascoltare le ballate che parlano di campioni del bene in lotta contro gli emissari del male. La *Cronaca di Korranberg*, in particolare, pubblica storie che seguono gli avventurieri nei loro viaggi dalle torri di Sharn fino alle misteriose giungle di Xen'drik e viceversa a cadenza regolare.

LINGUAGGIO

A causa della vasta influenza dei casati portatori del marchio nel Khorvaire, il Comune è divenuto il linguaggio ufficiale della terra. Le attività commerciali e diplomatiche usano il Comune per tutte le comunicazioni di servizio. È quanto più prevalente e di universale sia possibile avere in termini di linguaggio nel continente. Il Comune è il linguaggio primario delle Cinque Nazioni. È un secondo linguaggio necessario da conoscere nelle Rocche di Mror e a Zilargo e viene ampiamente usato anche nelle Pianure



LA CRONACA DI KORRANBERG

Molte città e paesi fanno da sempre uso di strilloni cittadini, portatori di notizie che annunciano le novità più importanti o interessanti nelle piazze, nelle corti o nei luoghi pubblici di ritrovo. Non è passato molto tempo prima che la magia non consentisse di usare un metodo più permanente di diffusione, e così sono nate le cronache. Le cronache più semplici sono normali pergamene affisse alle bacheche dei messaggi pubblici, contenenti un riassunto delle notizie principali della settimana. Altre cronache più ambiziose comprendono il *Corriere del Breland*, l'*Investigatore di Sharn* e la *Pergamena dell'Aundair*, presentati come ampi fogli fissati assieme per formare una sorta di sottile fascicolo. Ogni edizione viene raccolta e archiviata, per essere prima o poi rilegata per formare una vera e propria cronaca contenente ogni sorta di notizie e informazioni.

Senza alcun dubbio, la cronaca più famosa e più letta in assoluto è la *Cronaca di Korranberg*. Grazie alla sua instancabile e imparziale serie di rapporti sull'Ultima Guerra e grazie a

Talenta. Altri linguaggi diffusi nel continente comprendono il Nanico, lo Gnomesco, l'Elfico, l'Halfling, il Goblin e l'Orchesco. Gli studiosi e gli arcanisti studiano anche il Draconico, l'antico linguaggio dei draghi e della magia.

Ad Aerenal è l'Elfico il linguaggio dominante del territorio, sebbene il Comune venga spesso usato per scopi commerciali e diplomatici. Gli Ispirati di Sarlona parlano il Quori, mentre le razze inferiori parlano il Riedran, che è una combinazione di Comune Antico con varie contaminazioni di Quori a livello di termini e di

LEGENDA

| | | | |
|--|----------------------|--|-----------------------|
| | Piccolo insediamento | | Via commerciale Orien |
| | Borgo | | Praterie |
| | Villaggio | | Colline/vallate |
| | Piccolo paese | | Montagne |
| | Grande paese | | Vulcano |
| | Piccola città | | Scogliere |
| | Grande città | | Canyon/Crepa |
| | Metropoli | | Distesa vetrificata |
| | Capitale | | Nebbia funerea |
| | Castello/Forte | | Deserto |
| | Sito | | Acquitrino/Palude |
| | Rovine | | Fiume |
| | Ponte crollato | | Treno folgore |

un accordo di distribuzione con il Casato Orien, la *Cronaca di Korranberg* vanta un vasto numero di fedeli e accaniti lettori in tutto il Khorvaire centrale.

Una tipica edizione della *Cronaca di Korranberg* contiene notizie da ogni area delle Cinque Nazioni, di Zilargo e delle Rocche di Mror, nonché varie storie di avventurieri e spedizioni emozionanti, annunci affaristici, proclami reali e varie informazioni di vita quotidiana. Anche se la redazione centrale è situata a Korranberg, la *Cronaca* fa uso di cronachisti presenti ovunque e mantiene dei distaccamenti in ogni nazione principale. Il Casato Orien distribuisce ogni edizione (la *Cronaca* viene pubblicata tre volte a settimana; Mol, Wir e Far) lungo tutta la sua rete di treni folgore e vie postali, il che consente alla *Cronaca* di raggiungere un pubblico molto vasto. Anzi, praticamente tutti nelle Cinque Nazioni conoscono lo slogan della *Cronaca*: "Se è successo nelle Cinque Nazioni, lo leggerai nella *Cronaca di Korranberg*".

frasi. Le tribù barbariche del Seren e dell'Argonnessen parlano una forma variante di Comune chiamata Argon, mentre i draghi parlano il Draconico e conoscono almeno i rudimenti dei linguaggi delle razze inferiori.

KHORVAIRE

Il principale continente di Eberon, almeno dal punto di vista degli umani e delle razze a essi più simili, è il Khorvaire. Molti secoli fa erano i goblinoidi a dominare sul continente. Quando giunsero i primi coloni, circa 3.000 anni fa, le nazioni dei goblinoidi erano già in rovina. Il loro tempo si era ormai concluso e il palcoscenico era pronto affinché gli umani e le altre nuove razze dessero il via alla loro era.

Nel Khorvaire, gli umani colonizzarono quelle aree che sarebbero divenute note con il nome di Cinque Nazioni. Successivamente iniziarono ad apparire i marchi del drago e le famiglie portatrici del marchio, con il passare del tempo, si trasformarono in potenti casati mercantili. Gli umani avviarono rapporti con tutte le razze che incontrarono: commerciarono e presero a collaborare con i nani, gli gnomi e gli halfling, lottando allo stesso tempo contro i goblinoidi e le varie razze mostruose per allontanarle dai territori. Col tempo, gli umani e le razze loro alleate (compresi gli elfi, che erano emigrati da Aerenal per iniziare una nuova vita nel Khorvaire) consolidarono il controllo della zona centrale del continente. Colonizzarono vaste aree di ciò che oggi sono le Terre dell'Eldeen, Aundair, Breland, Thrane, Zilargo, la Landa Gemente, Karrnath, le Pianure Talenta, le Rocche di Mror e i Principati di Lhazaar.

Col tempo, il grande e maestoso regno di Galifar nacque dall'unione delle Cinque Nazioni, i primi insediamenti degli umani. Durante l'era dei re e delle regine di Galifar, gli umani espansero i loro territori, i casati portatori del marchio si consolidarono e varie meraviglie come Sharn, la Città delle Torri, e la Biblioteca di Korranberg, vennero fondate. Il regno dello splendore era oggetto di leggenda già al suo tempo, e aveva motivo di esserlo.

Molti dei traguardi più sorprendenti della civiltà del Khorvaire vennero raggiunti nel corso dei novecento anni di esistenza del regno di Galifar. Lo studio della magia e delle arti arcane, evolutosi grazie agli sforzi dei Dodici, del Congresso Arcano di Re Galifar I e di altre organizzazioni successive, portò alla costruzione di grandi città, mirabolanti monumenti, agevolazioni magiche e poderose armi da guerra. Enormi progetti d'ingegneria civile, sorretti dal potere della magia, aprirono la strada allo sviluppo dei grandi centri metropolitani del Khorvaire. La magia si dimostrò utile per fare crescere i raccolti e le greggi, e così gli abitanti del regno non conobbero quasi mai la fame.

All'apice della sua era, Galifar si estendeva dal Mare Spoglio al Mare di Lhazaar, occupando tutto il continente, da un capo all'altro. All'atto pratico, la corona, pur reclamando la sovranità sull'intero continente, era in grado di governare solo la regione centrale con efficienza. Più ci si spostava verso i confini del continente, più le terre si facevano selvagge, sottosviluppate e incivili. Questa degradazione si rivelava particolarmente forte in quelle zone che poi sarebbero diventate le Marche dell'Ombra, Droaam, Darguun, Q'barra e Valenar. Queste regioni di frontiera attiravano alcuni coloni umani, ma per lo più fungevano da dimora per le razze mostruose. Gli umani che si recavano in queste regioni appartenevano ad alcune categorie ben specifiche: esploratori, minatori, missionari e coloni.

Il profitto si rivelò un ottimo incentivo per inviare la popolazione nelle terre selvagge. Esistevano molte risorse da scoprire e da sfruttare, molte vie carovaniere da

tracciare, mappe da creare e proventi da incassare. Alcuni esploratori agivano in nome della gloria e della corona, altri soltanto per vedere cosa nascondessero quelle terre inesplorate. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, gli esploratori accompagnavano le spedizioni commerciali che avevano il compito di colonizzare qualche zona delle terre selvagge per sfruttarla a beneficio delle regioni civilizzate. Questo portò alla nascita di vari avamposti commerciali e di rifornimento, dai quali fu possibile lanciare ulteriori spedizioni.

Gli avamposti commerciali divennero dei veri e propri insediamenti in alcune regioni, e la gente speranzosa di farsi una nuova vita o una vita migliore laggiù non mancava mai. La vita dei coloni era dura e molti spesso cadevano vittime delle incursioni dei mostri o di altri pericoli insospettiti; alcuni insediamenti, tuttavia, sopravvivevano. Le comunità degli umani e degli orchi delle Marche dell'Ombra sono un esempio di questa categoria.

A volte erano i missionari ad addentrarsi nelle terre inesplorate, al fine di portare il messaggio della loro fede agli indigeni. Alcuni, come quelli della Schiera Sovrana, portavano nelle nuove terre i loro insegnamenti. Altri portarono la distruzione, come nel caso dello sterminio dei licantropi messo in atto dalla Fiamma Argentea.

Nell'894 AR, Re Jarot, l'ultimo re di Galifar, morì. La sua morte segnò il crollo del regno di Galifar. Il paese precipitò nella guerra civile quando gli eredi al trono si rifiutarono di rispettare le tradizioni e si diedero battaglia per la successione. Questo conflitto divenne noto con il nome di Ultima Guerra grazie ai titoli dei servizi che comparivano sulla *Cronaca di Korranberg*, e durò per oltre un secolo. Quando la guerra ebbe termine, l'intero continente era cambiato. Il Cyre, una delle Cinque Nazioni originali, era diventato una regione devastata e senza vita chiamata la Landa Gemente. La conferenza di pace, che portò agli Accordi di Fortetrono, riconobbe l'esistenza di dodici nazioni distinte là dove un tempo esisteva solo il possente regno di Galifar. Le nazioni riconosciute, che firmarono il trattato e ora osservano la pace nel Khorvaire, sono l'Aundair, Breland, Darguun, Karrnath, le Pianure Talenta, i Principati di Lhazaar, Q'barra, le Rocche di Mror, le Terre dell'Eldeen, Thrane, Valenar e Zilargo. Tra le regioni venutesi a formare nel corso della guerra ma non ancora riconosciute come nazioni sovrane figurano il Droaam, le Marche dell'Ombra, le Distese Démoniache e la Landa Gemente. Anche se le Cinque Nazioni originali sono rimaste in quattro, l'esclamazione comune "Per le Cinque Nazioni!" continua a essere un modo per giurare (o per imprecare) molto popolare.

FORGIATI NEL KHORVAIRE

La razza più recente a fare la comparsa sul continente è quella dei forgiati. Questa razza di costrutti viventi, creata artificialmente, apparve nella sua forma attuale nel 965 AR. Negli ultimi decenni dell'Ultima Guerra, i costrutti viventi vennero sempre più frequentemente associati al protrarsi del conflitto. Anche se in origine venivano considerati semplici beni di proprietà altrui, col tempo apparve evidente che i forgiati disponevano di volontà propria e di libero arbitrio quanto le altre razze principali del Khorvaire. Con una mossa sorprendente, il Breland fece pressioni per un cambiamento del loro status legale nel corso delle trattative di pace. Con la stipulazione del Trattato di Fortetrono, i forgiati vennero legalmente riconosciuti come creature libere e senzienti. Ogni nazione interpreta questo riconoscimento in modo leggermente diverso, ma la sorte dei forgiati è innegabilmente migliorata dopo la fine della guerra.

KHORVAIRE



7.500

3.750

km

0

AUNDAIR

Capitale: Fairhaven

Popolazione: 2.000.000 (51% umani, 16% mezzelfi, 11% elfi, 11% gnomi, 5% halfling, 3% morfici, 2% cangianti, 1% altre razze)

Esportazioni: Vino, formaggio, grano, prodotti agricoli, libri
Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Halfling

L'Aundair, una delle Cinque Nazioni originali fondate dai colonizzatori umani del Khorvaire, vanta un'antica tradizione di città dedite alla cultura e all'istruzione, mentre le aree rurali sono famose per l'agricoltura. I campi coltivati, le foreste pastorali e gli ampi vigneti abbondano. Anche se i confini della nazione sono cambiati molte volte nel corso dei secoli, la nazione ha sempre portato il nome di Aundair fin dal 32 AR.

Quando Galifar ir'Wynarn unì le Cinque Nazioni e fondò il suo regno, ebbe inizio un'era di pace e di prosperità mai vista prima. Il re diede inizio alla tradizione di dare a ognuno dei suoi eredi più anziani una delle Cinque Nazioni da governare. Sua figlia maggiore, Aundair, ricevette il governo della nazione che, nel giro di una sola generazione, fece proprio il suo nome (in principio veniva chiamato "il reame di Aundair", ma presto venne abbreviato semplicemente in "Aundair").

Nel corso del regno dell'ultimo re di Galifar, fu Wrogar a governare la nazione. Wrogar, il quarto figlio di Re Jarot, era un uomo tozzo e possente che amava lo stile di vita campagnolo dell'Aundair, sebbene fosse anche un appassionato delle biblioteche e dei vari archivi storici e religiosi del paese. Quando Jarot morì, Wrogar inizialmente appoggiò l'ascesa al trono di sua sorella Mishann (Mishann era la sovrana del Cyre all'epoca). Ma questo non fu sufficiente a mantenere il regno unito. Presto l'Ultima Guerra raggiunse anche il lontano Aundair.

Prima dell'Ultima Guerra, la nazione dell'Aundair si estendeva nella fascia nord-occidentale del continente, dalle rive del possente Fiume degli Eredi alle pendici delle Rupi dell'Ombra che segnavano i confini del regno. Oggi, il regno è composto da una distesa di terra limitata dalla Baia dell'Eldeen a nord, dal Fiume Wynarn a ovest, dal Thrane a est e dal Breland a sud.

L'attuale sovrana dell'Aundair, la Regina Aurala ir'Wynarn (aristocratica 8 umana NB), discende da Wrogar ir'Wynarn, il primo sovrano indipendente dell'Aundair e uno degli eredi del regno di Galifar. Aurala governa l'Aundair fin da 980 AR ed è stata una dei firmatari del Trattato di Fortetrono. Ha sposato un giovane nobile del Casato Vadalis, di nome Sasik, che ha rinunciato alla sua posizione presso il casato pur di diventare un membro dell'aristocrazia reale dell'Aundair. Nonostante questo, Sasik conserva uno stretto legame con la sua famiglia (nonché con suo fratello Dalin, il patriarca del Casato), il che a volte spinge gli altri casati portatori del marchio ad accusare i Vadalis di favoritismo verso l'Aundair, anche laddove tale favoritismo potrebbe non esistere. Anzi, Aurala si premura di assicurarsi che il Casato Vadalis non riceva alcun trattamento speciale da parte del casato reale Aundairiano o dai suoi vassalli.

Oggi, l'Aundair mantiene un fragile stato di pace con i suoi vicini. Aurala deve ancora riprendersi dalla perdita dei due terzi occidentali delle sue terre (e di quasi un quinto dei suoi abitanti) in favore di quelle che ora sono le Terre dell'Eldeen indipendenti, e cerca, seppure a malincuore, di trovare elementi in comune con le varie fazioni che vivono a ovest del Fiume Wynarn e del Lago

Galifar. Anche le tensioni tra l'Aundair e il Thrane rimangono alte a causa degli eventi dell'Ultima Guerra ed entrambi i regni si sforzano di stipulare trattati e accordi aggiuntivi che possano sopire i contrasti ancora latenti. Il Breland e l'Aundair sono quasi sempre andati d'accordo durante l'Ultima Guerra. Fatta eccezione per alcune schermaglie e un singolo grosso scontro con il Breland nell'arco di tutto il secolo di guerra, le due nazioni si sono sempre dimostrate amichevoli o tutt'al più neutrali nei confronti l'una dell'altra. Il Karnath, situato oltre il Fiume degli Eredi, ai confini nord-orientali dell'Aundair, è la nazione che si è fatta avanti con l'offerta più diretta di pace duratura fin dalla fine della guerra. Aurala non si fida del Karnath e dei suoi sovrani, e nasconde a sua volta delle ambizioni personali riguardo il fato delle Cinque Nazioni.

INDUSTRIE

L'Aundair produce una grande quantità di beni agricoli, destinati sia all'uso della nazione stessa che a essere esportati e usati come merce di scambio. I cereali, il grano, gli ortaggi e i vini delle campagne dell'Aundair sono considerati tra i migliori di tutto il Khorvaire. Le città dell'Aundair ospitano grandi centri di studio che rivaleggiano con i collegi e le università di Zilargo, e i suoi istituti di studi arcani sono superiori a tutti gli altri del continente. È per questa ragione che gli artimaghi, gli artefici e i maghi addestrati nell'Aundair richiedono le tariffe più alte rispetto ai prezzi richiesti dagli incantatori che hanno studiato presso le altre istituzioni.

Tutti i casati portatori del marchio gestiscono empori e avamposti in tutto l'Aundair. Due casati, i Lyrandar e gli Orien, hanno scelto questa nazione per il loro quartier generale. La matriarca del Casato Lyrandar vive nella città insulare di Tempestosa, a nord, mentre il patriarca del Casato Orien gestisce le operazioni della famiglia dalla città di Passaggio, situata sulle rive orientali del Lago Galifar.

VITA E SOCIETÀ

I cittadini dell'Aundair sono per lo più contadini, studiosi e artimaghi. Le fattorie e le terre coltivate occupano buona parte del territorio. Qua e là, un numero sufficiente di abitanti si raduna per formare un paese o un villaggio, ma le città vere e proprie che interrompono la tranquillità rurale della nazione sono poche.

La vita dei contadini dell'Aundair non è cambiata molto nel corso dei secoli. Continuano a lavorare la terra col sudore della fronte e con la magia, facendo spuntare abbondanti raccolti da un suolo ricco e fertile. L'Aundair centrale, da Ghalt a sud a Wyr al nord, è considerato la terra del vino. Vasti vigneti si estendono in tutte le direzioni e producono una varietà d'uva utilizzata per produrre i tipici vini dell'Aundair, molti dei quali vengono venduti a prezzi esorbitanti nei mercati più lontani come Sharn e Vedykar.

Buona parte dell'Aundair gode di un clima temperato, segnato da estati calde, lunghe e asciutte e da inverni generalmente miti. Nelle propaggini estreme dell'Aundair, a nord dei Picchi Stellati, gli inverni sono più lunghi e tempestosi e le estati sono più brevi e fresche. Le tempeste provenienti dalla Baia dell'Eldeen investono regolarmente l'Aundair settentrionale prima di procedere oltre il Fiume degli Eredi e verso il Khorvaire orientale.

Esistono due grandi centri di istruzione che godono di rispetto e ammirazione in tutto l'Aundair. La capitale Fairhaven ospita l'università di Wynarn, il primo istituto d'istruzione superiore fondato nelle Cinque Nazioni.

Attualmente, l'Università di Wynarn non è famosa quanto quella di Morgrave, ma gode di una reputazione migliore e vanta un eccellente curriculum di studi sia comuni che arcani. Le biblioteche e le librerie abbondano in tutta Fairhaven e attirano in città collezionisti e studiosi di ogni genere. Anche se non è straordinaria come la grande Biblioteca di Korranberg, la Collezione Reale dell'Aundair può essere considerata il secondo migliore archivio di volumi e pergamene di tutto il Khorvaire.

Il secondo centro di apprendimento è riservato agli studi arcani. Arcanix si affaccia sul Lago Galifar, nella zona meridionale della nazione. Un tempo, questo antico villaggio era parte del Thrane, ma l'Aundair conquistò sia il villaggio che le terre circostanti all'inizio dell'Ultima Guerra. Ai maestri di Arcanix importa poco chi sia a controllare il villaggio; a loro basta poter continuare i loro studi delle arti arcani e tramandare le loro conoscenze alle dozzine di apprendisti che accettano ogni stagione presso le loro torri sospese.

Inoltre, la campagna è disseminata di piccoli monasteri, dove i monaci fedeli a qualsiasi divinità o convinzione trascorrono il tempo immersi tranquillamente negli studi e nella meditazione. I monaci-combattenti del Monastero di Orla-un, situato nei pressi del villaggio di Wyr, ad esempio, sono famosi tanto per il vino nero Orla-un, da loro prodotto, che per le loro dottrine di mente sana in corpo sano.

Il Casato Orien mantiene numerose vie commerciali in tutto l'Aundair, nonché i tratti del treno folgore che collegano Fairhaven e Passaggio al Thrane e al Breland. Inoltre, altre strade più piccole e vari sentieri attraversano il paese in lungo e in largo, rendendo i viaggi nell'Aundair relativamente tranquilli e piacevoli.

GOVERNO E POLITICA

La Regina Aurala, discendente diretta di Wrogar, figlio di Jarot, siede a capo della monarchia Aundairiana; la sua famiglia detiene la corona fin dall'inizio dell'Ultima Guerra e dalla scissione di Galifar. L'Aundair ha sofferto più di alcune nazioni e meno di altre nel corso dell'Ultima Guerra, ma in genere la nazione gode di un'esistenza relativamente idilliaca e tranquilla. Aurala continua a godere del sostegno e della fiducia dei lord vassalli e la maggior parte della popolazione la adora.

L'ambizione segreta di Aurala è quella di approfittare della pace attuale per accumulare forze in segreto, affinché al momento giusto possa fare la sua mossa e reclamare per sé la corona di Galifar. Mentre porge la mano destra per stringere trattati di pace, con la sinistra accumula e manovra macchine da guerra.

Al servizio della famiglia reale è posta una facoltosa classe nobiliare che governa sui tratti di terra che la corona ha assegnato loro. Alcune di queste famiglie nobiliari risalgono ai tempi in cui Galifar era un unico regno e continuano a governare sulla terra che il re di Galifar assegnò loro. Altre sono più recenti: hanno ottenuto il loro titolo e i loro privilegi in virtù delle azioni con cui si sono distinte nell'Ultima Guerra. Aurala si sforza di mantenere la fiducia e il sostegno dei suoi nobili, dal momento che sono loro a fornire le truppe e le tasse necessarie per la sicurezza e la prosperità dell'Aundair in questa nuova era di pace. Aurala beneficia anche dei consigli del Congresso Arcano, ciò che rimane dell'originario consiglio di maghi fondato da Re Galifar in risposta ai Dodici dei casati portatori del marchio (vedi pagina 240). Il congresso attualmente ha sede ad Arcanix, ma dispone di un distaccamento presso la corte reale a Fairhaven.



GRUPPI DI POTERE

Tutti i casati portatori del marchio possiedono empori e avamposti in tutto l'Aundair. Esiste una certa tensione tra i casati e la corona da quando la Regina Aurala ha sposato Sasik (aristocratico 3/ranger 2 umano CB) del Casato Vadalis. Tradizionalmente, i casati portatori del marchio e le famiglie reali evitano di mescolarsi per tenere separate le questioni di governo da quelle commerciali. Anche se Sasik, in quanto consorte reale, ha rinunciato a ogni diritto sulla fortuna del Casato Vadalis, mantiene tuttavia vari contatti che innervosiscono gli altri casati, timorosi di eventuali vantaggi che i Vadalis potrebbero ottenere nei loro affari con l'Aundair.

Casato Lyrandar: I mezzelfi del Casato Lyrandar hanno trasformato un'isola spoglia e tempestosa nel quartier generale della matriarca del casato, Esravash d'Lyrandar (esperta 7/erede del marchio del drago 2 mezzelfa NB). Tempestosa, situata al largo della costa settentrionale dell'Aundair, figura su tutte le mappe come parte della nazione di Aurala, ma nessuno dubita che l'isola appartenga ai Lyrandar. Usando a piena potenza le loro capacità di controllo del tempo atmosferico, i membri del Casato Lyrandar hanno trasformato l'isola in un paradiso. Le giornate non sono mai troppo calde, le notti non sono mai troppo fredde e una brezza calda soffia costantemente sull'isola. Da laggiù, la matriarca gestisce le varie operazioni del suo casato in tutto il Khorvaire. Mantiene rapporti di cortesia con la regina Aurala; le due si fanno spesso visita per discutere degli eventi più recenti del continente e per condividere amichevolmente le informazioni che possiedono, con grande sconcerto degli Occhi Reali dell'Aundair (gli agenti e le spie al servizio di Aurala) e degli anziani del Casato Lyrandar.

Casato Orien: Il patriarca del Casato Orien, Kwanti d'Orien (stregone 7/erede del marchio del drago 3 umano CN), possiede una lussuosa enclave nella città di Passaggio. Anche se è un sindaco nominato dal casato reale a governare la città, il Casato Orien esercita una considerevole influenza sulla regione. La maggior parte della popolazione locale lavora per il casato e i capi del casato fanno costantemente pressione per promuovere leggi e regole che favoriscano i commerci e i trasporti. Anche se Passaggio è la dimora ancestrale degli Orien, oggi è solo uno dei tanti quartier generali che il patriarca usa mentre si sposta da un luogo all'altro del continente per supervisionare le operazioni del suo casato.

Casato Cannith: I detentori del Marchio della Costruzione non seguono un unico capofamiglia. Anche se questa situazione non è ancora degenerata nella scissione

vera e propria che ha condotto alla formazione di due casati del Marchio dell'Ombra, il potere e l'influenza globale del Casato Cannith ne escono comunque indeboliti. Invece di un singolo patriarca o matriarca a gestire le proprietà di famiglia, esistono tre capi che gestiscono le operazioni in tre zone diverse del Khorvaire, che si consultano e collaborano tra loro molto raramente. Uno dei capi, Jorlanna d'Cannith (maga 8 umana LN) risiede a Fairhaven e gestisce le attività del casato nell'Aundair, nel Thrane e nelle Terre dell'Eldeen da una modesta enclave nella zona industriale cittadina.

Famiglia Reale La famiglia reale dell'Aundair è composta dalla Regina Aurala, dal suo consorte Sasik, dai loro tre figli e dalle famiglie dei quattro fratelli e sorelle della regina. Adal, fratello di Aurala (guerriero 3/mago 3 umano LN) svolge il ruolo di signore della guerra e di ministro della magia e condivide con la sorella il desiderio di vedere la corona di Galifar sul capo del sovrano dell'Aundair. Tuttavia spera che tale capo sia il suo, e non quello della sorella. Un altro fratello, Aurad (aristocratico 6 umano LB) funge da gran consigliere di Aurala e da governatore di Fairhaven. Le sue sorelle minori, le gemelle Wrel e Wrey, attualmente studiano presso i maghi di Arcanix. Dalla corte reale di Reggia Splendente, che sorge nel cuore della città di Fairhaven, Aurala governa la nazione usando ogni mezzo a sua disposizione. Spera che gli accordi di pace stabiliti dal Trattato di Fortetrono perdurino almeno finché non sia riuscita a rinforzare il suo regno, ma non vede di buon occhio alcune delle nuove nazioni, troppo rozze per i suoi gusti. Attualmente gli Occhi Reali dell'Aundair osservano le attività delle altre nazioni mentre Aurala interpreta il ruolo della diplomazia in pubblico e della cospiratrice in privato.

Congresso Arcano: Il Congresso Arcano, ciò che rimane del grande progetto di studi magici inaugurato da Re Galifar I, è composto da un consiglio di maghi e stregoni che hanno il compito di esplorare i limiti delle arti arcane. Adal, il signore della guerra reale, nonché ministro della magia, funge da intermediario tra la corona e il congresso, anche se alcune fazioni del congresso non si fidano troppo di Adal a causa della sua passione per le armi arcane da guerra e di distruzione. Oltre a prestare consiglio alla Regina Aurala sulle questioni arcane, il congresso gestisce le torri sospese della stregoneria ad Arcanix e collabora ad addestrare la prossima generazione di maghi e artimaghi.

Nobili e lord vassalli: L'Aundair detiene una vasta schiera sia di nobili proprietari terrieri che di nobili che hanno ricevuto dalla corona il titolo e l'incarico di gestire

COGNOMI

Molti abitanti portano un normale cognome, che può trattarsi del nome di famiglia o del nome relativo alla loro regione di origine o del loro lavoro. Sorn Fellhorn, Kara di Brezzacontea e Tellan Artimago sono tutti esempi di cognomi ricorrenti tra gli abitanti delle Cinque Nazioni. Chi proviene da altri luoghi può comunque seguire questa convenzione, oppure può disporre soltanto di un nome, ma di nessun cognome.

Le famiglie reali che fanno risalire le loro radici ai re e ai nobili originali delle Cinque Nazioni, nonché quelli a cui sono stati concessi titoli e terre in tempi recenti, aggiungono il prefisso *ir'* davanti al cognome. Quindi

la Regina Aurala dell'Aundair porta il nome dei re di Galifar, *ir'Wynarn*, mentre un lord vassallo si presenta con il nome di Lord Darro *ir'Lain*. Questa usanza si è estesa anche alle Rocche di Mror e a Zilargo, presso quelle famiglie di nani e gnomi a cui vennero conferiti dei titoli dai sovrani di Galifar.

Seguendo un'usanza ancora più antica del regno di Galifar e che venne adottata dopo la Guerra del Marchio, coloro nelle cui vene scorre il sangue dei portatori del marchio aggiungono una *d'* al loro cognome. Merrix d'Cannith, Orum d'Kundarak e Elsen d'Medani sono tutti membri purosangue dei casati portatori del marchio.

una determinata regione. Dalle loro fortezze e dai loro manieri, i nobili proteggono i contadini loro vassalli e forniscono ad Aurala truppe e introiti fiscali destinati alla difesa del trono e della nazione. Tra i nobili più influenti e potenti della nazione figura Lord Darro ir'Lain, i cui Cavalieri Arcani hanno sempre costituito buona parte della forza militare dell'Aundair; altri nobili degni di nota sono Lady Selini ir'Torn e Lord Kenth ir'Kenth.

RELIGIONE

La maggior parte degli abitanti dell'Aundair è fedele ai precetti della Fiamma Argentea o adora la Schiera Sovrana, e in modo particolare gli dei Arawai, Aureon e Olladra. A volte qualche culto minore diventa popolare per brevi periodi di tempo a Fairhaven, dove è possibile trovare anche chiese dedicate agli altri dei.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

Le fattorie e i terreni a mezzadria sono diffusi in tutto l'Aundair e buona parte della popolazione vive in campagna, lontano dalle città e dai paesi più grandi. Esistono tre insediamenti principali, che ospitano un numero significativo di abitanti, e un villaggio che è diventato rinomato non per le sue dimensioni, ma per i suoi legami con il Congresso Arcano e con la comunità dei maghi.

Fairhaven (Metropoli, 92.500): La fondazione della città di Fairhaven risale ai giorni in cui le Cinque Nazioni erano giovani e gli umani erano appena giunti in queste terre. Oggi la Corte Reale di Reggia Splendente domina su tutta la notevole visuale cittadina. Questo enorme palazzo, che si innalza verso il cielo per circa diciotto piani, ospita uffici governativi, corti e saloni pubblici, un enorme archivio, le guardie personali di Aurala, i loro alloggi e gli appartamenti della famiglia reale. Dopo la stipulazione degli Accordi di Fortetrono, le Cinque Nazioni hanno riaperto le loro ambasciate e anche buona parte delle altre nazioni riconosciute hanno aperto un loro ufficio in città. Tutti i casati portatori del marchio possiedono un'enclave a Fairhaven e la città offre numerose opportunità di fare affari.

Le piazze del mercato di Fairhaven fervono di attività dalle prime luci della mattina fino a dopo il tramonto. Oltre ai prodotti freschi e agli articoli degli artimaghi che vengono portati al mercato dalle campagne del resto dell'Aundair, il grande Mercato Esotico offre merce proveniente dal resto del continente. I beni illegali e il mercato nero hanno vita difficile in questa nazione, quindi il costo di tali articoli è molto alto.

La sede principale dell'Università di Wynarn si estende per buona parte del Quartiere della Conoscenza cittadino. Anche se questo centro d'istruzione è rimasto aperto per tutta la durata dell'Ultima Guerra, in alcuni momenti il numero dei professori superava quello degli studenti. Di recente l'università ha emesso un bando rivolto a tutte le nazioni riconosciute, invitando nuovi studenti a iscriversi. Questo invito ha avuto l'effetto inaspettato di portare grossi numeri di goblinoidi e altre razze umanoidi insolite al campus, costringendo l'amministrazione a mettere in atto alcune ristrutturazioni. Se la pace perdura, l'università conta di riempire tutti i posti disponibili entro tre anni.

L'Aundair applica il Codice di Giustizia Galifar, un complicato sistema di leggi e regole che un tempo aveva la funzione di mantenere l'ordine in tutto il regno unito. La legge considera gli imputati innocenti fino a prova contraria, prevede il giudizio da parte di pari e fa uso di un complesso sistema di regolamenti. Se qualcuno finisce

nei guai con la legge, è vivamente consigliato di assicurarsi i servizi di un avvocato o di un consigliere che conosca bene il Codice di Giustizia. Nonostante le molte leggi e i molti ufficiali intenzionati a farla rispettare, il Codice è afflitto da molti buchi e cavilli nel sistema, che i criminali più esperti possono sfruttare a loro tornaconto. Quindi, come in tutte le Cinque Nazioni, esiste un vasto mondo del crimine nascosto nelle ombre di Fairhaven.

Tempestosa (Grande città, 14.280): Questa grande isola al largo della costa settentrionale dell'Aundair era un tempo un avamposto spoglio e costantemente assalito dalle tempeste alle foci del Fiume degli Eredi. Nel 347 AR, il Casato Lyrandar fece richiesta dell'isola per farne un'enclave del casato, e la corona diede il suo assenso, a condizione di poter stanziare una guarnigione di guardia per sorvegliare gli arrivi e le partenze via mare. Tre anni dopo, i maghi del tempo atmosferico del Casato Lyrandar riuscirono a cambiare il clima dell'intera isola. Anche se le tempeste e il freddo continuavano a imperversare attorno alle sue rive, Tempestosa stessa divenne un paradiso temperato.

Oggi, Tempestosa rimane una brillante dimostrazione delle abilità e delle capacità del Casato Lyrandar. La città che porta il nome dell'isola funge da quartier generale per il casato e da dimora della sua matriarca. L'Aundair considera l'isola parte della nazione e il Casato Lyrandar continua ad accettare la presenza di una guarnigione Aundairiana su una parte dell'isola. La flotta Aundairiana pattuglia la costa settentrionale della nazione, facendo scalo a Tempestosa per far rifornimento e per sfuggire ai forti venti che soffiano lungo la baia.

Oltre alla presenza di molti membri importanti del Casato Lyrandar e dei loro servitori, molti altri nobili facoltosi si recano spesso in visita alla città. Il luogo è diventato una sorta di meta turistica e il Casato Lyrandar ha concesso al Casato Ghallanda di erigere alcuni lussuosi centri di accoglienza all'interno della città per accogliere gli ospiti come si deve. Nel corso dell'Ultima Guerra, l'isola è rimasta per lo più tranquilla; le forze di assalto l'hanno ignorata, soprattutto a causa della neutralità del Casato Lyrandar e della sua posizione diplomatica. L'isola è diventata un luogo d'incontro per le spie di ogni genere e un crogiolo di attività clandestine, una reputazione che permane anche ai giorni attuali.

Passaggio (Grande città, 16.300): La città di Passaggio sorge sulle rive del Lago Galifar e funge da incrocio per gli scambi commerciali dell'Aundair occidentale. Oltre a ospitare una fiorente attività di pesca e una fitta attività commerciale, Passaggio è anche la sede di una vasta enclave del Casato Orien. Questa enclave è uno dei vari centri operativi del casato e conferisce ai suoi membri una posizione prominente negli strati sociali più alti della città. Una delle caratteristiche principali della città è la sua stazione del treno folgore, dotata anche di un'enorme officina di manutenzione e di riparazione.

Arcanix (Villaggio, 800): Il villaggio di Arcanix, situato sulle rive sud-orientali del Lago Galifar, è famoso per le torri sospese della stregoneria situate nelle vicinanze. Queste costruzioni fungono da luoghi di studio arcano, in cui i maestri delle torri addestrano le generazioni future di maghi e di artimaghi. Il villaggio ospita anche il Congresso Arcano, un conclave di maghi e stregoni incaricati di migliorare la qualità della vita attraverso l'uso della magia. I membri del congresso gestiscono le attività delle torri della stregoneria, fungono da consiglieri della regina dell'Aundair su tutte le questioni magiche e discutono con i loro colleghi delle altre nazioni... nonostante la loro accesa rivalità con i maghi dei Dodici.



JZ

Verso le torri sospese di Arcanix

Gli apprendisti giungono da ogni dove per ricevere addestramento come artimaghi al fianco dei maestri e buona parte dell'economia del villaggio è incentrata sulle necessità e sulla sistemazione degli studenti. Gli studenti selezionati per gli studi di magia sono pochi, dal momento che i maestri richiedono standard molto alti dagli aspiranti. Anche se qualche mercante e qualche visitatore occasionale a volte passa per Arcanix, la maggior parte della gente del villaggio si tiene alla larga dal villaggio sospeso magicamente e dall'area circostante.

LUOGHI IMPORTANTI

In quanto parte del leggendario regno di Galifar, l'Aundair ospita alcune delle strutture umane più antiche e imponenti costruite nel Khorvaire. Nel corso dell'Ultima Guerra, parte dell'Aundair è stata teatro di continue battaglie, mentre altre zone hanno visto poco o nulla del conflitto nell'arco di tutto il secolo. L'area a nord e a est dei Picchi Stellati, ad esempio, vide molte battaglie nel corso della guerra, come anche le terre tra la Torre Valorosa e la Torre Vigile. Alcune scaramucce vennero combattute lungo il Fiume Wynarn, ma buona parte dei conflitti contro le forze dell'Eldeen ebbero luogo nel pieno del territorio che ora è stato reclamato dalle Terre dell'Eldeen.

Reggia Splendente: Reggia Splendente, la residenza del casato reale, occupa buona parte delle terre reali nella città di Fairhaven. La Sala del Re, il luogo in cui la Regina Aurala tiene udienza pubblicamente, è una sala imponente in grado di ammettere anche millecinquentesimo persone al cospetto della corona dell'Aundair. La Collezione Reale dell'Aundair, ospitata nell'ala sud dell'enclave, ospita una delle migliori biblioteche del Khorvaire settentrionale. La raccolta comprende anche documenti risalenti al tempo della fondazione di Galifar e altri perfino più antichi, risalenti al periodo delle

Cinque Nazioni originarie. Il pubblico può accedere a parte della collezione, ma numerose sezioni sono consultabili solo a coloro che ottengono un permesso speciale. Le Corti di Giustizia situate nell'ala est del complesso si occupano dei processi e delle mediazioni di natura legale che prevedono l'interpretazione e l'applicazione del codice di legge. Reggia Splendente ospita anche un museo della corona, che mette in mostra le reliquie della storia della nazione, sia come nazione indipendente che come parte del regno di Galifar.

Roccia Sussurrante: I Boschi Sussurranti, situati nella zona settentrionale dell'Aundair, sono popolati da presenze oscure e suoni inquietanti. Questa foresta fredda e dimenticata è ancora popolata da mostri di vario tipo, e ben pochi viaggiatori osano avventurarsi là dove la vegetazione è più fitta. Da qualche parte, all'interno del bosco, sorge una struttura in disfacimento chiamata la Roccia Sussurrante, che spunta tra alberi contorti e arbusti troppo cresciuti. Queste rovine sembrano risalire ai primi anni del regno di Galifar e sono oggetto di accese discussioni tra gli studiosi; alcuni affermano che le rovine siano ancora più antiche. Altri ritengono che un tempo le rovine fossero un tempio, altri ancora che si trattasse di una fortezza eretta per respingere gli orrori provenienti dal nord. Stando a una delle tante leggende, la fortezza venne costruita nel mezzo del bosco ma poi venne dimenticata. Secondo altre versioni, fu il bosco a crescere attorno alla fortezza dopo che le mura e le pietre iniziarono a screpolarsi per gli effetti del tempo. Quale che sia la verità, tutti ritengono che la Roccia Sussurrante sia la causa degli strani mormorii che a volte è possibile udire nel vento.

Campi Piangenti: I Campi Piangenti, una fascia di territorio che si estende a est della città di Ghalt, furono teatro di battaglie su battaglie, combattute dal Thrane e

dall'Aundair per il controllo dell'Aundair meridionale. Oggi nessuna fattoria viene costruita su questi campi e nessun animale pascola sulle loro praterie tinte di rosso. Un'atmosfera desolata e malinconica aleggia sui campi, perennemente coperti da una nebbia fitta e soffocante. Di notte, quando la luna principale del mese si fa piena, è possibile sentire i rumori delle battaglie echeggiare per le distese deserte, e c'è chi afferma di aver visto i soldati morti continuare a combattere la loro lotta eterna per il possesso del territorio.

I campi traggono il loro nome dal suono che provoca il vento quando soffia dal Lago Galifar verso il Thrane. È allora che un'eco di angoscia e disperazione si diffonde per i campi. Di giorno è sommerso e lontano, ma di notte le grida si fanno più forti e distinte.

Osservatorio dei Picchi Stellati: L'Osservatorio dei Picchi Stellati, situato sulla cima delle omonime montagne nell'Aundair del nord, venne costruito nel 512 AR da Re Daroon. Daroon era affascinato dalla possibilità di tracciare il percorso delle lune e delle stelle, e credeva che il loro tracciato potesse racchiudere presagi e anticipazioni degli eventi futuri. Fece costruire questo osservatorio, ma morì prima che la costruzione fosse completata. Ora il Congresso Arcano usa l'osservatorio per studiare le lune e le stelle.

AVVENTURE NELL'AUNDAIR

I viaggi attraverso l'Aundair sono relativamente facili e veloci. Oltre alle vie carovaniere Orien, alle vie commerciali e alle strade più trafficate, il treno folgore collega l'Aundair al Breland e al Thrane e il Casato Lyrandar accoglie e fa partire numerose aeronavi da Tempestosa, con una sosta a Fairhaven lungo il tragitto. Il Casato Lyrandar fa salpare anche numerosi vascelli marittimi dal Lago Galifar alla Baia dell'Eldeen e lungo il Fiume degli Eredi, i suoi affluenti e le sue diramazioni.

I viaggi nell'Aundair sono viaggi sicuri, almeno nella maggior parte dei casi. I banditi e i mostri a volte attaccano dalle Cime Nere a sud, e ribelli e briganti di ogni genere appaiono e scompaiono regolarmente lungo il confine con le Terre dell'Eldeen. Tra le regioni pericolose figurano anche i Boschi Sussurranti, alcune zone dei Picchi Stellati e i Campi Piangenti tra l'Aundair e il Thrane.

L'Aundair e i suoi abitanti osservano il Codice di Giustizia Galifar molto scrupolosamente. Nonostante ciò, capita spesso che un contadino decida di badare da solo alla propria protezione, se né il signore locale né i cavalieri sono presenti per aiutarlo. Nei paesi e nelle città, tuttavia, gli ufficiali locali non tollerano che i cittadini o i visitatori si facciano giustizia da soli.

Generalmente, gli abitanti dell'Aundair sono gente amichevole e socievole. Sono più propensi a familiarizzare con i viaggiatori del Breland che non con quelli delle altre nazioni e covano ancora qualche risentimento nei confronti degli abitanti del Karrnath e del Thrane. Anche se provano pietà per i profughi sopravvissuti del Cyre, non desiderano che i Cyrani vengano a vivere tra loro e in più occasioni hanno allontanato le bande di profughi che fuggivano da quella nazione in rovina.

La popolazione dell'Aundair attualmente nutre ben poco amore per i coloni delle Terre dell'Eldeen, dal momento che ricordano ancora con amarezza la guerriglia che ha impedito all'Aundair di reclamare i territori occidentali.

Gli avventurieri sono una vista comune a Fairhaven e a Tempestosa, pronti a rispondere alle chiamate di vari datori di lavoro o in cerca di equipaggiamento o di ingag-

gio. Alcuni si recano a Fairhaven per effettuare ricerche, mentre altri svolgono missioni saltuarie per conto degli Occhi Reali dell'Aundair. Quei gruppi di avventurieri dotati di incantatori arcani a volte si recano ad Arcanix e al cospetto del Congresso Arcano, nella speranza di ampliare i loro poteri e le loro capacità.

Anche se l'Università di Wynarn non è famosa per ingaggiare avventurieri come l'Università di Morgrave, l'Università di Wynarn a volte assume qualche esploratore per recuperare una reliquia, per effettuare ricerche accademiche o indagini di carattere storico. Dal momento che l'istituto è in stretta competizione con Morgrave, sembra che i decani di Wynarn siano pronti a proporre offerte esorbitanti pur di convincere gli avventurieri a lavorare per la loro causa.

IDEE PER AVVENTURE

– Il Maestro Spia degli Occhi Reali dell'Aundair ingaggia un gruppo di avventurieri per indagare sulle vere intenzioni di Re Kaius del Karrnath.

– La banda di predoni nota come i Lupi dell'Eldeen conduce sporadicamente incursioni presso i villaggi e le fattorie lungo il Fiume Wynarn prima di scomparire nei boschi a ovest del fiume, e le autorità di Passaggio cercano avventurieri in grado di porre fine a queste aggressioni.

– Un nobile del Casato Orien è stato trovato morto nella sua enclave di Passaggio. Si tratta di un omicidio colposo oppure l'intera produzione annuale di vino di Viteblu è stata avvelenata?

– Il Congresso Arcano ingaggia una scorta per accompagnare uno dei suoi maghi a un incontro con il Consiglio dei Maghi di Zilargo, temendo che l'incontro sia parte di un contorto complotto per rapire i migliori studiosi arcani del Khorvaire.

– Un villaggio a nord dei Boschi Sussurranti è stato trovato deserto. Gli abitanti sono scomparsi, lasciando il cibo sui tavoli, gli oggetti di valore nelle case e gli animali nelle stalle. Lady Cala ir'Trun chiede l'aiuto di avventurieri esperti per scoprire cosa è successo ai contadini del suo feudo.

– Il Casato Lyrandar ha bisogno di guardie del corpo a pagamento per proteggere la prossima aeronave che parte da Tempestosa in direzione di Sharn. Predoni in grado di volare hanno attaccato altre navi in vari punti della rotta, come se avessero modo di seguire il percorso delle navi che volano in alto sopra le loro teste.

– Il cangiante Kreele, il capo della Banda del Pugnale Nero, che controlla parte delle attività criminali di Fairhaven, ha lanciato un appello a quegli avventurieri desiderosi di guadagnare rapidamente qualche moneta d'oro. Kreele vuole mettere sotto pressione un nuovo criminale appena giunto in città, un mezzorco delle Marche dell'Ombra arrivato a Fairhaven con oro e ambizione sufficienti a sfidare Kreele e vari altri criminali minori.

– Il Signore della Guerra Adal cerca avventurieri disposti a spiare la Regina Aurala e riferirgli ciò che riescono a scoprire.

– Un drago di rame è comparso sui Picchi Stellati, non lontano dall'osservatorio. Finora è rimasto sulle sue e non ha provocato troppi problemi, anche se ha pasteggiato in tutta libertà con vari capi di bestiame che pascolavano sulle montagne. Il mago Larhut, custode dell'osservatorio, teme che il drago abbia messo gli occhi su quella struttura. Quindi ha segretamente inviato alcuni appelli affinché un gruppo di avventurieri contatti il drago e scopra il motivo della sua venuta sui Picchi Stellati.

BRELAND

Capitale: Wroat

Popolazione: 3.700.000 (44% umani, 14% gnomi, 10% mezzelfi, 8% elfi, 7% nani, 4% halfling, 4% cangianti, 4% goblinoidi, 3% orchi, 2% altre razze)

Esportazioni: Armi, armature, strumenti, metalli raffinati, metalli lavorati, manufatti, beni industriali

Linguaggi: Comune, Gnomesco, Elfico, Nanico, Halfling, Orchesco, Goblin, Sahuagin

Il Breland, una delle Cinque Nazioni originali fondate dai coloni umani del Khorvaire, unisce un'orgogliosa tradizione agricola a una grande attività urbana e industriale, specialmente nei pressi delle città più grandi. Come per tutte le Cinque Nazioni originali, anche i confini del Breland sono mutati spesso col passare del tempo. Il regno prese questo nome dalla figlia di Re Galifar I, Brey, nel 32 AR.

Nel corso del regno dell'ultimo re di Galifar, era Wroann ir'Wynarn a governare la nazione. Wroann era la figlia più giovane di Re Jarot ed era l'esatto opposto di suo fratello gemello, Wrogar dell'Aundair. Era una donna esile e agile, seria e affascinata dalle cose più raffinate della vita. Amava la libertà più di ogni altra cosa, e promise di fare del Breland un luogo dove la gente sarebbe stata giudicata dalle azioni e dalle parole, e non dalla classe sociale di appartenenza.

Quando Jarot morì, Wroann entrò in contrasto con suo fratello riguardo all'ascesa al trono. Invece di sostenere le richieste di Mishann del Cyre, che si proponeva come nuovo re, Wroann radunò i suoi vassalli e proclamò la sua intenzione di mettersi a capo del regno. Ironicamente, fu proprio la nazione del Breland, amante della libertà, a risultare una delle cause scatenanti dell'Ultima Guerra, poiché la sua sovrana si rivelò determinata a imporre i suoi ideali di libertà e massima democrazia attraverso l'uso della forza e della spada.

Prima dell'Ultima Guerra, la nazione del Breland occupava tutto il territorio che occupa oggi, nonché Zilargo, il Droaam e le Marche dell'Ombra. Attualmente il regno occupa le terre tra le Montagne Murogrigio e i Picchi Ululanti, spingendosi a nord fino alle Cime Nere e al Lago Galifar, e a sud fino alle rive meridionali del continente.

L'attuale sovrano del Breland è Re Boranel ir'Wyrarn (aristocratico 3/guerriero 8 umano CB), un discendente di Wroann. Boranel regna sul Breland fin dal 961 AR e ha firmato con orgoglio il Trattato di Fortetrono per porre fine all'Ultima Guerra. Nel corso del suo regno, Boranel ha guidato il suo esercito in battaglia in sei grandi scontri con le forze nemiche, ha preso parte a due spedizioni a Xen'drik e ha affrontato personalmente il campione del Droaam per porre fine a un lungo e sanguinoso periodo di conflitto con quella nazione.

Oggi il Breland è una delle nazioni più potenti del Khorvaire. Gode di una prospera popolazione e un potente centro industriale, e forse avrebbe potuto continuare a combattere nell'Ultima Guerra per anni. Anzi, molti credono che avrebbe perfino potuto vincere la guerra. Re Boranel, tuttavia, era stanco di combattere. Sognava la pace e un regno di Galifar unito, una pace che in vita sua non aveva mai conosciuto. Quando l'opportunità di raggiungere la pace si presentò, Boranel contribuì al progetto con tutto il suo entusiasmo e la sua autorevole presenza. Stipulò un trattato separato con Zilargo, facendo

della nazione gnomesca il suo alleato più fedele nello scenario continentale post-bellico. Boranel nutre a malincuore una sorta di rispetto per Kaius, il Re del Karrnath, ma tale rispetto viene temperato da una vaga sensazione di disagio ogni volta che si ritrova al cospetto del re in questione. Anche se ama e rispetta il popolo dell'Aundair, Boranel non si fida delle parole mielate pronunciate dalla voce gentile della Regina Aurala. Esiste una certa tensione tra il Breland e il Thrane; la teocrazia del nord può anche proclamarsi fedele a un dio legale buono, ma è fin troppo famosa per imporre aggressivamente il suo credo con l'uso della spada e della magia.

Il Breland continua a scontrarsi in alcune schermaglie con le bande da guerra del Droaam. I clan dei mostri forzano in continuazione i confini ed effettuano razzie nel Breland occidentale; i servizi segreti del Breland credono che una grande quantità di mostri infesti le Montagne Murogrigio. Al sud, la marina del Breland si sforza di tenere le rotte marittime al sicuro dagli assalti dei pirati. Anche se la marina sospetta che possa esistere un legame tra i pirati e i principi di Lhazaar, ancora non è emersa alcuna prova sicura... almeno, non da quando gli Accordi di Fortetrono sono stati messi in atto.

INDUSTRIE

La produzione agricola del Breland è tra le più alte di tutte le nazioni. Tuttavia, solo una minima parte dei suoi raccolti è destinata all'esportazione; la maggior parte della produzione è necessaria per nutrire la popolazione del Breland stesso, in continua crescita. La metà settentrionale del paese è composta da ricche terre coltivate, mentre il clima del sud è ideale per la coltivazione di prodotti diversi, di tipo tropicale.

Nel resto del Khorvaire il Breland è famoso per i suoi manufatti e le sue attività industriali. Le fonderie e le forge di Sharn, ad esempio, producono armi e armature relativamente a buon mercato. Anche se non sono di fine fattura o decorate come quelle prodotte dalle Rocche di Mror o dal Karrnath, funzionano comunque benissimo e costano relativamente meno. Sharn inoltre è famosa per la lavorazione dei metalli e delle altre materie prime e per la produzione di beni rifiniti; il Casato Cannith e i cantieri navali di Zilargo sono i maggiori acquirenti della produzione di Sharn, che viene impiegata nella costruzione delle loro navi e dei loro veicoli. Tra gli altri centri industriali figurano Wroat, Galetspyre e Starilaskur.

Tutti i casati portatori del marchio possiedono empori e avamposti in tutto il Breland e tutti sono estremamente attivi a Sharn, la Città delle Torri. Il Casato Medani, il Casato Phiarlan e un ramo del Casato Cannith usano il Breland come loro quartier generale; anche il Casato Vadalis possiede un'importante enclave in questa terra.

VITA E SOCIETÀ

I cittadini del Breland sono ripartiti in egual misura tra le comunità urbane e quelle rurali. Nelle terre settentrionali del Breland, fattorie e allevamenti si estendono dalle Montagne Murogrigio a ovest fino alle Montagne Muromarino a est. Il suolo ricco e le precipitazioni moderate rendono ai contadini la vita relativamente facile, e tutte le fattorie, fatta eccezione per quelle della Landa Gemente, hanno conosciuto la prosperità sia in tempo di guerra che in tempo di pace.

La parte meridionale della nazione, dominata da vaste foreste tropicali, tra cui la Foresta del Re, ospita varie piantagioni e riserve di caccia.

La vita rurale è molto simile a quella delle altre nazioni, anche se forse è caratterizzata da un'enfasi maggiore sull'indipendenza personale e sugli sforzi necessari per migliorare la propria posizione nella vita. Molti degli abitanti rurali del Breland non hanno mai sperimentato di persona gli orrori dell'Ultima Guerra. Soltanto le regioni all'estremo nordest e le comunità più vicine al Droaam hanno preso parte a qualche battaglia vera e propria, e nessuna forza straniera è mai riuscita ad avanzare nelle zone più interne della nazione. Ogni villaggio, paese e città tuttavia ha inviato dei soldati al fronte, e ogni famiglia conosce almeno qualcuno che non ha fatto ritorno dalla guerra. In ogni piccolo insediamento e in ogni borgo è visibile almeno qualche lapide, e nelle grandi città sono presenti imponenti monumenti funebri in onore di coloro che sono morti per difendere il Breland dai suoi nemici.

Ciò che differenzia il Breland dalla maggior parte delle altre nazioni è il numero di centri urbani che sono sorti entro i suoi confini. Non solo il Breland può vantare la metropoli più grande di tutto il Khorvaire, Sharn, ma anche i suoi paesi e le sue città sono caratterizzate da un'atmosfera cosmopolita e mondana. L'atteggiamento tipico degli abitanti del Breland, di natura tollerante e aperta, attira membri di tutte le razze all'interno dei confini della nazione. È per questo motivo che il Breland può vantare tra la sua popolazione grandi gruppi appartenenti a quasi ogni razza comune, nonché goblinoidi, orchi e numerose razze di mostri intelligenti. Questo miscuglio di popoli, culture e religioni diverse è molto più visibile nei centri urbani del Breland, e in modo particolare a Sharn.

Il Breland settentrionale gode di un clima mite. La primavera è umida, l'estate è calda, l'autunno è mite e l'inverno è relativamente temperato. È raro che la temperatura scenda sotto zero, anche in pieno inverno, se non sui rilievi nei pressi delle Cime Nere. Al sud, da Wroat allo Stretto di Shargon, il tempo varia da caldo e afoso a caldo e piovoso, con alcuni periodi occasionali di caldo asciutto.

Le strade che attraversano il Breland sono ben tenute e costantemente pattugliate. Oltre alle vie commerciali del Casato Orien, la corona si occupa della manutenzione delle strade reali originarie, che risalgono agli antichi re di Galifar. Le linee del treno folgore collegano Sharn e Wroat all'Aundair, al Thrane e a Zilargo e sono disponibili per tutti coloro che necessitano di spostarsi velocemente.

Il Breland ha accolto una vasta schiera di profughi del Cyre, offrendo loro una sistemazione provvisoria dopo la distruzione del Cyre e la creazione della Landa Gemente. I Cyrani hanno costruito la loro città, Nuovo Cyre, a sudest di Starilaskur, dove sperano di poter radunare il maggior numero possibile di sopravvissuti della loro nazione perduta. Altre comunità Cyrane sono presenti a Wroat, Sharn, Shavalant e Ardev. Molti abitanti del Breland si sentono tenuti a offrire accoglienza ai profughi, ma esistono anche alcune fazioni all'interno del Breland che non dimenticano gli aspri scontri tra le due nazioni nel corso della guerra. Per queste fazioni, la sorte del Cyre è stata una giusta punizione per i crimini commessi nei lunghi anni di guerra. Non mostrano alcun amore per i profughi e non provano alcuna pietà: sono mossi soltanto da un odio bruciante e dal desiderio di scacciarli dalla nazione... o, in alcuni casi estremi, dal desiderio di completare ciò che il Cyre stesso ha iniziato e cancellare i profughi dalla faccia di Eberon.



GOVERNO E POLITICA

Re Boranel (aristocratico 3/guerriero 8 umano CB) governa il Breland. È un discendente diretto della prima sovrana del Breland indipendente, Wroann, figlia di Jarot, e come tale si preoccupa di far rispettare sia le tradizioni di Galifar che della corona del Breland. Il Breland è una monarchia, ma dispone anche di un parlamento parzialmente eletto che collabora con il re e la corte reale per governare il paese. Nel Breland, il parlamento emana le leggi e la corona le fa rispettare. La corona si occupa anche di tutte le questioni estere e della sicurezza nazionale, a volte informandone il parlamento e altre volte no.

Il popolo del Breland ama il suo re, i lord vassalli lo rispettano o addirittura lo riveriscono, e il parlamento lo considera una guida giusta e benevola. Si dice che il popolo del Breland seguirebbe Boranel ovunque, e i fatti dei suoi trentasette anni di regno sembrano dimostrarlo. Man mano che Boranel diventa vecchio, c'è chi inizia a preoccuparsi della sua successione. Una delle soluzioni, solitamente discussa in segreto e a voce bassa, prevede che il Breland cessi di essere una monarchia dopo la morte di Boranel e conegni più potere e autorità nelle mani del parlamento. Altri sperano che uno dei figli di Boranel scelga di colmare questo vuoto e diventi un sovrano dello stesso stampo di suo padre. Finora, nessuno degli eredi ha dimostrato di avere polso poco più che sufficiente per guidare la nazione.

Per diffondere ulteriormente i precetti della democrazia, il Breland indice regolarmente assemblee cittadine in tutto il reame. A questi incontri, la gente comune viene riconosciuta e ha il diritto di esprimere le sue opinioni, che vengono riferite alla corona e al parlamento.

GRUPPI DI POTERE

Come accade per tutte le nazioni che discendono dal grande regno di Galifar dei tempi passati, il Breland gode di buoni rapporti con tutti i casati portatori del marchio. Ogni casato possiede empori e avamposti in tutto il paese e alcuni casati hanno scelto il Breland come quartier generale del loro impero economico. Naturalmente, la corona detiene un grande potere nel Breland, sia come entità politica che come entità militare. Il parlamento e i nobili si contendono il potere politico e diversi ufficiali, sia quelli eletti che quelli a carica ereditaria, esercitano una forte influenza sulla nazione. Re Boranel mantiene unite le varie fazioni grazie alla pura forza di volontà e alla sua integrità. Ciò che potrebbe sfociare in una lotta caotica per la supremazia, grazie alla guida di Boranel rimane un ingranaggio efficace e ben oliato. Ma quando giungerà il giorno in cui l'anziano Boranel dovrà rinunciare alla corona, chi si farà avanti per tenere unito il Breland?

Casato Cannith: Gli umani del Marchio della Costruzione attualmente devono fronteggiare una crisi di potere. Esistono tre capi diversi che gestiscono le operazioni del Casato Cannith, e ciascuno di essi si rifiuta di riconoscere l'autorità degli altri. Anche se questa divisione non è ancora sfociata in una vera e propria scissione del casato, per la famiglia sta diventando difficile imporre alle varie iniziative il potere e l'influenza tipiche del casato. Uno dei tre capi risiede a Sharn, dove dirige le attività del casato nel Breland e a Zilargo, nonché le recenti attività del casato nel Darguun. Il barone Merrix d'Cannith (artefice 9/erede del marchio del drago 3 umano LM), patriarca del ramo meridionale della famiglia, segue anche un progetto personale al di fuori delle quotidiane attività gestionali del casato. È

a capo di una forgia di creazione segreta nascosta nelle profondità di Sharn. Nel suo nascondiglio, Merrix porta avanti gli esperimenti iniziati da suo padre e da suo nonno, continuando a produrre nuovi forgiati a ritmo lento ma regolare. È anche affascinato dalla Landa Gemente, e spesso ingaggia qualche avventuriero per esplorare quella terra maledetta e recuperare qualche reliquia di famiglia.

Casato Medani: Il patriarca del Casato Medani possiede un'enclave nella capitale, Wroat, nei pressi della corte reale e della sede del parlamento. Il capo del casato è stato buon amico di Re Boranel per molti anni e ha perfino accompagnato il re in qualche avventura, prima che Boranel ascendesse al trono. Il casato mantiene un piccolo seguito di servitori che mette al servizio del re, usando le loro capacità e abilità di individuazione per garantire la sicurezza di sua maestà. Il barone Trelib d'Medani (ladro 7/maestro investigatore 2 mezzelfo NB), un mezzelfo che gode di grande potere e influenza, è vissuto nel Breland per tutta la vita, e nutre per la nazione e per il suo re un affetto che a volte gli è di ostacolo nelle trattative con le altre nazioni.

Casato Phiarlan: Il Casato Phiarlan, la famiglia elfica che deteneva originariamente il Marchio dell'Ombra, possiede un'enclave di proprietà della sua matriarca a Sharn e vari avamposti sparsi per tutto il Breland. La baronessa Elvinor Elorrenthi d'Phiarlan (barda 7/ombra danzante 4 elfa LN) siede a capo del casato fin dai primi giorni di regno di Re Jarot. È la guida perfetta per i membri estrosi e socievoli della Gilde degli Intrattenitori e degli Artigiani, e si muove tra gli esponenti della classe dirigente con disinvoltura e fascino. Molti considerano i suoi elfi dei semplici artisti e intrattenitori, e non gli occhi e le orecchie della sua rete spionistica. Elvinor si incontra spesso a cena con i signori e i padroni del Breland, dell'Aundair e del Thrane e svolge molti degli incarichi di spionaggio del casato per loro conto.

Casato Vadalis: Anche se la famiglia che detiene il Marchio dell'Addestramento ha sede nelle Terre dell'Eldeen, uno dei figli del patriarca si occupa della gestione di un'importante enclave nel Breland. Questa enclave ha la funzione di facilitare al casato l'accesso alle nazioni centrali rispetto a quanto gli sarebbe possibile dal quartier generale nelle regioni selvagge dell'Eldeen. L'enclave si trova nei pressi del villaggio di Shavalant e si occupa sia dell'allevamento di animali a crescita magica che di esemplari normali. Può vantare anche un notevole centro di guarigione per animali che offre i suoi servizi a molte delle fattorie e degli allevamenti del Breland settentrionale. Il Casato Vadalis dispone anche di numerose succursali nel resto del paese, tutte subordinate all'enclave di Shavalant, tra cui un grosso centro a Sharn e un allevamento più piccolo alle propaggini di Wroat.

Corona del Breland: Re Boranel siede a capo della famiglia reale del Breland. La sua famiglia è composta da sei figli, cinque figlie e dai suoi fratelli ancora in vita (tre fratelli e quattro sorelle, tutti più giovani di lui) e dalle loro mogli, mariti e figli. Il fratello di Boranel, Kor (aristocratico 3/guerriero 3 umano NB) funge da consigliere reale e da comandante della Cittadella, mentre suo figlio Bortan (esperto 5 umano LB) riveste il ruolo di sovrintendente reale e controlla buona parte delle finanze della corona. Halix e Borina, il figlio più giovane di Boranel e sua sorella, sono stati inviati presso la corte di Kaius nel Karrnath per motivi di studio e come

parte di un interscambio per rafforzare la pace tra le due nazioni. La sorella di Re Kaius, Haydith, è stata inviata a sua volta presso la corte del Breland; dopo un primo periodo caratterizzato dalla timidezza, si sta rivelando molto popolare presso i nobili.

Il re governa dalla dimora a vita della famiglia a Wroat, dalle sale dell'imponente Castello Lamainfranta. Il castello trae il suo nome dagli eventi che segnarono la leggendaria conquista della nazione da parte di Re Galifar I. Stando alla storia, la lama della sua spada si spezzò in battaglia, ma il re riuscì comunque a trionfare in combattimento. Il Castello Lamainfranta si affaccia sulle rive del Fiume Ululante, nel punto in cui il fiume si riversa nel Fiume Pugnale. Il Palazzo del Parlamento, la sede in cui si incontrano i rappresentanti e i legislatori eletti del Breland, non dista molto dai bastioni del Castello Lamainfranta. Boranel possiede anche alcune residenze di lavoro a Sharn e a Starilaskur, mentre usa il Castello Arakhain, nella zona occidentale del paese, come dimora privata.

Parlamento del Breland: Il parlamento del Breland è composto sia da legislatori eletti che da nobili che si tramandano cariche ereditarie. I cittadini del Breland eleggono i loro rappresentanti in parlamento ogni due anni. Questi legislatori eletti, nominati tramite voto popolare (un rappresentante per ogni città o paese, due per ogni città e tre per le città di Sharn e Wroat) vengono inviati nella capitale per prendere parte a tutte le attività parlamentari. I legislatori nobili ottengono i loro posti in parlamento in base allo status della loro famiglia: ogni famiglia nobiliare dispone di un posto in parlamento. Ogni anno, il capo riconosciuto della dinastia nomina un membro della famiglia che funge da rappresentante in parlamento. In molti casi, la nomina annuale è simbolica e ogni famiglia dispone dello stesso rappresentante a cui viene rinnovato l'incarico anno dopo anno. Le famiglie che prestano servizio sotto la corona del Breland sono ventisette.

Il parlamento del Breland di solito lavora di comune accordo con la corona, ma in alcune occasioni le due branche dell'autorità si sono trovate in disaccordo e perfino in lotta tra loro. Un nobile in particolare, Lord Ruken ir'Clarn (aristocratico 2 umano LM) si oppone alla prosecuzione della monarchia dopo la morte di Boranel, e preme affinché tutto il potere passi al parlamento. Sarebbe il parlamento, una volta riunito, a eleggere un primo ministro che presieda il consiglio e che governi la nazione. Ruken si considera la persona ideale per quel ruolo.

Nobili e lord vassalli: Ai nobili vengono concessi titoli e terre dalla corona del Breland in cambio di varie funzioni amministrative e governative in una parte del paese. Oltre a proteggere i contadini e a prendersi cura delle loro terre, i nobili forniscono truppe e tasse proprio come i loro colleghi delle altre nazioni. In genere, la classe nobiliare rispetta e ammira il re e va molto fiera dei traguardi raggiunti dalla nazione. Se Re Boranel avesse chiesto loro di continuare a combattere invece di ratificare il Trattato di Fortetrono, molti dei nobili avrebbero volentieri proseguito a lottare. Un piccolo gruppo di nobili, pur rispettando l'autorità di Boranel, sono segretamente convinti che i suoi figli siano soltanto pallide ombre della sua abilità e del suo carisma. Per questo motivo, si incontrano di tanto in tanto per pianificare una soluzione alternativa alla monarchia (o almeno agli eredi reali) quando Boranel si spegnerà.

Cittadella del Re: Gli agenti scelti della Cittadella agiscono su ordine della corona del Breland, o per difendere i suoi interessi. Quando nacquero erano un'unità scelta di spie e di esploratori impiegata nel corso dell'Ultima Guerra; ora i membri della Cittadella fungono da occhi, orecchie e braccio armato del sovrano del Breland. La Cittadella opera in tutto il Breland come forza dell'ordine suprema, con il compito di impartire la giustizia. Le guardie locali e i conestabili chiedono il suo intervento quando un determinato crimine o una certa situazione si rivela una minaccia che va oltre la loro possibilità di intervenire. Gli agenti della Cittadella, dal canto loro, possono intervenire in ogni situazione che ritengano appropriata, dal momento che agiscono con il permesso diretto della corona. La cittadella si occupa anche di svolgere le operazioni al di fuori dei confini del Breland, raccogliendo informazioni, portando a compimento missioni sotto copertura e vegliando attentamente per difendere il Breland dai suoi nemici.

Gli agenti della Cittadella, in parte spie, in parte investigatori e in parte soldati, prestano servizio in nome della corona e dello stato con il massimo impegno e con tutte le loro energie. Gli agenti sono guidati dai giuramenti formulati e dal loro codice e sono tenuti ad agire sempre tenendo bene a mente il bene ultimo del Breland.

Oggi il quartier generale della Cittadella è situato a Wroat, non lontano dal Castello Lamainfranta. L'agenzia possiede anche un'altra base operativa a Sharn, nonché vari agenti sul campo sparsi per tutto il Breland e, con più discrezione, anche oltre i confini della nazione. Lord Kor ir'Wynarn siede a comando della Cittadella, assistito dai capitani della Cittadella, ognuno dei quali risponde di una determinata sezione dell'agenzia. Ad esempio, il Capitano Ellanar (paladino 6 mezzelfa LB) comanda le Spade del Re, un'unità di combattenti scelti addestrata per essere utilizzata nelle missioni speciali. Tra le altre sezioni figurano gli Scudi del Re (incaricati di proteggere il re, i membri della sua famiglia e i suoi amici più fidati), le Bacchette del Re (un'unità scelta composta da maghi e stregoni) e le Lanterne Oscure del Re (il distacco di spie della Cittadella).

RELIGIONE

I cittadini del Breland sono per lo più fedeli alla Fiamma Argentea o alla Schiera Sovrana, anche se la nazione in sé non è particolarmente religiosa (gli abitanti del Breland fanno più affidamento su se stessi e sul loro re che non su qualche dio che non è mai nemmeno sceso sulla terra). Tuttavia, il carattere cosmopolita di Sharn si estende anche alle fedi; la grande metropoli ospita rappresentanti e seguaci di praticamente qualsiasi fede e religione. Alcuni fedeli sono semplicemente di passaggio e si fermano a Sharn lungo la strada che li porta in qualche altro angolo del continente. Altri rimangono nella Città delle Torri (pur ripromettendosi di partire non appena se ne presenta l'occasione) per portare illuminazione alle masse di cittadini che affollano le vie della metropoli.

Anche alcuni dei culti più violenti e pericolosi si sono scavati una nicchia nascosta in qualche angolo buio della nazione. È stato fondato un tempio del Sanguine di Vol, con discrezione e segretezza, in un punto imprecisato delle torri di Sharn, vari gruppi separati fedeli al Drago Sotterraneo godono da tempo di una posizione di influenza e potere all'interno della nazione, anche se raramente rivelano la loro vera natura e le loro intenzioni.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

La campagna del Breland è disseminata di fattorie, allevamenti ed enclaves, che occupano tutte le terre pianeggianti del nord e quelle lungo le coste dei fiumi a sud. Metà della popolazione del Breland è composta da contadini, allevatori e mezzadri che coltivano le terre dell'aristocrazia del Breland e l'altra metà vive e lavora nei centri commerciali e industriali della nazione, in continua espansione, radunandosi in paesi e città che sono spuntati in varie parti della nazione. Il Breland ospita due metropoli, Wroat e Sharn, nonché numerosi paesi, villaggi e città. Sharn è la più grande città del continente, non tanto per dimensioni quanto per il numero di abitanti che vivono nella Città delle Torri.

Sharn (Metropoli, 200.000): È sempre esistito un grosso insediamento sull'Elsa del Fiume Pugnale, fin da prima della comparsa dei primi documenti scritti. L'attuale metropoli, Sharn, è sorta all'epoca della formazione delle Cinque Nazioni originali, all'incirca settecento anni dopo che gli umani presero possesso del continente. Per oltre due millenni, le torri di Sharn sono cresciute senza sosta, innalzandosi verso il cielo per centinaia e centinaia di metri. Questa espansione in verticale ha conferito alla metropoli il suo nome: la Città delle Torri.

Un miscuglio di stili e progetti architettonici diversi si staglia contro il cielo della metropoli. Dalle sue fondamenta più profonde alle sue guglie più alte, Sharn porta ben visibili i segni di tutti i diversi momenti della storia del continente. L'architettura pesante e opprimente dei goblinoidi costituisce buona parte delle fondamenta della città; le sue strutture in pietra risalgono a un'epoca in cui gli umani non esistevano sul continente. Sopra queste antiche fondamenta, le costruzioni delle civiltà umane sono sorte una sopra l'altra e la città si è protesa verso le nuvole.

La Città delle Torri può essere allo stesso tempo imponente e opprimente. I suoi grandi grattacieli di pietra possono rendere i visitatori storditi ed euforici, oppure schiacciarli e renderli impotenti con le loro masse e le loro altezze impossibili. Qualunque sia l'emozione ispirata dalla città, Sharn rimane un luogo di attività frenetica a tutte le ore del giorno e della notte. Ha a sua disposizione una vasta gamma di specialità culturali, gastronomiche e commerciali e la sua posizione ne fa un punto di accesso ottimale a Xen'drik. Sharn attira visitatori e avventurieri da tutto il mondo. La città è un crogiolo di attività ed è famosa in egual misura per le sue meraviglie, il suo tasso di criminalità, l'incredibile dilagare della corruzione e la sua atmosfera, emozionante e ricca di opportunità.

Sharn poggia sulle scogliere che compongono l'Elsa, un'ampia baia alle foci del Fiume Pugnale. Queste aspre sporgenze rocciose hanno consentito alla città di espandersi in una sola direzione: verso l'alto. I porti alla base delle scogliere caricano e scaricano merci e passeggeri dai vascelli marittimi, sollevando e calando le merci e i viaggiatori grazie a giganteschi ascensori manovrati da carrucole e corde, che attraversano il distretto della

Scogliera. Questa sezione, riservata alle classi più povere, è costruita sulla fiancata e all'interno delle scogliere a picco che si affacciano sul fiume e sulla baia. In cima alle scogliere, le rocce si mescolano gradualmente alle prime costruzioni, erette in tempi antichi. È qui che la città e le sue magnifiche torri hanno davvero inizio.

Si dice che la Città delle Torri poggia in realtà su un gigantesco lago di lava fusa. Coloro che lavorano nelle viscere della città, in una regione sotterranea chiamata gli Ingranaggi, affermano di sentire il calore dei fiumi di lava salire verso di loro, ma nessuno si è mai spinto al di sotto delle grandi fornaci e delle grandi fonderie degli Ingranaggi per cercare il lago infuocato vero e proprio. Negli Ingranaggi, il calore e la magia vengono usati all'unisono per lavorare i metalli e le altre materie prime necessarie per il regolare funzionamento delle macchine industriali di Sharn.

All'interno di queste profondità si snodano anche numerose rovine, labirinti fognari, condotti verticali e camere dimenticate, che si ammassano gli uni sugli altri fino ad arrivare ai livelli abitati. I livelli più alti, composti da torri gigantesche che crescono come alberi in una foresta di pietra e di mattoni, ospitano la maggior parte degli abitanti e dei visitatori. I membri delle classi sociali più povere vivono nelle sezioni più profonde delle torri, mentre quelli più abbienti abitano più in alto possibile, fin dove il loro status e la loro ricchezza consente. I livelli più alti sono dotati di torri ad archi aperti, balconate, ponti e piattaforme che compongono uno strano intreccio di "terraferma" nella parte più alta della città. Al di sopra di tutto questo fluttua la Volta del Cielo, dove vivono i cittadini più facoltosi.

Sharn è situata all'interno di una zona di manifestazione collegata al piano di Syrania, il Cielo Azzurro. La zona di manifestazione potenzia innanzi tutto gli incantesimi e oggetti magici che consentono la levitazione e il volo. Al di fuori della zona, molti di questi oggetti si indeboliscono o perdono del tutto la capacità di funzionare. Senza questa zona, le grandi torri e le guglie della città crollerebbero, le sue linee di trasporto si frantumerebbero e il quartiere di Volta del Cielo precipiterebbe al suolo.

Le carrozze volanti trasportano i passeggeri da una torre all'altra, fluttuando lentamente in aria. La città può anche essere percorsa a piedi (praticamente quasi tutte le torri possono essere raggiunte attraverso ponti multipli che collegano le piattaforme e i camminatoi a vari livelli), usando ascensori magici che salgono, scendono e si spostano anche orizzontalmente seguendo un percorso luminoso, oppure usando animali a crescita magica addestrati per trasportare passeggeri entro i confini della città.

Nelle strade sopraelevate di Sharn esiste un detto popolare, che recita: "Se si può comprare, si può comprare qui." I negozi e le bancarelle abbondano, solitamente ordinati per quartieri commerciali, raggruppati in mercati all'aperto (chiamati "piazze del mercato"), o saloni (chiamati "torri del mercato", spesso su più livelli) presenti all'interno di molte torri e complessi di edifici. Alcuni negozi spuntano semplicemente dalle pareti delle torri o sui ponti, precarie strutture di legno messe in piedi in tutta fretta o costruite attorno a una crepa nel muro. Altri occupano invece spazi ottimali, riservati a tale scopo e messi in affitto dai padroni delle torri. I mercati delle torri costituiscono i nuclei commerciali più sofisticati, dove vari negozi che vendono merce diversa si dispongono l'uno accanto all'altro o l'uno sopra l'altro nel vano aperto di una torre o su vari piani delle sue sale interne. Al di fuori di queste attività commerciali più o meno legittime,



Sharn ospita anche un fiorente mercato nero dove è possibile acquistare di tutto, dai frutti e dagli animali esotici alle componenti per incantesimi illegali e alla refurtiva. Le autorità di Sharn fanno del loro meglio per ostacolare queste attività, anche semplicemente per poter riscuotere le tasse dovute, ma lo squilibrio tra richiesta e offerta rende impossibile ogni forma di controllo vero e proprio. Il che ha dato origine a un altro detto molto popolare a Sharn: "Se qualcuno lo vuole, c'è qualcuno che lo vende a Sharn."

L'Università di Morgrave, con le sue mura di vetro e il suo approccio spiccio e sperimentale agli studi accademici, venne fondata a Sharn e tuttora usa la Città delle Torri come sua sede principale. L'istituto di "studio, caccia alle reliquie e saccheggio di tombe", come lo chiamano gli amministratori della più rispettata Università di Wynarn, offre molte opportunità agli avventurieri in erba e desiderosi di farsi un nome, e non è difficile ottenere una lettera di marca da Morgrave che consenta l'esplorazione dei siti archeologici antichi. Se un gruppo è particolarmente capace, può anche riuscire a ottenere la sponsorizzazione o il patrocinio dell'università.

La Guardia Cittadina si assicura che il Codice di Giustizia Galifar venga applicato in tutta Sharn, ma all'atto pratico i cittadini hanno l'occasione di incontrare un difensore della legge solo tra le torri più alte, non certo nelle viscere della città. I conestabili effettuano pattuglie regolari lungo i ponti, le piattaforme e le passerelle più alte, spingendosi più in basso solo quando la necessità o la prudenza lo richiedono. Le torri di guardia sono presenti in ogni distretto, anche se non ci sono conestabili a sufficienza per proteggere adeguatamente tutta la popolazione di Sharn. La Guardia, seppure a riluttanza, chiede aiuto agli agenti della Cittadella del Re (che mantiene una presenza in città) quando un incidente si rivela qualcosa di superiore alla sua portata. Il più delle volte, tuttavia, la Guardia si rivolge agli avventurieri quando ha bisogno di uomini supplementari per brevi periodi di tempo.

Molti mercanti e marinai che vivono o lavorano a Sharn imparano almeno qualche parola di linguaggio Sahuagin a causa della vicinanza degli insediamenti sahuagin oltre lo Stretto di Shargon. Anche se molte di quelle tribù rimangono ostili nei confronti dei viaggiatori, alcuni insediamenti sahuagin hanno preso l'abitudine di commerciare e di prestare i loro servizi come guide a coloro che transitano nei pressi dei Denti di Shargon per raggiungere Xen'drik. Saper parlare il loro linguaggio è sempre utile nel trattare con queste tribù, indipendentemente dal fatto che le guide conoscano il Comune o meno.

Il crimine prospera a Sharn. È tutta una questione di posizione, e la città si trova a fungere da incrocio sia per i commerci leciti che per quelli illeciti. Anzi, molti dei signori del crimine gestiscono vaste e rispettate attività legittime che usano come copertura per i loro traffici illegali. Alcuni di loro godono addirittura dei privilegi di una posizione di spicco nella comunità ed effettuano perfino ingenti donazioni a istituti di carità e di beneficenza. Anche se la Guardia Cittadina sa qualcosa sulla loro doppia vita (e molti credono che lo sappia), si accontenta di fingere che il bene fatto controbilanci il male.

Al di là di un attacco sciaguratamente inadeguato che ha a malapena scalfito le scogliere ai margini della baia, l'Ultima Guerra non è mai giunta fino a Sharn... almeno non attraverso armate di fanteria o eserciti di occupazione. La Città delle Torri ha dovuto però fare i conti con spie, sabotatori, terroristi e ondate di profughi per tutti gli anni di durata del sanguinoso conflitto. Forse il peggior evento si è verificato nel 918 AR, quando alcuni sabotatori rimasti ignoti (nessuno ha mai reclamato la paternità dell'atto), provocarono il crollo dal cielo della Torre di Vetro, uccidendo migliaia di abitanti.

Prima Torre (Piccolo insediamento, 64): A prima vista, Prima Torre non sembra meritare alcuna menzione particolare di fronte a centri abitati come Sharn e Wroat. Se un insediamento dovesse essere giudicato solo dal numero dei suoi abitanti, questo luogo non dovrebbe nemmeno comparire sulle mappe del Breland. Tuttavia, Prima Torre funge da punto di accesso a Sharn da tutte le vie di terra provenienti da nord e si è guadagnata notorietà e importanza grazie al grande numero di viaggiatori che ogni giorno attraversano le sue umili strade.

Il piccolo insediamento è cresciuto attorno a una singola torre di pietra, forse alta circa nove metri, che stando alle leggende sarebbe la prima torre mai costruita in tutta la regione di Sharn. Ben prima che le gigantesche fortezze di Sharn si protendessero verso il cielo, raccontano gli abitanti di Prima Torre, le pietre di questo antico pinnacolo vennero collocate le une sulle altre. Gli storici dubitano di questa leggenda, dal momento che la torre e la fatiscente locanda costruita attorno ad essa sono palesemente meno vecchie delle antiche fondamenta goblinoidi su cui poggia Sharn. Gli abitanti di Prima Torre annuiscono, sorridono cortesemente e lasciano gli studiosi alle loro chiacchiere, e rimangono nei loro cuori convinti di abitare in un luogo di grande significato storico.

Indipendentemente dalla vera storia del luogo, Prima Torre svolge un ruolo importante nei ritmi di vita di Sharn. Chi viaggia fino a Sharn o chi è in partenza, che sia a piedi, a cavallo, in carovana o sul treno folgore, può intraprendere una sola strada. Questa strada passa

COMINCIARE LA CAMPAGNA A SHARN

Data la natura e l'aspetto cosmopolita del Breland, questa terra è un'ottima locazione dove ambientare la prima campagna di EBERRON. Accadono molte cose entro i suoi confini. Ci sono buone probabilità di incontrare membri di tutte le razze e collegate a ogni nazionalità. Gli avventurieri godono della libertà e dell'indipendenza tipiche delle leggi e del governo del Breland.

Soprattutto Sharn si rivela un'ottima locazione di

partenza e base operativa per gli avventurieri. Se l'avventura non giunge fino a loro (tutte le strade portano a Sharn), da lì hanno comunque accesso ai trasporti necessari per raggiungere l'avventura (anche tutte le strade partono da Sharn). Gli avventurieri possono trovare lavoro, datori di lavoro, provviste, informazioni e voci di ogni tipo nella Città delle Torri. Inoltre, è un luogo straordinario in cui ambientare qualsiasi tipo di storie e di avventure.

attraverso le rupi e le scogliere su cui poggia Sharn, punta a nord e attraversa l'insediamento di Prima Torre. In arrivo o in partenza da Sharn, chi viaggia via terra deve necessariamente passare per Prima Torre.

Tutti gli abitanti di Prima Torre si guadagnano da vivere fornendo servizi ai viaggiatori che passano attraverso l'insediamento. Quasi tutti lavorano nella locanda, dal momento che tutti i viaggiatori hanno bisogno di mangiare, bere, rilassarsi e riposare in attesa della prossima carovana in partenza o dell'approvazione dei documenti per poter accedere alla Città delle Torri.

La stazione del treno folgore, le stalle delle carovane, un emporio e la barriera doganale della corona completano l'insediamento, assieme a una manciata di case dove vivono gli abitanti locali. Gli impiegati reali di guardia al punto di controllo esaminano i documenti di identità e di viaggio di tutti coloro che desiderano entrare a Sharn. Questo punto di controllo è protetto da una piccola guarnigione che fa rispettare l'ordine a Prima Torre e protegge il luogo da quei banditi e da quei padroni che a volte fanno capolino dalla Foresta del Re.

Wroat (Metropoli, 80.870): Wroat, la seconda città più grande del Breland, è la capitale della nazione e funge da grande centro di scambio e di commercio. Wroat non è fittamente popolata o imponente come Sharn, ma rimane pur sempre una delle grandi città del Khorvaire. Wroat, i cui edifici svettano su entrambe le rive del Fiume Ululante, è situata nel punto in cui le acque di quel fiume si riversano nel Fiume Pugnale. Due grandi templi, uno dedicato alla Schiera Sovrana e l'altro dedicato alla Fiamma Argentea, si ergono lungo la Via dell'Adorazione. Tra gli altri edifici degni di nota figurano il Castello Lamainfranta, il Palazzo del Parlamento, la Cittadella, il campus di Wroat dell'Università di Morgrave e il Museo di Galifar.

In quanto capitale della nazione, Wroat è un crogiolo di attività politiche. L'aristocrazia e i membri eletti del parlamento passano molto tempo in questa città, discutendo sugli argomenti all'ordine del giorno e mantenendo in movimento gli ingranaggi della macchina governativa. Diplomatici provenienti da tutto il mondo mantengono alloggi e ambasciate del Quartiere degli Stranieri della città. La corona risiede al Castello Lamainfranta, dove Re Boranel e la sua famiglia vivono e lavorano per buona parte dell'anno. Anche i responsabili di tutte le agenzie reali risiedono a Wroat, per rimanere vicini sia al re che ai capi parlamentari.

La corte di Boranel si sposta assieme al re, ma è qui nella capitale che può fare sfoggio di tutta la sua maestà e del suo sfarzo. La corte tiene in vita molte tradizioni dell'antico Galifar, fa affari, pianifica le festività, organizza intrattenimenti e si occupa di tutti gli altri doveri previsti dal servizio al re e alla corona. La corte del Breland è famosa in lungo e in largo per le sontuose feste che organizza, nonché per il trattamento giusto e benevolo che riserva ai suoi sudditi.

Vathirond (Grande paese, 3.100): La città di Vathirond, situata sulle rive meridionali del Fiume Brey, funge da postazione di guardia e da centro di commercio. È situato lungo il confine con il Thrane, non lontano dalla linea di confine che separava un tempo il Breland dal Cyre. Se c'è un luogo del Breland che ha sofferto più degli altri nel corso dell'Ultima Guerra, è proprio Vathirond. Dovette lottare sia con il Thrane che con il Cyre in più occasioni nel corso della guerra, e far fronte una o due volte nel corso del secolo di combatti-

menti anche agli assalti dei predoni fluviali provenienti dal Karrnath. Ora la città si sforza per mettere da parte il suo odio per il Thrane e per onorare il Trattato di Fortetrono. Con un occhio guarda verso nord, ma con l'altro sorveglia attentamente la Landa Gemente. Alcuni orrori senza nome hanno iniziato a spingersi nel Breland da est con allarmante frequenza e le pattuglie di confine di Vathirond cercano di respingere le loro incursioni, o di dare l'allarme in tempo utile quando qualcosa di troppo potente per loro striscia fuori dalla funerea nebbia grigia che segna il punto in cui il Breland ha termine e la Landa Gemente ha inizio.

Il Fiume Brey è il mezzo di trasporto principale per raggiungere o per lasciare Vathirond, anche se esiste una via commerciale degli Orien che collega la città a Starilaskur a ovest. Il tratto orientale della strada si addentra nella Landa Gemente e scompare nella nebbia come se cercasse di invitare i viaggiatori a visitare le rovine e le lande desolate del Cyre. Anche se la nebbia non è mai avanzata da quando la Landa Gemente è venuta a crearsi, la presenza della nazione morta incombe inesorabilmente su tutti gli abitanti di Vathirond. Il paese ha perduto più di un quarto dei suoi abitanti a causa delle malattie, degli orrori vaganti o semplicemente perché la gente è fuggita altrove nel regno, in cerca di territori più sicuri e meno desolati. Dopo la morte del Cyre e la nascita della Landa Gemente, la popolazione di Vathirond è scesa da oltre quattromila abitanti ai suoi attuali tremila e poco più. Re Boranel crede che questa tendenza continuerà a peggiorare, quindi deve trovare un modo per risolvere il problema prima che questa posizione strategica si trasformi in una città fantasma.

Nuovo Cyre (Grande paese, 4.200): Questo piccolo centro era nato come un villaggio di profughi a seguito della distruzione del Cyre, ma ora è cresciuto fino a diventare un grande paese con oltre quattromila abitanti. Anche se il disastro che ha distrutto la nazione a est del Breland ha annientato buona parte della sua popolazione, coloro che vivevano presso i confini occidentali ebbero tempo a sufficienza per oltrepassare la frontiera con il Breland prima dell'avanzata dello strano muro di mortifera nebbia grigia, che si fermò praticamente a pochi chilometri a est di Vathirond e di Kennrun. Re Boranel, mosso a pietà dai profughi, fece costruire per loro degli accampamenti, che prima si trasformarono in un villaggio e poi in un paese.

Oggi, Nuovo Cyre è situato su una via commerciale a sudest di Starilaskur, nel bel mezzo delle fattorie del Breland orientale. Il principe della città, Oargev ir'Wynarn (aristocratico 3/guerriero 1 umano LN) è l'ultimo erede della famiglia regnante del Cyre. Era impegnato nelle sue attività come ambasciatore nel Breland quando il misterioso disastro distrusse la sua nazione e da allora è diventato il capo informale dei profughi Cyrani dispersi in tutti gli altri territori. Spera un giorno di riuscire a radunare tutti gli esuli del Cyre in questo rifugio nel Breland. Il suo altro obiettivo è quello scoprire la verità riguardo alla distruzione della sua gente e del suo paese, e di ottenere vendetta sui colpevoli. Fino ad allora, accetta con gratitudine l'ospitalità del Breland (anche se quello che il Breland gli ha offerto è solo un pezzo di terra indesiderata in mezzo al nulla) e si sforza di rinvigorire la fiducia e l'onore dei suoi sudditi. Riveste il ruolo di sindaco di Nuovo Cyre e allo stesso tempo interpreta il ruolo del re in esilio.

Gli abitanti di Nuovo Cyre lavorano come contadini, mentre il loro principe progetta il futuro ritorno alla gloria della corona del Cyre. Il principe Oargev è costan-

temente alla ricerca di informazioni e notizie da coloro che si dimostrano abbastanza coraggiosi o avventati da addentrarsi nella Landa Gemente. A volte ha anche finanziato delle spedizioni volte a esplorare i resti devastati e annientati della gloriosa nazione di un tempo, nella speranza di scoprire indizi o tracce che possano rivelare il motivo della distruzione del Cyre. Nel frattempo, Oargev si sforza di migliorare le sorti della sua gente e sogna di poter rifondare il Cyre in una possibile Landa Gemente risanata o in una terra completamente nuova.

Argonth (Piccolo paese, 1.600): Un tempo, le possenti forge di Sharn sfornavano in continuazione nuove e sorprendenti armi da guerra. Con l'aiuto dei costruttori Cannith e di altri artigiani arcani, le grandi forge producevano vari tipi di forgiati, poderosi veicoli e anche le stupefacenti città vaganti. Di queste ultime creazioni ai giorni attuali esistono ancora solo due esempi funzionanti. La più famosa delle due è Argonth, la fortezza mobile.

Argonth è una gigantesca struttura che sembra in parte una fortezza, in parte una parete rocciosa e in parte una città, ed è in grado di spostarsi da un luogo all'altro. La città potrebbe trovarsi lungo le rive del Lago d'Argento un giorno e scivolare oltre il confine del Droaam il giorno successivo, prima che qualcuno riesca a trovarla. La città sospesa venne progettata come fortezza mobile con il compito di difendere il Breland durante l'Ultima Guerra. Ora funge da postazione di guardia di confine e si sposta lungo i confini del Breland spostandosi a nord, a est, a sud per poi ricominciare il percorso da capo, lungo un percorso lento ma regolare che segue i confini del Breland con il Droaam, le Terre dell'Eldeen, Aundair, Thrane, la Landa Gemente e Darguun.

Il Capitano di Argonth è Alain ir'Ranek (paladino 4 umano LB), che guida le truppe e il personale di suppor-

to di stanza ad Argonth. La fortezza mobile si sposta a una velocità costante di tre chilometri all'ora quando segue il suo percorso di pattuglia, ma la sua velocità può essere portata fino a un massimo di quindici chilometri all'ora se se ne presenta la necessità. L'incremento di velocità richiede un impiego massiccio di energia e prosciuga rapidamente le risorse della fortezza, quindi tale velocità viene attivata solo nelle situazioni di emergenza.

Tutti i cittadini di Argonth sono membri dell'esercito del Breland e la città vive secondo rigidi protocolli militari. In passato è stata usata come base operativa da cui lanciare incursioni contro il nemico, come centro di supporto per i castelli stazionari e come piattaforma di assalto per le truppe del Breland che invadevano i territori nemici. Ora la sua funzione è quella di pattugliare e proteggere il Breland dai predoni, dai razziatori e dalle eventuali minacce di eserciti nemici oltre il confine. Pattuglia di frequente i confini con la Landa Gemente, usando le sue capacità di attacco e di difesa per contrastare le creature che emergono dalle sue brume oscure.

Dopo qualche settimana, Argonth si deve fermare per fare rifornimento. Quando questo accade, attorno alla città spunta un mercato dove i venditori della zona possono recarsi per scambiare notizie e merci con i soldati di stanza alla fortezza mobile. È raro che i visitatori ottengano il permesso di entrare ad Argonth, quindi il massimo che viene loro concesso è di parlare con i soldati e con il resto del personale di supporto a questi mercati occasionali.

Argonth è diventato anche il rifugio di vari forgiati veterani che hanno messo le loro abilità al servizio della corona del Breland. Due dei forgiati più influenti sono Big Bara (ranger 3 forgiato a personalità femminile LN), che guida una banda di esploratori noti come i Battipista di Bara, e Finias Wandhand (mago 2 forgiato a personalità

Argonth, la fortezza mobile



maschile CB), che non ha mai combattuto nell'Ultima Guerra, ma è rimasto affascinato dalle arti arcane. Attualmente, Finias studia sotto la guida di Eera ir'Jalon (maga 9 umana LN), la maestra di magia di Argonth.

LUOGHI IMPORTANTI

Il Breland, una delle Cinque Nazioni originali fondate dai colonizzatori umani del Khorvaire, divenne parte del regno di Galifar quando quel sovrano leggendario decise di creare un impero unificato. Oltre alle favoleggiate torri di Sharn e alle sorprendenti opere di Galifar e dei suoi eredi, il Breland contiene numerosi luoghi che risalgono agli antichi imperi goblinoidi o sono addirittura precedenti. Vale anche la pena di segnalare alcune meraviglie naturali presenti ai confini del Breland.

Corona del Drago: Un cerchio di pietre aguzze spuntata dal terreno nel cuore dei territori agricoli del Breland. Il cerchio è composto da dieci monoliti, ciascuno alto più di quattro metri e mezzo e leggermente inclinato, disposti in un cerchio del raggio di circa nove metri su un terreno leggermente irregolare. Il cerchio di pietra assomiglia a una gigantesca corona di rocce aguzze. Questo luogo è conosciuto da tutti come la Corona del Drago ed è stato oggetto di speculazioni, strane leggende e qualche raro rituale oscuro. Alcuni credono che siano stati i giganti a costruire la Corona del Drago, secoli e secoli fa.

All'interno e nei pressi del cerchio la vegetazione cresce poco. In alcune notti, specialmente quando una o più lune sono piene e luminose, i monoliti emanano uno strano bagliore dall'interno. Si dice che in queste notti i monoliti prendano a cantare, ma sono pochi coloro che osano recarsi laggiù dopo il tramonto per controllare la presunta veridicità di questa storia. Si dice anche che alcuni gruppi di cultisti usino questo luogo per effettuare i loro rituali oscuri, specialmente i membri delle varie sette devote al Drago Sotterraneo; fatta eccezione per qualche carcassa di animale scoperta di tanto in tanto in mezzo al cerchio, nessuna prova di tali attività è stata mai rinvenuta.

Foresta del Re: Una grande foresta pluviale occupa la regione sud-orientale del Breland, dal Fiume Pugnale a ovest al Fiume Trolan (che ora appartiene a Zilargo) a est, e dal Fiume Ululante a nord alla costa continentale a sud. La Foresta del Re è una riserva di caccia che un tempo apparteneva al re di Galifar e ora ricade sotto la tutela della corona del Breland. I Ranger Cavalieri sono il corpo che si occupa di pattugliare la foresta pluviale, con il compito di scacciare i bracconieri e tenere alla larga i banditi e i briganti che a volte si nascondono nelle sue zone più fitte. Dopo il Trattato di Fortetrono, la parte orientale della Foresta è diventata territorio di Zilargo; ben consapevoli di questo, i ranger del Breland raramente attraversano il confine, anche quando sono impegnati nelle loro funzioni di sorveglianza. Quindi accade spesso che una banda di briganti si metta in fuga oltre il confine per sfuggire all'inseguimento dei ranger.

Un tempo la Foresta del Re occupava l'intera parte meridionale del Breland e veniva divisa in due dal corso impetuoso del Fiume Pugnale. L'abbattimento degli alberi e l'espansione delle terre coltivate hanno gradualmente ridotto il territorio forestale col passare dei secoli ed è stato necessario un decreto reale per proteggere quella parte di foresta ancora esistente. La Foresta del Re ospita ogni genere di insetti, animali e piante tropicali. Al suo interno la caccia è severamente proibita, fatta eccezione per coloro che godono dell'invito o del permesso dei reali. In autunno, il re e la sua corte, assieme a una schiera di ospiti selezionati,

si recano nella Foresta del Re per prendere parte alla Grande Caccia. Durante la Grande Caccia è possibile cacciare animali esotici di ogni tipo e Re Boranel ama sguinzagliare le sue tigri da caccia affinché aprano la strada al gruppo di cacciatori. A volte il gruppo riesce ad abbattere un animale orrido o crudele (un gorilla orrido impagliato, ucciso da Re Boranel nel corso della Grande Caccia del 966, è esposto come trofeo in una delle sale del Castello Lamainfranta), ma nella maggior parte delle occasioni i cacciatori si accontentano di un carniere pieno di normali animali esotici, mammiferi, uccelli o rettili che siano.

La Banda della Giungla, un gruppo di briganti sanguinari, ha costruito il suo covo nella Foresta del Re. Voci diverse dicono che la banda sia composta da una dozzina di uomini fino a oltre un centinaio, e che comprenda anche una grottesca corte di mendicanti, baldracche e altri perdigiorno. Un fuorilegge conosciuto come Vipera Arborea (ranger 1/ladro 2 mezzorco CM) è il capo della Banda della Giungla. La banda di tanto in tanto assale i piccoli insediamenti, i villaggi e la piantagioni che sorgono ai margini della foresta e a volte assaltano anche le carovane e i viaggiatori che attraversano la foresta. I Ranger Cavalieri si sono scontrati con la Banda della Giungla in varie occasioni, ma non sono riusciti né a catturare il loro capo né a mettere fine alle loro scorrerie.

Fossa Nera: La Fossa Nera, una terribile voragine che si apre nel terreno, sembra condurre alle profondità più oscure di Khyber. Questo gigantesco baratro è situato in una remota vallata delle montagne chiamate Cime Nere, e dalle sue profondità salgono nubi di vapore tossico. Assieme alle esalazioni fuoriescono anche suoni terrificanti, come se le profondità stesse della terra si contorcessero in preda al tormento e all'agonia. Alcuni hanno provato a scendere fino a Khyber attraverso la Fossa Nera, ma le pareti lisce del baratro sono pericolose da scalare e si dice che nei tunnel che si aprono lungo le pareti stesse, come un formicaio, vivano delle creature da incubo.

Sul bordo della Fossa Nera sorge un piccolo villaggio, un luogo triste e desolato, la cui aria è densa di disperazione e infestata dai vapori tossici esalati dalla fossa. Nel villaggio si radunano e si nascondono ladri, assassini e disertori di guerra di ogni tipo. Il villaggio di Fossa Nera (il villaggio viene chiamato allo stesso modo della fossa) ospita un prospero mercato nero; è quaggiù che coloro che hanno rubato qualche oggetto di grande valore a volte si nascondono per sfuggire alle ricerche e far calmare le acque riguardo alla refurtiva.

Baluardo: La fortezza del Baluardo protegge il Breland dagli invasori del Darguun. È situata in cima al Passo di Marguul e per oltre seicento anni ha difeso la nazione dalle incursioni dei goblinoidi e dalle altre minacce provenienti dalle Montagne Muromarino. Oggi la milizia di stanza al Baluardo monta la guardia contro le bande di guerriglieri del Darguun e a volte interviene per ricacciare tali bande nelle montagne da cui provengono. La frequenza di queste incursioni, nonostante il Trattato di Fortetrono, è un ovvio segno della fragile natura dell'attuale governo del Darguun. Il Capitano Toris (guerriera 3 cangiante femmina LN), una veterana dell'Ultima Guerra, si è dimostrata una nemica dei goblinoidi in grado di dare del filo da torcere. Il suo odio per quelle creature a volte offusca le sue capacità di ragionamento, ma Re Boranel si sente più tranquillo sapendo che il Baluardo è sotto il suo comando. La milizia sorveglia anche i confini con Zilargo, ma i rapporti con la nazione degli gnomi sono talmente buoni che ogni tipo di vigilanza stretta si rivela del tutto superfluo.

AVVENTURE NEL BRELAND

La vita nel Breland è sicura e relativamente pacifica. Le vie commerciali, le strade carovaniere e le strade delle re attraversano il paese in lungo e in largo, agevolando qualsiasi tipo di spostamento. I fiumi sono navigabili e collegano i porti Brelandiani ai porti di tutto il Khorvaire. Una vasto reticolato di *pietre conduttrici* consente ai treni folgore di collegare la nazione all'Aundair, al Thrane e a Zilargo, e attraverso questi paesi anche ad altre nazioni più lontane. I moli delle aeronavi sono presenti in molti dei principali centri cittadini del Breland, comprese Sharn e Wroat, quindi anche questa forma di spostamento è disponibile.

Anche se le fattorie e le città sono tranquille e sicure nella maggior parte dei casi, sono anche i luoghi in cui gli abitanti rischiano la vita e gli arti più spesso. La zona adiacente alle Cime Nere, ad esempio, è spesso rifugio di mostri e bande malvagie nascoste all'interno della montagna e pronte a colpire non appena se ne presenta l'opportunità. Dal Droaam possono spuntare bande di guerriglieri mostruosi senza alcun preavviso: se c'è un luogo in cui si combatte ancora l'Ultima Guerra, è proprio il confine Droaam-Breland. La Landa Gemente a volte rigurgita qualcuno dei suoi orrori fuori dalle sue funeree nebbie grigie, mentre i mari meridionali sono spesso presi d'assalto dai pirati.

Molti avventurieri iniziano le loro carriere a Sharn, la Città delle Torri. La città è ricca di pericoli, opportunità e potenziali avventure, il che ne fa una calamita naturale per coloro che desiderano guadagnarsi da vivere con la spada, gli incantesimi e le loro abilità personali. Anche se i livelli superiori della città sono turbati soltanto dagli stessi problemi che affliggono tutte le metropoli, i livelli inferiori si trasformano rapidamente in zone dominate dai criminali e in dungeon brulicanti di mostri. Per questo motivo, alcuni avventurieri non hanno mai bisogno di uscire dalla Città delle Torri per tenersi occupati e per riempirsi le tasche. Sharn offre anche molti punti di accesso per raggiungere il resto del mondo. Dai moli delle navi marittime e delle aeronavi alle stazioni dei treni folgore, Sharn offre l'occasione di raggiungere ogni zona del Khorvaire e oltre. Anzi, se esiste un percorso diretto che conduca al misterioso continente di Xen'drik, quel percorso inizia proprio a Sharn.

Il Breland applica il Codice di Giustizia Galifar ed è possibile trovare difensori della legge in ogni piccolo insediamento, villaggio e città. Anche i magistrati viaggianti della Cittadella hanno il potere di dispensare la giustizia come ritengono più opportuno, nonché i tribunali militari situati a bordo delle fortezze mobili del Breland. A Sharn, gli avventurieri godono di una certa elasticità dal punto di vista legale, ma coloro che abusano palesemente del sistema finiscono comunque nelle prigioni cittadine o reali.

Gli abitanti del Breland amano la libertà e l'indipendenza. Sono un popolo aperto e tollerante, per natura amichevole ed estroverso. Sono quasi sempre propensi ad apprezzare la gente di sangue Aundairiano o Zil e si sentono tenuti a rispettare e aiutare i profughi del Cyre. Sono più ambivalenti nei confronti degli abitanti del Thrane e covano ancora sentimenti di odio e di paura verso i Karrn. Nei confronti di chi proviene dal Droaam, i Brelandiani tendono a colpire prima e a fare le domande poi. Ma perfino in questo caso, un umanoide mostruoso può essere accettato a Sharn senza problemi, fintanto che non provoca guai.

IDEE PER AVVENTURE

– Un agente della Cittadella sta morendo e non si può fare nulla per impedirlo; come ultimo desiderio, ordina agli avventurieri di portare a termine la sua missione per il re.

– Un conestabile di Sharn nomina un gruppo di avventurieri suoi vice e dà loro l'incarico di risolvere il caso riguardante il delitto di un importante cittadino della Città delle Torri.

– Mentre stanno costruendo una nuova ala della Quattordicesima Torre, alcuni operai scoprono una serie di antiche sale nelle fondamenta della struttura. Vengono ingaggiati degli avventurieri per esplorare le sale e riferire cosa si trova al loro interno.

– Un rappresentante dell'Università di Morgrave cerca avventurieri in grado di intraprendere una missione a Xen'drik. Offre loro una lettera di presentazione che consentirà agli avventurieri di essere ricevuti dal suo contatto a Capo Tempesta, che consegnerà loro una mappa relativa a un nascondiglio di antiche reliquie.

– Il principe di Nuovo Cyre emette un bando, invitando tutti gli avventurieri coraggiosi ad addentrarsi nella Landa Gemente per una missione di grande importanza per gli esuli Cyrani. Corrono voci da est secondo le quali il palazzo reale del Cyre sarebbe sfuggito alla distruzione che ha devastato il resto della nazione e il principe ha bisogno di avventurieri affidabili che si accertino della verità. Se una parte del palazzo reale è davvero rimasta in piedi, il principe vuole che gli avventurieri entrino nelle sale del palazzo e recuperino per lui la corona Cyrana.

– I pirati che infestano l'Elsa ostacolano i viaggi e i commerci marittimi nei pressi di Sharn. La Marina Reale ha bisogno di aiuto per trovare i pirati e per porre fine alle loro razzie, e lancia un appello per cercare avventurieri disposti ad assumersi un incarico breve ma proficuo.

– Il Casato Vadalis vuole assicurarsi i diritti di proprietà sul frutto del grifone, un raro frutto tropicale che cresce in un boschetto all'interno della Foresta del Re. Esistono alcuni fattori che potrebbero rendere questo incarico problematico. I Ranger Cavalieri non consentono a coloro che non hanno il permesso di entrare nella foresta; a causa delle crescenti minacce da parte della Banda della Giungla, nessun permesso viene concesso al momento; il boschetto è protetto da un druido impazzito; il frutto matura solo una volta ogni dieci anni, nella prossima Notte delle Tre Lune.

– Il Casato Orien necessita di un piccolo gruppo di avventurieri che faccia da scorta a uno dei suoi corrieri. Il corriere deve prelevare un pacco da uno dei signori del crimine di Sharn, un halfling, e consegnarlo a un suo agente a Galethspyre. Gli avventurieri devono proteggere sia il corriere che il pacco, dal momento che vari rivali dell'halfling non vogliono che la consegna vada in porto.

– Un cacciatore di taglie del Casato Tharashk cerca aiuto per riuscire a localizzare e a catturare un disertore Brelandiano che si è nascosto a Fossa Nera. Il Capitano Desro, che un tempo era un paladino, ma che divenne una guardia nera dopo aver condotto i suoi uomini a un'imboscata nel corso della Battaglia di Passo Corry, è latitante da oltre quattro anni. Il Casato Tharashk ha trovato una traccia recente, ma l'agente non ritiene sia saggio affrontare la potente guardia nera senza aiuto.



DARGUUN

Capitale: Rhukaan Draal

Popolazione: 800.000 (39% goblin, 29% hobgoblin, 13% bugbear, 6% coboldi, 6% umani, 4% gnomi, 3% altre razze)

Esportazioni: Servizi mercenari

Linguaggi: Goblin, Comune, Draconico

Molti secoli addietro, erano gli hobgoblin e gli altri goblinoidi a controllare il Khorvaire. Nell'arco di varie migliaia di anni, furono molte le nazioni goblinoidi a sorgere e a cadere. La più grande civiltà di quell'epoca, l'Impero hobgoblin di Dhakaan, faceva uso di goblin e bugbear come schiavi e combattenti. Quell'antico impero è tornato, seppure in forma più debole e meno influente, con il volto di una nuova nazione, il Darguun.

Il Darguun, ricavato da quelle che un tempo erano le propaggini sud-occidentali del Cyre, è composto da vari tipi di territorio. Appoggiato alle pendici orientali delle Montagne Muromarino, il Darguun dispone di pianure fertili a nord, una fitta foresta tropicale a est e una vasta brughiera a sud. Il grande Fiume Ghaal si riversa nella Baia del Kraken e divide letteralmente la nazione in due, separando i campi di battaglia dell'Ultima Guerra dalle distese inesplorate delle rive meridionali.

Per migliaia di anni i goblinoidi rimasero nascosti nell'ombra, annidati nelle profondità delle Montagne Muromarino e disposti a spingersi all'esterno solo per qualche sporadica incursione contro gli insediamenti Brelandiani o Cyrani. Fu l'avidità degli umani a riportarli allo scoperto. Lord Cail del Casato Deneith condusse una spedizione verso le Montagne Muromarino circa centoventi anni fa (878 AR) in cerca di reclute goblinoidi per le sue armate di mercenari. Scoprì oltre una dozzina di clan e tribù disseminati per montagne e vallate. Facendo ricorso alla sua eloquenza e a molto oro, Cail si guadagnò la fiducia di alcuni capitribù. Una schiera di combattenti hobgoblin e dei loro schiavi goblin fece ritorno al Breland assieme a Cail. I selvaggi hobgoblin furono visti come una stravaganza; per gli aristocratici divenne fonte di prestigio fare uso di guardie hobgoblin. Poi scoppiò l'Ultima Guerra.

Sia il Breland che il Cyre si rivolsero al Casato Deneith per rafforzare i loro eserciti e i Deneith a loro volta attinsero sempre più frequentemente ai goblinoidi delle montagne. I profitti dei Deneith salirono alle stelle, ma alle fine il ricorso ai soldati goblinoidi ebbe dei risvolti disastrosi. Dopo settant'anni di guerra, decine di migliaia di goblin e hobgoblin ben armati erano sparsi lungo tutto il confine Cyre-Breland. Quando l'ambizioso giovane hobgoblin Haruuc salì al potere, tutte le condizioni necessarie per la nascita del Darguun erano finalmente al loro posto.

Haruuc, un tattico astuto e un capo carismatico, si rese conto che le forze degli umani e dei quasi-umani nella regione erano nettamente inferiori al potere cumulativo di tutti i goblinoidi presenti. Organizzò degli incontri segreti con altri capitribù e attraverso promesse, minacce e appelli alla fedeltà razziale, convinse la maggior parte delle tribù a unirsi alla sua causa. Nel 969 AR, gli hobgoblin si rivoltarono contro le stesse popolazioni che avevano il dovere di difendere. Centinaia di umani vennero massacrati, altri furono costretti a fuggire nelle terre vicine o furono catturati

e resi schiavi. Haruuc reclamò per sé quell'area, battezzandola Darguun e proclamandosi Lhesh Haruuc Shaarat'kor: il Grande Signore della Guerra Haruuc della Lama Scarlatta.

Il Breland e il Cyre erano totalmente impreparati a questo tradimento e nessuna nazione disponeva delle forze necessarie per reclamare quella terra. Il Re del Breland strinse rapidamente un accordo con Haruuc, offrendogli il riconoscimento della nazione in cambio del mantenimento della protezione del fronte orientale, mentre la guerra tra i goblinoidi e il Cyre continuò fino al Giorno della Tragedia (vedi la Landa Gemente per i dettagli). Il Karrnath, l'Aundair e il Breland, impazienti di porre fine alla guerra, riconobbero formalmente la sovranità del Darguun nel Trattato di Fortetrono. Una volta definiti dei veri confini per la nuova nazione, il Lhesh Haruuc giurò di trattenere la sua popolazione dal compiere futuri atti di violenza contro le tre nazioni. Il Thrane, tuttavia, ha dimostrato di non gradire troppo gli accordi con il Darguun, e i cavalieri templari della Fiamma Argentea sono ancora in cerca di vendetta per coloro che rimasero uccisi nel corso della rivolta.

In genere, la maggior parte delle nazioni ritiene la presenza del Darguun un male necessario. Esistevano molti più goblinoidi nascosti di quanto la gente non pensasse, e dopo l'ascesa della nazione, molte tribù sono migrate nel Darguun per ottenere un posto nel nuovo dominio degli hobgoblin. Le Cinque Nazioni, indebolite dall'Ultima Guerra, non hanno né la forza né la volontà di muovere battaglia ai goblin. Da parte loro, i goblin si sono dimostrati fedeli agli accordi del trattato. Il Casato Deneith ha riaperto i contatti con Haruuc e con alcune delle tribù che risiedono nella nazione e hanno giurato fedeltà ad Haruuc. Rimangono solo tre interrogativi: Haruuc si accontenterà del territorio che gli è stato assegnato dagli Accordi di Fortetrono? Riuscirà a tenere le molte tribù di goblinoidi che si sono radunate nella nazione sotto controllo? Cercherà di restaurare la gloria dell'antico Dhaakan?

INDUSTRIE

Tra le miniere delle Montagne Muromarino e le pianure di quello che un tempo era il Cyre meridionale, il Darguun produce abbastanza grano e metalli grezzi da soddisfare le necessità della sua popolazione. Effettua ben pochi commerci con i popoli vicini e per lo più esporta guerrieri grazie al suo accordo con il Casato Deneith. Il casato portatore del marchio funge da agente per i mercenari goblinoidi, vendendo i loro servizi in tutto il Khorvaire. I mercenari, in cambio, fanno rapporto ai loro capi nel Darguun riferendo notizie e informazioni oltre i loro confini.

VITA E SOCIETÀ

Il Darguun è composto da tre regioni: le Montagne Muromarino, le pianure settentrionali e le terre selvagge meridionali. Buona parte degli abitanti della nazione vive sulle montagne o lungo i due fiumi principali, il Ghaal e il Torlaac.

La nazione ospita tre tribù principali di goblinoidi, nonché i vari clan a esse associati. Le tre tribù sono i clan Ghaal'dar delle pianure, i clan Dhakaan delle profondità montane e i clan Marguul, delle alture montane.

Sulle Montagne Muromarino, le tribù e i clan di goblinoidi vivono come sono sempre vissuti negli

ultimi secoli. Passano il loro tempo a combattersi tra loro, applicando la legge della sopravvivenza del più forte. Una potente tribù composta da alcuni clan Dhakaani si nasconde nelle profondità delle montagne e afferma di discendere direttamente dai sovrani dell'antico impero, e trama per restaurare l'antica gloria dei goblinoidi.

Il viaggio attraverso le montagne è difficoltoso; esistono pochi sentieri percorribili e i goblin di montagna in genere sono ostili nei confronti dei membri delle razze comuni. I viaggiatori autorizzati vengono dotati dai capitribù di una bandiera che indica il diritto di passare, ma molte tribù non riconoscono l'autorità delle altre. Una bandiera del Lhesh Haruuc, la cui roccaforte è la capitale di Rhukaan Draal, garantisce un minimo di protezione in più, ma nemmeno le sue insegne sono sufficienti a garantire l'immunità automatica a chi viaggia attraverso i territori montani o dei clan Dhakaani. Molte tribù tengono con loro dei membri delle razze comuni come schiavi, tra cui vari umani e gnomi. Gli schiavi sono stati fatti prigionieri nel corso dell'Ultima Guerra e i capitribù continuano a cercare nuove fonti per rinfoltire i loro recinti degli schiavi.

Le pianure settentrionali del Darguun erano un tempo parte del Cyre. Laggiù, i goblin e gli hobgoblin si sono impossessati dei villaggi e delle città un tempo occupate dalle razze comuni di Galifar. Molte delle strutture furono devastate nel corso dell'Ultima Guerra, per poi essere rimesse insieme secondo i gusti e le necessità dei goblin. L'effetto sommario che ne risulta è quello di una società fatiscente e sciatta. Il Lhesh Haruuc esercita il suo comando sulle tribù delle pianure, utilizzando schiavi coboldi per coltivare la terra e raccogliere il cibo necessario a sfamare i suoi sudditi. I conflitti tribali sono sempre comuni, ma quei viag-

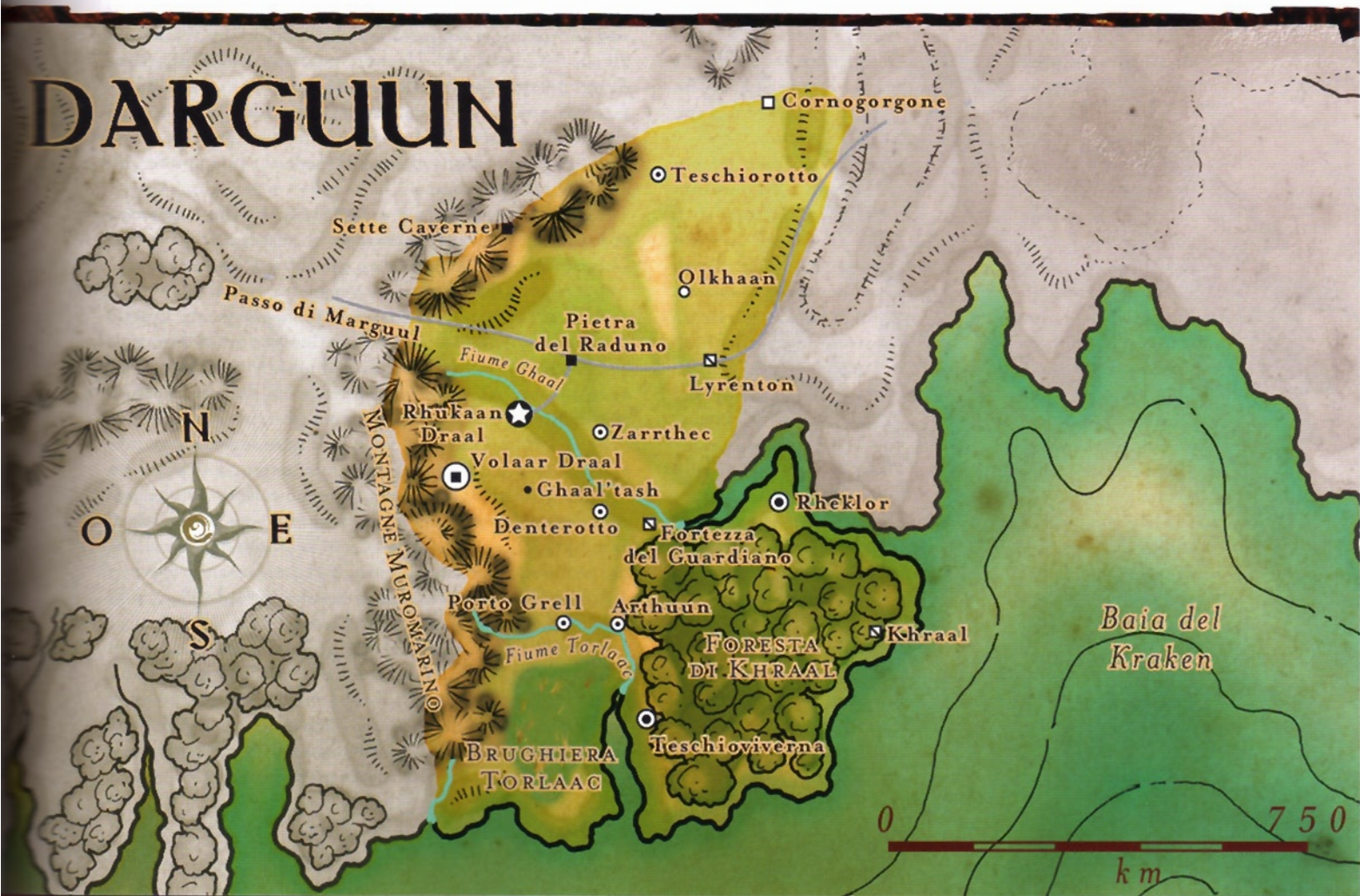
giatori che sfoggiano una bandiera di passaggio sicuro concessa dal Lhesh Haruuc di solito vengono protetti dalle aggressioni.

Le terre meridionali, compresa la Brughiera Torlaac e la foresta pluviale di Khraal, sono terre più vaste e meno colonizzate rispetto alle terre settentrionali della nazione. Molti degli insediamenti goblinoidi di questa regione sono situati lungo il Fiume Torlaac, con qualche avamposto più sporadico nelle profondità della giungla.

GOVERNO E POLITICA

Il Darguun è una nazione mutevole. La tribù Ghaal'dar costituisce la maggior parte della popolazione e molti dei clan di questa tribù riconoscono l'autorità del Lhesh Haruuc. Lo seguono in quanto rispettano la sua autorità e il suo potere militare, naturalmente. Se uno di questi fattori dovesse venire a mancare, il Darguun presto cadrebbe preda del caos e dell'anarchia. Già ora, Haruuc dispone di ben poco controllo sulle tribù di montagna. I clan Marguul e Dhakaani di solito ignorano gli editti reali e perfino i clan Ghaal'dar a volte si combattono tra loro, nonostante Haruuc abbia dato l'ordine di collaborare.

Da parte sua, Haruuc cerca di plasmare la società dei goblinoidi sul modello dell'antico Galifar. Haruuc vuole creare un regno stabile per i suoi discendenti, ma teme che con la sua morte la nazione cadrà vittima delle lotte interne tra i capiclan più ambiziosi. Ha fondato una grande corte a Rhukaan Draal, dove è possibile incontrare rappresentanti di tutti i clan e le tribù. Ma nonostante gli sforzi di Haruuc, la potenza militare rimane l'unica forza che i goblinoidi rispettano, e quella a cui deve ricorrere spesso e volentieri per sedare le dispute e far rispettare i suoi editti.



GRUPPI DI POTERE

Attualmente, i goblinoidi hanno ben poco da offrire alle altre nazioni, se non i loro stessi soldati. Molti dei capi del casato portatore del marchio non si fidano di Haruuc, e quindi sono riluttanti a investire troppe risorse del Darguun. Anche se tutti i casati dispongono di un loro avamposto a Rhukaan Draal, è raro che i loro rappresentanti si rechino altrove nel reame.

Casato Deneith: La ribellione dei mercenari goblinoidi del 969 AR fu fonte di grande imbarazzo per il Casato Deneith. Nonostante questo, i capi del casato da allora hanno stretto un rapporto molto saldo con Haruuc. Il signore della guerra goblinoida apprezza la legittimità che ottiene dalla collaborazione con il casato, mentre al Casato Deneith tornano utili le truppe mercenarie fornite da Haruuc. Oltre al suo avamposto a Rhukaan Draal, il Casato Deneith fa uso anche di una fortezza a poca distanza dalla capitale. Questa fortezza, conosciuta come Pietra del Raduno, funge da area di raccolta e da centro di addestramento per quei mercenari che hanno acconsentito a servire il casato.

Casato Tharashk: I cercatori del Casato Tharashk hanno dimostrato grande interesse per le possibili ricchezze minerarie nascoste sotto le Montagne Muromarino fin dalla fine dell'Ultima Guerra. Non riuscendo a stringere un accordo con Zilargo per cominciare gli scavi sul versante occidentale, gli agenti del casato hanno avviato dei negoziati con le tribù dei goblinoidi per avvicinarsi alle montagne da est. Tuttavia, la tradizione orchesca che caratterizza il Casato Tharashk è di ostacolo in questo progetto; molti dei capi hobgoblin covano un feroce risentimento nei confronti degli orchi. Il Casato Tharashk ha fondato un avamposto a Rhukaan Draal nella speranza di rafforzare la sua posizione nel regno e di raggiungere un accordo che sia soddisfacente per tutte le parti in causa.

Goblinoidi (generale): Ognuna delle tre tribù di goblinoidi è multirazziale ed è composta da goblin, hobgoblin e bugbear. Non è raro trovare anche esemplari di altre razze presso le tribù. Alcuni hanno adottato le tradizioni dei goblinoidi e lottano per ottenere un posto d'onore all'interno dei clan. Altri sono schiavi e lavorano per servire e divertire i loro padroni goblinoidi.

Rhukaan Taash (Corona Rasoio): Rhukaan Taash, il più grande e il più potente dei clan Ghaal'dar, ha il dominio delle pianure. Anche se il clan è dotato di molti abili combattenti, la sua vera forza è posta nei grandi numeri. Presi individualmente, i guerrieri di Rhukaan Taash non possono competere con i soldati dei clan Dhaakani, ma collettivamente formano una forza assai difficile da minacciare. Questo clan si è dimostrato fedele al Lhesh Haruuc fin da quando l'hobgoblin capeggiò la rivolta degli hobgoblin, ventinove anni fa, ma non tutti i membri del clan ne sono soddisfatti fino in fondo. Anche se Haruuc ha cercato di consolidare il suo potere e di ottenere il legittimo riconoscimento del Darguun, molti dei capitribù minori credono che i goblinoidi dovrebbero continuare ad allargare i confini della nazione. Alcuni hanno perfino sollecitato degli attacchi preventivi contro il Breland e Zilargo, affermando che un giorno saranno gli umani e gli gnomi a invaderli se i Rhuukan non lo fanno per primi. Tali opinioni sono destinate a creare complicazioni in futuro, specialmente dopo la fine del regno di Haruuc, sia che perda il potere o che muoia semplicemente di vecchiaia. Per ora, si tratta solo di un altro problema che il signore della guerra deve affrontare.

Il controllo del Lhesh Haruuc (guerriero 10/ladro 2 hobgoblin LN) è ancora saldo, ma l'hobgoblin sta invec-

chiando. Man mano che la sua forza viene a mancare e la sua potenza in battaglia si fa sempre meno efficace, la sua incredibile bravura con le parole si dimostra sempre più necessaria per mantenere il controllo sulle tribù. Negli anni recenti, ha iniziato a cercare con discrezione dei giovani di talento da nominare come eredi, affrontando astutamente la necessità di nominare un successore dalle doti giuste piuttosto che il desiderio di un re di mantenere al potere la sua dinastia.

Molti dei mercenari hobgoblin utilizzati al di fuori del Darguun appartengono a Rhukaan Taash o a uno degli altri clan Ghaal'dar. Ogni combattente Rhukaan Taash porta attorno alla testa un particolare cerchio di cicatrici, appena al di sopra degli occhi. Questo marchio di identificazione è il risultato di un doloroso rituale di iniziazione al quale ogni guerriero deve sottoporsi per dimostrare il suo valore e il suo ingresso nell'età adulta.

Kech Shaarat (Portatori di Lame): I Portatori di Lame, così chiamati a causa di un potente artefatto in loro possesso, è il più grande dei clan Dhaakani. Per migliaia di anni i clan Dhaakani si sono tenuti isolati dal resto del mondo, ma considerano l'ascesa del Darguun il primo segno della restaurazione dell'Impero Dhakaani. Ora i clan sono emersi dalle fortezze nascoste nelle loro caverne e si sono tuffati in una lotta brutale per determinare il legittimo erede al trono imperiale. Dato che queste battaglie non fuoriescono dalle caverne sotterranee delle Montagne Muromarino e non coinvolgono gli stranieri, il Lhesh Haruuc non ha prestato molta attenzione al conflitto. Ma se un unico capo riesce ad assicurarsi la fedeltà di tutti i clan Dhakaani, potrebbe sfidare Haruuc e tentare di strappare il controllo della nazione del Darguun.

Il capotribù Ruus Dhakaan (guerriero 13 hobgoblin LN) cerca di dimostrare il suo diritto al dominio tramite le conquiste. I Kech Shaarat hanno già assimilato due clan più piccoli e sembra solo questione di tempo prima che riescano a radunare tutte le forze Dhakaani sotto il suo controllo. In apparenza il loro capotribù si inchina all'autorità del Lhesh Haruuc, ma nascosto nel suo covo di montagna crede che la sua parola sia in realtà più potente di quella dell'arrivista delle pianure. È raro che i suoi soldati lascino le Montagne Muromarino; è possibile identificarli dai segni a forma di spada che portano su uno entrambi gli avambracci.

Kech Volaar (Portavoce): I Portavoce hanno compiuto grandi sforzi per conservare le conoscenze dell'antico Impero Dhakaani. Anche se quello dei Kech Volaar è uno dei clan Dhakaani più piccoli, i suoi armaioli e i suoi costruttori sono ineguagliati in tutto il Darguun. Queste grandi abilità hanno consentito alle loro fortificazioni di respingere gli assalti dei Kech Sharaat e degli altri clan conquistatori. I Portavoce, guidati da Tuura Dhakaan (barda 9 hobgoblin femmina N), la più forte intonatrice di canti funebri che i clan abbiano conosciuto in un migliaio di anni, hanno preservato la memoria dell'antico impero goblinoida, sia da usare come simbolo che per attingere ai poteri magici necessari a sopraffare i loro avversari. Kurac Thaar (guerriero 8 hobgoblin LN), il signore della guerra del clan, è fanaticamente fedele a Tuura e alla sua visione di restaurazione dell'impero, come tutto il resto dei Kech Volaar.

I goblinoidi Kech Volaar spesso si spingono oltre i confini del Darguun in cerca di rovine Dhakaani, ma non lavorano come mercenari. È raro che interagiscano con le altre razze, se non per portare a termine una missione. I membri del clan spesso si dipingono sul corpo vari simboli che illustrano gli eventi importanti del passato; coloro

che sanno leggere il Goblin possono leggere molto di un individuo attraverso lo studio di questi segni.

Kalkor: La tribù Marguul è composta da un'alleanza di clan di bugbear che vivono sulle zone d'altitudine delle Montagne Muromarino. Nella maggior parte dei casi, i clan Marguul rendono omaggio alla corte di Rhukaan Draal, beneficiando dei contatti del Darguun con il mondo esterno. Tuttavia, un clan Marguul in particolare, Kalkor, si rifiuta di piegarsi al dominio di Haruuc. Il clan è guidato da Mograath (guerriero 7/ladro 3 bugbear NM) e non è il più grande dei clan Marguul, ma i suoi membri probabilmente sono i più crudeli. Mograath è un fedele seguace del Simulacro e assieme ai suoi guerrieri costituisce una grave minaccia per tutti coloro che attraversano le Montagne Muromarino, specialmente per coloro che portano una bandiera di passaggio sicuro di Haruuc. I membri del clan Kalkor si distinguono per le orribili cicatrici che si infliggono sul volto, che simulano il disegno di una fila di zanne.

RELIGIONE

Tradizionalmente, i goblinoidi adorano l'Ombra o il Simulacro. Nel corso dell'ultimo secolo hanno conosciuto gli altri dei della Schiera Sovrana. Il Lhesh Haruuc segue gli insegnamenti di Dol Dorn e ha fatto molto per diffondere il culto della Schiera Sovrana tra le tribù delle pianure. Nella città di Rhukaan Draal, è possibile trovare diversi templi dedicati a Dol Dorn, Dol Arran e a Balinor.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

I goblinoidi delle pianure vivono nelle rovine delle vecchie città del Cyre, parzialmente ricostruite, mentre le tribù delle alture e delle montagne vivono nelle caverne o in semplici baracche. I più grandi clan Ghaal'dar e i clan Dhakaani hanno ciascuno la propria capitale, ma esiste una città principale che torreggia su tutte le altre: Rhukaan Draal, la capitale del Darguun e il quartier generale del Lhesh Haruuc.

Rhukaan Draal (Metropoli, 82.460): Il cuore di Rhukaan Draal era un tempo un paese di frontiera del Cyre; negli ultimi due decenni si è trasformato in una tentacolare metropoli goblinoida. L'architettura Ghaal'dar, rozza ma funzionale, caratterizza la città con numerosi stili e materiali diversi, caoticamente sovrapposti gli uni agli altri. La struttura più imponente è il palazzo reale; insoddisfatto dalle opere dei suoi simili, il Lhesh Haruuc ha ingaggiato i costruttori del Casato Cannith per erigere la sua dimora e la sua fortezza, chiamata Khaar Mbar'ost, o Casa Rossa (letteralmente, "dimora fortificata del colore del sangue"). Questa torre di dieci piani in granito rosso incombe su tutta la città di Rhukaan Draal. In teoria, tutti i clan degli hobgoblin hanno un loro rappresentante alla corte di Haruuc, anche se i clan Dhakaani mantengono un profilo particolarmente basso; i loro agenti osservano lo svolgersi degli eventi per conto dei loro signori, ma cercano di non attirare l'attenzione sulle attività dei propri clan.

I goblinoidi Ghaal'dar sono famosi per la loro bravura in battaglia, non per la loro maestria nell'artigianato. Ne consegue che il mercato di Rhukaan Draal è per lo più un luogo dove comprare e vendere merce di importazione.

Le leggi della città sono molto semplici e gli hobgoblin hanno poco interesse per i trascorsi dei loro ospiti. Ne risulta che molti criminali si rifugiano a Rhukaan Draal per sfuggire alla giustizia e che molti contrabbandieri vendono liberamente la loro merce al mercato, là dove

verrebbero imprigionati dalla legge se lo facessero nel Breland o nel Thrane.

Volaar Draal (Piccola città, 8.360): Migliaia di anni fa i clan Dhakaani scavarono le loro fortezze nelle radici delle Montagne Muromarino. Volaar Draal, la fortezza del clan Kech Volaar, è nascosta tra i picchi e le rupi più impervie. Le sue vaste sale sotterranee ospitano distese di funghi che vengono coltivati per sfamare gli abitanti, forge per gli armaioli, biblioteche e cripte per custodire le reliquie dell'impero e una grande caverna in cui i soldati di Kech Volaar svolgono le loro esercitazioni. Le costruzioni in pietra di quaggiù sono di qualità pari alle migliori costruzioni naniche presenti nelle Rocche di Mror. A pochissimi stranieri è concesso di visitare queste mirabolanti cripte sotterranee.

Teschioviverna (Piccolo paese, 1.100): Teschioviverna, una città portuale alla foce del Fiume Torlaac, sorge ai margini della foresta pluviale di Khraal. Questo rifugio nel bel mezzo delle terre selvagge funge da importante punto d'accesso per quei pochi mercanti che raggiungono il Darguun dai mari meridionali. Se il commercio dovesse prosperare, questo paese crescerebbe in fretta. Fino ad allora, i suoi abitanti rimediano da vivere come possono e aspettano le sporadiche ma necessarie visite dei mercanti.

Cornogorgone (Villaggio fortificato, 700): Cornogorgone occupa l'ultimo tratto di terra abitabile del Darguun prima che l'aura letale della Landa Gemente inghiotta ogni forma di vita e di luce. I goblinoidi che vivono all'interno di questo villaggio fortificato pattugliano i confini della nazione e vegliano in caso di incursioni. Un tempo le incursioni potevano giungere dal Cyre o dal Breland. Ora i difensori di Cornogorgone tengono gli occhi aperti in caso di mostri e altre creature peggiori che spesso si spingono oltre la Landa Gemente e minacciano le pianure settentrionali del Darguun.



Il Lhesh Haruuc del Darguun

LUOGHI IMPORTANTI

La terra del Darguun un tempo era parte del Cyre. Nel corso dell'Ultima Guerra, molte città, templi e fortezze di questa regione vennero razzati e abbandonati. Ora rimangono solo numerose rovine, alcune popolate dai goblinoidi, altre rimaste deserte per timori di maledizioni, fantasmi o altri orrori che potrebbero infestarle.

Lyrenton: Questo paese Cyrano, sul confine con la Landa Gemente, è uno dei luoghi da evitare ed è ritenuto maledetto. Si dice che chiunque visiti il luogo cada subito preda di una grave malattia (inalata; CD 18; 1 giorno; 1d3 For e 1d3 Cos). Anche se un visitatore riesce a reggere a questa strana malattia, il luogo sembra attirare gli orrori della Landa Gemente allo stesso modo in cui una *lanterna perenne* attira le falene. Di notte, urla terribili risuonano tra le rovine ed echeggiano per chilometri e chilometri attraverso le pianure.

Fortezza del Guardiano: Questa prigione del Casato Deneith veniva usata nei giorni di gloria del regno di Galifar per rinchiodare i peggiori criminali consegnati alle cure della Gilda dei Difensori. Nel corso dell'Ultima Guerra la prigione venne trasformata in fortezza e fu utilizzata dall'esercito Cyrano fino al giorno della rivolta del Darguun. La fortezza, per lo più ancora intatta, divenne un tomba per le forze Cyrane quando Haruuc e le sue forze la strinsero d'assedio. I Cyrani si rifiutarono di arrendersi o di fuggire, e così vennero isolati da ogni tipo di rifornimento o di aiuto esterno. I duemila soldati al suo interno morirono lentamente di fame e di malattia mentre Haruuc ordinava semplicemente alle sue truppe di rimanere in attesa e di stare a guardare. Oggi i goblinoidi evitano questo posto e lo ritengono infestato dagli spiriti degli ultimi Cyrani, che ancora si aggirerebbero sui suoi antichi spalti.

Brughiera Torlaac: Questa distesa di erbe ingiallite e di rocce è situata ai piedi delle pendici orientali delle Montagne Muromarino. Si crede che la brughiera sia disseminata di rovine risalenti all'epoca dell'Impero Dhakaani, e che sotto le sue paludi si snodino dei dungeon sotterranei. I membri del clan Kech Volaar hanno passato molto tempo a esplorare la zona, ma la brughiera è vasta e nasconde bene i suoi segreti.

Foresta pluviale di Khraal: La foresta pluviale di Khraal occupa il promontorio orientale del Darguun. Creature strane e pericolose di ogni tipo si aggirano nella sua fitta boscaglia. Una vasta serie di rovine, a quanto pare risalenti all'epoca dell'Impero Dhakaani, si nasconde sotto la vegetazione lussureggiante della giungla. È possibile trovare alcuni paesi e alcune città ai margini della grande giungla, ma nemmeno gli hobgoblin o i bugbear più potenti sono abbastanza coraggiosi da provare a insediare un avamposto all'interno della foresta.

Sette Caverne: Il Picco di Pargon, uno dei picchi più alti delle Montagne Muromarino settentrionali, nasconde un vasto intrico di caverne che, stando alle leggende, conterebbe una parte della Profezia dracónica. Le Sette Caverne, come le chiamano i clan Marguul e Dhakaani, consistono in sette enormi cripte che sembrano essere state scavate magicamente nella pietra viva della montagna. Da una caverna che si apre sulla cima di una delle montagne si accede alla Prima Camera, e poi si scende fino alla Settima Camera, che sembra sepolta nelle viscere stesse del mondo. Le Sette Caverne sono una vista imponente e mozzafiato. All'interno di ogni caverna, scavata in forma strana, le pareti, i pavimenti e i soffitti sono ricoperti di marchi

del drago luminosi e turbinanti. Ogni caverna, in teoria, rivela una serie diversa di portentosi e presagi, ma pochi tra i goblinoidi hanno il coraggio di affrontare le cripte sacre per riuscire a studiarli. Chiunque provi a entrare nelle Sette Caverne deve affrontare le colonie di viverne che le usano per nidificare e per crescere i loro piccoli.

AVVENTURE NEL DARGUUN

Il Casato Orien gestisce le vie commerciali che collegano Rhukaan Draal al Thrane e al Breland. Le strade sono relativamente sicure per le carovane Orien e per le loro scorte Deneith, ma gli altri viaggiatori le percorrono a loro rischio e pericolo. Chiunque intenda spingersi oltre la capitale farebbe bene a ottenere una bandiera di passaggio sicuro dalle autorità del Lhesh Haruuc presso la corte reale. I viaggiatori devono spiegare il motivo per cui la bandiera è richiesta e devono pagare una tariffa in base allo scopo della loro visita. Solitamente la tariffa ammonta a circa 100 monete d'oro, ma le spedizioni di ricerca mineraria o di caccia alle reliquie finiscono per pagare quote maggiori. Il disegno riprodotto sulla bandiera cambia di mese in mese, quindi gli avventurieri non possono conservare una vecchia bandiera per assicurarsi il transito sicuro permanentemente. Anzi, sfoggiare una bandiera data significa attirarsi sulla testa ogni genere di attacchi dai predoni hobgoblin e bugbear. In genere, tuttavia, una bandiera valida ottenuta dal Lhesh Haruuc riesce a impedire gli atti di violenza casuali e a consentire ai viaggiatori di fare affari con le comunità tribali.

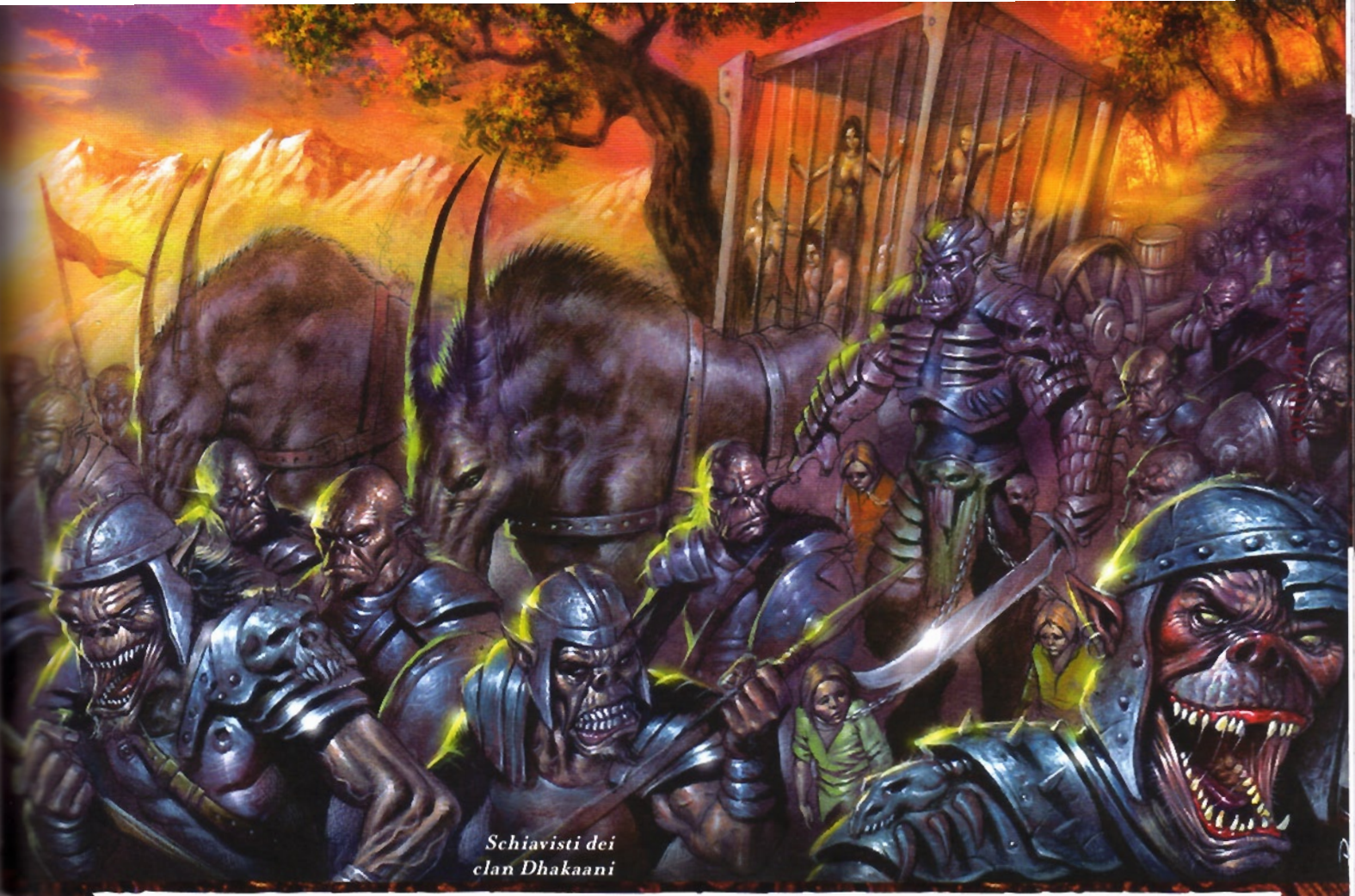
Anche per coloro che portano una bandiera di protezione, il Darguun può rivelarsi una terra violenta e imprevedibile. Le lotte e i conflitti sanguinari fanno parte dello stile di vita dei clan Ghaal'dar delle pianure. Una bandiera può impedire a un avventuriero di essere scelto come bersaglio, ma non lo protegge se finisce per provocare un conflitto o creare problemi.

Il Darguun è una nazione di frontiera: gli abitanti dei villaggi più piccoli sanno che là fuori c'è un governo e rispettano l'idea della legge, ma se uno straniero insulta un locale, si ricorre subito alle armi.

Generalmente, i clan Ghaal'dar sono maldisposti nei confronti degli stranieri e ostili nei confronti dei mezzorchi e degli elfi. Esiste un'inimicizia di vecchia data tra i goblinoidi e gli orchi, e più di recente anche gli elfi di Valenar hanno condotto alcune razzie nel Darguun dal mare. Chi possiede una bandiera valida di passaggio sicuro migliora l'atteggiamento dei locali di un passo.

Nelle pianure settentrionali è possibile incontrare alcuni mostri erranti, fatta eccezione per i confini con la Landa Gemente. I goblinoidi stessi, tuttavia, si dimostrano sospettosi verso gli stranieri, che detestano, e costituiscono la minaccia principale nei confronti dei visitatori. Le montagne e le terre selvagge del sud sono tutt'altra storia. Oltre alle tribù delle alture, le montagne ospitano ogni sorta di mostri. Anche le brughiere a sud pullulano di creature pericolose, sebbene siano i pericoli naturali a rivelarsi più letali in quell'ambiente ostile. Le giungle di Khraal proliferano di creature micidiali e perfino gli hobgoblin e i bugbear più coraggiosi si rifiutano di avventurarsi troppo in profondità al suo interno.

È possibile prendere parte ad avventure di ogni genere nel Darguun. Gli esploratori possono addentrarsi tra le tante rovine disseminate per tutto il territorio.



*Schiavisti del
clan Dhakaani*

LP

È possibile trovare ciò che resta dell'antico Impero Dhakaani sulle Montagne Muromarino, nelle brughiere e nelle giungle di pianura. Esistono ancora molte rovine appartenenti al Cyre, nonché altre strutture più antiche risalenti ai giorni di gloria del regno di Galifar. I conflitti e gli intrighi tra vari clan goblinoidi danno adito a numerose avventure emozionanti; la possibile unificazione dei clan Dhakaani sarebbe di certo una notizia preoccupante per il re del Breland, e la Biblioteca di Korranberg è sempre alla ricerca di qualche documento storico da aggiungere ai suoi archivi. Ancora, esistono grandi risorse minerarie in attesa di essere scoperte sulle Montagne Muromarino e naturalmente esistono molte figure che pagherebbero bene per veder trionfare o cadere nella polvere il Lhesh Haruuc e il suo sogno di un Darguun unificato.

Inoltre, la legge conta poco nel Darguun e questa assenza di regole e di restrizioni produce molte occasioni di avventura. Rhukaan Draal funge da santuario per criminali e fuggiaschi di ogni genere, quindi non è raro che a qualche avventuriero venga assegnato l'incarico di recarsi nella capitale del Darguun in cerca di coloro che sono sfuggiti alla giustizia nelle Cinque Nazioni. Analogamente, se un gruppo ha bisogno di beni illeciti, materiale da acquistare al mercato nero o mercenari poco propensi a rispettare la legge, le piazze del mercato e le taverne della capitale sono un buon posto dove cominciare a cercare.

IDEE PER AVVENTURE

– Un necromante dell'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo ha fondato un avamposto nella Brughiera Torlaac, nel tentativo di sfruttare i resti delle antiche battaglie per creare degli esemplari di mind flayer non morti.

– Un pericoloso fuggitivo, ricercato dalla Cittadella

del Breland, dai Cavalieri del Thrane e dall'Aurum si nasconde da qualche parte a Rhukaan Draal. Se l'Aurum riesce a raggiungerlo prima delle forze della legge, le conseguenze potrebbero essere disastrose.

– Una sostanza alchemica strana e pericolosa viene scoperta in vendita nei mercati di Rhukaan Draal.

– Il Lhesh Haruuc vuole ingaggiare un gruppo di spie non goblinoidi per indagare sulle attività dei clan Dhakaani.

– Alcuni predoni hanno assalito i coloni umani di Kennrun, un villaggio di frontiera sul confine tra il Breland e la Landa Gemente, non lontano dal villaggio Darguun di Cornogorgone. I predoni vengono davvero dal Darguun o qualcuno vuole incastrare la nazione dei goblinoidi?

– Il Casato Orien ha bisogno di guardie da ingaggiare per proteggere la successiva carovana commerciale che viaggia dal Breland a Rhukaan Draal. Di recente, le tribù delle alture hanno assalito spesso le carovane che attraversano il Passo di Marguul, quindi il Casato Orien preferisce rinforzare la protezione dei convogli per scoraggiare ulteriori attacchi.

– Tuura Dhakaan, a capo del clan Kech Volaar, ha lanciato un appello a quegli avventurieri disposti a sfidare le terre selvagge di Khraal per recuperare una reliquia risalente all'epoca dell'impero goblinoido. Tuura possiede un'antica mappa che indica la posizione della reliquia, ma non desidera inviare altri membri del suo clan nelle pericolose profondità della foresta.

– Gli emissari del Lhesh Haruuc cercano avventurieri forti e coraggiosi pronti ad affrontare una mostrosità emersa dalla Landa Gemente. Il mostro ha già distrutto tre pattuglie di Cornogorgone e minaccia i villaggi agricoli delle pianure settentrionali.

DISTESE DEMONIACHE

Capitale: Nessuna

Popolazione: 600.000 (45% umani, 28% orchi, 2% mezzorchi, 25% demoni [rakshasa, zakya, altri])

Esportazioni: Nessuna

Linguaggi: Comune, Orchesco, Infernale

A nord delle Terre dell'Eldeen, la vita abbandona gradualmente la terra. Le foreste rigogliose cedono il passo a una piatta distesa di suolo arido e rocce screpolate. Ancora più a nord, il terreno si inasprisce creando cupi rilievi montagnosi noti come le Rupi dell'Ombra, per poi abbassarsi di nuovo. La terra oltre le montagne, un vasto altopiano, è una distesa di terreno accidentato e frammentato, un intrico di canyon e rialzamenti che formano un labirinto naturale. Il labirinto conduce fino a una pianura di sabbie nere e cristalli vulcanici: queste sono le Distese Demoniache, ciò che rimane della civiltà dei rakshasa che dominava il Khorvaire milioni di anni prima dell'ascesa dei goblinoidi o degli umani. In mezzo a rovine talmente vecchie da somigliare a malapena agli edifici che erano un tempo, creature immonde di ogni tipo si aggirano in cerca di sangue fresco, mentre ancestrali forze oscure attendono nell'ombra. Questo reame di morte e desolazione nasconde segreti primordiali e tesori dimenticati da secoli nelle sue distese senza vita.

La storia di questa terra rovinata, ricostruita dagli studiosi dell'Università di Wynarn e di altri centri di ricerca, è incompleta e spesso ricca di contraddizioni, ma il quadro che ne emerge può aiutare gli stranieri a capire meglio quali forze siano ancora attive nelle Distese Demoniache. Stando a questi saggi, Eberron ha conosciuto almeno cinque ere nel corso della sua esistenza. L'Era dei Draghi, l'età più antica che si conosca al giorno d'oggi, fu un periodo di imponenti meraviglie in grado di intimidire anche i più grandi trionfi arcani delle razze comuni. A quel tempo il mondo non era ancora diviso in mondo di sopra, di sotto e di mezzo. Alcune leggende narrano che i piani, a quell'epoca, erano legati al mondo, strappati alle loro locazioni lontane e vincolati attraverso magie di incredibile potere. Quella era l'era dei dragoni progenitori, i primi e i più grandi di tutta la razza dei draghi. Tra queste potenti creature ve ne erano tre che si innalzavano sopra tutti gli altri in potenza: Siberys, Eberron e Khyber. Le leggende non sono concordi nel decidere se furono questi tre draghi a creare la Profezia, o semplicemente a scoprirla e a dare il via al suo compimento, ma tutte concordano sul fatto che presto Siberys e Khyber diedero il via a una lotta mortale per il suo controllo. I poteri scatenati dai dragoni ancestrali furono tali da lacerare il tessuto stesso della realtà e da ridurre il mondo in rovina, prossimo alla morte. Solo allora Eberron, l'ultimo dei dragoni progenitori, intervenne, infrangendo la Profezia in mille pezzi e usando l'energia così liberata per separare i rivali e ricreare il mondo. Alla fine, narrano le leggende, il grande Siberys, disgregato e morente, divenne l'anello scintillante che circonda il mondo. Khyber, prossimo al trionfo quando Eberron intervenne, fu imprigionato nelle viscere del mondo. Ed Eberron assunse il suo posto tra i due rivali, diventando tutt'uno con il mondo e quindi guarendolo. L'ultimo atto cosciente di Siberys ed Eberron fu quello di creare dei discendenti, popolando il mondo di draghi e altre creature di razza draconica. L'incantesimo della creazione, tuttavia, non si esaurì con le razze draconiche, ed Eberron fu popolato da ogni genere di creature viven-

ti. Khyber, che non voleva essere da meno, crebbe delle forme di vita oscura nelle viscere del suo carcere, nelle profondità di Eberron. E così nacquero gli immondi, che emersero lentamente tra le crepe della terra, affiorando assieme alle eruzioni di lava fusa dai crateri vulcanici o dagli abissi ribollenti del mare.

Mentre il nuovo mondo, appena ricreato, si raffreddava, i discendenti dei dragoni progenitori si rivelarono creature primitive, quasi prive di intelligenza. Ma gli immondi, guidati dai rakshasa, dagli zakya e dalle streghe notturne, si rivelarono astuti e crudeli. Prima che passasse molto tempo, su Eberron ebbe inizio l'Era dei Demoni.

Questo fu un periodo infernale per il mondo, soffocato sotto il giogo degli immondi. Alla fine, stando alle leggende, i draghi scoprirono l'esistenza della Profezia e si resero conto del loro vero potere e retaggio. Furiosi, insorsero contro i loro sovrani immondi. Dopo una lunga e terribile battaglia, i draghi ottennero la vittoria, ma a un terribile prezzo. I couatl, alleati e figli dell'unione di Eberron e Siberys come draghi, sacrificarono la loro intera razza per scaraventare i più grandi signori degli immondi nelle profondità di Khyber e imprigionarli nelle viscere del Drago Sotterraneo.

Quando la grande guerra tra gli immondi e i draghi ebbe termine, quegli immondi minori che non erano stati imprigionati o distrutti dovettero nascondersi. Molti fecero ritorno nel luogo dal quale i loro antichi padroni regnavano, la terra chiamata *Fah'Irrg* nel linguaggio Infernale, ma ora conosciuta semplicemente come le Distese Demoniache. Qui, tra le rovine delle loro fortezze distrutte e tra i baratri che si aprono su Khyber, da dove un tempo i loro signori si innalzavano (e dove ora sono imprigionati), i rakshasa formarono una società segreta chiamata i Signori della Polvere, una società con l'obiettivo di liberare un giorno i signori delle tenebre e restaurare la gloria malefica dell'Era dei Demoni.

Oggi esiste ben poco di civilizzato nelle aspre e sterili Distese Demoniache. Pareti rocciose circondate da scogliere a picco formano le regioni costiere, l'intero territorio è scosso da un'intensa attività vulcanica e creature immonde e spiriti micidiali di ogni genere vagano per l'entroterra. Tra fiumi di lava, fosse ribollenti di esalazioni tossiche e desolazioni spoglie, alcune tribù barbariche di orchi e di umani cercano di sopravvivere. Questi guerrieri selvaggi evitano le città dei rakshasa, timorosi dell'antico potere racchiuso tra quelle rovine.

INDUSTRIE

Le tribù barbariche umane che cercano di strappare il necessario per vivere alle pianure desolate situate tra la cupa costa delle Distese Demoniache e i canyon contorti del Labirinto sono ben poco interessate ad avere contatti con il resto del Khorvaire. Anzi, si sforzano con ogni mezzo per impedire ai casati portatori del marchio e alle altre potenze straniere di sfruttare le risorse di quella terra. I barbari proteggono gelosamente le pietre nar e i depositi di frammenti del drago Eberron disseminati per il territorio, nonché le reliquie delle antiche civiltà rakshasa nascoste nei luoghi più segreti delle Distese Demoniache.

Se esiste un bene di esportazione di qualche tipo nelle Distese Demoniache, deve trattarsi dell'inganno e della menzogna. I Signori della Polvere diffondono i loro immondi complotti in tutto il Khorvaire, lavorando nell'ombra, a volte anche per secoli interi, per fomentare il caos, la distruzione e per portare avanti i loro piani personali di potere e conquista.

VITA E SOCIETÀ

Esistono due diversi gruppi di barbari che vivono nelle Distese Demoniache. I clan Ghaash'kala vivono nel Labirinto mentre le Tribù della Carogna vagano per le pianure situate a ovest dei canyon.

Le Tribù della Carogna sono le più popolose tra le orde barbariche. Discendono dai profughi Sarloniani rimasti nelle Distese oltre millecinquecento anni fa e sono composte da umani feroci e selvaggi, adoratori degli spiriti maligni che infestano le Distese. Col passare dei secoli sono comparse anche alcune altre tribù, ognuna capeggiata da un rajah rakshasa diverso. Indipendentemente dal demone a cui giurano fedeltà, i barbari della Carogna sono nomadi assetati di sangue noti per massacrare ogni straniero in cui si imbattono (compresi eventuali membri di altre Tribù della Carogna). Anche se adorano gli antichi immondi rakshasa, le Tribù della Carogna temono allo stesso tempo le loro rovine e cercano di tenersene alla larga. Di tanto in tanto, una tribù tenta di spingersi fino alle Terre dell'Eldeen, il che provoca brutali conflitti con i clan Ghaash'kala. Le Tribù della Carogna sono estremamente primitive e di solito usano armature in pelle e armi di legno o di pietra, anche se qualche singolo guerriero potrebbe utilizzare armi superiori saccheggiate alle sue vittime. I barbari della Carogna si autoinfliggono mutilazioni e cicatrici rituali; ogni tribù usa una tecnica speciale per tentare di riprodurre sui suoi guerrieri le fattezze degli immondi.

Ghaash'kala significa approssimativamente "guardiani fantasma" in linguaggio Orchesco. I barbari Ghaash'kala credono che sia loro sacro dovere impedire al male di dilagare oltre le Distese Demoniache. I membri del clan Ghaash'kala sono per la maggior parte orchi, mescolati ad alcuni umani e mezzorchi; sono di natura rozza e fiera, ma non sanguinaria. Intervengono per impedire ai viaggiatori di entrare nelle Distese, ma preferiscono tentare di convincerli con le parole prima di ricorrere alle armi. Per contro, considerano qualsiasi cosa che emerga dalle Distese (che si tratti di bestie selvagge, barbari o viaggiatori di ritorno da una spedizione) irrimediabilmente corrotta e la assalgono senza avvertimento e senza pietà.

I membri del clan Ghaash'kala sono più sofisticati rispetto ai loro simili delle Tribù della Carogna; non possiedono armature in metallo o equipaggiamento perfetto, ma fanno uso di cuoio borchiato, spade di metallo e archi. I guerrieri del clan portano il marchio della fiamma della fratellanza; credono che tale marchio li protegga dai tentativi di possessione dei demoni. Nel Labirinto vivono quattro clan Ghaash'kala, accomunati dallo stesso clericato e da una fitta rete di contatti diplomatici per meglio riuscire a svolgere la loro missione sacra.

GOVERNO E POLITICA

Le Tribù della Carogna adorano gli spiriti oscuri delle Distese. Molte tribù sono governate da mezzo-immondi i cui antenati mescolarono il loro sangue a quello dei rakshasa e le restanti sono guidate da alcuni sacerdoti e combattenti posseduti da spiriti maligni. La guida di una tribù è spesso una carica precaria; ogni guerriero ha il diritto di sfidare un capotribù in combattimento per dimostrare di godere ancora del favore degli spiriti. Le tribù si danno lotta perennemente le une con le altre, e violenza e spargimenti di sangue sono all'ordine del giorno.

Presso il clan Ghaash'kala, è la classe dei sacerdoti a nominare la guida di ogni clan. Un capotribù solitamente rimane alla guida della tribù fino alla morte, ma i sacerdoti hanno il potere di nominare e deporre i capi in qualsiasi

momento. Ogni clan veglia sulla sua parte del Labirinto separatamente, ma i sacerdoti e i combattenti si radunano quattro volte all'anno per le cerimonie religiose, per mostrare le loro imprese e per scambiarsi consigli e informazioni.

GRUPPI DI POTERE

In queste terre desolate agiscono soltanto pochi gruppi di potere ben consolidati. I soli umanoidi presenti nelle Distese Demoniache appartengono alle tribù barbariche (anche se il Casato Tharashk è in cerca di un modo per sfruttare le risorse minerarie della regione). Le tribù barbariche e le fazioni degli immondi attive in questa terra vengono descritte di seguito.

Signori della Polvere: Questa società segreta composta dai rakshasa e da altri immondi è nata nelle Distese Demoniache ma ora è diffusa in ogni angolo del Khorvaire. Nelle Distese Demoniache, tuttavia, gli immondi non hanno bisogno di nascondere la loro vera natura. È per questo motivo che, per quanto possano vagare allo scopo di manipolare le popolazioni e di tessere i loro complotti, a intervalli regolari fanno ritorno a casa per crogiolarsi nella loro oscura gloria. Esistono pochissimi Signori della Polvere, ma il fatto di essere all'atto pratico immortali li rende tanto potenti quanto imperscrutabili. Gli immondi servono le forze del caos e della distruzione e sono sempre intenti a portare avanti lentamente e gradualmente qualche piano destinato a minare l'ordine e la virtù.

Alcuni membri dei Signori della Polvere non si spingono mai al di fuori delle Distese Demoniache e si accontentano di trastullarsi con i giochi crudeli a cui sottopongono le tribù barbariche a loro fedeli. Quando non si dilettano con questi passatempi, i rakshasa e gli altri immondi cercano un modo per liberare i loro antichi padroni demoniaci, intrappolati secoli e secoli fa nelle viscere della terra. Alcuni dei Signori della Polvere considerano gli immondi prigionieri soltanto una fonte di potere e sono lieti di lasciarli imprigionati, fintanto che possono attingere alla loro energia e diventare ancora più potenti e pericolosi.

Una fazione di questo antico ordine è composta da quei Signori della Polvere che viaggiano per il mondo, che si oppongono ai draghi della Camera (vedi pagina 228) e che si sforzano di diffondere il caos tra le nazioni delle razze comuni.

Maruk Ghaash'kala: Il Labirinto è un complicato intrico di canyon e fosse che sembrano scavate sulla superficie degli altopiani deserti da una mastodontica mano artigliata. Nessun altro punto della superficie di Eberron è più vicino del Labirinto a Khyber, il Drago Sotterraneo. Nelle ere passate, gli orchi che poi sarebbero diventati i Ghaash'kala entravano nel Labirinto con l'esplicito proposito di bloccare gli orrori delle Distese, tenendoli intrappolati e separati dal resto del mondo. La storia di uno dei più vecchi tra i clan incaricati di svolgere questa missione, i Maruk, è lunga e sanguinosa.

Il clan Maruk sorveglia i passaggi centrali che attraversano il Labirinto, la via più utilizzata dai Signori della Polvere e dai loro agenti. I rakshasa, ingegnosi e astuti, spesso riescono a passare indisturbati oltre gli occhi vigili delle guardie Maruk, ma i combattenti sacri della fiamma della fratellanza non sono del tutto privi di risorse. Sono in grado di svelare i travestimenti usati dagli immondi, e quando ci riescono, le profondità dei canyon diventano teatro di micidiali battaglie. Il clan Maruk subisce perdite devastanti a causa di queste costanti battaglie, ed è riuscito a sopravvivere fino al presente solo grazie al costante afflusso di sangue nuovo. Vari orchi barbari delle Marche dell'Ombra, esploratori umani delle

Terre dell'Eldeen e perfino alcuni giovani delle Tribù della Carogna spesso rispondono al richiamo di Kalok Shash, un segnale divino che conduce fino ai Maruk Ghaash'kala. Come risultato, il clan Maruk annovera molti più umani e mezzorchi rispetto a qualsiasi altro clan Ghaash'kala ed è dotato di equipaggiamento leggermente migliore. Il clan Maruk vanta anche una percentuale più alta di paladini rispetto agli altri tre clan.

I membri del Maruk Ghaash'kala hanno un animo serio e severo, sono pronti in qualsiasi momento a morire in battaglia contro gli immondi delle Distese Demoniache e gli altri orrori rigurgitati dalle profondità di Khyber. Torgaan Shasharaat (guerriero 3/paladino 6 orco LB) governa il clan, mentre l'anziana sacerdotessa Lharc Suusha (chierica 9 Kalok Shash orca LB) funge da guida spirituale.

Predoni Lunari: Anche se buona parte delle Tribù della Carogna adora i rajah rakshasa e i loro servitori minori, i Predoni Lunari adorano le streghe notturne, creature immonde che seminano il terrore di notte, sotto la luna. Questo clan è composto quasi del tutto da barbari, ma dal momento che è specializzato in tattiche terroristiche e azioni di guerriglia, conta anche diversi ladri nelle sue fila. Quando è possibile, i predoni preferiscono dare la caccia alle prede isolate, usando ogni mezzo per terrorizzarle prima di ucciderle. Fanno sì che la paura della vittima sia più intensa e prolungata possibile, dal momento che traggono grande piacere dal loro terrore. I membri del clan portano maschere e altre decorazioni usando le ossa e la pelle delle loro vittime. Si aguzzano i denti e si lasciano crescere le unghie lunghe per imitare gli immondi che tanto ammirano.

Karka Darkbane (barbara 4/ladra 2 umana NM) è il capo dei Predoni Lunari. È una donna crudele, la cui anima e il cui corpo sono stati corrotti da una strega notturna quando ancora si trovava nel grembo di sua madre. In battaglia, Karka impugna una *mazza del terrore*, un dono della sua sinistra protettrice, la stessa strega che impose su di lei il suo marchio ancor prima che venisse al mondo.

Streghe notturne: I rakshasa condividono i territori delle Distese Demoniache con le streghe notturne. Le streghe sono assai meno numerose dei rakshasa: ne vivono soltanto nove nelle Distese. Le streghe passano la maggior parte del loro tempo immerse nei loro studi mistici, lontane dai reami dei mortali (fortunatamente), esplorando le rovine più antiche in cerca di volumi arcani risalenti all'Era dei Demoni. Molte streghe notturne reagiscono con ostilità quando incontrano uno straniero, ma con alcune è possibile trattare... purché il visitatore abbia qualcosa di valido da offrire e sappia come comportarsi. La strega più rispettata, Kyrale (strega notturna NM, 16 DV), funge da ambasciatrice e da mediatrice tra le potenze immonde presenti nelle Distese, e quei mortali desiderosi di negoziare con i Signori della Polvere o con gli altri immondi spesso la cercano affinché funga da intermediaria.

Portatori del Contagio: Questa Tribù della Carogna adora un'entità prigioniera che trasuda luridume e pestilenza. I suoi membri cercano di volgere il potere del loro signore contro i loro nemici. I Portatori del Contagio cospargono le loro lame con liquame putrido; una vittima colpita da una lama così ricoperta deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12, altrimenti contrarrà la febbre lurida (incubazione 1d3 giorni, danno 1d3 Des e 1d3 Cos). I Portatori del Contagio solitamente sono ricoperti di ferite aperte, bubboni e varie infezioni, ma si rivelano sorprendentemente resistenti agli effetti delle malattie e dei veleni.

In battaglia, i Portatori del Contagio si trasformano in vere e proprie furie, serrano i ranghi il più possibile e combattono fino alla morte, pregando che siano le infezioni a reclamare le vite di quei nemici che riuscissero a sopravvivere alla battaglia. Fulgrun Bloodboil (barbaro 11 umano mezzo-immondo CM), un orribile individuo circondato da un orribile fetore e ricoperto di piaghe e pus, guida il clan.

RELIGIONE

Le Tribù della Carogna adorano i potenti immondi che dimorano nelle Distese: i rajah rakshasa prigionieri, le streghe notturne e gli altri spiriti minori che dimorano nell'ombra. I barbari sono considerati combattenti sacri che diventano in qualche modo posseduti quando entrano in ira in battaglia. Ogni tribù segue convinzioni leggermente diverse, in base alla natura dello spirito che adora. Tuttavia, tutte le tribù cercano di inondare le Distese con il sangue dei loro nemici, qualcosa che i rakshasa trovano estremamente divertente.

I Ghaash'kala adorano una forza che chiamano Kalok Shash, la fiamma della fratellanza. I sacerdoti affermano che la fiamma è composta dalle anime dei combattenti più nobili e che è il suo potere a mantenere imprigionate le forze dell'oscurità. Kalok Shash è la stessa forza adorata dalla Chiesa della Fiamma Argentea, sebbene potrebbe rivelarsi difficile convincere un cavaliere della Fiamma che un barbaro orco marchiato sia un campione della sua stessa fede. Quando i barbari Ghaash'kala entrano in ira, cercano di perdere la loro coscienza nella fiamma stessa, attingendo alla forza dei combattenti del passato e abbandonando ogni timore di morire. I combattenti più nobili spesso vengono chiamati a servire come paladini, anche se il concetto di paladino dei Ghaash'kala è piuttosto diverso da quello dei cavalieri in armatura argentata della Fiamma.

Sopra ogni altra cosa, i clan Ghaash'kala ritengono sia loro sacro dovere difendere i passaggi del Labirinto dagli immondi in fuga, dagli orrori vaganti e dalle altre forze malvagie che vorrebbero oltrepassare le Rupi dell'Ombra e spingersi nelle Terre dell'Eldeen e oltre. Attraverso il richiamo di Kalok Shash, sempre nuovi membri vengono chiamati a rafforzare le fila e rinsaldare le forze dei guardiani fantasma, affinché le forze oscure non possano mai avere il sopravvento.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

Non esistono città significative degli umanoidi nelle Distese Demoniache. Le Tribù della Carogna sono nomadi e si spostano in continuazione per le pianure desolate per cacciare le loro prede, per evitare i nemici o più semplicemente per rimediare di che vivere in queste terre spoglie. I clan Ghaash'kala occupano alcuni piccoli paesi e villaggi, in genere ricavati all'interno di caverne naturali o in rifugi scavati lungo le pareti rocciose, al di sopra del livello alluvionale, nelle gole del Labirinto.

Ashtakala (Metropoli, Speciale): L'unica città di significativa rilevanza nelle Distese Demoniache è Ashtakala, l'ultima cittadella del Signori della Polvere. Ashtakala, perennemente avvolta da una tempesta di sabbia e vetro vulcanico e schermata da ogni forma di magia divinatoria, si rivela assai di rado agli occhi degli umani. Quegli esploratori che riescono a superare la tempesta eterna scoprono una metropoli strana ma affascinante, una cittadella costruita in ottone e basalto. In confronto alle rovine disseminate per tutto il resto delle Distese, Ashtakala sembra incredibilmente viva e brulicante di migliaia di demoni e immondi di ogni tipo.

Ma anche se Ashtakala ha lo stesso aspetto che aveva un milione di anni fa e oltre, è solo una città di ombre e di fantasmi: un'illusione. Oltre ai suoi abitanti illusori e agli spiriti delle creature antiche che ancora vagano per le strade in rovina, mascherate dalla potente illusione lanciata dalla cima della città, esiste una manciata di zaky e di rakshasa nonché un'orda di immondi minori che presta servizio per i grandi Signori della Polvere che si riuniscono quaggiù. Di tanto in tanto, i Signori della Polvere si incontrano tra le ombre della loro antica città e i rakshasa fanno ritorno ad Ashtakala per tramare e studiare nelle sue antiche cripte e biblioteche, consultando pergamene e volumi che si sbriciolerebbero in polvere se mai venissero rimosse dalla città. Il potere che mantiene efficace l'illusione di Ashtakala trasforma chiunque entri nella città; i visitatori scoprono che i loro vestiti e il loro equipaggiamento appaiono diversi, alterati per sembrare in stile con il resto della città, come se fossero sotto l'effetto di un incantesimo *camuffare se stesso*. La città degli immondi è un luogo pericoloso per i mortali: gli intrusi più fortunati sorpresi dai signori dei rakshasa sono quelli che ottengono una morte rapida.

Tutti gli immondi prima o poi fanno ritorno ad Ashtakala, a volte rimanendo anche per secoli interi nel suo gelido abbraccio, per ricordare la gloria che detenevano in un'era lontana. Si cullano nelle illusioni dell'Era dei Demoni, ma allo stesso tempo rinfocolano il loro odio per i draghi, responsabili della caduta del loro impero e del loro esilio in queste rovine.

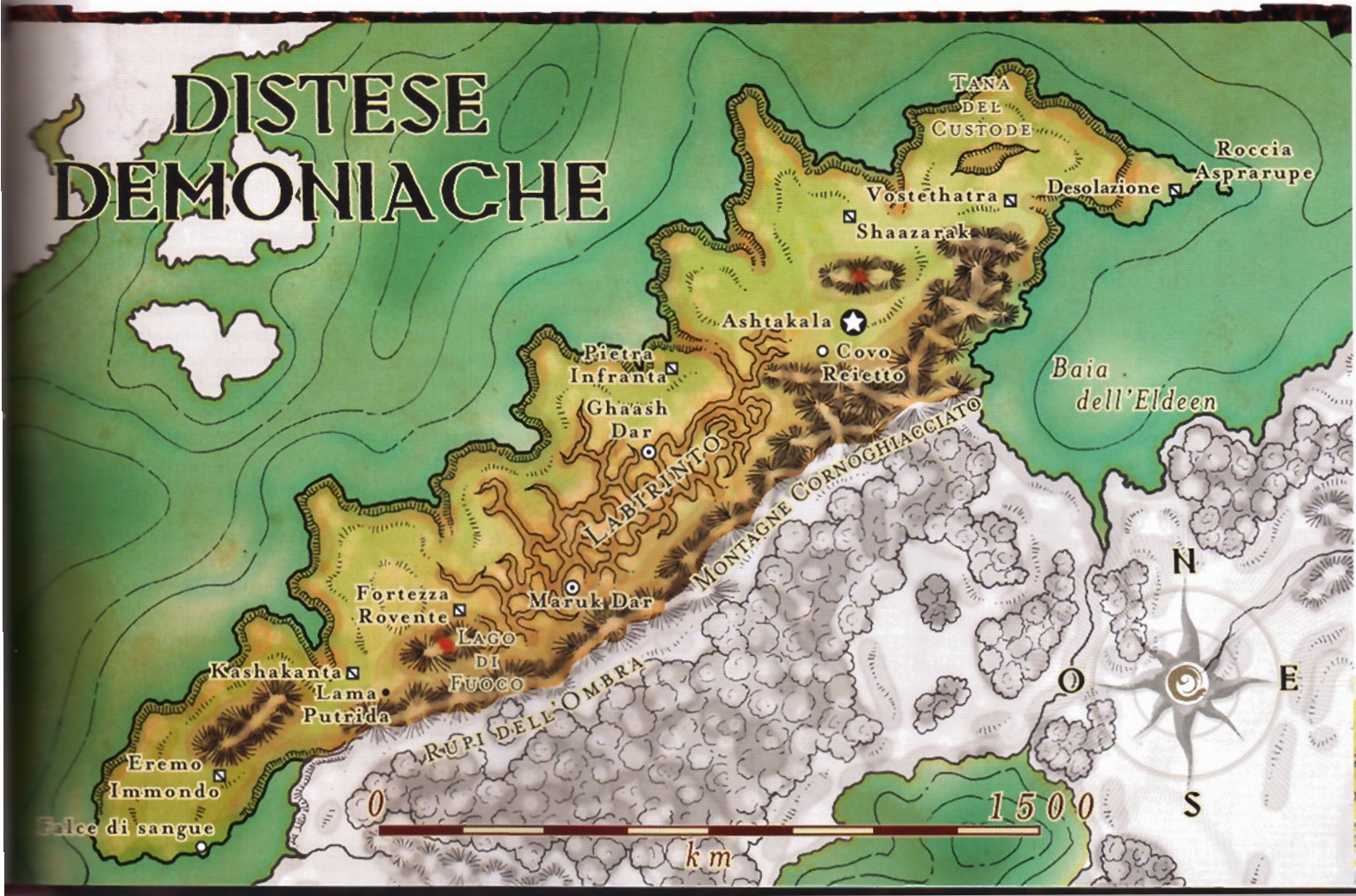
Covo Reietto (Borgo, 200): Il centro abitato umanoide più vicino ad Ashtakala è un ammasso fatiscente di baracche e di anime malevole. Come sia venuto a crearsi questo borgo e perché gli immondi tollerino che continui a esistere è uno dei grandi misteri delle Distese. Ciò che si sa è che Covo Reietto funge da stazione di sosta nel

bel mezzo del nulla. Sorge alle pendici occidentali delle Montagne Cornoghiacciate, a poca distanza dai meandri settentrionali del Labirinto e ad alcuni giorni a sud di Ashtakala. Anche se il Covo non ha molte comodità da offrire, può sembrare un vero e proprio paradiso per un viaggiatore che riesce a raggiungerlo nel bel mezzo delle Distese. I visitatori che giungono al Covo devono dimostrarsi più forti e in gamba possibile, tuttavia, dal momento che gli abitanti del borgo sono costantemente pronti ad approfittare dei deboli e degli impreparati.

Il Covo possiede anche una specie di scuderia, sebbene nemmeno il proprietario si ricordi quand'è stata l'ultima volta che ha ospitato delle cavalcature vere e proprie. L'emporio, la locanda e la taverna sono un tutt'uno, e compongono l'edificio più grande del Covo: Morto Prima dell'Alba. Il locandiere, Karbal (guerriero 5 bugbear LM) apre le porte della locanda ogni sera e inizia le attività sempre con lo stesso brindisi: "Bevete bene, amici, perché una cosa è sicura: saremo tutti morti prima dell'alba!" Questo modo di dire è finito per diventare il nome della locanda stessa.

Goblinoidi, orchi, alcuni umani, alcuni rari membri delle altre razze comuni e perfino alcuni mostri si sono fatti strada fino al Covo. Anche se il luogo è avvolto in un'aura di disperazione, di fatto è uno dei pochi fari di luce in questa terra desolata. Tuttavia, i viaggiatori dovrebbero ricordare che esiste anche un altro detto al Covo: "Quel che non uccidono le Distese, se lo mangia il Covo".

Lama Putrida (Piccolo insediamento, 40): Questo insediamento, nascosto tra le Rupi dell'Ombra e il Lago di Fuoco, ospita una piccola comunità di coboldi, umani e orchi provenienti dalle Terre dell'Eldeen e dalle Marche dell'Ombra. La comunità ha un solo scopo: obbedire agli ordini della strega notturna Vraia (strega notturna NM, 10 DV). La strega notturna si è proclamata regina di Lama Putrida e ha usato i suoi poteri e le capacità degli immondi



minori al suo servizio per vincolare e mantenere docile la popolazione locale. Quando cede al capriccio o alla fame e si sfoga su uno dei suoi sudditi, poi manda uno dei suoi servitori immondi o provvede personalmente a cercare sangue nuovo da aggiungere alla popolazione. Nelle regioni occidentali circolano molte storie riguardo a Vrraria, la quale andrebbe di notte a portare via i bambini e le bambine cattive, e tali storie non sono poi troppo lontane dalla realtà. I visitatori di Lama Putrida vedono l'insediamento per come appare, ovvero un centro abitato piccolo e povero, in quanto la strega notturna si tiene nascosta e ai suoi sudditi è fatto divieto di menzionarla quando si presentano degli "ospiti". Una volta che Vrraria ha valutato le capacità dei visitatori, prepara un'accoglienza appropriata. Se i visitatori sembrano essere troppo potenti (e ben pochi avventurieri di questo stampo sono passati per questa strada nel corso degli anni), Vrraria rimane nascosta e ordina ai suoi sudditi di rimandarli sulla loro strada alla prima opportunità.

Falce di Sangue (Borgo, 82): Il Casato Tharashk fondò questo avamposto poco prima della fine dell'Ultima Guerra. Falce di Sangue, costruita sulle rive della Baia della Falce e rifornita a intervalli regolari via nave da Yrlag (un grande paese al di là della baia, nelle Marche dell'Ombra), spera di essere la testa di ponte tanto desiderata dal Casato Tharashk nelle Distese Demoniache. Da questo avamposto, il casato invia gruppi di esplorazione in cerca di risorse come eventuali depositi di pietre nar (vedi pagina 92) e giacimenti a cielo aperto di frammenti del drago Khyber. Trovare le risorse non è poi così difficile; sopravvivere ai pericoli delle Distese, invece, sì. È per questo motivo che il comandante dell'avamposto fa spesso ricorso a gruppi di avventurieri, ingaggiandoli come guardie del corpo per i suoi gruppi esplorativi o direttamente come esploratori, quando c'è la necessità di addentrarsi in un tratto particolarmente infido delle Distese. Baruk, un tipo cinico e spiccio (ranger 4 mezzorco LN) ha il comando dell'avamposto, che è fornito di una compagnia di guardie scelte del casato (guerrieri 2) oltre agli esploratori e ai braccianti necessari per trovare e trasportare le potenziali risorse commerciali delle Distese. L'avamposto è sopravvissuto a tre spedizioni perdute, sette assalti delle Tribù della Carogna e quattro attacchi da vari immondi e mostri assortiti. Questi eventi hanno conferito all'avamposto i modi di una piccola base militare; molti dei residenti veterani di Falce di Sangue si considerano pressoché costantemente sotto assedio.

LUOGHI IMPORTANTI

Le Distese Demoniache sono una terra vuota e desolata. Fosse infuocate e vulcani attivi riempiono l'aria di fumo e cenere, mentre crateri di fango ribollente emanano esalazioni sulfuree. Le pianure sono disseminate delle rovine delle antiche città degli immondi, che da lontano sembrano strani cumuli di pietre logorate dal tempo o semisepolte dagli strati di lava indurita. Raramente, qualche struttura si erge ancora intatta nonostante il trascorrere delle ere: strane architetture aliene fatte di metallo fuso e vetro vulcanico. I rakshasa e i barbari hanno saccheggiato gran parte delle rovine nelle ultime centinaia di migliaia di anni; soltanto quelle protette dagli spiriti più potenti racchiudono ancora i loro antichi tesori.

Labirinto: Una gigantesca cicatrice attraversa le vaste pianure che si estendono oltre le Rupì dell'Ombra. Come ferite inferte sulla terra da possenti speroni di qualche creatura mastodontica, un complicato intrico di canyon e di fosse traccia una barriera che separa le Rupì dell'Ombra dalle pianure occidentali. Questo è il Labirinto, il punto

in cui il Drago Sotterraneo si incontra con il Drago di Mezzo, in una terra di rovina e di desolazione.

Questo vasto reticolato di canyon e di altopiani forma un labirinto naturale di pietra. Il vento che soffia nei canali echeggia come il lamento di centinaia di antiche banshee, e a volte l'aria porta inspiegabilmente l'odore del sangue fresco o un pungente puzza di zolfo. Frane e alluvioni improvvise possono segnare la fine dei viaggiatori meno prudenti in breve tempo, e perdersi nei canali contorti di queste terre accidentate è fin troppo facile. Inoltre, a volte si aprono crepe e baratri improvvisi che si spalancano direttamente nel cuore di Khyber, mentre fiumi infuocati di lava fusa dilagano improvvisamente per le anse delle depressioni. Immondi e altre empie creature vagano per i canyon, impegnati in attività che nessun individuo sano di mente è disposto a esaminare troppo da vicino.

I canyon sono anche la dimora degli incrollabili membri del clan Ghaash'kala. Questi orchi, umani e mezzorchi pattugliano il Labirinto e combattono fino alla morte per impedire a chiunque di entrare o di uscire dalle Distese. Vivono in alcuni piccoli insediamenti simili a fortezze, costruiti attorno alle caverne più sicure scavate sulle pareti dei canyon. Tra questi, i più grandi e i più duraturi sono Ghaash Dar nei canyon settentrionali e Maruk Dar al sud.

A volo di roc, il Labirinto misura circa 375 km in larghezza e 1.050 km in lunghezza. A piedi, si deve percorrere circa il doppio di questa distanza per attraversarlo (ammesso che i viaggiatori non si smarriscono). Esistono alcuni percorsi più diretti, noti ai Ghaash'kala e ai Signori della Polvere, ma né gli uni né gli altri sono propensi a condividere queste informazioni.

Tana del Custode: Ai confini settentrionali delle Distese Demoniache si spalanca un enorme baratro che conduce nelle profondità di Khyber. Le leggende narrano di molti pericoli nascosti nel baratro: il Fiume di Sangue e di Ossa, la Camera dei Pensieri Segreti, la Legione dei Morti Dimenticati... ma si dice che il pericolo più letale sia la Tana del Custode. Questo luogo è sacro a uno dei Sei Oscuri, il Sovrano della Morte e della Putrefazione, che racchiude molte anime intrappolate e trattenute dai frammenti del drago Khyber che crescono sulle pareti e sul pavimento. Stando alle leggende, coloro che si recano fin laggiù per salvare le anime prigioniere finiscono per rimanere intrappolati a loro volta.

Sia la Tana del Custode che il baratro che conduce sino a esso sono potenti zone di manifestazione collegate a Dolurh, il Reame dei Morti. Tutti gli incantesimi quaggiù vengono ostacolati. Coloro che entrano nel baratro sono soggetti al consueto effetto di intrappolamento di Dolurh (vedi pagina 95), con la differenza che coloro che cadono preda dell'effetto vengono assorbiti e imprigionati all'interno dei frammenti del drago oscuri invece di diventare ombre incorporee. Conservano tutti i loro ricordi, ma non sono in grado di liberarsi.

Coloro che seguono gli insegnamenti dei Sei Oscuri credono che sia il Custode stesso a risiedere in questo empio luogo. Sia che la letale capacità di intrappolamento della Tana del Custode abbia a che fare con gli dei o che sia il risultato dell'interazione dei frammenti Khyber, già di natura vincolante, alla zona di manifestazione, è una discussione riservata agli studiosi e ai teologi (che, peraltro, sono più che pronti a discuterne in lungo e in largo).

Lago di Fuoco: Le Distese Demoniache sono disseminate di vulcani e fosse infuocate. Di notte, le nuvole di cenere e di fumo risplendono del bagliore riflesso della lava e delle fiamme. Alcune storie narrano che ogni vulcano se-

gna il punto sotterraneo in cui è stato intrappolato uno dei potenti immondi alla fine dell'Era dei Demoni. Il vulcano più imponente è il Lago di Fuoco, un vasto vulcano con un cratere del diametro di oltre 1,5 km. Esistono innumerevoli leggende sul Lago di Fuoco: storie di mostri immondi che emergono dal lago, di potenti artefatti scagliati nella lava e ora in attesa di essere recuperati, e del potente immondo imprigionato sotto il vulcano che attende di essere liberato. Alcuni dicono che i maghi e gli stregoni che viaggiano fino al lago possono attingere al suo potere o lanciare sorprendenti incantesimi di invocazione. Che sia vero o no, il Lago di Fuoco è un luogo dai grandi poteri, che sembra fungere da faro per le creature immonde della regione e che si rivela assai pericoloso per tutti i viaggiatori mortali.

Desolazione: Questo remoto avamposto, in origine chiamato Eremoverde, quindi Nuovoeremo e infine Follia di Kymar, è stato in vari periodi un emporio commerciale del Casato Lyrandar, un eremitaggio del Thrane e il centro di una piccola colonia Aundairiana. È stato colonizzato per tre volte e per tre volte è stato abbandonato, e ora è noto ovunque con il soprannome di Desolazione. Ogni volta, i suoi abitanti sono tutti scomparsi nel giro di una singola notte, la loro sorte è rimasta un mistero e tutti i loro oggetti sono stati lasciati sul posto. L'ultima volta, questo fenomeno si è verificato all'inizio del regno di Re Jarot (862 AR); l'avamposto è rimasto deserto da allora e gli abitanti più vicini sono i custodi del faro sulla Rocca Asprarupe.

Pur se rimasta abbandonata per più di un secolo, la città è rimasta stranamente intatta. Esistono alcuni alberi in questa conca, separata dal resto delle Distese da pareti rocciose verticali impossibili da scalare, che torreggiano attorno alla città. Soltanto ora che l'Ultima Guerra è finalmente terminata, si iniziano a fare piani per ripopolare Desolazione (vedi sotto).

AVVENTURE NELLE DISTESE DEMONIACHE

Le Distese Demoniache sono una terra spoglia e letale, ed esistono ben pochi motivi per affrontare i numerosi pericoli che si annidano al suo interno. Il primo può essere pura e semplice avidità. Oltre alle ricchezze minerarie, esistono molte antiche e potenti reliquie risalenti all'Era dei Demoni nascoste tra le rovine, protette da magie potenti, couatl, zakya o altri spiriti micidiali. Gli avventurieri che giungono nelle Distese potrebbero avere il compito di impedire che simili poteri finiscano nelle mani sbagliate (come ad esempio l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo o i Sognatori Oscuri). Quegli eroi impegnati a combattere i Signori della Polvere o i loro servitori potrebbero essere costretti ad addentrarsi nelle Distese per scoprire i segreti di questi astuti immondi, o per impedire che uno dei loro potenti rajah venga liberato.

Esistono molte minacce in agguato nelle Distese Demoniache. Il territorio non è attraversato da nessuna strada commerciale, quindi i viaggi sono lunghi e pericolosi. I Ghaash'kala sorvegliano i passi che attraversano il Labirinto, mentre oltre il Labirinto attendono in agguato le Tribù della Carogna, assetate di sangue e bramosi di battaglia. Oltre a questi nemici mortali, il territorio pullula di animali crudeli immondi, mezzo-immondi di ogni tipo, zakya e rakshasa. Inoltre, la terra stessa costituisce una minaccia. Ogni viaggiatore deve superare a ogni ora un tiro salvezza sulla Tempra per evitare di subire danni dal calore estremo che sale dalle fosse vulcaniche o dal freddo estremo che attanaglia le pianure (Vedi "Pericoli del caldo" e "Pericoli del freddo", pagina 303 e 304 della

Guida del Dungeon Master). Le prove di Sopravvivenza effettuate per trovare cibo e riparo subiscono una penalità di circostanza -3 a causa della natura inospitale delle Distese.

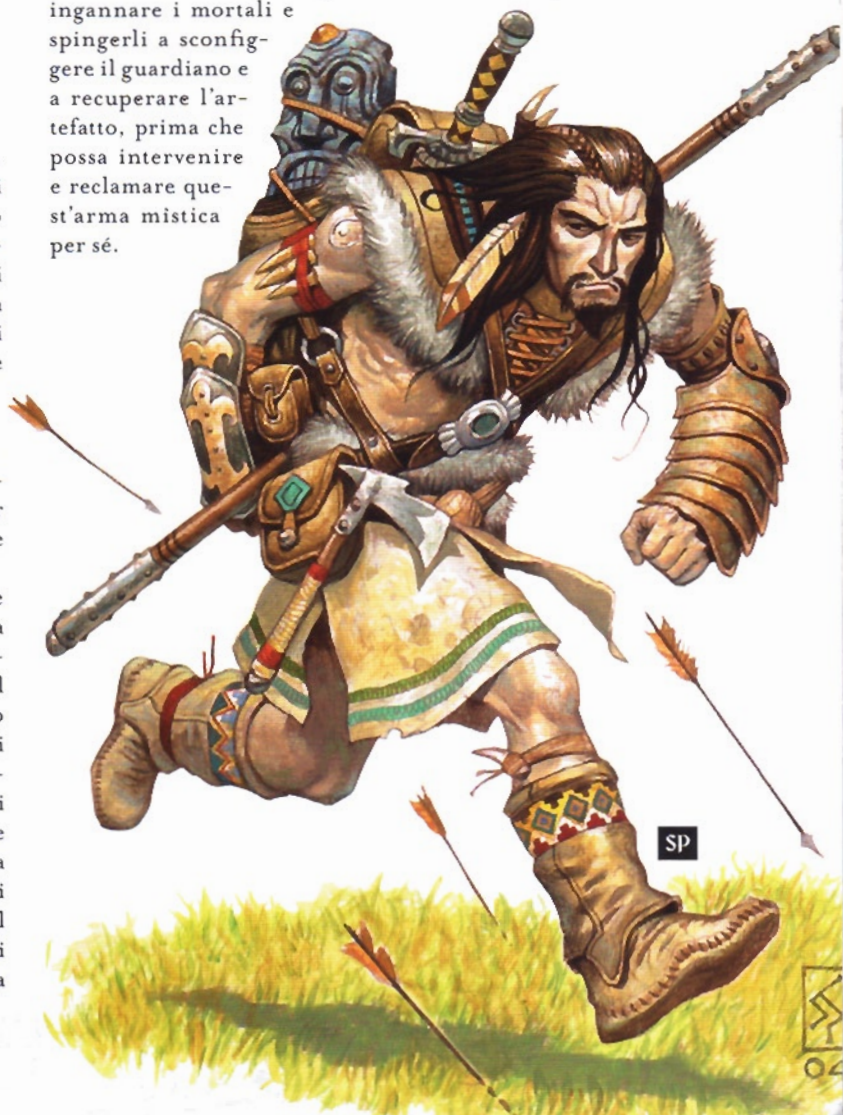
IDEE PER AVVENTURE

– Un sacerdote della Fiamma Argentea ha avuto una terribile visione riguardo a un disastro in procinto di scatenarsi nelle Distese Demoniache. Lavorando assieme ai Portatori del Contagio, uno dei Signori della Polvere sta preparando un rituale che trasferirà i poteri del grande spirito della pestilenza in un rakshasa vivente. Il rituale avrà luogo alla prossima luna nuova; se il rituale viene completato, il nuovo rajah seminerà terrore ed epidemie in tutte le Terre dell'Eldeen prima di avanzare verso l'Aundair.

– Migliaia di anime sono tenute prigioniere nella Tana del Custode. Un passaggio della Profezia draconica richiede che l'anima di un antico saggio venga liberata. Ma sarà possibile strapparla alle profondità di Khyber, o i suoi aspiranti salvatori sono destinati soltanto a unirsi a lui nella sua prigionia?

– L'Aundair intende colonizzare di nuovo Desolazione usando alcuni profughi del Cyre, che avranno così un loro territorio indipendente. Sono necessari degli avventurieri disposti a esplorare la zona e a neutralizzare eventuali pericoli nascosti, a scortare i coloni fino alla loro nuova dimora e a fondare un nuovo corpo di guardia cittadino per proteggere l'avamposto solitario. Come impedire che la storia si ripeta ancora?

– Uno studioso ha scoperto l'ubicazione di un potente artefatto, nascosto all'interno di una cripta pericolante e protetto da un potente spirito (un couatl). Tuttavia lo studioso in questione è in realtà uno dei Signori della Polvere. Il rakshasa non può entrare nella cripta: deve ingannare i mortali e spingerli a sconfiggere il guardiano e a recuperare l'artefatto, prima che possa intervenire e reclamare quest'arma mistica per sé.



DROAAM

Capitale: Grande Rupe

Popolazione: 500.000 (20% gnoll, 19% orchi, 18% goblin, 5% cangianti, 38% altre razze, tra cui arpie, giganti delle colline, meduse, mezzorchi, minotauri, ogre troll e umani)

Esportazioni: Servizi mercenari, byeshk

Fino a due decenni fa, il Droaam era parte del Breland. Ma sebbene questo fosse quanto riportato sulle mappe, erano pochi i Brelandiani a vivere nelle terre occidentali oltre le Montagne Murogrigio. Quell'area è sempre stata pericolosa, un rifugio per i mostri di ogni genere e la terra non è mai stata adatta alla coltivazione o alla caccia. Alcuni coloni coraggiosi cercarono di domare la terra nel corso degli anni, ma nessuno di loro ebbe mai molta fortuna. Man mano che l'Ultima Guerra si protraeva, le bande di mostri si fecero sempre più aggressive, assalendo il Breland per conto delle nazioni in guerra o semplicemente di loro iniziativa, per saccheggiare le vittime. Nel 987 AR, Re Boranel del Breland ordinò l'evacuazione dei pochi Brelandiani rimanenti e proclamò le terre a ovest di Murogrigio isolate. In quello stesso anno, un trio di streghe reclamò la sovranità sulla nuova nazione del Droaam.

Oltre a ospitare tribù aggressive di goblin, ogre e la più vasta comunità di gnoll che esista nel Khorvaire, questa regione da lungo tempo ha ospitato numerose varietà di mostri pericolosi: sia bestie naturali che creature strane, create dalla magia nera. Al di là di alcune vallate fertili, la regione è rocciosa e inospitale; anche se vari cavalieri in cerca di gloria si avventuravano spesso nelle distese rocciose in cerca di avventura, nessun sovrano del Breland ha mai considerato la riconquista di quelle terre un'impresa degna di tanti sforzi. Da parte loro, i mostri della regione non avevano mai sviluppato un'organizzazione o una figura guida sufficiente a minacciare i domini orientali. Gli ogre e i troll passavano la maggior parte del loro tempo a combattersi l'un l'altro, sospendendo la lotta solo quando si presentava l'occasione di schiacciare il cavaliere di passaggio di turno. E così, nella storia del Breland, le terre aride divennero un luogo di oscure leggende. Le madri minacciavano di portare i bambini cattivi nelle terre aride per farli mangiare dai mostri, ma per il resto, nessuno si soffermava troppo a pensare alle creature nascoste ad ovest.

Agli abitanti delle terre aride, tuttavia, l'Ultima Guerra non passò inosservata. Mentre le forze del Breland venivano spiegate e disposte sui fronti di guerra, i mostri iniziarono a spingersi verso le pianure, raziando i villaggi e assalendo i viaggiatori per poi ritirarsi nelle terre aride. Ma queste azioni erano per lo più attacchi sconsiderati, senza alcun obiettivo o effetto a lungo termine, dal momento che nessuna autorità centrale riusciva a esercitare un'influenza duratura sulle varie creature della terra. Le altre nazioni in guerra a volte inviavano degli esploratori nelle terre aride per fomentare gli attacchi dei mostri o ingaggiare bande di guerriglieri mostruosi per attaccare il Breland. Il Karnath si dimostrò particolarmente abile nel convincere i signori della guerra mostruosi che dominavano le varie zone delle terre aride a calare sugli insediamenti delle pianure e a saccheggiarli.

Il punto di svolta per la regione giunse nel 986 AR, con l'arrivo di tre potenti streghe, le Figlie di Sora Kell: Katra, Maenya e Teraza. Le tre megere erano già leggendarie. La strega verde Sora Katra aveva infestato le Marche dell'Ombra per intere generazioni, mentre l'annis Sora Maenya aveva seminato il terrore per le Terre dell'Eldeen e la strega crepuscolare Sora Teraza vagava da tempo per le Distese

Demoniache in cerca di antiche conoscenze. Le streghe si preparavano da molti anni per reclamare una terra per loro, e giunsero nelle terre aride con un esercito di fanatici seguaci gnoll, ogre e troll. Le sorelle e i loro servitori si insediarono nelle antiche rovine alla base della Grande Rupe. Nel corso dell'anno successivo, le streghe imposero il loro comando attraverso la forza delle armi, distruggendo o disperdendo gli insediamenti delle tribù umanoidi e i domini dei signori della guerra minori. Dopo aver condotto un numero sufficiente di dimostrazioni convincenti, le sorelle ordinarono ai poteri rimanenti della regione di presentarsi alla Grande Rupe. Fu laggiù che le streghe proclamarono la fondazione della nazione del Droaam, un rifugio per tutte le creature temute e combattute dalle razze comuni.

Nel corso dei mesi successivi, Sora Katra definì un abbozzo di sistema tributario che fungesse da governo nel Droaam. Da allora le streghe hanno continuato a costruire la corte alla Grande Rupe e hanno lentamente stretto contatti con il mondo esterno. (Hanno fatto richiesta, senza successo, di prendere parte alle trattative che condussero agli Accordi di Fortetrono, e così la nazione rimane misconosciuta dal resto del Khorvaire). Anche se il carisma di Katra è innegabile, gli obiettivi a lungo termine della strega verde e delle sue sorelle rimangono un mistero.

INDUSTRIE

Il Droaam ha conosciuto uno sviluppo assai limitato in termini di industria organizzata. La più grande risorsa che possiede sono i poteri naturali dei suoi abitanti. Negli ultimi cinque anni, le Figlie di Sora Kell hanno stretto contatti in tutto il Khorvaire occidentale, soprattutto a Zilargo, nell'Aundair e nel Breland (nonostante il perenne conflitto tra le due regioni). Ora è possibile imbattersi in ogre braccianti e in minotauri guardie del corpo nelle città Brelandiane e Zil, grazie alle sovrane del Droaam. Il Thrane si rifiuta di ospitare uno qualsiasi di questi mercenari mostruosi e molti fedeli della Chiesa della Fiamma Argentea trovano questa abitudine alquanto sgradevole.

Oltre a queste risorse viventi, anche la terra racchiude una notevole ricchezza mineraria. Esistono numerosi giacimenti di frammenti del drago (specialmente frammenti Eberon) disseminati in tutto il Droaam, e nelle montagne settentrionali sono nascosti vasti giacimenti di byeshk raro. In passato, quest'area è sempre stata troppo pericolosa per ospitare degli scavi, ma di recente il Casato Tharashk è riuscito ad acquisire i diritti di effettuare scavi all'interno del regno dei mostri.

VITA E SOCIETÀ

Le Figlie di Sora Kell hanno portato grandi cambiamenti nelle terre aride occidentali che un tempo facevano parte al Breland. Negli ultimi dieci anni, una legione di operai ogre ha costruito alcune strade di raccordo tra le comunità principali. Queste nuove città hanno identità razziali assai diverse tra loro e si rivelano una vista stupefacente agli occhi dei viaggiatori. Arpie e gargoyle sfrecciano nei cieli, mentre cangianti e orchi avanzano fianco a fianco nelle strade mentre gli ogre guidano carri trainati da cavalli crudeli. È possibile incontrare ogni genere di creature in queste città, dagli gnoll ai bugbear ai worg, e di tanto in tanto perfino qualche lamia. Alcuni di questi mostri sono sempre vissuti nella regione; altri sono emersi da Khyber o hanno raggiunto il Droaam spostandosi da altre terre. In un luogo del genere è possibile imbattersi praticamente in ogni tipo di creatura, anche se quelle più potenti e intelligenti (come ad esempio molti immondi) difficilmente accetterebbero di essere comandati dalle streghe.

Queste città multirazziali non sono molte, e anche le strade che le collegano sono poche. La maggior parte del Droaam è composta da terre selvagge e indomite. In queste aree esterne, le comunità solitamente sono ripartite per gruppi razziali. Ad esempio, se lasciate a se stesse, le meduse si mescoleranno difficilmente ai minotauri. Le uniche eccezioni degne di nota a questa regola sono i signori della guerra e i tiranni. La maggioranza della popolazione del Droaam è composta da gnoll, goblin e orchi, eppure la nazione non possiede alcuna comunità in cui queste creature si governino da sole. Inevitabilmente, i forti governano sui deboli: gli orchi comandano i goblin, gli ogre comandano gli orchi, gli ogre magi comandano gli ogre e così via, su per la scala di potenza. A causa dell'intelligenza limitata che spesso caratterizza le creature più potenti, molte di queste comunità conducono una vita estremamente primitiva.

Agli occhi degli stranieri, il Droaam sembra essere una nazione senza legge, il che corrisponde nella maggior parte dei casi a verità. Le streghe si preoccupano solo delle grandi minacce: conflitti tra le varie comunità mostruose, assalti alle carovane commerciali, lotte interne o altre azioni che potrebbero provocare danni ingenti alle proprietà o un alto numero di morti. I troll da guardia di Sora Maenya si occupano di questi crimini, nonché di qualsiasi azione che possa costituire una minaccia diretta nei confronti delle streghe. I crimini meno severi vengono ignorati. Ne consegue che la violenza per le strade è considerata cosa di tutti i giorni. Nelle comunità più piccole, la creazione e l'applicazione di un codice di leggi dipende dall'umore del dittatore locale. Nella maggior parte dei casi, i più forti fanno quello che vogliono mentre i più deboli non hanno alcun diritto. Alcune delle razze più intelligenti, tra cui le meduse al seguito della Regina di Pietra, hanno un approccio più sofisticato nei confronti della legge e dell'ordine.

GOVERNO E POLITICA

Il Droaam ha abbandonato soltanto da un decennio l'anarchia più selvaggia e attualmente segue una sorta di dispotismo feudale. I più potenti dittatori e signori della guerra devono versare tributi e dichiarare fedeltà alle Figlie di Sora Kell. Ognuno di questi dittatori governa su una particolare regione e riscuote i tributi dalle comunità locali più piccole e più deboli. Tali tributi possono essere versati in oro o in merci, ma spesso vengono pagati come servizi: soldati e manovali vengono inviati alla Grande Rupe, dove vengono messi al lavoro o inviati come mercenari in altre zone del Khorvaire. Questo sistema viene tenuto assieme tramite una costante e incombente minaccia dell'uso della forza. Le streghe possiedono un esercito di giganti e detengono considerevoli poteri magici, mentre ogni dittatore locale dispone dei suoi mezzi personali per mantenere l'autorità sulla sua regione.

Anche se le streghe sono più temute che rispettate, i signori della guerra minori capiscono che grazie a loro il Droaam si sta trasformando in una potenza più efficace e capace. Ne consegue che quasi tutti, seppure a riluttanza, accettano il governo delle tre sorelle. Tuttavia, al di là di questo, la nazione è ancora in uno stato altamente instabile. Le streghe intervengono per impedire la guerra civile in larga scala tra le comunità, ma delitti, colpi di mano e altre lotte di potere minori sono all'ordine del giorno. Le varie razze e tribù di mostri hanno molti vecchi conti da saldare tra loro, ma fintanto che le faide non interferiscono con i progetti delle streghe per il Droaam, le tre sorelle preferiscono non intervenire.

GRUPPI DI POTERE

A causa della natura caotica del Droaam, ogni comunità è in un certo senso un gruppo di potere a sé stante. Anche se



esistono centinaia di gruppi di mostri sparpagliati per tutta la nazione, quelli di seguito descritti sono alcuni tra i più potenti gruppi che gli avventurieri possono incontrare. Va ricordato, tuttavia, che gli equilibri di potere possono cambiare in qualsiasi momento.

Figlie di Sora Kell: Queste tre streghe sono la forza che ha dato il via all'ascesa del Droaam come nazione. Oltre alle loro capacità e ai loro poteri personali come congrega, le streghe dispongono di una potente orda di ogre e troll. I sieri alchemici, gli ammalianti e le parole carismatiche di Sora Katra hanno trasformato queste micidiali creature in assassini fanatici disposti a morire per le loro regine. Anche se questo esercito di giganti costituisce il principale strumento di controllo delle streghe sul Droaam, nell'ultimo decennio creature di ogni genere sono accorse alla Grande Rupe per unire le proprie forze a quelle delle tre sorelle. Per il momento, le streghe disperdono molti di questi volontari altrove, inviandoli come mercenari in altre zone del Khorvaire. Questa tattica genera un costante flusso d'oro nei forzieri delle streghe e fornisce loro una vasta rete di occhi e di orecchie al di fuori del Droaam. Inoltre, in questo modo risulta anche piuttosto difficile determinare la quantità di mostri a disposizione delle tre sorelle.

Anche se collaborano per consolidare la nazione e per estendere la loro influenza oltre il Droaam, le tre sorelle sono dotate di personalità e motivazioni assai diverse. È stata Sora Teraza a radunare la congrega e a tracciare il piano di creazione del Droaam, quando è emersa dalle sue lunghe peregrinazioni nelle Distese Démoniache. Sora Katra ha subito accettato l'idea considerandola un'ottima sfida mentale, mentre Sora Maenya è rimasta affascinata dalle opportunità di combattimento e di spargimento di sangue. Le tre sorelle vengono descritte di seguito.

Sora Katra (barda 11 strega verde NM) funge da portavoce della congrega. Katra parla a tutte le riunioni pubbliche e tratta con gli emissari delle altre nazioni. Le sue abilità diplomatiche sono di grande aiuto nel mantenere l'ordine tra i signori della guerra, sebbene anche il suo esercito di giganti si dimostri utile allo scopo. È estremamente intelligente e adora i conflitti e gli inganni intellettuali. In qualsiasi momento segue almeno una mezza dozzina di trame e complotti; usa l'*occhio della strega* della congrega e i *cerchi del suono* (vedi pagina 271) per osservare e comunicare con la sua rete di spie nascoste tra i mercenari mostruosi inviati in tutto il Khorvaire. Le trame di Sora Katra sono in genere piuttosto limitate, piccoli complotti che la strega tesse per mantenere in allenamento la sua mente mentre lavora agli obiettivi più grandi del suo nuovo regno. Di recente ha segretamente fondato una gilda criminale nel Breland; la gilda, nota come l'Occhio del Mostro, utilizza i poteri dei suoi membri mostruosi per battere la concorrenza. Il coinvolgimento di Sora Katra e del Droaam rimane segreto, al fine di non ostacolare le trattative diplomatiche con il Breland e le altre nazioni. Katra ha reclutato un considerevole numero di cangianti, che ha inviato nelle fila dell'Occhio del Mostro.

Sora Maenya (barbara 10 annis CM) svolge il ruolo del pugno di ferro mascherato dal guanto di velluto di Katra. È solita fare sfoggio della sua leggendaria forza fisica quando deve punire in modo cruento coloro che si sono opposti alle sorelle (o che le hanno semplicemente deluse). Per decenni ha seminato il terrore in tutte le Terre dell'Eldeen. Ora funge da generale per l'armata dei giganti, ricorrendo alla paura e alla forza per controllare coloro che Katra non riesce a convincere con le sue parole mielate. Molti la considerano una selvaggia brutale, ma si sbagliano di grosso. Maenya è molto intelligente, anche se estremamente impulsiva. Ama ogni genere di sensazione fisica, e per tale motivo non chiede

di meglio che di tuffarsi nelle esperienze di combattimento più viscerale. Spesso fa uso di *camuffare se stesso* per nascondere la sua vera identità quando va alla ricerca di nuove, forti esperienze fisiche.

Sora Teraza (chierica 13 strega crepuscolare LM), la più vecchia delle tre sorelle, è cieca, anche se possiede comunque i poteri divinatori di una strega crepuscolare (vedi pagina 301). Katra e Maenya fanno affidamento su Teraza per svolgere i loro compiti e sbaragliare i loro nemici. Teraza, tuttavia, si dimostra enigmatica anche quando parla con le sue sorelle di congrega e non sempre i suoi consigli vanno a beneficio di chi li riceve. Alcuni dicono che sia pazza, il che potrebbe essere vero... oppure potrebbe essere semplicemente impegnata in un gioco di potere talmente complesso da risultare comprensibile soltanto a lei, e usare tutto il Khorvaire come campo di gioco. Teraza possiede i poteri di un chierico (i suoi domini sono quelli della Conoscenza e della Magia), ma non ha mai dimostrato fedeltà ad alcun dio. Funge da riserva di conoscenza e può dimostrarsi propensa ad aiutare un completo straniero con la stessa prontezza con cui aiuta le sue sorelle. Dice sempre ciò che deve essere detto per mettere in moto gli eventi... anche se tali eventi non tornano a suo beneficio personale.

Casato Deneith: Fino ad ora, Sora Katra ha collaborato con il Casato Tharashk al fine di diffondere i mercenari del Droaam in tutto il Khorvaire. I signori del Casato Deneith desidererebbero assumere il controllo di questa operazione o, qualora ciò non fosse possibile, ottenere un'altra forza indipendente di mercenari mostruosi. Questa situazione ha condotto a vari scontri clandestini tra i due casati portatori del marchio.

Casato Tharashk: I mezzorchi hanno vita più facile nel Droaam rispetto agli umani e il Casato Tharashk si serve soprattutto di orchi e mezzorchi per condurre le sue operazioni in questa terra. Nel corso degli ultimi quattro anni, il Casato Tharashk ha stretto vari accordi con le Figlie di Sora Kell, tra cui l'acquisizione dei diritti per condurre esplorazioni e scavi minerari nel Droaam. Il casato ha ottenuto una considerevole autorità nella città di Murogrigio; Lord Khundran d'Torn (guerriero 5/erede del marchio del drago 2 mezzorco LN) amministra la giustizia nel quartiere umano di Murogrigio. Al di fuori del Droaam, il Casato Tharashk collabora nell'assegnazione dei mercenari mostruosi (specialmente gli gnoll) e spesso funge da intermediario tra il Droaam e le altre nazioni, tra cui soprattutto il Thrane.

Branco Oscuro: Il Branco Oscuro è composto da lupi mannari e worg. I lupi mannari del Branco, da lungo tempo cacciati dalla Chiesa della Fiamma Argentea, in genere rimangono in forma di lupo tutto il tempo; molti hanno trascorso tutta la vita in forma di lupo. In teoria, tutti i lupi mannari del Branco sono licantropi naturali, discendenti dai sopravvissuti dell'epurazione originale che diede il via alle persecuzioni, oltre seicento anni fa. La diffusione della licantropia rivelerebbe l'esistenza del Branco, quindi i lupi mannari fanno di tutto per non lasciare eventuali sopravvissuti infetti dopo i loro attacchi.

Il Branco controlla un'area a sud del Droaam che considera di sua proprietà, e si sposta migrando di zona in zona all'interno di questa regione. A volte dà la caccia ai goblin che abitano nella zona come passatempo, anche se predilige le prede umane (specialmente i seguaci della Fiamma Argentea). Il capo del Branco Oscuro, Zaeurl (barbara 2/ladra 3 elfa lupo mannaro NM) ha visto morire la sua famiglia nel corso di una delle ultime incursioni dell'inquisizione e ha passato centotrent'anni a dare la caccia ai seguaci della Fiamma Argentea, prima di nascondersi nelle Terre dell'Eldeen per formare il Branco. Quando le streghe le hanno offerto

protezione dalla Fiamma Argentea, Zaeurl è diventata uno dei loro alleati più fedeli. Le tre sorelle inviano spesso il Branco a combattere contro i loro nemici.

Gorodan Ashlord: Lord Gorodan, un esule di Xen'drik (guerriero 2 gigante del fuoco LN), è giunto nel Droaam ventiquattro anni fa, conquistandosi rapidamente un piccolo feudo e assumendo il controllo di un clan di ogre e dei suoi schiavi goblin. Gorodan è malinconico a causa del suo esilio e si lamenta in continuazione per il clima freddo. Accetta il governo delle streghe, ma in genere si disinteressa degli eventi del Khorvaire. Conosce molte cose riguardo ai giganti di Xen'drik e queste informazioni potrebbero rivelarsi preziose per quegli esploratori che intendono organizzare una spedizione nel territorio dei giganti del fuoco, posto che riescano a convincere Gorodan a dividerle con loro.

Stormi di arpie: Le Montagne Byeshk sono state la dimora prescelta delle arpie fin da prima della caduta dell'impero hobgoblin. Gli stormi Alamarcia, Cacciatori di Carogne, Cantotempestoso e Ultimo Lamento sono migrati tutti alla Grande Rupe e a Murogrigio per servire le Figlie di Sora Kell, ma sei stormi sono rimasti sulle montagne settentrionali. Callain della Parola Sanguinaria (barda 5 arpia CN) comanda il più potente di questi sei stormi, le Ululatrici del Vento. Callain nutre ben poco rispetto per le tre streghe e spesso cerca di interferire con i loro piani. Se dovesse osare troppo, le streghe potrebbero decidere di annientare il suo stormo ribelle. Callain è selvaggia e imprevedibile, e potrebbe sia aiutare gli avventurieri che fuorviarli o distruggerli.

Confraternita degli gnoll: Il Droaam ospita la più grande comunità di gnoll dell'intero Khorvaire, ma queste creature non hanno un loro signore della guerra a comandarli. Gli gnoll inviano i loro combattenti presso tutti gli altri gruppi di potere, convinti che in questo modo si ritroveranno dalla parte del vincitore, chiunque sia a emergere vittorioso dalle varie lotte di potere. E così, sia le streghe che le arpie, sia gli illithid che i signori della guerra ogre dispongono di squadroni di gnoll arcieri tra le loro forze; inoltre, vari gnoll ranger hanno iniziato a prestare servizio sia presso il Casato Tharashk che presso il Casato Deneith. Gli gnoll non combattono contro gli altri gnoll al servizio di altri padroni (anche se di tanto in tanto prendono parte a qualche loro feroce e fugace faida personale, solitamente per determinare chi comanda una determinata banda), ma per il resto servono i loro padroni con fedeltà, ben lieti di massacrare qualsiasi avversario venga loro indicato. Questa posizione neutrale in mezzo al caos generale che imperversa nel regno ha fatto degli gnoll una forza stabilizzante, la cosa più vicina che il Droaam può avere ai Marescialli Sentinella del Casato Deneith.

Mordain, il Tessitore della Carne: Il mago Mordain (trasmutatore 18 elfo NM) venne esiliato dai Dodici (vedi pagina 240) oltre due secoli fa, a causa degli insoliti e inquietanti esperimenti che aveva iniziato a condurre. Mordain cercava di padroneggiare la magia dei daelkyr, le creature immonde che avevano creato i mind flyer e molte delle altre aberrazioni che infestano le profondità di Khyber. Golem di carne malfermi e strane creature devastate, il risultato dei suoi orribili esperimenti, pattugliano la terra attorno alla sua fortezza, Palazzo Mordain. Mordain è un grande trasmutatore e un avversario micidiale, ossessionato dal suo lavoro e senza alcun interesse nei confronti del mondo esterno. Le Figlie di Sora Kell e i loro seguaci evitano le terre attorno alla torre di Mordain, e lui a sua volta ignora il resto del mondo.

Regina di Pietra: La medusa Sheshka (ranger 4 medusa N) guida la comunità delle meduse situata nel cuore dell'antica città goblin di Cazhaak Draal. Sheshka ha addestrato dei basilischi e delle cockatrice a combattere a suo comando, e dispone anche di un piccolo contingente di meduse e di un

picchetto d'onore di gnoll che proteggono le vie di accesso alla città. Anche se i suoi sudditi sono relativamente pochi (e quei pochi dimostrano anche una certa mentalità indipendente), i loro poteri di pietrificazione ne fanno una forza da non sottovalutare. La Regina di Pietra rispetta la forza unificatrice delle streghe; una medusa chiamata Carash (ladro 1 medusa maschio N) funge da suo ambasciatore alla corte della Grande Rupe. Tuttavia, Sheshka è orgogliosa e intelligente. Ora che esiste una struttura governativa, la medusa trama per poter conquistare a sua volta il potere.

Tzaryan Rrac: Tzaryan Rrac (esperto 3 ogre magi LM), una creatura astuta e crudele, è stato uno dei primi signori della guerra ad accettare il governo delle streghe. Come ricompensa per la fedeltà dimostrata, l'ogre magi ora controlla un vasto territorio nel Droaam sud-occidentale, governando su varie tribù di orchi assieme ai suoi combattenti ogre. Anche se Tzaryan apprezza l'ordine che le tre sorelle hanno portato nel caos del regno, la sua sete di potere personale lo divora dall'interno. Sa di non avere potere a sufficienza per combattere direttamente contro le streghe, ma potrebbe rapidamente cambiare fronte, se mai l'opportunità si presentasse. Oltre ai suoi doveri come signore della guerra, l'ogre magi cura lo studio delle magie arcane, da cui è affascinato. È un abile alchimista e ha passato decenni a studiare cosmologia planare, arcana e altri argomenti esoterici nel tentativo di diventare più forte e influente.

Xor'chylic: Il venerabile mind flyer Xor'chylic (psion 6 illithid LM) è una figura enigmatica e misteriosa. Nelle taverne di Murogrigio circolano voci secondo le quali le streghe (guidate da una visione di Sora Teraza) avrebbero trovato Xor'chylic in una cripta sepolta sotto la Grande Rupe. Il mind flyer sarebbe stato imprigionato laggiù dai suoi stessi simili e ora starebbe cercando di ottenere una tremenda vendetta su Khyber. Per gli ultimi quattro anni, Xor'chylic ha prestato servizio come governatore di Murogrigio, facendo rispettare la legge in nome delle tre sorelle. L'illithid è estremamente spietato ed efficiente nello svolgimento di questo compito. Xor'chylic è un individuo gelido e inquietante, anziano al punto che la sua pelle è putrefatta e avvizzita. La sua mente, tuttavia, rimane lucidissima e i suoi poteri mentali sono più micidiali che mai. Le streghe hanno ottenuto la sua lealtà in cambio della promessa di aiuto in una campagna contro Khyber, e quando Xor'chylic sarà pronto ad agire, si aspetterà che questo debito venga prontamente ripagato.

RELIGIONE

Il Droaam non segue una religione nazionale. È possibile imbattersi in sacerdoti dell'Ombra e del Simulacro in molte comunità, ed esistono alcuni culti dedicati al Drago Sotterraneo sparsi in tutto il territorio.

Anche se la religione non ha un ruolo determinante tra i cittadini del Droaam, l'odio per la Chiesa della Fiamma Argentea è qualcosa che accomuna tutta la regione. Se un viaggiatore porta il simbolo della Fiamma Argentea, ottiene invariabilmente reazioni ostili da qualsiasi creatura che incontra.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

Molte delle comunità del Droaam sono piccoli borghi popolati da gruppi di orchi e goblin e dominati da una o più creature più forti. Normalmente i centri abitati sono situati sulle zone montagnose e la loro architettura è primitiva; le comunità spesso sfruttano le caverne naturali già esistenti integrandole con qualche fortificazione. Dopo la loro ascesa al potere, le Figlie di Sora Kell hanno iniziato a fondare città più grandi; le due più importanti sono Murogrigio e la Grande Rupe.

Grande Rupe (Metropoli, 32.230): Al centro del Droaam si innalza un grande picco montagnoso che interrompe quella che altrimenti sarebbe una vasta pianura fertile. Stando alle leggende, la Grande Rupe emerse dalla terra nel corso della guerra tra gli hobgoblin e i daelkyr. La pianura ospita varie rovine di un'antica città hobgoblin e la montagna stessa è attraversata da una fitta rete di antichi passaggi. Per secoli questa zona venne considerata maledetta, ma le Figlie di Sora Kell non si sono lasciate intimorire da nessuna antica superstizione. Nell'ultimo decennio, le streghe e i loro braccianti ogre hanno costruito una grande città alla base della montagna. La Grande Rupe è un pittoresco miscuglio di vari stili architettonici; splendidi palazzi restaurati risalenti all'epoca dell'Impero Dhakaani si ergono di fianco alle grosse e rozze strutture che gli ogre hanno messo assieme usando blocchi di pietra irregolari. Alcune arpie nidificano sui cornicioni delle pareti rocciose mentre il resto dei cittadini si accontenta di tende e capanne temporanee finché la costruzione di strutture più stabili non viene completata. La corte delle tre sorelle è stata scavata all'interno della montagna stessa ed è costituita da un agglomerato di passaggi rozzaamente scavati e di antiche sale risalenti all'impero hobgoblin.

La Grande Rupe è ancora in costruzione; la sua popolazione è in numero superiore agli alloggi attualmente disponibili. Migliaia di goblin senz'altro vivono in accampamenti disseminati ai margini della città, lungo le caserme più organizzate degli gnoll. Una delle zone più grandi della città è occupata da un'enorme arena. È qui che hanno luogo corse, lotte tra gladiatori e sport sanguinari di ogni genere, sotto gli occhi compiaciuti del pubblico della Rupe. L'arena funge anche da terreno di addestramento per coloro che offrono i loro servizi alle streghe.

L'unico casato portatore del marchio che dispone di un avamposto alla Rupe è il Casato Tharashk. Esistono alcuni templi dedicati all'Ombra e al Simulacro, ma sono templi relativamente piccoli, dal momento che le streghe non sostengono apertamente nessuna divinità. Al mercato è possibile acquistare beni di importazione provenienti da Murogrigio, assieme agli strani prodotti di artigianato realizzati dalle varie razze mostruose, come ad esempio gli oggetti in pietra delle meduse. Le guardie scelte troll di Sora Maenya, assistite dai mercenari gnoll, mantengono l'ordine in città.

Murogrigio (Piccola città, 6.300): Murogrigio, di gran lunga più piccola della Grande Rupe, è situata sul confine tra il Breland e il Droaam. Questa città funge da porta di accesso per il regno dei mostri ed è il punto massimo delle terre aride dove la maggior parte dei viaggiatori è disposta a spingersi. La città è stata costruita grazie alla forza bruta degli ogre e alle doti architettoniche delle meduse, coordinate dall'ingegno dal mind flayer Xor'chylic. Il risultato è una combinazione di edifici rozzaamente costruiti caratterizzati da uno stile architettonico alieno che molti visitatori trovano sgradevole.

Il quartiere orientale della città ospita gli umani e gli altri membri delle razze comuni. Molti edifici sono fatti su misura per gli umani e alcune locande gestite da umani servono del cibo che i viaggiatori trovano appetibile. È presente in questo quartiere un piccolo santuario dedicato alla Schiera Sovrana, ma non esiste alcun santuario dedicato alla Fiamma Argentea.

Xor'chylic, il governatore illithid nominato dalle tre sorelle, ha concesso al Casato Tharashk il diritto di impartire la giustizia all'interno del quartiere umano semi-autonomo. Per assolvere questo compito, il casato portatore del marchio ha stabilito una grande fortezza in

città. Il Casato Sivis possiede un piccolo avamposto che funge da centro di comunicazione con le altre zone del Khorvaire, mentre il Casato Orien mantiene in funzione la via commerciale che collega Murogrigio, la Grande Rupe e il Breland. (A seconda del mutare dei rapporti di giorno in giorno, il Breland spesso chiude la strada dal suo lato del confine per scoraggiare le incursioni delle bande di assalitori e di predoni). L'unico altro casato portatore del marchio nell'area è il Casato Deneith, che offre i suoi servizi alle carovane e alle altre spedizioni verso le zone interne del Droaam.

La zona orientale, quella occidentale e quella meridionale della città ospitano edifici adatti ai bisogni degli ogre, dei minotauri e delle altre creature più grandi. La maggior parte della popolazione è composta da gnoll, orchi e goblin, ma è possibile incontrare creature di qualsiasi tipo per le strade.

Murogrigio possiede una grande arena, che però non è grande quanto quella della Grande Rupe. I viaggiatori possono scommettere sui risultati degli scontri o addirittura prendere parte agli scontri dell'arena (spontaneamente o meno) per cercare di guadagnare dell'oro in fretta. Al mercato, gli umani e le altre razze comuni possono cedere le loro merci in cambio dei prodotti locali o assumere i servizi di qualche mercenario mostruoso. Vari rappresentanti delle comunità più piccole spesso si recano a Murogrigio per acquistare merce dagli umani, ed esiste una miriade di intrighi tra gli emissari dei vari borghi in lotta tra loro. Il mind flayer Xor'chylic dispone di una potente forza di sicurezza multirazziale, composta per lo più da guardie gnoll più intelligenti della norma, rinforzati dalla presenza di ufficiali minotauri, troll, meduse e arpie, grazie alle quali l'illithid riesce a garantire un discreto ordine in città.

LUOGHI IMPORTANTI

Migliaia di anni fa, il Droaam era una terra di confine tra l'Impero hobgoblin Dhakaani e le terre dei barbari orchi. La regione venne devastata nel corso della guerra contro i daelkyr ed è ancora possibile scorgere le rovine delle città e dei villaggi più antichi disseminate in tutta l'area. Molte di queste rovine ora fungono da covi per varie bestie pericolose, anche se alcune tribù di goblin e altre creature intelligenti ne hanno reclamato una parte.

Cazhaak Draal: Questa regione rocciosa, chiamata anche le Terre di Pietra, circonda le rovine di un'antica metropoli hobgoblin. La città venne abbandonata dopo che i daelkyr liberarono un'orda di basilischi, gorgoni e cockatrice dalle profondità di Khyber. Le vie della città in rovina sono ancora piene di goblin e hobgoblin pietrificati, anche se molte di queste statue sono state frantumate o erose dal passare del tempo. I mostri che devastarono la città nei tempi antichi infestano ancora la regione, che è anche turbata da alcune strane anomalie, come ad esempio dei gargoyle resistenti alla pietrificazione e varie zone in cui gli alberi e il resto della vegetazione sono diventati di pietra.

Il passaggio a Khyber nei pressi del centro della città in rovina rimane aperto, nonostante siano passati oltre novemila anni. Duecentoventi anni fa (nel 778 AR), una banda di meduse emerse da Khyber prese possesso di Cazhaak Draal, rimettendo in sesto alcuni edifici da utilizzare come dimore. Le meduse hanno addomesticato molte delle creature che circolano nella regione e lentamente hanno espanso i loro domini. La città occupa fisicamente un'area molto più vasta della Grande Rupe, ma le meduse ne hanno reso abitabile soltanto una piccola parte e i loro rifugi individuali in molti casi sono distanti

gli uni dagli altri. Col passare degli anni, le meduse hanno esplorato le rovine e hanno cercato i tesori nascosti dai goblinoidi. Tuttavia, anche altre bestie sono emerse da Khyber, e in alcuni punti di Cazhaak Draal si aggirano alcune creature temute dalle meduse stesse. La Regina Sheshka attualmente governa la comunità delle meduse, facendosi chiamare la Regina di Pietra.

AVVENTURE NEL DROAAM

Il Droaam, nonostante i suoi sforzi per essere riconosciuto come una nazione, rimane un luogo estremamente pericoloso per gli umani e per le altre razze comuni. Nel migliore dei casi si rivela una terra praticamente priva di leggi, ma nel peggiore dei casi può diventare una terra brutale e letale. Anche quelle creature che non si nutrono di carne umana possono attaccare i viaggiatori per impadronirsi dei loro averi o semplicemente per ribadire la loro ostilità verso le razze che ora dominano il Khorvaire. A Murogrigio, molti dei cittadini mostruosi mostrano un atteggiamento indifferente nei confronti delle razze comuni. Oltre la città di accesso, tuttavia, questo atteggiamento diventa maldisposto o peggiore. I mezzorchi, invece, solitamente vengono ben accolti: l'atteggiamento dei cittadini del Droaam migliora di un grado quando hanno a che fare con un viaggiatore mezzorco. Gli abitanti del Droaam si dimostrano sempre ostili nei confronti dei seguaci della Fiamma Argentea, quale che sia la loro razza.

Il Droaam è una terra primitiva e dispone di poche infrastrutture. Esistono solo due strade principali nel Droaam che partono da Murogrigio. La prima è il sentiero che conduce verso le Marche dell'Ombra, la seconda è una via commerciale che va in direzione della Grande Rupe e poi continua verso le Marche. Le strade si rivelano quasi sempre pericolose quanto le terre selvagge e molte carovane ingaggiano le guardie del Casato Deneith o alcuni mercenari ogre dal mercato di Murogrigio per ottenere protezione. Le carovane che portano merce per conto delle tre sorelle vengono scortate da guardie scelte troll. Molti predoni temono le rappresaglie delle tre sorelle e non attaccano le carovane sorvegliate da questi troll.

Il Casato Oriën ha appena completato i lavori per trasformare la strada tra Murogrigio e la Grande Rupe in una via commerciale, ma la sicurezza rimane un problema. Il casato invia soltanto una carovana alla settimana, e per questo viaggio il costo viene triplicato.

Oltre alla minaccia dei predoni (sia che si tratti di goblin, di orchi, di ogre o di minotauri), esiste una vasta gamma di creature non umanoidi, sia mostri intelligenti che semplici bestie selvagge, che vagano per le terre aride del Droaam. Chimere, grifoni, furiosi (vedi *Manuale dei Mostri II*), worg e molte altre creature infestano le terre selvagge. Le pianure spoglie e le foreste rade del Droaam traboccano di pericoli, come presto scoprono tutti coloro che si avventurano lontano dalle strade... anche se viaggiare lungo le strade non si rivela poi molto più sicuro.

Nonostante i pericoli, esistono numerose avventure per coloro che sono disposti a sfidare le cupe terre aride del Droaam. Tutta la terra è disseminata delle rovine risalenti alla guerra tra gli hobgoblin e i daelkyr, sebbene gli abitanti mostruosi del paese spesso le ignorino. Le rovine possono essere oggetto di semplici cacce al tesoro, spedizioni di esplorazione storica o tappe di una ricerca che attraversa tutto il Khorvaire per scoprire i segreti dei daelkyr. Le città del Droaam offrono opportunità per intrighi di ogni tipo, grazie anche ai vari signori della guerra mostruosi che complottano l'uno contro l'altro o contro le tre sorelle. Su scala più piccola, esiste sempre

una richiesta di personale per proteggere le carovane che vanno da Murogrigio alla Grande Rupe. Inoltre, si presenta spesso qualche problema con le bestie magiche che effettuano incursioni oltre il confine con il Breland. I nobili Brelandiani locali spesso pagano ottime taglie pur di porre fine alle razzie di queste creature.

La tensione tra il Breland e il Droaam rimane alta, nonostante le offerte di pace da parte delle tre sorelle e la richiesta respinta di prendere parte alle trattative per porre fine all'Ultima Guerra. Anche se il Droaam si è fatto più influente negli ultimi anni, non ha ottenuto formale riconoscimento come nazione indipendente. Continuano a verificarsi piccole scaramucce tra il Breland e il Droaam e Re Boranel dà poca fiducia alle promesse mielate di pace proclamate da Sora Katra e dalle sue sorelle.

IDEE PER AVVENTURE

— Uno studioso ha scoperto un'antica pergamena hobgoblin che rivela l'ubicazione di una cripta nascosta tra le rovine di Cazhaak Draal. Ma anche il clan Kech Volaar del Darguun (vedi pagina 154) è venuto a sapere del tesoro nascosto, ed entrambi cercano di arrivare per primi sul posto. Naturalmente anche le meduse che governano la regione sarebbero a loro volta interessate a recuperare il tesoro nascosto sotto i loro piedi, se lo venissero a sapere in qualche modo. La cripta nasconde potenti artefatti, oro e gioielli o semplicemente i corpi pietrificati degli antichi eroi dell'impero? Se la risposta giusta è la seconda, i Kech Volaar potrebbero essere alla ricerca di qualche cimelio della dinastia reale che possa identificare il vero Erede di Dhakaan e quindi porre le basi per la rifondazione di quell'antico regno.

— La Chiesa della Fiamma Argentea ha sentito parlare dell'esistenza del Branco Oscuro, un gruppo di licanthropi sopravvissuti. Anche se ufficialmente l'inquisizione contro i licanthropi è terminata, un gruppo intenzionato a vendicarsi per le antiche epurazioni viene comunque considerato una grave minaccia per la chiesa odierna e i suoi seguaci. I paladini o i sacerdoti fedeli alla Fiamma hanno ricevuto l'incarico di recarsi nel Droaam nonostante i rischi e di confermare o smentire l'esistenza di questa minaccia.

— Un messaggio misterioso consegnato da un gargoyle contiene un invito alla corte della Grande Rupe. Sora Teraza ha avuto una visione che riguarda il destinatario della lettera. Il viaggio servirà a migliorare la sorte del destinatario oppure lo condurrà nel bel mezzo degli intrighi di Sora Katra e dell'imminente conflitto tra le streghe e la Regina di Pietra?

— Il Casato Deneith, irritato dal potere di cui dispone il Casato Tharashk nel Droaam, è alla ricerca di un modo per indebolire e screditare il suo rivale. Durante una visita a Murogrigio, un membro o un alleato del Casato Tharashk viene accusato dell'assassinio di un membro anziano del seguito di Lord Khundran e viene condannato a combattere nell'arena per dimostrare la sua innocenza... un combattimento che l'imputato non riuscirà mai a vincere. Sarà possibile scoprire il vero colpevole prima che sia troppo tardi?

— Il Casato Tharashk ha scoperto un'antica miniera sulle montagne settentrionali. Tuttavia molto tempo fa i daelkyr liberarono per la miniera un'orda di orribili creature per impedire agli hobgoblin di estrarre i giacimenti di metallo prezioso. La miniera deve essere ripulita prima che il Casato Tharashk possa metterla in funzione, e gli esploratori potrebbero scoprire qualche reliquia risalente alla guerra contro i daelkyr mentre affrontano i mostri delle profondità.

KARRNATH

Capitale: Korth

Popolazione: 2.500.000 (52% umani, 18% nani, 10% halfling, 8% mezzelfi, 8% elfi, 4% altre razze)

Esportazioni: Birra, latte e formaggi, vetro, grano, bestiame, legname, carta, tessuti

Linguaggi: Comune, Nanico, Elfico, Halfling

Tra le Cinque Nazioni fondate dai coloni umani del Khorvaire, il Karrnath è quella dalla tradizione militare più forte. La nazione, famosa per aver dato i natali a Re Galifar in persona, il grande re che unificò le Cinque Nazioni, abbraccia foreste rigogliose, pianure fertili e grandi corsi d'acqua che scorrono dai picchi innevati fino al mare. Un tempo, i confini del Karrnath comprendevano buona parte della terra a est del Fiume degli Eredi, abbracciando quelle che oggi sono le Rocche di Mror, le Pianure Talenta, Q'barra e i Principati di Lhazaar. Oggi la nazione va dal Fiume degli Eredi e dal Fiume Cyre a ovest alle montagne Piediferro a est, e dalla Baia di Karrn al nord ai margini delle Pianure Talenta a sud. Il nome della nazione non è mai cambiato dai giorni precedenti alla fondazione delle Cinque Nazioni, quando Karrn il Conquistatore non solo fondò la nazione che ancora porta il suo nome, ma provò anche a unificare tutto il Khorvaire sotto il suo giogo. Alcuni secoli dopo, fu un altro Karrn, uno dei figli di Re Galifar, a ribattezzare la nazione in suo nome nel 32 AR, nello stesso anno in cui le Cinque Nazioni adottarono ufficialmente i nomi dei cinque figli maggiori di Galifar.

Durante il regno di Jarot, l'ultimo re a governare il Karrnath fu Kaius I. Kaius era il terzogenito di Re Jarot, un uomo alto ed esile dagli occhi magnetici e dalla mente assai acuta. Alla morte di suo padre, Kaius si unì ai suoi fratelli Thalín del Thrane e Wroann del Breland nel rifiuto del riconoscimento della sorella maggiore Mishann come erede al trono. L'Ultima Guerra ebbe inizio come una contesa che aveva soltanto due fronti: da un lato il Cyre e l'Aundair, che volevano far rispettare le tradizioni della successione al trono di Galifar; dall'altro, il Breland, il Thrane e il Karrnath che si opponevano all'incoronazione di Mishann ma non sapevano come affrontare la questione della successione. Non passò molto tempo prima che ogni erede decidesse di essere il legittimo successore al regno, e le alleanze originali svanirono in un bagno di sangue e di furia.

L'attuale sovrano del Karrnath, Re Kaius ir'Wynarn III, assomiglia in modo sorprendente al suo bisnonno, l'erede di Jarot di cui ha ripreso anche il nome. Kaius è salito al potere nel 991 AR ed è diventato uno dei più accaniti promulgatori della cessazione delle ostilità in tutto il territorio. Si è rivelato fondamentale nel convincere le altre nazioni a prendere parte al trattato di pace nell'antica capitale, Fortetrono, ed è stato il primo a firmare il Trattato di Fortetrono.

Oggi, il Karrnath si sforza con ogni mezzo per impedire che la pace attuale vada in frantumi. Non avendo ancora degli eredi, Kaius ha comunque acconsentito a scambiare suo fratello e sua sorella, nonché gli eredi dei casati nobiliari più influenti, con i membri delle famiglie reali delle altre nazioni, per garantire che la collaborazione e la pace tra le nazioni continui. Ospita al suo palazzo due dei figli di Boranel, Halix e Borina, per assicurare una lunga pace e una duratura amicizia tra le due nazioni. Il Karrnath cerca anche di migliorare le relazioni con l'Aundair e il Thrane, due delle nazioni

con cui si è scontrato più duramente nel corso dell'Ultima Guerra. Continua ad avere un buon rapporto con le Rocche di Mror, uno dei suoi alleati più fedeli durante tutta la guerra. Al sud, per contrastare le continue aggressioni dagli elfi di Valenar, il Karrnath ha stretto un'alleanza a parte con i clan halfling delle Pianure Talenta. Questa alleanza ha consentito alle truppe Karrnathi di erigere alcuni forti nel territorio degli halfling per garantire la sicurezza reciproca di entrambe le nazioni.

INDUSTRIE

Le foreste del Karrnath, specialmente il fitto Bosco di Karrn, che ricopre la parte settentrionale della nazione, produce alcune delle migliori merci di esportazione vendute in tutto il Khorvaire. Gli abeti del Karrnath forniscono legname pregiato che viene venduto anche nei più lontani mercati di Lhazaar e del Breland. I Karrn hanno anche perfezionato il processo di creazione della carta: la carta Karrnathi viene venduta a prezzi esorbitanti in tutto il continente.

I centri caseari di tutta la nazione producono latte, burro e formaggio per i mercati di Korth e Atur, e alcuni formaggi esotici vengono venduti a un valore in peso superiore a quello dell'argento nelle città e nei paesi più lontani. Anche le carni di manzo, maiale e pollo prodotte nel Karrnath sono considerate tra le migliori del continente. Specialmente il Casato Ghallanda preferisce servire carne di manzo e di maiale Karrnathi nelle sue locande e nei suoi saloni delle feste. Il Casato Orien fornisce un prezioso servizio di trasporto grazie ai suoi carri carovanieri raffreddati magicamente e a vari altri modi per conservare la merce fresca durante il trasporto.

Un'altra creazione Karrnathi particolarmente apprezzata, servita ovunque nelle enclaves e negli ostelli Ghallanda, dalle Terre dell'Eldeen ai Principati di Lhazaar, è la birra di Bosconotte. La birra di Bosconotte ha un sapore forte e denso che ben si addice alla corposità del suo liquido, un nettare scuro striato di bolle frizzanti e dorate. I barili di birra di Bosconotte e le forme di formaggio piccante Karrn vengono venduti a prezzi talmente alti sui mercati stranieri che una guardia d'onore di sentinelle Deneith è solita proteggere e scortare le spedizioni di questa merce.

Come in tutte le altre nazioni, i casati portatori del marchio possiedono empori e avamposti anche in tutto il Karrnath, per meglio sbrigare tutti i loro affari. Esistono due casati che hanno scelto il Karrnath come loro quartier generale. La Gilda dei Guaritori del Casato Jorasco occupa un maestoso complesso a Vedykar, che include anche un istituto di addestramento per le arti curative. Il quartier generale del Casato Deneith ha sede a Karrlakton, dove la Torre delle Sentinelle svetta su tutti gli altri edifici della città.

VITA E SOCIETÀ

I centri metropolitani del Karrnath pulsano al ritmo frenetico della vita urbana. In queste città, un'energica borghesia gestisce negozi e altre attività lavorative, cura produzioni industriali e trae vantaggio da tutto ciò che i paesi a est del Fiume degli Eredi hanno da offrire. Al di fuori dei centri metropolitani, è invece lo stile di vita rurale a dominare. Fattorie e allevamenti di ogni genere occupano campi e pianure fertili fino all'orizzonte. Eppure, nemmeno tutte le fattorie Karrnathi riescono a produrre cibo a sufficienza per sfamare i centri abitati di Korth, Karrlakton, Atur, Rekkenmark e Vedykar, e così la nazione è costretta a importare derrate alimentari dall'Aundair e dalle Terre dell'Eldeen per incrementare le

sue riserve. Gli accordi con queste due nazioni occidentali sono relativamente recenti, ma sono già riusciti a sventare la penuria di cibo che aveva afflitto la nazione e che aveva condotto alla recente carestia del 996 AR.

La società Karnnathi è animata da una gloriosa tradizione militare, e ogni uomo o donna abile e in salute deve prestare servizio nell'esercito o nella marina Karnnathi. Molte famiglie vantano una lunga tradizione di servizio nell'esercito, e capita spesso che alcuni membri protragano il periodo di servizio obbligatorio impegnandosi in una lunga carriera volontaria. Coloro che decidono di non seguire la carriera militare devono prestare servizio almeno per due anni prima di tornare alla vita civile, ma durante alcune fasi della guerra il servizio militare obbligatorio durava anche fino a otto anni per molti soldati e marinai.

Anche i morti giocano un ruolo importante nella società Karnnathi. I non morti del Karnnath, ben diversi dai senzamorte intelligenti di Aerenal, sono costituiti per lo più da zombi e scheletri che sono stati animati per difendere la nazione. Anche se alcuni nobili ed esponenti religiosi si erano opposti al progetto di Kaius I di ricorrere ai plotoni di non morti all'inizio dell'Ultima Guerra, il re ignorò le loro proteste e usò le armate di zombi e scheletri ben armati e corazzati con ottimi risultati. I raccoglitori di cadaveri reali esploravano i campi di battaglia per rimpolpare le fila dei non morti, e ancora oggi continuano a sfornare reggimenti di non morti privi di volontà in segreto, tenendoli pronti a combattere in caso di necessità. Alcuni reggimenti di non morti sono rimasti sempre attivi, per difendere i confini del Karnnath e per combattere contro gli elfi di Valenar sulle Pianure Talenta.

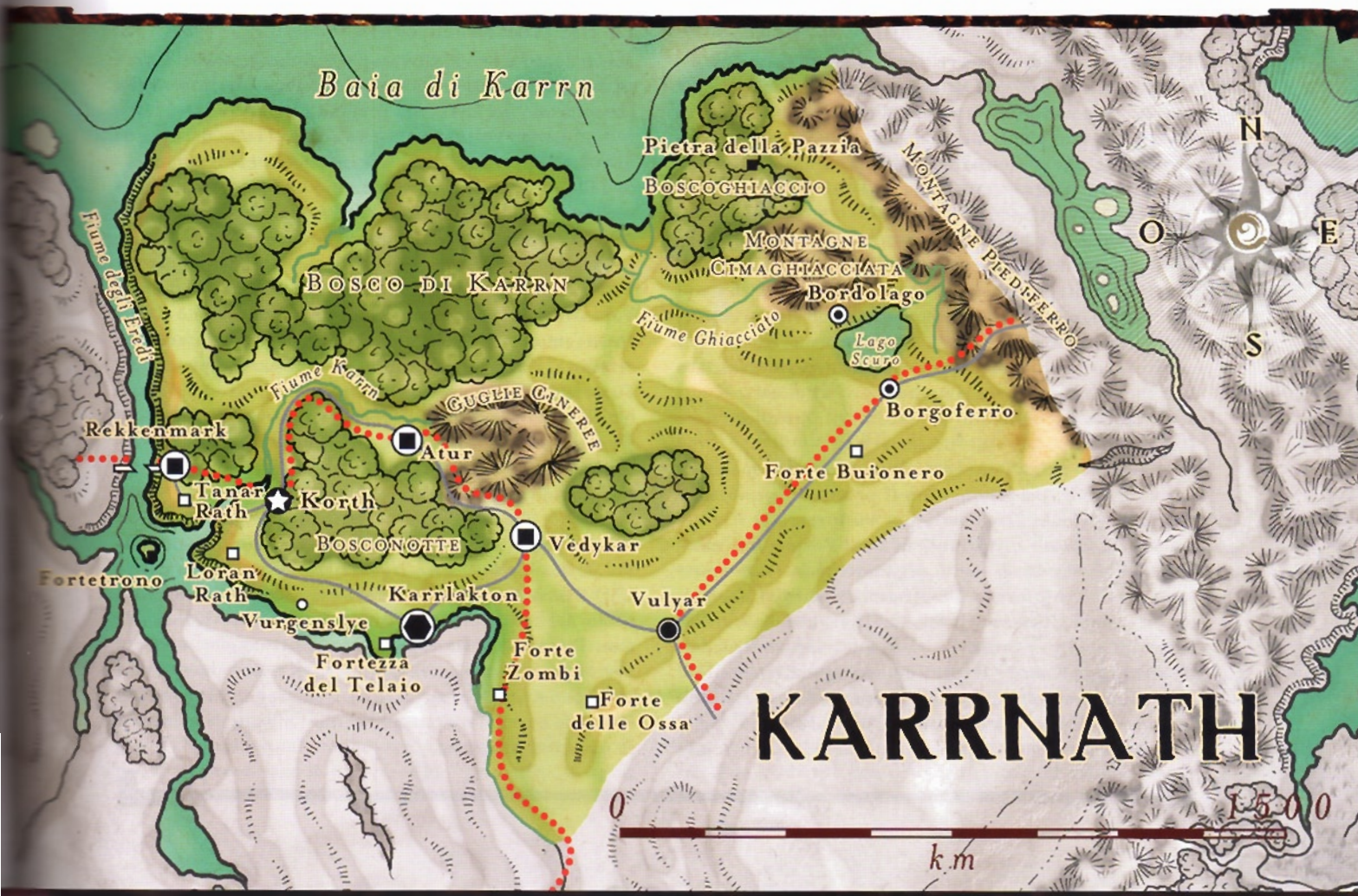
Le estati nel Karnnath tendono a essere brevi, calde e umide, mentre gli inverni sono freddi, nevosi e tremendamente lunghi. Da oltre il Fiume degli Eredi giungono tempeste durante tutto l'anno, e raffiche di aria gelida

soffiano dalla Baia di Karrn senza alcun preavviso. Questo clima ha fatto dei Karrn un popolo sano e vigoroso... forse un po' caparbio, ma dotato di robusta costituzione e di mente salda. Quando le notti d'inverno si fanno fredde e buie, un tipico Karrn si gode il fuoco del caminetto, un cosciotto di carne, un boccale o due (o più) di birra pregiata e una bella fetta di formaggio.

L'Accademia Militare di Rekkenmark ha addestrato ufficiali di Galifar per centinaia di anni e continua a essere il centro di addestramento più qualificato di tutto il Khorvaire. Prima dell'inizio dell'Ultima Guerra, i nobili di tutte le Cinque Nazioni inviavano i loro figli e le loro figlie a Rekkenmark per un periodo di educazione. Il Karnnath spera di poter tornare ad accogliere studenti provenienti da ogni luogo del Khorvaire nelle sale di Rekkenmark, ma il mondo è talmente logorato dalla guerra che soltanto una manciata di studenti stranieri ha fatto domanda ed è stata accettata nella struttura da quando la guerra si è conclusa.

I Dodici, un istituto arcano fondato dai casati portatori del marchio (vedi pagina 240) risiedono permanentemente a Korth. Durante la guerra, i Dodici provarono a rimanere neutrali, ma alla fine rimasero coinvolti nel conflitto come tutti. Ora sono in fase di ricostruzione e cercano di ripristinare una tabella di marcia regolare dei loro obiettivi arcani, ma sono in stretta competizione con il Congresso Arcano dell'Aundair per assicurarsi gli studenti più promettenti.

Il Casato Orien cura le vie commerciali principali in tutto il Karnnath, nonché i tratti del treno folgore che collegano le città principali della nazione alle Rocche di Mror e alle Pianure Talenta. Esistono inoltre strade più piccole e numerosi sentieri che attraversano le campagne, rendendo i viaggi attraverso il Karnnath relativamente tranquilli.



GOVERNO E POLITICA

Re Kaius III siede a capo della nazione del Karrnath. Pronipote di Kaius I, figlio di Jarot e primo re del Karrnath dopo la caduta di Galifar, Kaius III porta la corona da meno di un decennio. È salito al trono il giorno del suo ventesimo compleanno, succedendo a sua zia, la reggente Moranna, che aveva retto il regno fin dalla morte inaspettata di suo padre, Re Jaron, avvenuta subito dopo la nascita di Kaius III.

Il Karrnath ha subito ingenti perdite nel corso dell'Ultima Guerra. Nonostante tutta la sua potenza navale e militare, il dilagare della carestia e delle malattie era in procinto di stroncare la lotta per il potere del Karrnath prima che si concludesse il terzo decennio di guerra. Grazie ai suoi necromanti e ai suoi raccoglitori di cadaveri, tuttavia, il Karrnath fu in grado di schierare un potente esercito di scheletri e zombi proprio mentre le sue armate di soldati viventi erano sul punto di esaurirsi. La famiglia reale è riuscita a sopravvivere a numerose difficoltà e minacce alla corona nel corso degli anni, uscendone sempre vincitrice con il sostegno e la fiducia della maggior parte dei nobili e dei vassalli. Quanto agli abitanti del Karrnath, forse non hanno sempre amato tutti i suoi sovrani, ma li hanno sempre temuti e rispettati. Un infervorato patriottismo, sostenuto con moti e continue chiamate alle armi, ha spronato la gente del Karrnath a concentrarsi per vincere la guerra e a non pensare alle difficoltà e alle sofferenze da sopportare.

Il Karrnath è retto dalla famiglia reale di Kaius ir'Wynarn, i discendenti di Galifar. Il sangue di Kaius

I scorre in una famiglia dalle molte diramazioni, che presiede a tutte le attività governative e militari. I membri della classe di comando immediatamente successiva, i nobili, sono diventati signori della guerra nel corso dell'ultimo secolo, prestando servizio sotto la corona come generali e ammiragli, nonché governando le terre conferite dai loro titoli. Fin dal regno di Kaius II, i signori della guerra sono stati tenuti in riga tramite l'uso della forza e un trattamento severo. Il nuovo re, Kaius III, ha mosso qualche passo per cambiare questa prassi, sebbene abbia anche dimostrato una considerevole abilità nell'applicare qualsiasi tipo di azione necessaria per mantenere il controllo e per portare avanti i suoi piani. Anche se spera di conservare la fiducia dei nobili e di ottenere il loro supporto spontaneamente, è pronto a usare la forza quando è necessaria una dimostrazione del potere e della posizione della corona.

Anche se Kaius III ha lasciato intendere di voler avviare la nazione verso uno stile di vita più moderno, al momento il Karrnath rimane una dittatura militare retta dai monarchi ereditari del sangue di Galifar. Le città e i paesi sono retti da un sindaco reale. Tutti i dipartimenti governativi degli affari interni ed esteri sono capeggiati da ministri reali. Le leggi e le regole vigenti sostengono una società dove il diritto è quello del più forte, e sebbene il Codice di Giustizia Galifar ponga le basi per i diritti civili nel Karrnath, il Codice di Kaius, un'evoluzione di quello Galifar, è più rigido e meno indulgente rispetto al suo predecessore. Anzi, la nazione è rimasta sotto legge marziale fin dai primi giorni dell'Ultima Guerra.

IL VERO VOLTO DI RE KAIUS

Kaius III nasconde un segreto gelosamente custodito. In realtà non è chi mostra di essere. Soltanto una cerchia ristretta di persone all'interno della corte di Kaius nutre il vago sospetto che ci sia qualcosa che non va, e ancora meno sono quelli che sanno la verità. Qual è la verità? È una storia lunga e complicata, che in breve si riduce a questo: Kaius III è in realtà Kaius I.

Quando l'Ultima Guerra infuriava ancora, Kaius I venne contattato da alcuni sacerdoti del Sangue di Vol. Quei sacerdoti promisero di aiutare il Karrnath contro i suoi nemici, purché Kaius acconsentisse ad alcune condizioni "marginali". Il Cyre e il Thrane premevano lungo i confini e un crollo dei rapporti diplomatici aveva lasciato il Karrnath momentaneamente privo di alleati. Kaius acconsentì alle condizioni dei sacerdoti, pur di ottenere il modo di respingere gli invasori.

Innanzitutto, i sacerdoti, lavorando con i maghi di corte di Kaius, perfezionarono il processo di creazione dei soldati zombi e scheletri per rinforzare le fila del Karrnath. Grazie all'aggiunta di armi e armature, nonché a un leggero incremento di potere, questi non morti si rivelarono più forti e più efficaci rispetto ai normali cadaveri ambulanti privi di volontà. In seguito, i sacerdoti fecero intervenire una squadra di guerrieri scelti fedeli sia a Vol che a Kaius, l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo. "L'Ordine vi aiuterà qui e nelle terre più lontane, dove i suoi agenti fomenteranno sommosse e rivoluzioni nelle terre dei vostri nemici", spiegarono i sacerdoti. Entrambi

questi doni furono la salvezza per le forze sfinate del Karrnath, e l'Ordine si prese il merito dei tumulti interni che scoppiarono nel Cyre, nel Breland e nell'Aundair.

Quando Vol, l'antica lich a capo del culto del Sangue di Vol, comparve davanti a Kaius per ottenere il pagamento delle sue "condizioni" in cambio dell'aiuto fornito dai suoi sacerdoti, il re non ebbe altra scelta che sottomettersi. Oltre a consentire al culto di fondare templi e basi in tutto il Karrnath, Vol pretese che Kaius prendesse parte al Sacramento di Sangue. Invece della consueta cerimonia, Vol invocò un antico incantamento che trasformò Kaius in un vampiro. Ma invece di trasformarsi in un ossequioso servitore, Kaius lottò per conservare la sua indipendenza. Furiosa per il rifiuto del vampiro di inchinarsi davanti a lei, Vol spinse le cose all'estremo scatenando in Kaius una frenetica sete di sangue (un aspetto che il re aveva difficoltà a controllare). Quando il delirio di sangue si esaurì, Kaius scoprì che aveva ucciso la sua adorata moglie.

Ora, dopo ottant'anni passati a nascondersi e ad agire in segreto per recidere ogni legame con il Sangue di Vol, Kaius (aristocratico 2/guerriero 11 vampiro [umano] LM) è tornato per governare la sua nazione. Ha preso il posto del suo pronipote, fingendo di essere Kaius III. Con l'aiuto di varie capacità e oggetti magici, riesce a nascondere la sua natura vampirica. Kaius è spinto da un ardente desiderio di ricostruire il suo regno in rovina, il che ne fa uno dei sovrani più turbati ma più determinati di tutto il continente.

GRUPPI DI POTERE

La famiglia reale e i signori della guerra sono i principali detentori del potere nel Karrnath. Tutti i casati portatori del marchio sono presenti nella nazione, ma soltanto il Casato Deneith e il Casato Jorasco usano il Karrnath come base per le loro operazioni. Esistono anche alcuni gruppi di potere segreti attivi nel Karrnath, tra cui il culto del Sangue di Vol e il suo braccio militare, l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo. Quella che segue è una descrizione dei vari gruppi di potere e di come interagiscono l'uno con l'altro.

Famiglia Reale: La famiglia reale del Karrnath è composta da Re Kaius III, sua moglie Etrigani, il fratello e la sorella più giovani del re e vari zii, zie e cugini. Kaius continua ad avvalersi dei servizi di sua zia, la Reggente Moranna, come sua prima consigliera e ministro degli affari interni. (Moranna, che in realtà è la nipote di Kaius e non sua zia, è in realtà un vampiro, proprio come il suo re; vedi riquadro a pagina 172 per ulteriori dettagli sul segreto del re del Karrnath).

La regina Etrigani (aristocratica 4/maga 2 elfa CB) conobbe Kaius quando si presentò alla sua corte per conto del governo di Aerenal, nel corso di una visita diplomatica in tutte le Cinque Nazioni. Ne nacque un'intensa storia d'amore e i due si sposarono nel 993 AR, nel secondo anniversario dell'ascesa al trono di Kaius. La regina dimostra un vivo interesse per le sorti della sua nazione adottiva e Kaius la invia spesso come emissario presso le corti estere. (Etrigani è al corrente della vera natura di suo marito e si sforza di lottare contro i pregiudizi culturali che nutre verso i non morti animati dall'energia negativa).

Moranna (aristocratica 4/stregonia 5 vampira [umana] LM) continua a fungere da reggente del Karrnath, trasformando la sua precedente posizione di sovrintendente in quella di consigliera. Non si allontana mai dalla corte o dal fianco di Kaius, tranne quando è il re stesso a inviarla in un luogo per sedare una crisi vicina o lontana. Moranna è una donna grande e forte, dai modi imperiosi e dallo spirito pragmatico, in grado di intimidire facilmente tutti i suoi servitori.

Il re possiede anche un harem, ma non per i motivi che la maggior parte della gente immagina. Tutti i membri dell'harem del re sono seguaci del Sangue di Vol che hanno giurato fedeltà a Kaius. I giovani e le giovani dell'harem offrono volontariamente a Kaius il loro sangue affinché il loro re possa nutrirsi. Il re non succhia mai più sangue di quanto un individuo possa privarsi, e non attinge mai allo stesso individuo per più di una volta nell'arco di due settimane. I membri dell'harem vengono tenuti rinchiusi in un'ala di Casacorona, il castello di famiglia di Kaius, e hanno il divieto di parlare con chiunque, fatta eccezione per il re e la regina. Un forgiato chiamato Bellezza (guerriero 7 forgiato a personalità femminile LN) veglia sull'harem, avendo servito fedelmente Kaius fin da prima della sua ascesa al trono.

Uno dei membri più potenti della famiglia di Kaius è il Conte Vedim ir'Omik (mago 9 umano LM), un cugino della famiglia reale che riveste il ruolo di Ministro dei Morti in nome della corona. Vedim, un praticante della necromanzia affascinato da tutto ciò che riguarda la morte e i non morti, gestisce la raccolta dei cadaveri e la creazione e il mantenimento delle truppe non morte usate per rafforzare l'esercito del Karrnath. Prima di questa nuova era di pace, il ruolo di Vedim era molto più visibile e in primo piano che non attualmente. Ora, a causa del desiderio di Kaius di preservare la pace, Vedim è costretto ad agire

nell'ombra. Kaius non gli ha ordinato di interrompere il programma, ma ha detto a Vedim di mantenere un basso profilo. Vedim crede che tutto questo parlare di pace sia prima o poi destinato al fallimento, e che presto o tardi tornerà ad avere la prominenza che merita.

Di recente Kaius ha inviato suo fratello Gaius nel Thrane e sua sorella Haydith nel Breland come parte dell'attuale programma di scambio dei parenti tra le famiglie regnanti. Preferirebbe avere i suoi fratelli minori al suo fianco in modo da potersi occupare del loro addestramento, ma il miglioramento dei rapporti con le rimanenti nazioni di Galifar è troppo importante e Kaius non può rifiutarsi di parteciparvi.

Nobili e lord vassalli: I nobili che hanno ottenuto terre e titoli dalla corona del Karrnath rivestono il ruolo di signori della guerra in questa nazione di stampo militare. Dalle loro città-fortezza chiamate rath, i signori della guerra proteggono i loro territori e radunano le loro legioni in caso il re richiedesse i loro servizi. Due dei signori della guerra più potenti e influenti, Renn ir'Tanar (guerriero 7 umano CN) e Charl'ir Loran (aristocratico 1/ranger 6 umano LM), comandano i battaglioni di soldati viventi incaricati di difendere il cuore della nazione. Entrambi pubblicamente sostengono il re, ma dietro le quinte complottano per far fallire il progetto di pace e scatenare una nuova guerra.

Casato Deneith: Dall'alto della Torre delle Sentinelle a Karrlakton, il patriarca del Casato Deneith e gli altri anziani della famiglia gestiscono tutti gli affari di difesa e protezione a cura del casato. Breven d'Deneith (aristocratico 3/guerriero 3/erede del marchio del drago 3 umano LN) guida la famiglia con pugno di ferro. Nonostante i forti legami della famiglia con il Karrnath, Breven esige che tutti i membri del casato mantengano una posizione di neutralità e di correttezza nei confronti di tutte le nazioni e le istituzioni. La Gilda dei Difensori di Breven ha una sede esterna alla enclave del casato, come anche gli uffici dei Marescialli Sentinella. Nei primi anni del regno di Galifar, i Marescialli Sentinella avevano l'autorità di far rispettare la legge e di consegnare i fuggitivi alla giustizia in tutto il territorio della nazione. Quando il regno venne diviso, i Marescialli Sentinella dei Deneith conservarono il loro ruolo come ufficiali, e in più ottennero il diritto di attraversare i confini nel corso delle loro missioni per far rispettare la giustizia. Oggi, tutte le nazioni che hanno firmato il Trattato di Fortetrono hanno acconsentito a far sì che il Casato Deneith continui a rivestire il suo ruolo di forza di polizia internazionale. I marescialli fanno tutti ritorno alla Torre delle Sentinelle, quando il tempo e le circostanze lo consentono, per fare rapporto sulle loro attività e ricevere istruzioni aggiornate.

Casato Jorasco: La matriarca del Casato Jorasco, Ulara d'Jorasco (adepta 6/erede del marchio del drago 5 halfling femmina LB), possiede un'enclave di cura nella città di Vedykar. La Gilda dei Guaritori, quasi una città a parte all'interno di Vedykar, è un vasto complesso dal quale il casato gestisce gli affari in tutto il Khorvaire. Il complesso è dotato anche di strutture di guarigione, un ospedale di addestramento, una clinica per le convalescenze a lungo termine e un sanatorio per coloro che sono afflitti da follia o altre malattie mentali e che i guaritori non riescono a curare. Ulara non si allontana quasi mai dall'enclave e lascia la gestione dei centri di guarigione più lontani ai membri più giovani della famiglia.

I Dodici: I Dodici sono un'istituzione arcana ideata, fondata e battezzata dai casati portatori del marchio. La sua sede è una fortezza con tredici torri che fluttua sopra



La Torre delle Sentinelle a Karrlakton

il Parco Wollvern, nella capitale di Korth. (Della tredicesima torre, in memoria del leggendario marchio perduto, sono state costruite solo le mura esterne; a tutt'oggi, all'interno rimane vuota). Oltre a fungere da centro di addestramento arcano, viene usato dai casati portatori del marchio come centro di ricerche arcane. I re del Karrnath si sono spesso rivolti ai Dodici per ottenere aiuto e consiglio, e Kaius non ha abbandonato questa usanza. I Dodici hanno subito ingenti perdite nel corso dell'Ultima Guerra, dal momento che molti maghi anziani diedero le dimissioni per prestare servizio negli eserciti delle proprie terre in difficoltà, specialmente negli anni immediatamente precedenti alla cessazione delle ostilità. Ora le loro fila si sono assottigliate e al Comitato dei Dodici siedono maghi di potenza minore, pur di garantire che ogni casato disponga di un seggio, e i Dodici si trovano a un punto di svolta. Sono destinati a perdere terreno a vantaggio del Congresso Arcano dell'Aundair, la cui importanza è in costante crescita, oppure i casati portatori riusciranno a trovare dei maghi degni dei Dodici tra le loro fila?

Sangue di Vol: Questo culto, dedito allo studio dei non morti in generale (e in segreto alla lich Vol in particolare), dispone di una base operativa nel Karrnath fin dai tempi di Kaius I. Anche se il re alla fine riuscì a liberarsi della presa del culto sul suo governo, il Sangue di Vol continua ad agire nei luoghi più segreti della nazione, in attesa di un'opportunità per espandere la sua influenza e per tornare a insinuarsi nelle sale del potere del regno. Il gran sacerdote del culto nel Karrnath è Malevanor (chierico 8 Sangue di Vol mummia [mezzelfo] LM), che presiede ai riti e ai rituali di sangue all'interno del Monastero Cremisi, il più grande tempio dedito al Sangue di Vol nella nazione. Il Monastero Cremisi possiede una vasta tenuta ad Atur, la Città della Notte. Anche se al momento il culto non annovera tanti seguaci quanti ne aveva un tempo, e anche se molti dei suoi santuari e dei suoi templi sono stati chiusi o costretti a nascondersi, il Monastero Cremisi rimane tuttora attivo e aperto ai suoi seguaci. Gli adepti di Malevanor e gli altri membri del culto hanno numerosi contatti in tutto il regno e manipolano segretamente gli eventi dall'ombra mentre presso il loro tempio fanno sfoggio di un atteggiamento umile e dimesso.

Ordine dell'Artiglio di Smeraldo: Un tempo, questo ordine cavalleresco serviva fedelmente il re del Karrnath. Ora l'ordine è stato dichiarato fuorilegge e il governo ha condannato le sue attività. Tuttavia, l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo continua ad agire, perseguendo gli obiettivi della sua padrona segreta, la lich Vol. Quando l'ordine era al servizio del re, forniva protezione, agenti scelti e truppe di assalto inarrestabili più abili e letali dei normali soldati Karrnathi. Fintanto che gli ordini del re non entravano in contrasto con la padrona segreta dell'ordine, i cavalieri dell'Artiglio di Smeraldo si dimostravano fedeli fino all'ultimo al re e fanaticamente devoti alla corona e alla nazione.

Quando Kaius I scoprì la verità sulla loro vera natura e sul modo in cui era stato usato, diede inizio alla procedura di scioglimento e di condanna dell'ordine. Riuscì in questo solo negli anni di reggenza di Moranna, costringendo l'ordine alla clandestinità. Ora l'Artiglio di Smeraldo si muove attraverso una vasta rete di contatti clandestini e di gruppi terroristici, proclamandosi intenzionato a riportare il Karrnath alla grandezza di un tempo. In realtà, l'intero ordine è soltanto una complicata macchinazione e un potente strumento nelle mani di Vol, la lich a capo del culto del Sangue di Vol. L'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo, molto più esteso e molto

più attivo nel Khorvaire di quanto tutti credano, è un potente esercito pronto a eseguire gli ordini di Vol. La vera natura dell'ordine rimane un segreto ben protetto, e chiunque scopra il suo collegamento con il Sangue di Vol diventa molto presto un sacrificio per le cerimonie di sangue del culto.

RELIGIONE

La Schiera Sovrana è adorata nella maggior parte della nazione e può contare su numerosi templi dedicati a Bol-drei, Dol Arrah, Dol Dorn o Olladra. A causa delle tensioni tra il Karrnath e il Thrane, la Chiesa della Fiamma Argentea ha soltanto una presenza simbolica all'interno del paese, costituita da un minuscolo conclave a Korth e uno a Vedykar. Una piccola, seppur significativa parte della popolazione segue ancora gli insegnamenti del Sangue di Vol, nonostante la condanna ufficiale del culto da parte della corona. Nel Monastero Cremisi, situato nella città di Atur, il culto continua a celebrare apertamente le sue cerimonie e a sondare i misteri della non morte. Va ricordato che molti dei semplici artigiani e cittadini che seguono i dettami del Culto di Vol non sanno della lich che muove le fila del culto e non sono malvagi. Credono solo nella teoria del sangue come fonte di vita e nella non morte come una via verso la divinità.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

I cittadini del Karrnath vivono nei grandi centri metropolitani dell'area occidentale della nazione, mentre una parte più piccola della popolazione vive nelle fattorie a est. Di conseguenza, la maggior parte degli insediamenti si è sviluppata a ovest delle Montagne delle Guglie Cineree. Alcuni degli insediamenti principali vengono descritti di seguito.

Korth (Metropoli, 85.500): La città di Korth è stata la capitale del Karrnath fin dai giorni precedenti al regno di Galifar. Alcuni dei suoi edifici risalgono all'epoca dei primi insediamenti degli umani; molti altri vennero costruiti durante la grande espansione che segnò il periodo intermedio del regno di Galifar I. I palazzi di Korth si innalzano lungo la riva meridionale del Fiume Karrn, con le fitte fronde di Bosconotte che delimitano la città a est. Le alte mura di Casacorona, la dimora ereditaria della famiglia reale del Karrnath, si erge in cima al Colle del Re, nel Quartiere di Altacorte della città. Un altro imponente edificio, la Cattedrale della Schiera Sovrana, occupa buona parte della tenuta reale nel Quartiere del Tempio e ospita santuari dedicati all'intero pantheon.

In genere lo stile della città è severo e simmetrico: gli edifici sono disposti lungo griglie regolari o lungo raggi che si protendono da una piazza centrale. L'influenza militaresca che caratterizza tutta la società del Karrnath pervade anche la città di Korth e contribuisce a definire l'aspetto granitico degli edifici e di tutti gli elementi decorativi, dai monumenti, agli obelischi, alle tombe.

Korth è composto da cinque quartieri, ognuno dei quali è caratterizzato da una personalità diversa. I quartieri portano il nome di Altacorte, Tempio, Commercio, Comunità e Quartiere Basso. Anche se tutti i quartieri annoverano al loro interno spazi abitativi, mercati e altre strutture cittadine, ognuno si concentra soprattutto su un singolo aspetto della vita cittadina ed è stato costruito tenendo ben presente quell'aspetto. Il Quartiere di Altacorte ospita la maggior parte dei palazzi governativi, nonché le dimore della famiglia reale e quelle delle più influenti famiglie nobiliari. Il Quartiere del Tempio è composto da una miriade di vie tortuose dedicate alle

varie religioni del Khorvaire; in questa parte della città è possibile trovare di tutto, dai piccoli santuari alle gigantesche cattedrali, e per le sue strade è possibile imbattersi anche nei rappresentanti dei culti più sconosciuti, che dispongono tutti di un angolo dove pregare. Il Quartiere del Commercio offre attività e affari di ogni tipo e ospita le enclave di tutti i casati portatori del marchio; domande e offerte per merci di qualsiasi genere vengono soddisfatte in questo vasto quartiere. Il Quartiere della Comunità è la zona residenziale per eccellenza di Korth, e ospita le dimore della maggior parte della classe media. Il Quartiere Basso è un labirinto pericoloso di vicoli all'interno dei quali i poveri e i derelitti cercano di rimediare da vivere. È il mondo del crimine a comandare nel Quartiere Basso, e i suoi cunicoli contorti sono l'ideale per nascondersi e per svolgere ogni genere di affari che è meglio concludere nell'ombra.

Karrlakton (Metropoli, 60.000): La seconda più grande città del Karrnath, situata sulle rive del Fiume Cyre, si affaccia sul disastro che si estende oltre le acque turbolente del fiume. Karrlakton, un'antica città di potere e luogo natale di molti re (qui nacquero sia Karrn il Conquistatore che Re Galifar I), non riesce a liberarsi dell'aura di disperazione che aleggia sul luogo; il ricordo della distruzione del Cyre rimane una dolorosa ferita aperta.

Il Casato Deneith esercita una forte influenza a Karrlakton: la città è disseminata delle sue enclave, dei suoi avamposti, dei suoi centri di addestramento e delle sue caserme. Qui è situato anche uno dei centri industriali più grandi del Karrnath per la produzione di armi e armature. Gli armamenti Karrnathi tendono a essere funzionali ma pesanti, privi sia dello stile che dell'eleganza che caratterizza le produzioni Brelandiane.

A causa della sua vicinanza alla Landa Gemente, Karrlakton attira numerosi profeti di sventura e cultisti dell'apocalisse. È sufficiente guardare oltre il fiume per scorgere il muro di funerea nebbia grigia che si stende su quelli che un tempo erano i confini del Cyre. È raro che qualche creatura si spinga fuori dalla Landa Gemente e attraverso le acque impetuose del fiume, ma a volte qualche mostruosità volante o qualche incantesimo vivente viene spinto fino a Karrlakton dal vento.

I porti di Karrlakton un tempo erano molto attivi e importanti per il traffico con l'interno della nazione. Dopo la distruzione del Cyre, tuttavia, le attività di navigazione sono notevolmente diminuite. Il corso d'acqua si è fatto molto più turbolento e difficile da navigare di quanto fosse un tempo, e sono pochi quei marinai che tollerano l'idea di avvicinarsi troppo alle rive desolate del fiume e alla funerea nebbia grigia. Per questo motivo, la città ha perduto buona parte dei trasporti merci e passeggeri, che ora passano per Atur, dal momento che i capitani virano lungo il Fiume Karrn per spingersi nell'entroterra, per poi trasferire i carichi sulle carovane per raggiungere Vedykar e le altre città interne.

Rekkenmark (Grande città, 14.900): È possibile intravedere entrambe le scogliere che delimitano il Fiume degli Eredi dalle sale dell'Accademia di Rekkenmark, una delle più prestigiose istituzioni di addestramento militare del continente. La grande città di Rekkenmark si trova faccia a faccia con uno dei più acerrimi nemici del Karrnath fin dal crollo del regno di Galifar e dalla guerra che coinvolse i figli di Jarot. Forse il momento più drammatico dell'Ultima Guerra fu il giorno dell'899 AR in cui Re Kaius I diede l'ordine di distruggere il grande Ponte dell'Arco Bianco, per impedire agli invasori di usarlo

per attraversare il fiume. Quando i giganteschi blocchi di pietra, le statue decorative, le *pietre conduttrici* del treno folgore e le eleganti arcate dorate crollarono a terra, gli abitanti di Rekkenmark capirono che il regno di Galifar non esisteva davvero più. Oggi, i resti del ponte infranto spuntano dalle scogliere come un cupo monito del collegamento che un tempo esisteva tra le rive del fiume e della guerra che pose fine al sogno di Galifar.

La tradizione di Rekkenmark come centro di addestramento per generali e altri ufficiali militari risale al secondo re di Galifar (Karrn ir'Wynarn), che inaugurò la struttura che poi sarebbe diventata l'Accademia di Rekkenmark. La città fa sfoggio di antiche tradizioni e di un fascino tipico del passato, dovuto al fatto che buona parte dei suoi edifici furono costruiti nei giorni di gloria dell'antico Galifar. Purtroppo, la città ha conosciuto da vicino anche la morte e la distruzione. I segni della famigerata incursione aerea dell'874 AR sono ancora ben visibili, specialmente lungo la scogliera nei pressi di Colle Draco. Numerosi edifici di quella zona rimangono devastati e pericolanti, semidistrutti dai macigni lasciati cadere dall'alto dalle viverne al servizio del Thrane.

Un tratto del treno folgore attraversa il Fiume Karrn per collegare Rekkenmark a Korth. Inoltre, esistono varie piste, sentieri e vie commerciali che partono dalla città e si addentrano nelle zone interne della nazione. Le scogliere alte e ripide che delimitano il Fiume degli Eredi rende quasi impossibile l'accesso al corso d'acqua, quindi Rekkenmark non dispone praticamente di nessun porto per il traffico marittimo. Una torre di attracco per le aeronavi Lyrandar si innalza sopra la città, ma viene usata solo raramente dal momento che la maggior parte delle aeronavi punta direttamente verso Korth quando oltrepassa i confini del Karrnath da ovest o da nord.

Atur (Grande città, 12.600): Atur, chiamata anche la Città della Notte, si erge all'ombra delle Guglie Cineree, nei pressi delle grandi Cascade Karrn, che scendono dalle montagne e si riversano nel Fiume Karrn. Gli alti picchi delle Guglie Cineree, la nebbia costante che si innalza dalle acque turbolente del Karrn e gli opprimenti edifici in pietra cittadini contribuiscono a far sì che la città conosca brevi periodi di luce solare diretta, e di conseguenza conosca lunghe notti buie. Ma la Città della Notte viene così chiamata soprattutto per il fatto che sembra prendere davvero vita quando cala la sera. La città ospita un tempio dedicato al Sangue di Vol (chiamato il Monastero Cremisi) e le imponenti Cripte dei Morti, dove i raccoglitori di cadaveri accumulano i corpi destinati a rimpolpare le fila degli eserciti di non morti del Karrnath. Atur sembra essere naturalmente portata a prediligere le ore del tramonto e della notte. Una nutrita parte della popolazione segue i precetti del Sangue di Vol e si presenta al Monastero Cremisi per i rituali giornalieri.

Anche sotto gli altri aspetti, la Città della Notte ha un ritmo vitale che sembra intensificarsi quando il sole tramonta. Sale delle feste, taverne, teatri e bordelli di ogni genere spalancano le loro porte dopo il tramonto e rimangono aperti finché il sole non fa di nuovo capolino oltre le montagne. Per molti visitatori, la città sembra funzionare in modo opposto al resto dei centri cittadini delle Cinque Nazioni. Tutto sembra vuoto e deserto di giorno, mentre di notte i negozi e le varie attività aprono i battenti al pubblico.

Re Kaius III possiede Rocca Notturna, una tenuta nei pressi di Atur. La usa quando desidera allontanarsi dalla frenesia di Korth, sebbene sia in grado di ospitare la corte nella Città della Notte, se le circostanze lo richiedono.

LUOGHI IMPORTANTI

La storia ha dipinto con tratti vivaci le terre della nazione del Karrnath. Lungo il Fiume Karrn è possibile trovare alcuni dei più vecchi insediamenti pre-Galifar, e il ricco bagaglio delle tradizioni del regno di Galifar è ancora ben visibile nell'architettura della nazione e sui volti degli abitanti. Durante l'Ultima Guerra entrambe le sponde del Fiume Cyre furono teatro di molti scontri, assieme ai confini in perenne mutamento che separavano il Karrnath dalle Pianure Talenta e assieme alle rive della Baia di Karrn. Vennero combattute varie battaglie navali lungo il Fiume degli Eredi, nella Baia di Karrn, lungo il Fiume Cyre, sul Lago Cyre e la flotta Karrnathi a volte si spinse fino alla Baia dell'Eldeen e al Lago Brey.

Bosconotte: Bosconotte, una foresta fitta e buia che ricopre le terre tra i fiumi Karrn e Cyre, è caratterizzato soprattutto da due aspetti. Le propaggini esterne sono una riserva reale di caccia ricca di cervi, volpi e altri piccoli animali. I boschi più profondi, un intrico di alberi molto antichi e di crepacci, sono una zona misteriosa e pericolosa dove pochi hanno il coraggio di avventurarsi. I mostri e le altre creature corrotte che vagano nel cuore di Bosconotte a volte si spingono anche nelle regioni più benevole della foresta, e qualche volta escono addirittura dal bosco per minacciare le fattorie e i villaggi vicino ai margini della foresta. Narrano le leggende che al centro di Bosconotte si apra un grande baratro, un crepaccio umido e torbido che conduce alle profondità stesse di Khyber.

Forte delle Ossa: Questo avamposto vigila sul confine che separa il Karrnath dalle Pianure Talenta. Il forte è comandato dal Capitano delle Ossa, un titolo onorario assegnato a chi comanda il forte e che prevede il comando di una schiera di cavalieri, il forte stesso, le terre circostanti e una legione di soldati scheletrici. In questo luogo sorgeva un vecchio forte, costruito prima dell'inizio dell'Ultima Guerra. Il vecchio forte venne raso al suolo nella Battaglia della Lunga Notte, ma venne ricostruito usando le ossa dei nemici del Karrnath. Oggi il forte è un misto di mattoni, pietre e ossa di coloro che caddero in battaglia per mano dei difensori del Karrnath. L'attuale Capitano delle Ossa, Berre Stonefist (ranger 4 nana LN) comanda una piccola banda di mercenari umani e nanici, appoggiati da quasi un centinaio di scheletri Karrnathi. Berre e le sue truppe sorvegliano il confine meridionale e si tengono in costante contatto con il Capitano dei Cadaveri che comanda Forte Zombi al nord.

Lago Scuro: Le acque di Lago Scuro, nere come la pece, risplendono tra le terre coltivate del Karrnath orientale. Il Lago Scuro, alimentato da una gelida diramazione del Fiume di Ferro, è un vasto specchio d'acqua avvolto nelle nebbie che occupa una depressione nei campi tra le Montagne Cimaghiacciata e le Pianure Talenta. I piccoli paesi di Bordolago e di Borgoferro sorgono sulle rive del Lago Scuro e altre comunità agricole più piccole spuntano ovunque, circondando le rive del lago con i loro campi coltivati. Molti credono che il Lago Scuro sia infestato dagli spiriti, e che le acque nere del lago conducano fino a Dolurrah, un luogo in cui a volte i vivi riescono a parlare con i morti. Lago Scuro è una zona di manifestazione collegata al regno dei morti e gli incantesimi di necromanzia risultano più potenti se lanciati in prossimità delle sue acque scure e agitate.

Pietra della Pazzia: Qualcosa di terribile accadde nel cuore di Boscoghiaccio, poco dopo che i primi umani colonizzarono l'area. Uno dei primi umani a portare il Marchio della Sentinella sfidò i gelidi boschi del nord e si addentrò nel fitto di Boscoghiaccio per non tornare mai

più. Si dice che si imbatté in uno strano cristallo bruciante che era spuntato dal terreno e che risplendeva di una luce blu-nerastra. Quando l'umano portatore del marchio toccò il frammento del drago a forma di grappolo, venne trascinato nelle sue profondità, dove rimane prigioniero ancora oggi. O almeno, questo è quanto narrano le leggende.

Oggi, i viaggiatori si tengono a dovuta distanza da buona parte di Boscoghiaccio, perché lo strano frammento del drago Khyber chiamato la Pietra della Pazzia si è dimostrato insaziabile e ha attirato molti sventurati verso la rovina nel corso dei secoli. La Pietra della Pazzia ora è diventata delle dimensioni di un macigno e sembra crescere ulteriormente ogni volta che assimila una vittima, attirandola nel suo oscuro abbraccio cristallino. Il frammento continua a crescere e continua a lanciare il suo richiamo; che siano costrette, ingannate o ammaliate, centinaia di anime sono state attratte all'interno della Pietra della Pazzia, alimentandola e facendola crescere, e agitando le loro menti all'interno dell'ammasso di coscienze generato dalla fusione delle menti impazzite all'interno del cristallo color blu notte.

AVVENTURE NEL KARNNATH

Non esistono pericoli naturali o strade poco sicure a ostacolare i viaggi attraverso il Karnnath. Esistono tuttavia, le Spade Reali del Karnnath. Questa guardia nazionale interna pattuglia le strade e i confini del regno, e guai a quei viaggiatori privi di documenti di identità in regola o che infastidiscono in qualsiasi modo le Spade Reali. Le Spade Reali non esitano a impartire pene corporali o addirittura la pena capitale in nome della corona (la nazione è ancora sotto legge marziale, dopotutto) e non tollerano alzate di testa o provocazioni da coloro che fermano e interrogano lungo la strada.

È possibile trovare tutte le comodità tipiche delle Cinque Nazioni entro i confini del Karnnath, tra cui le vie commerciali Orient, le stazioni del treno folgore che collega le città della nazione alle Rocche di Mror e alle Pianure Talenta e i porti marittimi e aerei per le navi del Casato Lyrandar. Prima della guerra, il treno folgore collegava il Karnnath anche con il Khorvaire occidentale, ma quel collegamento venne interrotto con la distruzione del Cyre e il crollo del Ponte dell'Arco Bianco.

Gli abitanti del Karnnath sono gente seria, poco propensa a fidarsi, retta da un grande senso dell'ordine e della disciplina. Cercano di eseguire sempre gli ordini del re e di offrire la loro amicizia alle altre nazioni, ma hanno difficoltà a tenere a bada il loro senso di superiorità e la convinzione che la loro nazione rimanga la migliore e

la più forte di ciò che resta di Galifar. Nutrono ben poco amore per gli abitanti del Thrane e odiano apertamente gli elfi militareschi di Valenar, con i quali si considerano tuttora in guerra.

Le leggi ferree e la natura oppressiva del paese ne fanno un luogo dove per gli avventurieri è difficile prosperare. Nonostante ciò, coloro che sono disposti a vendere i propri servigi con la spada e la magia sono comunque presenti nelle grandi città, specialmente a Korth, Atur e Vedykar. Anche se i signori della guerra non amano ricorrere agli avventurieri, Re Kaius III a volte si rivolge a loro per portare a termine quelle missioni che preferisce non affidare ai regolari signori di palazzo (o quelle dalle quali possa poi prendere le distanze "con plausibile distacco").

IDEE PER AVVENTURE

– Re Boranel del Breland ha inviato un'ordinazione speciale per sette forme di formaggio piccante e dodici barili di birra di Bosconotte, ma non c'è nessuna Sentinella disponibile a scortare la spedizione come guardia d'onore. Il Casato Deneith ha ingaggiato degli avventurieri per svolgere questo incarico, promettendo loro una ricompensa bonus se il carico arriva integro e prima del previsto in modo da non deludere le aspettative del Re del Breland.

– Un aspirante che desidera far parte dei Dodici cerca l'aiuto di un gruppo di avventurieri disposti a sondare le debolezze della concorrenza. Gli eroi possono aiutarlo a ottenere un posto nel consiglio dei maghi, oppure uno degli avventurieri potrebbe usare queste conoscenze per cercare di ottenere a sua volta un posto all'interno dei Dodici.

– Un altolocato raccoglitore di cadaveri reale è sospettato di commettere numerosi delitti per raggiungere le quote richieste e ingrossare le fila dell'esercito dei non morti del Karnnath. La reggente Moranna si rivolge a un gruppo di avventurieri indipendenti affinché vengano trovate le prove del fatto che gli individui scomparsi di Vedykar finiscono nelle schiere di zombi e scheletri del raccoglitore di cadaveri.

– Gli avventurieri vengono trattenuti dalle Spade Reali per aver attraversato il Karnnath senza i documenti appropriati. Il Capitano delle Spade offre agli avventurieri un modo per uscire da questa "situazione delicata" in cui si sono cacciati. Alcuni cultisti del Sangue di Vol si sono radunati a Bordolago per scopi ignoti; il capitano vuole che gli eroi scoprano cos'hanno in mente i cultisti e che li fermino (se la minaccia è imminente) o che ritornino per riferire sui loro propositi. Se gli avventurieri si rifiutano, il capitano minaccia di mandarli a Forte Zombi, dove potranno rendersi utili come reclute per il Capitano dei Cadaveri.

FORTETRONO

L'antica capitale del regno di Galifar sorge in mezzo al Fiume degli Eredi. Questa isola, situata al punto di incrocio tra le Cinque Nazioni, ospita un imponente castello dal quale Re Galifar I e i suoi discendenti governavano il continente. Un distacco speciale di guardie del Casato Deneith, i Guardiani del Trono, continuano tuttora a proteggere il trono, anche se le guardie fungono per lo più da semplici custodi del luogo, ora che il regno non ha più un singolo re riconosciuto.

I Guardiani del Trono vegliano sul castello e sull'isola circostante in attesa di un giorno in cui possano accogliere il ritorno di un nuovo Re (o Regina) di Galifar. Sono rimasti

al loro posto fin dalla morte di Jarot e dall'inizio dell'Ultima Guerra, anche se il Casato Deneith ha ridotto il numero di guardie a una presenza simbolica, man mano che altri doveri reclamavano il grosso delle sue forze altrove.

Re Kaius decise di tenere le trattative di pace per porre fine all'Ultima Guerra all'interno di questa solenne e leggendaria isola. Rimase meravigliato delle ottime condizioni in cui i guardiani avevano preservato il luogo, e sorpreso del fatto che nessuna battaglia dell'Ultima Guerra avesse mai toccato l'isola. Fortetrono rimane un luogo neutrale, un monumento in pietra alla gloria che un tempo le Cinque Nazioni irradiavano.

LANDA GEMENTE

Capitale: Nessuna

Popolazione: 1.000 [cifra approssimativa] (98% forgiati, 2% altre razze)

Esportazioni: Nessuna

Linguaggi: Comune

Un tempo il Cyre era la nazione più potente e splendente di tutte le nazioni del regno di Galifar. L'Ultima Guerra aveva inferto ingenti perdite alla nazione e ai suoi cittadini, consumando lentamente le sue risorse attraverso le molte battaglie contro il Karrnath, il Breland e il Thrane che avevano luogo sul suo territorio. Poi giunse il disastro. Nessuno sa se la catastrofe venne provocata da un'arma usata da una nazione nemica o da un'arma micidiale ideata dallo stesso Cyre. Il cataclisma potrebbe essere stato provocato deliberatamente, oppure potrebbe essersi trattato di un incidente. Alla fine, il risultato fu comunque lo stesso. Lo splendido Cyre, il gioiello del vasto regno di Galifar, esplose in una detonazione di energia arcana come non se ne era mai vista fin dalla caduta di Xen'drik, quarantamila anni fa. Nel Giorno della Tragedia, nel 994 AR, il Cyre cessò di esistere. Ora, la regione che un tempo era il Cyre viene chiamata con un nome diverso, più cupo. Ora esiste soltanto la Landa Gemente.

Una funerea nebbia grigia circonda i confini della Landa Gemente, creando una barriera che lascia trapelare soltanto a tratti uno squarcio della desolazione e della devastazione al suo interno. Al di là della nebbia, questa regione devastata dai combattimenti si rivela un cupo memento dell'Ultima Guerra, avvolto in una perenne luce crepuscolare. Come una ferita che non guarirà mai, la terra è infranta e annientata. In alcuni posti, il terreno stesso si è fuso fino a diventare vetro acuminato. In altri punti, si è bruciato, spaccato e affossato. I cadaveri scomposti dei soldati delle varie fazioni giacciono ancora disseminati sui campi di battaglia... cadaveri che si rifiutano di decomporre. La Landa Gemente è, in senso quasi letterale, una gigantesca tomba a cielo aperto.

Nella Landa Gemente, le ferite di guerra non guariscono mai, gli effetti magici non si esauriscono e i mostri si trasformano in creature ancora più empie e orribili. Una pioggia di effetti arcani continua a cadere sulla terra, come una tempesta magica che non si esaurisce mai. I mostri, deformati dalle forze innaturali che imperversano per la regione, vagano impazziti o vanno a caccia per sopravvivere. A volte gli stessi cadaveri, animati da qualche strano potere irradiato dal terreno bruciato, si rialzano per continuare quella guerra che i vivi hanno ormai cessato da tempo. In questa terra di disastri e mutazioni, tuttavia vive un carismatico forgiato che ha radunato attorno a sé una schiera di seguaci e cerca di costruirsi un impero personale.

INDUSTRIE

Un tempo, il Cyre era famoso per i suoi beni pregiati, i suoi oggetti d'arte e i suoi prodotti artigianali. Gli uomini più ricchi di tutte le Cinque Nazioni si vantavano di avere almeno qualche opera d'arte di un grande artista del Cyre nelle loro collezioni. Il Casato Phiarlan aveva il suo quartier generale nel Cyre, dove la sua Gilda degli Intrattenitori e degli Artigiani era una forza ispiratrice per gli spiriti creativi di tutte le nazioni. (Circolano molte voci secondo le quali il Casato Phiarlan sarebbe venuto a conoscenza in qualche modo del disastro imminente, dal momento che tutti i membri principali della famiglia erano fuori dal paese per affari, nel Giorno della Tragedia). Oggi dalla Landa Gemente non esce più nulla, se non dolore, terrore e qualche raro artefatto lasciato dai giorni gloriosi del passato.

VITA E SOCIETÀ

Quei Cyrani che non rimasero uccisi nel disastro che annientò la regione sono fuggiti in luoghi più sicuri e ora vivono come esuli in altre terre. Soltanto pochi esseri senzienti vivono entro i confini delle funeree nebbie grigie e nessuno del vecchio ordine è sopravvissuto all'interno del reame devastato. La forza arcana che ha distrutto la nazione ha ucciso milioni di esseri viventi, e ora la lotta per la sopravvivenza è un'impresa quasi impossibile. Ora orde di mostri mutati vagano per il territorio, assalendosi l'un l'altro e brucando i roveti più resistenti, che sembrano le uniche cose ancora in grado di crescere dal suolo bruciato.

Numerosi saccheggiatori sfidano i pericoli della Landa Gemente, in cerca di oggetti d'arte e artefatti da rivendere. Anche se il Thrane e il Breland tentano di impedire a questi fuorilegge di rivendere la merce entro i loro confini, il Karrnath sembra invece incoraggiare questo genere di attività e offre ricompense sostanziose a coloro che riescono a recuperare oggetti di valore o di potere. Da questo punto di vista, il Karrnath e Nuovo Cyre sono in competizione, dal momento che entrambi i gruppi desiderano scoprire cosa è successo nel Giorno della Tragedia e recuperare tutto ciò che può essere salvato dalla terra senza vita. Alcune bande di saccheggiatori indipendenti penetrano nella Landa Gemente anche dalle Pianure Talenta, dal Darguun e dalla Baia del Kraken, e perfino alcuni gruppi di elfi razziatori da Valenar si spingono nella regione in cerca di sfide meritevoli.

Se le voci al riguardo sono fondate, sembra che una sorta di società abbia reclamato il dominio della Landa Gemente. Questa società di forgiati si è radunata attorno a un potente e carismatico capo dei forgiati, il Signore delle Lame. Da qualche parte oltre i confini della funerea nebbia grigia, sorge l'enclave del Signore delle Lame, incumbente sul territorio devastato come un segnale luminoso per chiamare a raccolta quei forgiati che hanno deciso di seguire il loro retaggio di costrutti invece di quello di creature viventi. Circa una volta al mese, qualche nuovo forgiato entra nella Landa Gemente in cerca di questo presunto rifugio per i costrutti viventi. Stando ad alcuni racconti, il Signore delle Lame sarebbe un grande filosofo e insegnante. Altri racconti lo descrivono come un signore della guerra e un profeta impazzito assetato di potere, intenzionato a fondare una nazione di forgiati con cui sfidare le deboli razze di carne e reclamare la supremazia del Khorvaire.

GOVERNO E POLITICA

Le leggi della Landa Gemente sono ingannevolmente spietate e relativamente semplici: coloro che entrano nella Landa Gemente, con ogni probabilità, non sopravvivono. Quelli che sopravvivono ne escono cambiati: fisicamente, spiritualmente e mentalmente. La natura in questa terra non funziona allo stesso modo che nelle terre oltre le nebbie grigie. Nella Landa Gemente i morti non si decompongono, e a volte nemmeno smettono di muoversi. Una forza o più forze scatenate nel Giorno della Tragedia continuano a mutare la terra e le creature che vivono (e muoiono) al suo interno, creando mostruosità come non se ne sono mai viste nel continente del Khorvaire. (Le creature non guariscono naturalmente nella Landa Gemente e gli incantesimi e gli effetti magici della sottoscuola di guarigione non funzionano).

Le orribili creature della Landa Gemente sopravvivono dimostrandosi più intelligenti, più forti, più fortunate o più astute delle altre creature attorno a loro. Alcune leggi della natura sono state alterate o violate quaggiù, ma almeno una legge rimane sempre valida: i più forti e i più adattabili sopravvivono, mentre i deboli, i lenti, gli

stupidi e gli sfortunati muiono. Certo, perfino la morte potrebbe non rivelarsi la fine in questo luogo.

Il Signore delle Lame siede a capo di un governo in embrione, simile a un incrocio tra una teocrazia e una dittatura militare. Questo forgiato visionario si considera un capo religioso e militare. Nel suo territorio, la parola del Signore delle Lame è legge indiscussa. Quei forgiati che accorrono al suo fianco devono accettare la sua supremazia, altrimenti vengono distrutti: il Signore delle Lame non consente a nessuno di abbandonare il suo movimento.

GRUPPI DI POTERE

Anche se esistono alcuni potenti individui che vivono entro i confini della Landa Gemente, sono pochi i gruppi di potere che rimangono attivi dopo il disastro del Giorno della Tragedia. Tra questi, soltanto uno risiede nella terra desolata; gli altri entrano nella Landa Gemente in cerca di oggetti che procurino loro ricchezza, potere o influenza. Corre voce anche che esista un insediamento di forgiati di piglio meno militare, ma si sa ben poco di questa comunità.

Saccheggio di Ikar: La più grande banda di saccheggiatori attiva nella Landa Gemente, il Saccheggio di Ikar, utilizza una base operativa mobile che si sposta lungo le rive occidentali del Fiume Cyre, usando alcune chiatte per attraversare il fiume e carri a propulsione elementare per attraversare le distese della Landa Gemente. Nonostante l'apparenza capace e professionale, la squadra di Ikar è spietata e sanguinaria, e non tiene in alcuna considerazione la vita, né le vite umane, né le altre.

Ikar il Nero (guerriero 6 mezzorco LM) guida una squadra di rozzi fuorilegge che hanno rinunciato a rapinare i viaggiatori lungo le vie commerciali per razzare ciò che rimane della Landa Gemente. Ikar ha un contratto aperto con il governo Karrnathi, con il Principe Oargev di Nuovo Cyre e con l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo. Anche se si premura di vendere qualcosa di interessante anche al Karrnath e al Nuovo Cyre, tiene i reperti migliori per i suoi padroni dell'Artiglio di Smeraldo. Ikar e la sua banda, che conta circa una dozzina di membri, si spingono spesso all'interno della Landa Gemente, concentrandosi soprattutto sulle rovine della capitale e sulle terre bruciate attorno a essa. Il mezzorco attualmente si sta riprendendo da un brutto incontro con una palla di fuoco vivente, e perciò è in cerca di nuovi uomini per sostituire i quattro che ha perduto.

Signori di Khraal: Una spietata banda di pirati e di predoni si nasconde nella giungla di Khraal, nel Darguun sud-orientale. Guidati dal crudele Baalo il Guercio (barbaro 4 hobgoblin CM), i Signori di Khraal terrorizzano le sparse comunità goblinoidi del Darguun meridionale. La banda possiede anche due piccole navi da guerra che ha recuperato da una base Cyrana sul Fiume Ghaal. Ora Baalo e i suoi seguaci usano le navi per assaltare i vascelli che attraversano la Baia del Kraken, anche se evitano le prede ben armate o più esperte di loro (il che comprende la maggior parte delle navi che attraversano la zona). Per questo motivo, i Signori di Khraal hanno iniziato a inviare spedizioni nella Landa Gemente dai mari meridionali. Baalo ha pochi contatti al di fuori del Darguun e vende tutte le reliquie che riesce a trovare a un impiegato del Casato Deneith che gestisce un avamposto a Teschioviverna. L'impiegato, un gregario senza alcun legame di sangue al casato, paga le reliquie un terzo di quello che valgono e a sua volta le rivende al Principe Oargev di Nuovo Cyre in cambio di somme cospicue.

Signore delle Lame: Il forgiato visionario conosciuto come il Signore delle Lame ha posto le fondamenta per una nazione di forgiati nelle distese desolate della Landa Gemente. Nessuno sa con precisione da dove sia venuto il Signore delle Lame e nessuno straniero sa di preciso dove



si trovi la sua favoleggiata città di costrutti viventi. Alcuni affermano che il Signore delle Lame era alla guida degli eserciti di forgiati del Cyre durante l'Ultima Guerra. Altri dicono che si tratti di un nuovo tipo di forgiato, forse l'ultimo a uscire dalle forge di creazione Cannith prima che gli Accordi di Fortetrono ne ordinassero lo smantellamento. Una storia particolarmente oscura racconta di come sia stato il Signore delle Lame a provocare la distruzione del Cyre, minacciando di scatenare un nuovo Giorno della Tragedia in ciascuna delle Cinque Nazioni rimanenti. Quale che sia la verità, il messia dei forgiati è diventato un punto di riferimento per parte della popolazione dei forgiati... ma viene considerato un abominio dagli altri.

Il Signore delle Lame (guerriero 2/artefice 5/juggernaut forgiato 5 forgiato a personalità maschile LM) è accompagnato da una banda di forgiati fanatici, seguaci pronti a imparare a memoria i suoi sermoni inneggianti alla supremazia dei costrutti. Il Signore delle Lame profetizza una visione apocalittica del futuro, in cui i forgiati distruggeranno o sottometteranno le deboli nazioni di carne. "Siamo stati creati per dominare Eberon", ha dichiarato in più occasioni il Signore delle Lame, "e presto verrà il giorno in cui i forgiati conquisteranno il mondo con le lame e il sangue!"

Nessuno sa quanti forgiati si siano uniti al Signore delle Lame. Anche se molte autorità dei territori circostanti credono che questo pericoloso profeta esista davvero, nessuno è riuscito a raccogliere molte informazioni riguardo alle sue attività. Perfino gli elfi del Casato Phiarlan sono all'oscuro riguardo le intenzioni del Signore delle Lame... e il Casato dell'Ombra non ama essere lasciato all'oscuro.

RELIGIONE

Gli dei hanno abbandonato la Landa Gemente. Tuttavia, i seguaci del Signore delle Lame vedono nel loro capo una sorta di profeta religioso. Il suo messaggio è rivolto unicamente ai forgiati, dal momento che prevede la nascita di una nazione di costrutti viventi sul territorio della Landa Gemente e la fondazione di un impero basato sul sangue e sulla carne delle razze comuni. I suoi seguaci attendono la venuta dell'Era Promessa, quando coloro che furono creati come schiavi regneranno come sovrani sui loro vecchi padroni.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

Le città del Cyre erano un tempo città grandiose e splendide, ma ora giacciono in rovina per tutta la Landa Gemente. Nulla vive più al loro interno, se non bestie fameliche e mostri inferociti.

Metrol (Metropoli in rovina): Questa grande città era un tempo la capitale del Cyre. Ora è deserta, e attende invano lungo le rive del Fiume Cyre che i suoi abitanti ritornino. Alcune zone di Metrol sono state completamente distrutte, i suoi edifici sono stati abbattuti e disgregati dalla forza misteriosa che ha devastato la nazione. Altre zone della città se la sono cavata solo con qualche danno superficiale; al di là dell'assenza di abitanti e della cortina di nebbia funebre che avvolge l'area, tutto sembra rimasto simile al giorno prima della caduta della nazione. Ma se le giornate a Metrol sono tranquille, di notte le vie della metropoli in rovina si riempiono di caos e violenza. Nelle tenebre, le bestie fantasma ululano, gemono e vanno a caccia.

I saccheggiatori che depredano Metrol delle sue ricchezze abbandonate hanno descritto le bestie fantasma come creature di forma vagamente umanoide, glabre e trasparenti, con la pelle che risplende di un pallido bagliore interno. Alcuni dei saccheggiatori credono che le bestie fantasma siano spiriti guardiani lasciati indietro

dalla famiglia reale del Cyre per proteggere la città. Altri affermano che si tratta dei fantasmi dei defunti della città. A molti, tuttavia, non importa cosa sono. Si tengono alla larga dal posto o tentano di uccidere le creature in cui si imbattono senza farsi troppe domande.

Le strutture che si presumono più o meno intatte a Metrol includono gli alloggi reali di Vemishard, la grande Cattedrale sulla Collina dedicata alla Schiera Sovrana, l'enorme stazione del treno folgore che un tempo fungeva da accesso alle terre dell'ovest e la meravigliosa Arena di Metrol, dove la folla poteva assistere a giochi, spettacoli, festeggiamenti e gare.

Eston (Piccola città in rovina): Questa comunità, un tempo situata lungo i confini occidentali del Cyre, fungeva da base operativa per il Casato Cannith. Quando il Cyre venne distrutto, il patriarca del Casato Cannith e molti dei membri di spicco del casato persero la vita nel disastro. Da allora, la guida del casato è stata divisa tra gli ultimi membri di alto rango rimasti (vedi pagina 230).

Eston ha subito danni più ingenti rispetto a Metrol: lungo le sue strade si aprono voragini che hanno inghiottito interi quartieri e raso al suolo numerosi edifici. I saccheggiatori e gli altri cercatori di fortuna continuano comunque a sfidare i pericoli della Landa Gemente di tanto in tanto, nel tentativo di raggiungere Eston e di localizzare le ultime meraviglie del Casato Cannith che potrebbero ancora nascondersi sotto i detriti e le rovine.

L'area attorno alla città in rovina è diventata terreno di caccia per ogni sorta di mostri mutati e incantesimi viventi vaganti nati dopo la distruzione del Cyre. Per questo motivo, giungere fino a Eston non è impresa facile. Il viaggio via terra espone i viaggiatori a numerosi rischi per mano degli abitanti mostruosi della zona. Avvicinarsi dal muro di nebbia dal Lago Arul non è un percorso molto più sicuro, dal momento che molte creature mutate si annidano nell'acqua e pattugliano la costa in cerca di prede.

LUOGHI IMPORTANTI

La Landa Gemente è un regno di misteri e desolazioni. Alcuni luoghi sono già famosi nelle leggende che stanno nascendo sulle terre perdute del Cyre, ma molti altri si nascondono sotto il manto di nebbia funerea che avvolge la terra.

Nebbia funerea: Qualunque sia stato l'evento arcano che ha condotto alla distruzione del Cyre, esso ha generato anche un muro di nebbia che si spinge fino ai confini della Landa Gemente in tutte le direzioni. Il sudario di nebbia scende sulla terra come una cortina, separando la Landa Gemente dalle terre circostanti. La nebbia è fitta e impenetrabile ai confini, e sale per varie decine di metri in cielo, formando un tetto di foschia che occulta il regno in rovina anche dall'alto. I venti più forti a volte riescono a sgombrare la visuale in alcuni punti, ma si tratta sempre di squarci temporanei. Entrare nella Landa Gemente attraverso la nebbia è come entrare in una regione buia e soffocata, priva di vita, di luce e di suoni. Prima o poi la nebbia più fitta cede il passo a una foschia meno opprimente, ma in base al giorno e al punto di ingresso, la fascia di nebbia più fitta può variare in profondità da poche decine di metri a oltre sette chilometri. I viaggiatori che si addentrano nella fascia fitta di nebbia subiscono gli effetti della claustrofobia e spesso diventano stanchi e depressi senza alcun motivo apparente. È facile essere fuorviati e perdersi nella nebbia, e coloro che si dimostrano abbastanza coraggiosi da spingersi al suo interno spesso finiscono per girare in tondo finché non esauriscono le scorte di cibo e di acqua o finché non si imbattono in qualche orrore mutato in cerca di prede lungo il confine (coloro che non superano una

prova di Sopravvivenza con CD 20 diventano disorientati e viaggiano in una direzione casuale per 1d4 ore).

Altopiano di Vetro: Un altro risultato del disastro che ha distrutto il Cyre è la creazione di un Altopiano di Vetro fatto di aguzze formazioni cristalline. Da lontano l'altopiano appare liscio e piatto, ma dalla sua superficie spuntano cristalli e guglie di vetro acuminate senza alcun ordine preciso. La parte centrale dell'altopiano è composta da ossidiana, e a volte nelle sue oscure profondità è possibile scorgere un bagliore di luce infuocata. Verso i margini dell'altopiano, il vetro diventa più leggero e trasparente, finché non si fa quasi bianco lungo le ripide pareti rocciose che separano l'altopiano dalle depressioni circostanti.

Sull'Altopiano di Vetro non cresce nulla, ed è raro che qualche creatura si spinga tra i suoi picchi aguzzi e le sue distese piatte. L'area, tuttavia, sembra attirare un gran numero di incantesimi viventi; è possibile incontrare la più grande concentrazione di queste strane entità sull'Altopiano di Vetro e nelle sue immediate vicinanze. Corre voce che all'interno dell'Altopiano di Vetro si snodi un labirinto di caverne, e che al suo interno sia nascosta la verità su ciò che ha provocato la distruzione del Cyre, se qualcuno si dimostra talmente bravo, o talmente stolto, da spingersi così tanto all'interno della Landa Gemente.

Campo delle Rovine: L'ultima battaglia dell'Ultima Guerra ebbe luogo nel Cyre, a sudovest di quello che ora è l'Altopiano di Vetro. Fu quaggiù che le forze del Thrane, del Cyre, del Breland e del Darguun si scontrarono in un'epica lotta. Tutti quei soldati morirono nel Giorno della Tragedia, investiti dall'onda d'urto dell'effetto arcano che distrusse l'intera nazione. I resti di questa battaglia sono ancora visibili; il Campo delle Rovine è speciale rispetto ad altri luoghi simili della Landa Gemente proprio a causa del gran numero di soldati i cui cadaveri ricoprono il terreno. Quei soldati, che morirono quattro anni fa, sono rimasti esattamente com'erano il giorno in cui persero la vita. Nessuno di loro ha mostrato il minimo segno di decomposizione. Le ferite rimangono aperte, la carne si rifiuta di decomporsi e di avvizzire, le armi e le armature rimangono intonse e prive di ruggine. Enormi macchine da guerra, da assedio e altri strumenti di distruzione portati sul luogo dagli eserciti ora vegliano silenziosamente sulla distesa dei cadaveri.

Molti visitatori che riescono a raggiungere il Campo delle Rovine rimangono sopraffatti dallo spettacolo e seguono l'esempio dell'esploratore che scoprì il campo per primo, innalzando preghiere a tutti coloro che giacciono in questa tomba a cielo aperto: i cavalieri del Thrane giacciono accanto a combattenti del Darguun, gli arcieri Brelandiani sono ammassati accanto alle milizie Cyrane. I soldati non sono non morti, ma sono comunque innaturali, a causa della forza sconosciuta che li mantiene intonsi nonostante il passare del tempo. Perfino le bestie affamate della Landa Gemente si rifiutano di avvicinarsi a questi corpi.

Baratro Luminoso: A nord dell'Altopiano di Vetro, una grande voragine nel terreno risplende di una gelida luce violacea. Questo bagliore soprannaturale proviene dalle profondità del Baratro Luminoso, ma quale sia la sua fonte è impossibile dirlo dalla cima del baratro (e finora nessuno di coloro che si sono calati nel baratro sono mai tornati). I mostri mutati che vagano per la Landa Gemente sembrano attratti da questo posto e c'è chi pensa che il bagliore violaceo abbia qualcosa a che fare con la loro creazione. Quei mostri che passano molto tempo nei pressi del Baratro Luminoso mutano ulteriormente, facendosi ancora più contorti e deformi di quanto erano prima di essere toccati dalla gelida luce violacea.

AVVENTURE NELLA

LANDA GEMENTE

La Landa Gemente mostra gli orrori della guerra arcana. L'intero luogo è permeato da un'atmosfera sepolcrale, di tomba. Nulla di naturale sopravvive entro i suoi confini, e per le sue contrade vagano solo coltri di nebbia grigia e incantesimi viventi. Sopravvivere nella Landa Gemente non è impresa facile; quei pochi vegetali e quegli animali che è ancora possibile trovare laggiù sono stati corrotti e mutati in maniera mostruosa. Perfino l'acqua all'interno e nei pressi della Landa Gemente è velata da una patina nera, una contaminazione che ha iniziato a diffondersi anche nel Lago Cyre, nel Lago Arul e nei corsi d'acqua circostanti. Gli avventurieri troveranno ben poco aiuto o rifornimenti all'interno della Landa Gemente. Potrebbero comunque desiderare di entrare in quelle terre per saccheggiare le rovine o per intraprendere qualche altra missione, ma avranno molte difficoltà a rimanere al suo interno per un periodo prolungato. Anzi, perfino il tempo e la natura sembrano funzionare in modo anomalo all'interno della Landa Gemente e non è detto che la magia funzioni come sperato in quelle lande avvolte dalla nebbia.

IDEE PER AVVENTURE

– Un gruppo di avventurieri cerca un modo per fermare un potente soldato forgiato che sta ancora combattendo l'Ultima Guerra. Il forgiato non conosce o non dà peso ai trattati di pace che sono stati segnati. Esegue gli ultimi ordini che gli sono stati impartiti e cerca di distruggere tutti i suoi nemici. Parte dalla Landa Gemente, colpisce i suoi bersagli nel Karrnath, nelle Pianure Talenta, a Valenar, nel Darguun, nel Breland e nel Thrane, per poi ritirarsi ogni volta nella nebbia per pianificare il prossimo attacco. Gli avventurieri devono rintracciare il forgiato nel suo covo e convincerlo che l'Ultima Guerra è finita... oppure distruggerlo prima che possa colpire di nuovo.

– Il Barone Merrix del Casato Cannith ingaggia un gruppo di avventurieri per viaggiare fino alla città in rovina di Eston in cerca di artefatti nascosti nell'enclave del casato e ora sepolti in quella città.

– Un bulette mutato di dimensioni enormi è emerso dalla Landa Gemente per divorare i capi di bestiame e minacciare gli insediamenti del Breland orientale.

– Il principe Oargev di Nuovo Cyre consegna a un gruppo di avventurieri una mappa che indica l'ubicazione di un'installazione nascosta nelle vicinanze del Baratro Luminoso. In questa torre arcana sono conservati potenti volumi destinati all'erede Cyrano, e Oargev vuole che gli avventurieri li recuperino per lui e glieli consegnino a Nuovo Cyre.

– Un nobile chiede agli avventurieri di recarsi fino al Campo delle Rovine e di cercare suo figlio. Era un capitano dell'esercito del Thrane e vuole che il suo corpo venga riportato nel Thrane per un degno funerale.

– Una carrozza del treno folgore non ha mai completato il suo viaggio attraverso il Cyre nel Giorno della Tragedia. Il Casato Orien ha bisogno di avventurieri disposti a seguire il percorso delle *pietre conduttrici*, trovare il treno perduto e riportare le inestimabili opere d'arte custodite nel suo scompartimento bagagli, portando finalmente a termine la consegna mai completata.

– Gli halfling delle Pianure Talenta sono stati disturbati da uno strano bagliore al largo del Lago Cyre. Gli anziani della tribù credono che il bagliore provenga dalla Landa Gemente e che possa costituire un pericolo per gli abitanti delle pianure, e così hanno ingaggiato degli avventurieri affinché ne scoprano la causa.

MARCHE DELL'OMBRA

Capitale: Zarash'ak (non ufficiale)

Popolazione: 500.000 (55% orchi, 25% umani, 10% goblin, 7% mezzorchi, 3% altre razze)

Esportazioni: Frammenti del drago Eberon, erbe

Linguaggi: Orchesco, Comune, Goblin

In genere, la regione conosciuta come le Marche dell'Ombra evoca alla mente immagini di una fetida terra paludosa dove gli umani vivono mescolati agli orchi e ad altre orribili creature, praticando strani riti alla luce della luna. Queste immagini corrispondono a verità, almeno entro certi limiti. Le Marche dell'Ombra, una distesa desolata di brughiere e paludi, è stata la patria degli orchi per oltre trentamila anni. La regione è stata teatro di una terribile guerra contro i daelkyr, che ha lasciato il segno sulla terra, ha lasciato dietro di sé orribili creature nascoste nell'ombra e ha disperso le tribù degli orchi. I daelkyr alla fine furono sconfitti, ma i molti scismi provocati dalla guerra permangono ancora.

Circa quindicimila anni fa, gli umani approdarono sulle rive occidentali delle Marche dell'Ombra. Questi profughi erano in fuga da Sarlona, per fuggire al potere crescente degli Ispirati, e finirono invece per scontrarsi con gli orchi. Nonostante alcuni periodi di violenza razziale, nell'arco dei millenni gli umani e gli orchi hanno stretto un forte legame. Oggi gli umani e gli orchi vivono gli uni accanto agli altri, in tribù selvagge e in comunità civilizzate. Quasi tutti i mezzorchi del Khorvaire possono far risalire il loro lignaggio alle unioni miste delle Marche dell'Ombra.

Le Marche dell'Ombra, situate oltre le terre selvagge infestate dai mostri del Droaam, rimasero isolate dalla maggior parte degli eventi che ebbero luogo nel Khorvaire centrale. L'ascesa del Regno di Galifar non venne notata dai clan delle Marche dell'Ombra, e lo stesso accadde per gli altri momenti salienti della storia del regno. Le Marche dell'Ombra forse sarebbero rimaste isolate fino al giorno d'oggi se non fosse per una spedizione del Casato Sivis, che scoprì nella zona dei giacimenti di frammenti del drago Eberon circa cinquecento anni fa.

Gli gnomi del Casato Sivis intendevano estrarre i frammenti del drago, ma i clan che vivevano nelle Marche dell'Ombra non avevano alcuna intenzione di consentire agli stranieri di spogliare la loro terra delle sue risorse. In questa occasione, tuttavia, un altro genere di risorse venne portato alla luce. I profughi di Sarlona che erano giunti nelle Marche dell'Ombra avevano sviluppato il Marchio della Scoperta, che nelle generazioni successive si trasmise a molti altri clan. L'incontro con il Casato Sivis spinse gli altri casati portatori del marchio ad agire. Negli anni successivi, i clan si unirono per formare il Casato Tharashk, sviluppare i poteri del marchio e utilizzarli per localizzare i principali giacimenti di frammenti del drago nel loro reame. Col tempo, questo nuovo casato fondò il porto di Zarash'ak come punto di contatto con il mondo esterno e venne infine riconosciuto dagli altri casati portatori del marchio come membro legittimo della loro cerchia esclusiva. Nel corso degli ultimi tre secoli il Casato Tharashk è cresciuto in dimensioni e in importanza: i cercatori, gli investigatori e i cacciatori di taglie del Casato Tharashk sono diffusi in tutto il Khorvaire. Anche se il Casato Tharashk ha acquisito potere, le Marche dell'Ombra in quanto territorio rimangono uno dei luoghi più oscuri del Khorvaire, una regione misteriosa che nasconde molti antichi segreti e molte creature letali.

INDUSTRIE

I giacimenti di frammenti del drago Eberon delle Marche dell'Ombra sono tra i più ricchi del Khorvaire e il Casato Tharashk trae molti dei suoi profitti dalla vendita di frammenti alle nazioni interne del Khorvaire. Questo commercio ha condotto a un'alleanza con il Casato Lyrandar, dal momento che spetta a quel casato curare le spedizioni tra Zarash'ak e le altre città, con grande disappunto del Casato Orien.

Oltre ai frammenti del drago Eberon, esistono anche alcune varietà di erbe e piante rare che crescono nelle profondità delle paludi. Queste risorse, assai ambite dagli alchimisti e dai maghi dell'Aundair e di Zilargo, si sono rivelate presto una preziosa risorsa secondaria per le esportazioni del paese. La più diffusa, la radice di hathil, è descritta a pagina 92.

VITA E SOCIETÀ

Esistono due culture diverse nelle Marche dell'Ombra: le tribù originali degli orchi e i clan formati dai coloni umani.

La maggior parte delle tribù è ancora composta da orchi, anche se alcune hanno accettato qualche umano e qualche mezzorco tra le loro fila. Le tribù rispettano le antiche tradizioni e seguono uno stile di vita molto semplice, incentrato soprattutto sui rituali religiosi, sulla caccia e sul raccolto. I Custodi dei Portali, in particolare, credono di dover rimanere vicini alla natura e quindi rifuggono dagli artifici della civilizzazione. Le tribù dei Custodi dei Portali normalmente si dimostrano amichevoli nei confronti dei viaggiatori, mentre le tribù che adorano il Drago Sotterraneo di solito si rivelano ostili verso gli stranieri. I Custodi dei Portali sono fedeli alle loro antiche tradizioni druidiche, mentre le tribù del Drago Sotterraneo sono guidate da chierici e da stregoni. Entrambe le tribù contano molti combattenti barbarici tra le loro fila. I barbari sono considerati degli eroi ideali, dal momento che riescono a mettere da parte la ragione per affidarsi all'istinto naturale o alla guida del Drago Sotterraneo.

I clan sono composti da un miscuglio in egual misura di orchi e umani e riflettono le tradizioni e le culture di ciascuna delle due razze. Questa miscela ha dato origine a forme di arte, di musica, di cucina e di religione uniche al mondo. La vita dei clan è meno primitiva rispetto a quella delle tribù; i clan costruiscono grandi edifici, sanno lavorare il ferro e l'acciaio. Molti clan adorano il Drago Sotterraneo, il che influenza il loro atteggiamento nei confronti degli stranieri. Alcuni sono apertamente ostili nei confronti degli stranieri. Altri accolgono i viandanti più sfortunati a braccia aperte, per poi avvelenarli o colpirli a tradimento e immolarli nel corso di qualche orribile rituale. Tuttavia, per ogni clan dagli intenti micidiali esiste un clan amichevole, lieto di accogliere gli stranieri e di fornire loro un riparo, in cambio di un modesto rimborso.

Nel corso degli ultimi tre secoli, il Casato Tharashk è diventato una cultura a sé stante. Ha assimilato vari elementi culturali sia dai Custodi dei Portali che dai Culti del Drago Sotterraneo, ma anche il continuo contatto con gli altri casati e le nazioni del Khorvaire ha giocato un ruolo importante. Il casato è caratterizzato dallo stesso miscuglio di culture umane e orchesche tipico degli altri clan, ma è composto da comunità più grandi e mantiene contatti con gli stranieri a ritmi regolari. Dal momento che soltanto gli umani e i mezzorchi possono portare il Marchio della Scoperta, i capi del casato vengono scelti tra queste razze. Il casato vanta una significativa (e assai rispettata)

percentuale di orchi al suo interno, che prestano la loro grande forza come minatori, guardie e fabbri.

Esistono varie tribù di goblin disperse per le paludi, di natura più primitiva rispetto ai loro cugini del Droaam o del Darguun, che solitamente evitano ogni genere di contatto con le altre razze, ma di tanto in tanto assalgono gli insediamenti dei clan o attaccano i gruppi di esploratori.

GOVERNO E POLITICA

Le Marche dell'Ombra sono soltanto una regione geografica, non una nazione vera e propria. Esistono oltre due dozzine di clan e di tribù disseminate per le Marche dell'Ombra. Sono i legami di sangue a tenere uniti questi gruppi, attraverso le molte parentele e le tradizioni da osservare. I legami di parentela e di sangue esigono una fedeltà incrollabile, mentre gli spargimenti di sangue reclamano vendetta e retribuzione. Le tradizioni di comando sono estremamente diverse da una comunità all'altra. I combattenti più forti o i druidi più anziani guidano le tribù barbariche, a seconda che la tribù segua i precetti del Drago Sotterraneo o dei Custodi dei Portali. I clan solitamente sono a carattere patriarcale, ed è il maschio più anziano vivente del clan a guidare la comunità.

GRUPPI DI POTERE

I gruppi di potere significativi delle Marche dell'Ombra sono pochi. Anche se la regione è afflitta dalla più alta concentrazione di Culti del Drago Sotterraneo di tutto il Khorvaire, i vari clan e tribù seguono convinzioni diverse e non collaborano tra loro, ed è raro che i loro obiettivi si spingano al di fuori delle Marche dell'Ombra. La maggior parte dei casati portatori del marchio sono presenti a Zarash'ak, ma al di là della città portuale la loro presenza e il loro potere è pressoché nullo.

Casato Tharashk: Il Casato Tharashk è nato nelle Marche dell'Ombra e ancora oggi esercita la sua maggior influenza soprattutto su questa regione. Oltre alla sua enclave a Zarash'ak, il Casato Tharashk possiede tre roccaforti e quattro villaggi con relative comunità in tutte le Marche dell'Ombra. Il Casato Tharashk non ha una grossa influenza sulle vite quotidiane dei clan o delle tribù, ma è la più grande forza unificata all'interno delle Marche dell'Ombra, e quindi un potere da non sottovalutare.

Custodi dei Portali: Esistono numerose tribù di orchi che seguono le antiche tradizioni dei Custodi dei Portali. Anche se le tribù vere e proprie non sono unite da nessun accordo formale, i druidi e i loro combattenti a volte si uniscono per affrontare gli orrori che emergono da Khyber o le minacce più gravi all'ordine naturale delle Marche dell'Ombra.

RELIGIONE

Le religioni principali nelle Marche dell'Ombra sono due: la via druidica dei Custodi dei Portali e i Culti del Drago Sotterraneo. Le tribù di orchi si dividono equamente tra queste due credenze, mentre i clan e le tribù di goblin sono quasi tutte affiliate al Drago Sotterraneo. Tuttavia, i seguaci del Drago Sotterraneo si dividono a loro volta in una miriade di culti diversi; ogni tribù e ogni singolo clan segue convinzioni leggermente diverse. Alcuni hanno scopi sinistri e malevoli; altri sono semplicemente sgradevoli. Quei clan che non adorano il Drago Sotterraneo hanno fuso assieme varie convinzioni tratte dalle varie religioni per creare nuovi e insoliti sistemi filosofici e religiosi. Alcuni hanno trasformato gli studi astrologici dei Custodi dei Portali in una religione vera e propria; altri hanno preso alcune singole divinità della

MARCHE DELL'OMBRA



Schiera Sovrana e gli hanno attribuito nomi e forme diverse. Le divinità più comunemente invocate sono Baalkan il Signore delle Bestie (Balinor), Baaldra la Protettrice (Boldrei) e Ollarasht la Giocatrice (Olladra).

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

Molte comunità delle Marche dell'Ombra sono insediamenti o villaggi estremamente piccoli. Il Casato Tharashk possiede una città, tre roccaforti (piccoli paesi) e quattro piccoli villaggi. Le roccaforti Tharashk ospitano alcuni agenti del Casato Sivis, che contribuiscono a mantenere le comunicazioni con gli altri insediamenti, ma fatta eccezione per questa presenza, i servizi dei casati portatori del marchio sono limitati alla città di Zarash'ak.

Zarash'ak (Piccola città, 5.960): Dal momento che i viaggi via terra attraverso il Droaam o le Terre dell'Eldeen possono rivelarsi molto pericolosi, la maggior parte dei viaggiatori che deve sbrigare affari nelle Marche dell'Ombra si reca via nave fino alla città portuale di Zarash'ak, a volte chiamata la Città delle Palafitte, a causa dei sostegni che la mantengono al di sopra del livello dell'acqua. Zarash'ak, famosa per la sua musica e per la sua cucina esotica, offre le rare merci di esportazione della regione senza costringere i compratori ad affrontare i pericoli delle paludi. È il Casato Tharashk a gestire gli affari cittadini, ma anche i clan e le tribù spesso si recano in città per vendere le loro merci e i loro prodotti artigianali, o per celebrare qualche rituale religioso, come ad esempio la Grande Festa di Baaldra.

LUOGHI IMPORTANTI

Gli orchi che vivono nella regione non hanno mai costruito grandi città, nemmeno nei loro giorni di gloria.

Tuttavia, i daelkyr avevano stabilito una forte presenza nelle Marche dell'Ombra quando invasero il Khorvaire

per la prima volta, e alcune delle loro rovine affiorano ancora qua e là nelle paludi. I Custodi dei Portali si tengono alla larga da questi luoghi e impediscono a chiunque di raggiungerli. I Culti del Drago Sotterraneo, d'altra parte, adorano quei luoghi antichi. Esistono numerosi passaggi che conducono fino a Khyber all'interno delle paludi, che ogni tanto riversano qualche aberrazione o qualche altra sgradevole creatura sul mondo di superficie.

Le Marche dell'Ombra nascondono numerose zone di manifestazione verso Xoriat e Kythri. Molte di queste zone coincidono con le rovine dei daelkyr, e potrebbero essere il vero motivo per cui i daelkyr giunsero nelle Marche dell'Ombra per la prima volta. All'interno di queste aree vigono le regole della magia selvaggia (vedi pagina 149 della *Guida del Dungeon Master*) e gli incantesimi caotici o di trasmutazione vengono lanciati a un livello dell'incantatore +1. Queste aree spesso contengono sigilli dimensionali che bloccano gli effetti della zona di manifestazione; se il sigillo viene distrutto, i normali effetti della zona tornano a essere validi.

In quelle zone in cui il collegamento a Xoriat è molto forte, anche lo scorrere del tempo viene alterato; vedi il tratto di tempo alterato nella descrizione di Xoriat a pagina 99.

Caverna di Vvaraak: Vvaraak, conosciuto come il Rettile Apostata, era il drago che insegnò agli orchi le tradizioni dei Custodi dei Portali, circa sedicimila anni fa. Vvaraak morì molto tempo fa, ma si dice che la sua tana contenga ancora molti segreti mistici relativi alla Profezia draconica. L'ubicazione della caverna andò perduta nel corso della guerra contro i daelkyr e costituisce uno dei più grandi misteri delle Marche dell'Ombra. Se mai dovesse essere trovata, i Custodi dei Portali considererebbero la profanazione di questo sacro luogo una grave offesa.

Laghetto delle Ombre: Tra gli acquitrini a nord del Fiume Cupo si nasconde un piccolo specchio d'acqua ferma, dalle acque nere come la pece, che ha il potere di rivelare i segreti del passato, del presente e del futuro. Secondo le leggende, chi guarda nelle sue acque nere e nei vapori che si levano dal laghetto sarebbe in grado di vedere presagi e portenti riguardanti Eberron, il Drago di Mezzo. Il prezzo di questa conoscenza è molto alto; i legami con il caos e con la pazzia, già forti in tutte le Marche dell'Ombra, qui sono ancora più potenti. Quando le condizioni giuste si verificano, un visitatore può subire un risucchio di 1 punto di Saggiezza per scrutare un segreto nel laghetto profetico. Alcune storie parlano di una certa Vecchia della Palude, un'avvizzita donna umana (o orchesca, o goblin, in base a chi narra la storia) che rinunciò completamente alla ragione in cambio della conoscenza dei segreti di ieri, di oggi e di domani.

Giacimenti dei frammenti del drago Eberron: Le Marche dell'Ombra vantano la più grande concentrazione di frammenti del drago Eberron conosciuta nel Khorvaire. Questi giacimenti sono situati sul letto degli stagni e delle paludi, dove i gusci di pietra dei frammenti si nascondono sotto le acque tiepide e torbide di fango. Alcuni dei gusci di pietra a volte si frantumano, e in tali casi un vago bagliore scarlatto diventa visibile sotto il pelo dell'acqua.

I giacimenti di frammenti del drago Eberron più grandi in assoluto sono visibili sulla riva occidentale del Fiume Cupo, tra Borgocupo e Zarash'ak. I giacimenti di frammenti del drago sono difficili da trovare e ancora più difficili da sfruttare, e nemmeno i cercatori più determinati riescono a strappare i frammenti facilmente. È molto difficile riuscire ad aprire i gusci esterni di pietra a forma di geode, simili a grosse uova, senza danneggiare i frammenti cristallini al loro interno. Inoltre, condurre le



ricerche immersi nell'acqua fangosa alta almeno fino alla vita, o a volte anche più alta di un umano, può rivelarsi pericoloso a causa delle molte creature ostili e pericolose che infestano le paludi.

I giacimenti più grandi, sorvegliati e contrassegnati dal Casato Tharashk o da una delle tribù più potenti della zona, di solito sono sorvegliati per impedire che si faccia avanti qualche cercatore clandestino. I giacimenti tra Borgocupo e Zarash'ak, ad esempio, vengono regolarmente pattugliati dalle milizie del Casato Tharashk e sono protetti da vari incantesimi e incantamenti. Quanto al raccolto, il processo è lento e difficoltoso, e il Casato Tharashk riesce a recuperare soltanto uno o due gusci di pietra al mese. Un singolo guscio, in base alla taglia, può racchiudere una manciata di grossi frammenti del drago o un massimo di tre dozzine di frammenti piccoli (come quelli usati per creare libri di incantesimi e oggetti magici).

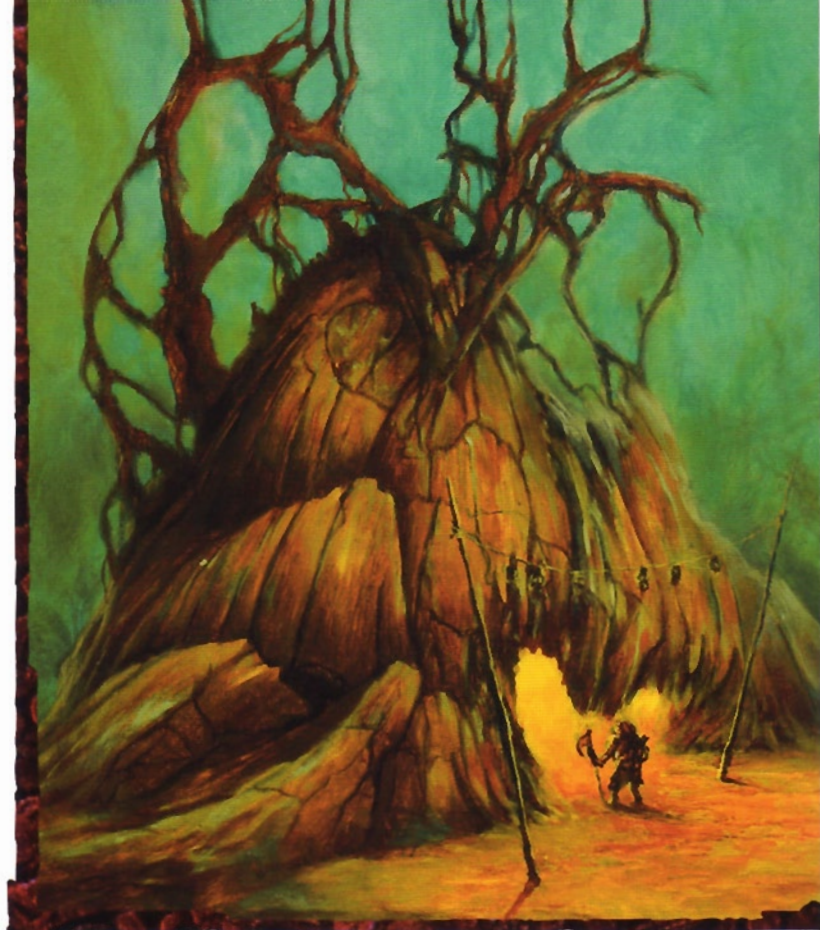
AVVENTURE NELLE MARCHE DELL'OMBRA

Nessuna via commerciale attraversa le Marche dell'Ombra e i sentieri che sono chiaramente delimitati sono pochi. L'attraversamento delle paludi deve essere effettuato a piedi o in barca. A causa del gran numero di creature e piante velenose nella regione, le prove di Sopravvivenza effettuate per trovare del cibo subiscono una penalità di circostanza di -2, e tale penalità viene applicata a qualsiasi tentativo di seguire le tracce di una creatura negli acquitrini. Le Marche dell'Ombra brulicano di pericolose creature naturali: coccodrilli, vipere, insetti giganti e ragni mostruosi, nonché fuochi fatui, cumuli striscianti, alcune streghe verdi e un'orda di spiriti sinistri di ogni tipo. La regione è infestata anche da varie melme e aberrazioni, alcune risalenti all'epoca della guerra contro i daelkyr, altre emerse da Khyber solo in tempi recenti; infine, per le paludi circolano anche altri mostri richiamati dai Culti del Drago Sotterraneo. I viaggiatori più sfortunati possono imbattersi in qualche chuul, fauce gorgogliante o dolgrim (vedi pagina 285) nel bel mezzo di un acquitrino.

Le avventure nelle Marche dell'Ombra solitamente scaturiscono dall'avidità; i giacimenti dei frammenti del drago di laggiù offrono molte opportunità di arricchirsi. Alcune avventure potrebbero essere incentrate sulle rovine dei daelkyr. Una spedizione potrebbe avere il compito di esplorare le rovine più antiche, di trovare un artefatto menzionato nelle leggende, o di impedire a un nemico impazzito di reclamare per sé il sinistro potere dei daelkyr. Alcune trame riguardanti i Culti del Drago Sotterraneo potrebbero condurre gli avventurieri fino alle Marche dell'Ombra, per affrontare gli anziani e i campioni di una setta in particolare. Inoltre, un eroe mezzorco potrebbe essere convocato nelle Marche dell'Ombra per aiutare i suoi parenti appartenenti a un clan o a una tribù, una parentela della quale il personaggio potrebbe addirittura essere all'oscuro. Le molte faide della regione costituiscono un pericolo costante; i Custodi dei Portali potrebbero chiedere aiuto per contrastare i Culti del Drago Sotterraneo.

IDEE PER AVVENTURE

– Molte delle città dei daelkyr sono rovine decrepite semisommerse dal fango. Durante una particolare congiunzione dell'anello di Siberys, delle dodici lune e dello stesso Eberon, un'antica torre emerge dallo stagno, in apparenza perfettamente preservata. I Culti del



DK

Drago Sotterraneo, l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo e molti altri contendenti desiderano ottenere i tesori e le conoscenze nascoste in quella fortezza oscura. Chissà quali guardiani si nascondono tra le sue mura di pietra? E se la torre è tornata, quanto possono tardare a tornare i daelkyr?

– Un clan alleato con i Culti del Drago Sotterraneo richiama un antico orrore dalle profondità di Khyber. L'unico modo per sconfiggere questa minaccia è un artefatto creato dai discepoli del drago Vvaraak, ma quest'arma attualmente è nelle mani di una setta di cultisti rivali.

– Si dice che la tana di Vvaraak nasconda alcuni passaggi perduti della Profezia draconica che potrebbero fornire un prezioso indizio per scoprire il momento e il luogo in cui Eberon sarà di nuovo vulnerabile a un'altra invasione dei daelkyr. Una spedizione dell'Università di Wynarn intende localizzare la tana e ingaggia un gruppo di avventurieri per il viaggio attraverso le paludi.

– Il corpo di un mercante goblin, famoso per la sua abilità nel rintracciare tesori nascosti, è stato spinto a valle da uno degli affluenti fangosi del Fiume Cupo, soltanto poche settimane dopo aver annunciato che era in procinto di fare la più grande scoperta della sua vita. Porta ancora il frammento di una mappa in una sacca attorno al collo, il bozzetto di uno strano planetario e un frammento del drago con una forma molto strana.

– Uno spericolato gruppo di ladri, abile sia in mischia che nell'uso della magia, si è dileguato con il tesoro del distacco di Zarash'ak del Casato Sivis. Questa sarebbe già una brutta notizia, ma gli gnomi sospettano che il crimine sia stato commesso con la complicità di un altro casato e quindi desiderano ingaggiare un gruppo di avventurieri indipendenti per inseguire i ladri nelle paludi e recuperare gli oggetti trafugati. A peggiorare ulteriormente le cose, uno degli oggetti trafugati conteneva una serie di documenti scottanti che il Casato Sivis desidera ottenere immediatamente, sigillati e non letti, prima possibile.

PIANURE TALENTA

Capitale: Rocca del Raduno

Popolazione: 400.000 (80% halfling, 10% umani, 4% cangianti, 4% nani, 2% altre razze)

Esportazioni: Prodotti artigianali, creature esotiche, arte indigena, mercenari

Linguaggi: Halfling, Comune, Nanico

Le Pianure Talenta si estendono a est del Karrnath e della Landa Gemente, arrivando fino alle Montagne Piediferro e alle Montagne della Fine del Mondo. Queste vaste praterie pianeggianti cedono il passo al calore e alla sabbia del Deserto della Lama prima di innalzarsi a formare i picchi impervi e le pareti rocciose instabili delle Montagne della Fine del Mondo. Lungo queste ampie distese vagano branchi di dinosauri selvatici grandi come bisonti e varie tribù nomadi di halfling. Gli halfling controllano un territorio che confina con il Karrnath, le Rocche di Mror, il Q'barra, Valenar e la Landa Gemente. Ogni anno, il Deserto della Lama sembra strappare ulteriore terreno alle praterie, ma fintanto che le Pianure Talenta conservano una scintilla di vita, le tribù degli halfling riusciranno a sopravvivere.

Le tribù halfling delle Pianure Talenta lottano per tenere in vita le loro antiche tradizioni e le loro usanze nonostante le seduzioni delle comodità e del progresso delle Cinque Nazioni. Molti abitanti del Khorvaire centrale pensano subito a certe immagini quando qualcuno nomina le Pianure Talenta: halfling barbari a cavallo di dinosauri e intenti a eseguire rituali pagani, a osservare strane usanze e vestiti in modo strano. Tutte queste immagini hanno un fondo di verità, ma solo in parte. La cultura e i rituali delle tribù halfling sono più semplici, più arcaiche rispetto alle usanze e alle pratiche di coloro che vivono nelle nazioni più "civilizzate". Questi rituali possono apparire crudeli, aspri, primitivi agli occhi di qualcuno, ma possiedono anche una bellezza, una raffinatezza e un senso del meraviglioso ineguagliato. Ma se da un lato ogni tribù continua ad abbracciare le tradizioni antiche, dall'altro è anche attratta dalle idee e dalle filosofie moderne. Finora, le tribù sono riuscite a mantenere l'equilibrio tra queste due forze contrapposte, ma verrà un giorno in cui la tradizione dovrà cedere il passo alla modernizzazione per non essere annientata dal suo peso schiacciante.

Il Karrnath e il Cyre hanno entrambi reclamato alcuni territori delle Pianure Talenta nel corso dell'Ultima Guerra. Prima della caduta del regno di Galifar, le tribù halfling avevano il permesso di vagare per le loro terre ancestrali, purché pagassero i dovuti tributi al re di Galifar. Con la venuta della guerra, le tribù di halfling iniziarono a collaborare tra loro come non avevano mai fatto prima, pur di proteggere le pianure che tutti amavano. Combattenti di tribù diverse unirono le loro forze, respingendo gli invasori del Karrnath e del Cyre grazie alla loro conoscenza delle pianure per confondere e fuorviare gli invasori. In seguito, quando le pianure divennero il campo di battaglia delle varie nazioni in lotta tra loro, le tribù halfling decisero semplicemente di tenersi fuori dalla mischia.

Man mano che la guerra continuava, le tribù halfling misero da parte sempre più i loro vecchi contrasti, creando una "nazione di nazioni" che abbracciava tutte le Pianure Talenta. Consigli di guerra, raduni tribali e riunioni per celebrare le vittorie e le festività più importanti delle tribù presero il posto delle piccole schermaglie che un tempo costituivano le uniche occasioni di contatto tra le varie tribù. Quando giunse il momento per le potenze impe-

gnate nell'Ultima Guerra di incontrarsi per porre le basi di un trattato di pace, le tribù di halfling inviarono dei rappresentanti del loro consiglio tribale. Con la firma del Trattato di Fortetrono, il territorio delle Pianure Talenta venne riconosciuto come nazione sovrana, composta da tribù halfling liberamente affiliate.

Gli halfling vagano per le Pianure Talenta fin da prima che gli umani raggiungessero le rive del Khorvaire. Un tempo, le tribù nomadi si spostavano per grandi distanze, attraversando le terre aperte che ora sono occupate dalla Landa Gemente, dal Karrnath, da Valenar e dalle Pianure Talenta. Con la venuta degli umani e la nascita delle Cinque Nazioni, gli halfling videro i loro territori restringersi sempre più man mano che gli umani colonizzavano buona parte delle terre pianeggianti. In alcuni casi, gli halfling tentarono di mantenere il controllo delle terre e di scacciare gli umani, e la storia di entrambe le razze, per un periodo, è stata caratterizzata da numerosi scontri sanguinari al riguardo. Alla fine, le due razze scoprirono di avere dei punti in comune e riuscirono a trovare un modo di coesistere pacificamente (nonostante lo scoppio dell'Ultima Guerra).

Gli halfling delle Pianure Talenta continuano a vivere radunati in comunità tribali, come hanno fatto per migliaia di anni. Questi nomadi vivono in accampamenti fatti di tende e passano buona parte della loro vita a cavallo dei piccoli dinosauri che vivono nelle loro stesse pianure. (Piccoli è un termine relativo; i dinosauri delle Pianure Talenta sono senza dubbio più piccoli delle gigantesche creature che vagano per Xen'drik e per le paludi del Q'barra, ma alcuni raggiungono le dimensioni di un elefante; la maggior parte degli esemplari delle pianure, tuttavia, ha dimensioni che variano da quelle di un piccolo cane a quelle di una mucca).

Gli halfling allevano bestiame e branchi di dinosauri erbivori che forniscono loro l'indispensabile per vivere (cibo, bevande e materiale per i vestiti e le abitazioni) e mostrano un vero e proprio talento naturale per la cattura, l'addestramento e l'uso dei dinosauri come cavalcature. Usando dinosauri veloci come i piedartiglio e i corridori come cavalcature, gli halfling si rivelano ottimi cavalcatore fin dalla tenera età, e sono in grado non solo di comandare le bestie, ma anche di combattere assieme a loro usando archi, lame e boomerang.

Per gli halfling delle Pianure Talenta, il legame con i dinosauri va ben oltre il legame con una normale cavalcatura. Sono per loro compagni di vita, e forniscono i mezzi per nutrirsi, cacciare, spostarsi e proteggere la tribù. Rispettano e a volte addirittura adorano queste creature speciali, dimostrando il loro rispetto con la costruzione di particolari maschere artistiche da caccia dall'aspetto terrificante. Ogni maschera da caccia è legata alla cavalcatura di un halfling e viene costruita con particolare cura da ogni cavalcatore, per rappresentare il potere e la natura ferina del compagno dinosauro. Quando un halfling indossa la sua maschera da caccia, proclama con orgoglio il suo legame con il dinosauro che cavalca e assume la personalità animalesca del cacciatore. Anzi, molti halfling credono addirittura che indossando la maschera da caccia il suo spirito si unisca a quello del suo compagno dinosauro.

Esistono tre tipi di halfling che vivono nel Khorvaire. I primi sono gli halfling tribali delle Pianure Talenta, custodi delle usanze e delle tradizioni più antiche e considerati dei primitivi dalla maggior parte degli abitanti delle Cinque Nazioni. Poi ci sono gli halfling di città, i cui antenati abbandonarono le Pianure Talenta molto tempo fa e che sono quindi cresciuti pienamente integrati nelle società

delle nazioni umane. Il terzo tipo di halfling, solitamente costituito da coloro che lavorano per i due casati halfling portatori del marchio, si trovano a loro agio in entrambi gli ambienti e sanno spostarsi da una cultura all'altra senza difficoltà. Questi halfling indossano le loro vesti tradizionali e montano i loro compagni dinosauri quando visitano le pianure, per mettere vesti e dinosauri da parte e adottare le usanze cittadine quando hanno bisogno di interagire con i paesi e le città delle Cinque Nazioni.

INDUSTRIE

Gli halfling delle Pianure Talenta sono un popolo di cacciatori e di mandriani. Solitamente lavorano quel tanto che basta per sfamarsi e per commerciare con le altre tribù che vagano per le pianure. Grazie ai contatti che hanno stretto con i casati portatori del marchio, conducono qualche commercio anche con il mondo esterno. I loro prodotti artigianali e le loro opere d'arte indigena vengono ben pagate nelle Cinque Nazioni e il Casato Vadalis sembra sempre più interessato alle creature esotiche allevate, catturate e cacciate dai nomadi halfling.

Alcune tribù stringono accordi per fornire servizi mercenari ad alcuni clienti selezionati in tutto il Khorvaire. Il Casato Ghallanda, il casato halfling che porta il Marchio dell'Ospitalità, ad esempio, utilizza alcuni halfling monaci da guerra per proteggere le sue installazioni più importanti e il Casato Deneith è noto per ingaggiare halfling cavalcatore da battaglia ai clienti nobili o facoltosi fin dai primi giorni dell'Ultima Guerra.

VITA E SOCIETÀ

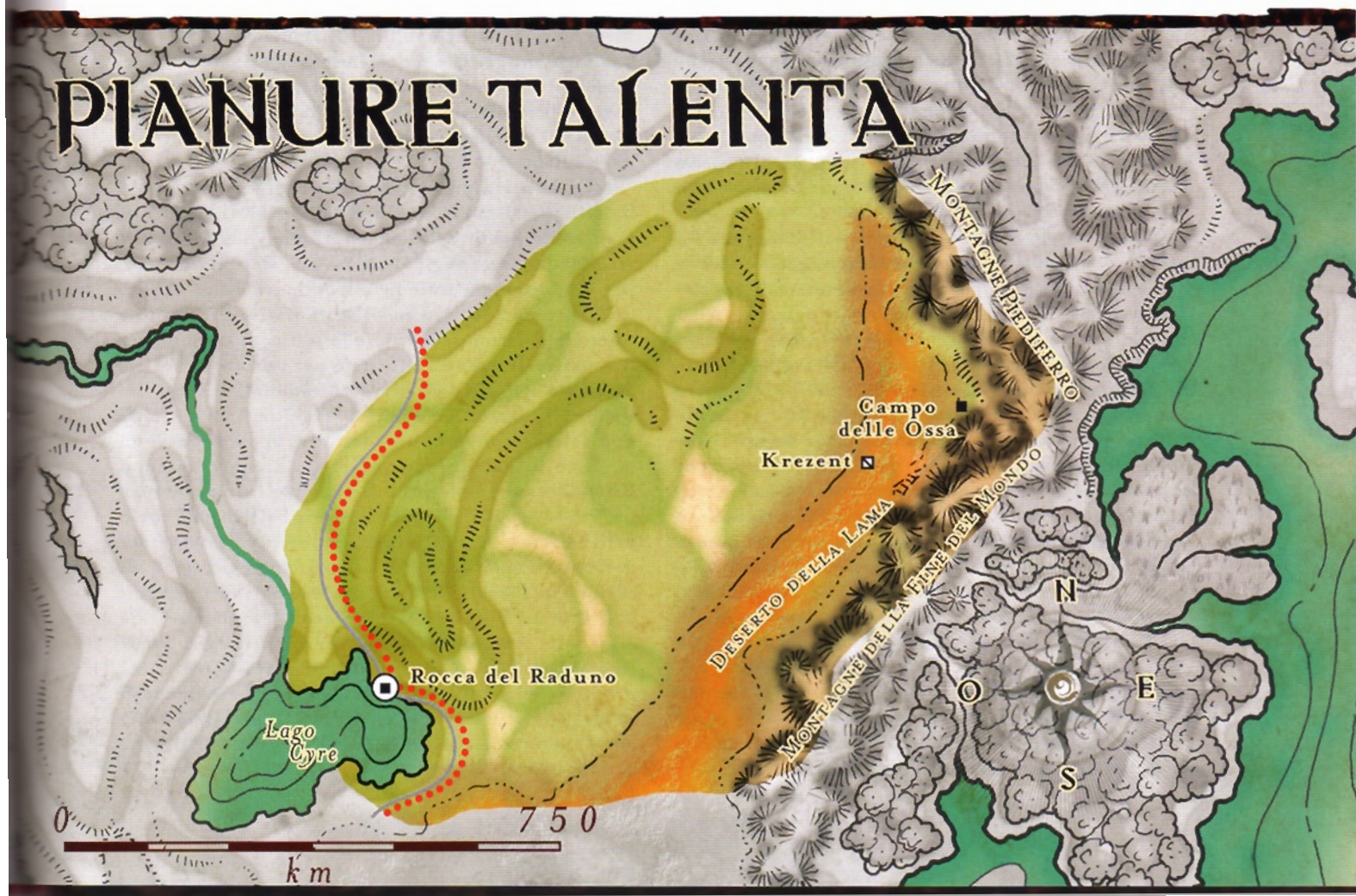
La vita nelle Pianure Talenta è incentrata sulla tribù. Una tribù può essere composta da un minimo di cinquanta membri a un massimo di varie centinaia di membri, oltre ai dinosauri utilizzati come cavalcature e ai branchi di

bestiame al seguito. Nessuna tribù ha sede permanente; ognuna segue il vento e le prede, spostandosi da un luogo all'altro delle pianure. Fatta eccezione per Rocca del Raduno e alcuni avamposti fondati dalle potenze straniere (come ad esempio i forti del Karrnath e una manciata di stazioni di sosta allestite dai casati portatori del marchio), le Pianure Talenta non dispongono di nessun insediamento permanente.

I nomadi vivono come hanno sempre fatto per generazioni. Passano le loro giornate a cacciare, a radunarsi, a costruire oggetti artigianali e a spostarsi, mentre le notti sono occupate dai racconti e dalle canzoni. Gli halfling, guerrieri per natura, non si lasciano appesantire troppo dai beni materiali: sono in grado di attaccare fulmineamente e di spostarsi velocemente per attaccare i nemici o cacciare le prede. Sono tutt'altro che selvaggi, e anzi dimostrano di conoscere tattiche geniali, riuscendo a usare le abilità sviluppate come cacciatori anche in battaglia. Tuttavia, nonostante questa propensione al combattimento, raramente gli halfling si dimostrano apertamente ostili. Fatta eccezione per le faide con le tribù vicine e per i combattimenti contro gli invasori esterni, gli halfling non hanno mai mostrato interesse per le conquiste e le razzie. Sono pronti a difendere se stessi e i loro luoghi sacri, ma non hanno mai provato l'impulso di riversarsi fuori dalle Pianure Talenta e di distruggere i loro vicini.

Tramite i due casati halfling portatori del marchio, che contano al loro interno membri familiari o dipendenti praticamente da ogni tribù, le tribù halfling si tengono informate sugli eventi delle Cinque Nazioni e mantengono i contatti con il mondo esterno che altrimenti non avrebbero modo di raggiungere. Non tutte le tribù amano il fatto che i casati halfling operino al di fuori delle pianure, e altre non ne capiscono il motivo, ma tutte traggono vantaggio dalle ricchezze che i casati riportano nelle Pianure Talenta.

PIANURE TALENTA





GOVERNO E POLITICA

Ogni tribù halfling è fedele alla tradizione secondo la quale tutti i membri delle tribù sono uguali. Nonostante questo, ogni tribù sceglie un capo basandosi sui meriti e sulle capacità, un capo che viene chiamato lath. Il lath dirige le attività della sua tribù e ottiene rispetto e obbedienza dai membri della tribù. In quanto pari, tutti i membri della tribù possono offrire i loro consigli e dare voce alle loro opinioni, ma tutti riconoscono che la decisione finale spetta al lath. Se il lath perde il rispetto e la fiducia della sua tribù, la tribù sceglie un nuovo lath che la guidi.

I membri tribali sono uniti dai legami di sangue e dal rispetto delle tradizioni, ma nonostante questo, alcune tribù si sciolgono e si fondono assieme a intervalli regolari, e a volte un lath potente può radunare numerose tribù sotto la sua bandiera. Un capo del genere viene chiamato lathon. Col passare delle generazioni, alcuni potenti lathon hanno radunato assieme molte tribù per compiere grandi imprese, come quando il Lathon Uldom unì le tribù per scacciare gli invasori umani, circa duemila anni fa. Più recentemente, il Lathon Halpum ha preso parte ai negoziati per porre fine all'Ultima Guerra e ha fondato la nazione sovrana delle Pianure Talenta. Halpum detiene ancora quell'importante titolo, ma più come onorificenza che come carica di comando vera e propria: continua a gestire le attività della sua tribù, una delle più grandi delle Pianure Talenta, ma non comanda gli altri lath.

Molti casati portatori del marchio sono attivi nelle Pianure Talenta. Il Casato Ghallanda ha stabilito il suo quartier generale a Rocca del Raduno e funge da custode della città comune per tutte le tribù halfling. Altri casati portatori del marchio a capo di operazioni prominenti sono i Casati Orien, Deneith, Jorasco e Vadalis.

GRUPPI DI POTERE

Anche se le Pianure Talenta possono apparire disorganizzate e prossime al collasso come il Darguun o i Principati di Lhazaar, la regione è più simile alle Rocche di Mror in termini di stabilità. Le tradizioni delle tribù e la forte influenza dei due antichi casati portatori del marchio rendono la nazione forte, nonostante il suo governo decentralizzato. Di seguito vengono descritti alcuni dei gruppi di potere attualmente attivi nelle Pianure Talenta.

Lathon Halpum: Il Lathon Halpum (barbaro 9 halfling CB) guida una delle più grandi tribù nomadi delle Pianure Talenta. Halpum gode di un tale rispetto da parte degli altri lath da essere stato scelto per rappresentare tutte le tribù alle trattative di pace di Fortetrono. Al tavolo delle trattative è riuscito a ottenere il riconoscimento e lo status di nazione per le Pianure Talenta ed è tornato per portare le notizie di questo trionfo agli altri lath radunati a Rocca del Raduno. Dopo questa impresa, Halpum è tornato alla guida della sua tribù, un potente gruppo di quasi un migliaio di halfling nomadi delle Pianure Talenta. Essendo stato un cavaliere da battaglia in gioventù e un lath a capo delle bande da guerra halfling nel corso dell'Ultima Guerra, Halpum è consapevole del valore della potenza militare. Si assicura che la sua tribù sia sempre in forma e ben addestrata, poiché i pericoli dell'Ultima Guerra infestano ancora le pianure. Se gli scontri con Valenar dovessero intensificarsi o se la fragile pace tra le Cinque Nazioni dovesse finire improvvisamente, gli altri lath si rivolgerebbero di nuovo ad Halpum per essere guidati da lui. La prossima volta, potrebbe decidere di unire tutte le tribù per il bene della nazione.

Santa Uldra: Santa Uldra (chierica 7 Balinor halfling femmina NM) funge da lath per una piccola ma potente tribù di circa ottanta halfling. Crede di essere stata scelta dal Dio delle Bestie e della Caccia per ricondurre gli halfling alle tradizioni e ai valori che hanno abbandonato (almeno dal suo punto di vista). Membri di tutte le tribù si recano da questa carismatica chierica per ascoltare le sue arringhe ogni volta che Uldra prende parte a un raduno tribale o che fa visita a Rocca del Raduno. Non si è ancora pronunciata apertamente contro la formazione di una nazione halfling unificata, ma afferma con veemenza che seguire il cammino delle Cinque Nazioni è sbagliato e va contro il volere degli spiriti degli antenati tribali e delle bestie con cui gli halfling condividono le Pianure Talenta. Uldra critica severamente anche i casati portatori del marchio per aver abbandonato le antiche tradizioni delle tribù.

Santa Uldra ha la capacità di fomentare guai nelle Pianure Talenta, e le sue ambizioni come profeta e come capotribù potrebbero provocare guai anche nelle nazioni esterne. Alcune potenze straniere, infatti, riconoscendo il potenziale destabilizzante di questa figura nelle Pianure Talenta, hanno iniziato a pensare a un modo per trarre vantaggio dalla situazione. Gli Occhi Reali dell'Aundair, ad esempio, considerano Santa Uldra come un modo per riuscire a colpire il Karrnath, e i loro agenti hanno già iniziato a prendere contatti con la chierica e con la sua tribù.

Casato Ghallanda: Il Casato halfling dell'Ospitalità è nato nelle Pianure Talenta ed è sempre rimasto attivo tra le tribù nomadi. Il patriarca del casato, Yoren d'Ghallanda (esperto 3/bardo 4 halfling CB) si preoccupa di vegliare sul focolare di Rocca del Raduno, in modo che la città sia sempre pronta a porgere il benvenuto alle tribù nomadi degli halfling. Inoltre, Yoren gestisce le attività degli agenti del casato in tutto il Khorvaire dalla Locanda Ghallanda, al centro di Rocca del Raduno. La sua sfarzosa e opulenta enclave è adiacente alla locanda ed è una delle strutture permanenti più grandi del paese.

Casato Jorasco: Gli halfling del Casato Jorasco mantengono una nutrita presenza nelle Pianure Talenta, ma il Casato della Guarigione da tempo ha trasferito il suo quartier generale nel Karrnath per poter meglio servire il resto del Khorvaire. È per questo motivo che il Casato Jorasco a volte viene visto con sospetto e ostilità nelle pianure, specialmente da Santa Uldra e dai suoi seguaci. Nonostante questo, gli halfling del casato, cosmopoliti e grandi viaggiatori, continuano a esercitare una grande influenza sulle tribù della nazione halfling.

RELIGIONE

Molti halfling delle Pianure Talenta uniscono il culto di una lunga serie di spiriti animali e ancestrali alle cerimonie in nome di Balinor, Dio delle Bestie e della Caccia.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

Le Pianure Talenta sono quasi del tutto prive di insediamenti, grandi o piccoli che siano. Gli halfling delle Pianure Talenta sono un popolo nomade che si sposta assieme alle loro abitazioni e che segue il suo istinto girovago. Esistono numerosi forti Karrnathi e un unico insediamento halfling permanente, Rocca del Raduno.

Rocca del Raduno (Grande paese, 2.300): Il grande paese di Rocca del Raduno, costruito sulle colline e le alture rocciose che si affacciano sulle rive orientali del Lago Cyre, è un paese comune. Tutte le tribù degli halfling possono farne uso. Le tribù si recano nel paese per commerciare,

indire celebrazioni, prendere parte a consigli tribali o trovare protezione dagli elementi o dalle forze ostili. Il Casato Ghallanda mantiene il paese in funzione e rimane presente anche quando tutte le tribù sono altrove.

LUOGHI IMPORTANTI

Le Pianure Talenta ospitano numerosi luoghi importanti. Eccone alcuni.

Krezent: Queste antiche rovine sono tutto ciò che rimane di una città couatl delle ere passate. Gli halfling tendono a evitare il luogo, dal momento che è abitato da una tribù di yuan-ti benevoli che onorano e adorano il couatl e la Fiamma Argentea.

Campo delle Ossa: Stretto in una vallata situata laddove le Montagne Piediferro si incontrano con le Montagne della Fine del Mondo, il Campo delle Ossa contiene gli antichi resti di alcuni giganteschi draghi. Le loro ossa spuntano dal terreno come alberi d'avorio e ricoprono il suolo come le foglie secche nel sottobosco di una foresta. Che questi draghi siano morti in una battaglia da tempo dimenticata o che usassero questo luogo desolato come una sorta di cimitero, gli halfling ritengono comunque che sia maledetto. Anzi, alcune leggende narrano addirittura che disturbando le ossa dei morti si attiri l'attenzione dei vivi... e nessuno desidera attirare l'attenzione di un drago vivo.

Locanda Vagante: La Locanda Vagante del Casato Ghallanda è una fiera ambulante che si sposta attraverso le pianure. Un giorno le sue tende colorate appaiono sulle rive del Lago Cyre, e il giorno successivo spuntano sulle steppe nei pressi delle Montagne Piediferro. La Locanda Vagante offre un posto per riposare e per commerciare a quelle tribù che si trovano troppo lontano da Rocca del Raduno.

AVVENTURE NELLE PIANURE TALENTA

Le Pianure Talenta sono una terra sconfinata e selvaggia. I viaggiatori possono vagare per giorni e giorni senza incontrare neanche una creatura vivente. Poi, senza preavviso, possono rimanere coinvolti in una carica di dinosauri o essere circondati da una tribù di halfling. In genere, gli halfling non assalgono i viaggiatori, a meno che questi non dimostrino intenti ostili. Tuttavia, le terre selvagge possono essere pericolose, a causa dei dinosauri predatori, degli assalti degli elfi di Valenar e di altre minacce, comuni o soprannaturali che siano.

IDEE PER AVVENTURE

— Qualcuno ha iniziato a rubare le uova dei dinosauri e a interferire con i riti di passaggio degli halfling all'età adulta. Quando un dinosauro legato a un halfling viene lasciato andare nelle terre selvagge per accoppiarsi, spetta alla generazione successiva di halfling catturare e domare la nidiata che nasce dalle uova appena dischiuse. A causa del recente furto delle uova, l'antico metodo per perpetuare il legame con i dinosauri è in pericolo. Una tribù o un casato halfling amico degli avventurieri chiede il loro aiuto in questa faccenda.

— Corre voce che un potente drago non morto sia stato avvistato nel Campo delle Ossa.

— Qualcuno ha nascosto una potente essenza odorosa di dinosauro tra le provviste di cui dispongono gli avventurieri. Ora il gruppo deve riuscire a uscire dalle Pianure Talenta prima che i dinosauri carnivori, attratti dall'odore, li raggiungano e li divorino.

PRINCIPATI DI LHAZAAR

Capitale: Porto Regale

Popolazione: 500.000 (42% umani, 16% gnomi, 14% mezzelfi, 12% cangianti, 5% nani, 4% elfi, 4% halfling, 3% altre razze)

Esportazioni: Navi, mercenari, prodotti commerciali

Linguaggi: Comune, Gnomesco, Nanico, Elfico, Halfling

L'area a est delle Montagne della Brina Bianca è controllata da una federazione informale di signori dei pirati, baroni del mare e principi mercanti. Questa fascia delle rive orientali del continente, assieme agli arcipelaghi che affiorano al largo della costa e che si spingono a nord fino al Mare Amaro, forma la regione nota con il nome di Principati di Lhazaar. I Principati di Lhazaar, così chiamati in onore del leggendario esploratore che guidò gli umani nel Khorvaire circa tremila anni fa, sono sempre stati considerati nel loro insieme, anche se difficilmente i principi del luogo si ritenevano mai parte di un insieme più grande.

I Principati vennero a formarsi nello stesso periodo in cui sorsero le Cinque Nazioni, circa un migliaio di anni prima della nascita di Galifar. All'epoca in cui Re Galifar I unificò le Cinque Nazioni, i Principati erano già una realtà ben consolidata, come anche la reputazione di pirati e razziatori dei loro abitanti. Quando Galifar proclamò che il suo regno "si estendeva da un estremo all'altro del Khorvaire", i principi di Lhazaar lo ignorarono. I loro domini erano lontani dalle grandi città delle Cinque Nazioni, separati da un'imponente catena montuosa e dal mare sterminato di cui i principi erano i signori incontrastati.

Nel 28 AR, Re Galifar aveva consolidato la sua presa sulle Cinque Nazioni, e poté quindi rivolgere la sua attenzione alla minaccia proveniente da est. I principi e i baroni del mare di Lhazaar stavano seminando il caos lungo le comunità costiere e si rifiutavano di sottomettersi al volere della corona. Fu così che ebbe inizio la Guerra tra Galifar e Lhazaar, una lunga serie di battaglie navali che durò oltre un decennio. I baroni del mare conoscevano meglio le correnti e disponevano di vascelli migliori, ma Galifar fece ricorso a tutte le sue risorse per costruire una flotta potente. Con l'aiuto della magia e di alcuni casati portatori del marchio, Galifar riuscì a riportare un numero di vittorie sufficiente a costringere i principi di Lhazaar a discutere i termini di un trattato. Alla fine, i Principati divennero parte del regno di Galifar ma rimasero autonomi; ogni principe di Lhazaar godeva di un certo grado di indipendenza all'interno del suo dominio, ma doveva comunque pagare tributo a Galifar e riconoscerlo come legittimo sovrano del continente.

Negli ottocento anni successivi, i Principati di Lhazaar continuarono a vivere in relativa armonia con le Cinque Nazioni. I pirati di Lhazaar si trasformarono lentamente in mercanti ed esploratori, tenendo le loro attività illecite a un livello minimo, in modo da non attirare l'attenzione della flotta di Galifar, che diventava sempre più potente. Quando scoppiò l'Ultima Guerra, i Principati di Lhazaar all'inizio si tennero fuori dalla mischia. Man mano che i mesi di guerra si accumulavano e le dispute sulla successione al trono si intensificavano, i principi decisero che il loro accordo di vecchia data era stato stretto con il Galifar unito, e non con i singoli regni che ne erano derivati. Quando il regno si divise, i principi non si sentirono più tenuti a onorare il vecchio patto.

Nel corso del secolo di guerra, i principi di Lhazaar tornarono uno dopo l'altro alle loro vecchie usanze. Innanzi tutto, i principi (e i loro sudditi) si diedero guerra l'un l'altro per il dominio dei Principati. Quindi rivolsero

la loro attenzione verso altre prede più remunerative. Per tutta la durata della guerra, le navi di Lhazaar si diedero alla pirateria, lasciandosi ingaggiare come vascelli indipendenti e iniziando a trarre profitto personale a spese del grande regno del passato. Sotto la guida del Principe Ryger ir'Wynarn, che affermava di avere sangue reale Galifar nelle vene, i Principati misero da parte le loro divergenze quel tanto che bastava per presentarsi come fronte unito agli accordi per il trattato di pace di Fortetrono.

Ora che i Principati sono stati riconosciuti come legittima confederazione dal resto del Khorvaire, i principi hanno di nuovo sostituito le loro bandiere pirata con i vessilli da mercanti... almeno in apparenza (quello che oggi è un vascello mercantile potrebbe cambiare bandiera e veleggiare come vascello pirata o da preda domani). Il Principe Ryger è determinato a unificare i Principati e a creare una forza navale come non si è mai visto nel Khorvaire. Poi, indipendentemente da ciò che accade sul continente, i Principati rimarranno comunque sicuri, indipendenti e potenti oltre ogni immaginazione. Purtroppo, nessuno degli altri principi sembra disposto a inginocchiarsi al volere di Ryger, e così il suo sogno rimane soltanto un sogno.

INDUSTRIE

Gli abitanti dei Principati sono marinai e pescatori, pirati e mercanti navali. Si trovano più a loro agio sul ponte di una nave che non sulla terraferma, e c'è addirittura chi tollera la vita sulla terraferma solo quanto necessario per una breve visita. Ogni barone del mare e ogni signore dei pirati ha a sua disposizione una flotta di navi che usa per far valere le sue pretese di ricchezza e di potere. Ogni titolo è abbinato a un pezzo di terra, che può trovarsi sulla costa del continente oppure su una delle molte isole che separano il Mare Amaro dal Mare di Lhazaar; tuttavia senza una nave ammiraglia e altri vascelli di supporto, la terra vera e propria non ha alcun valore ai loro occhi.

Alcuni baroni del mare svolgono attività di pesca, di commercio o di trasporto passeggeri, ma molti di essi issano bandiera in base all'attività più proficua del momento, il che comprende anche la bandiera col teschio e le spade incrociate della pirateria. Pur avendo questa reputazione, molti casati portatori del marchio e altre attività commerciali ingaggiano navi ed equipaggi di Lhazaar per trasportare i loro carichi da un luogo all'altro, per approfittare della loro grande conoscenza del mare e della manovrabilità delle loro navi.

VITA E SOCIETÀ

La vita nei Principati di Lhazaar ruota attorno al mare. Anche coloro che passano la maggior parte del tempo a terra nei villaggi che spuntano sulle varie isole, lavorano comunque per fornire supporto ai vascelli dei principi del mare e ai loro equipaggi. Gli inverni sono rigidi e le estati sono fin troppo brevi, il che rende la vita sulle isole dura e difficile, ma fa degli abitanti un popolo duro, consumato e volubile come le tempeste marine che si infrangono spesso sulle sue coste.

I Principati sono composti da paesi di frontiera e distese selvagge dove il più forte comanda e la legge riflette gli umori del principe del mare più potente nelle immediate vicinanze. Anche se i Principati ospitano alcuni degli insediamenti umani più antichi del Khorvaire, rimangono esempi di bellezza incontaminata e di vita estrema e sregolata... almeno in confronto alla vita nelle città e nei paesi delle Cinque Nazioni. Gli abitanti dei Principati, fieri e indipendenti, possono essere selvaggi, affascinanti e brutali quanto l'ambiente attorno a loro.

Le isole sono divise tra le varie dozzine di principi che reggono i Principati, e chiunque viva e lavori sulle navi o sui moli si dichiara fedele a uno di questi principi. Un principe potrebbe rivelarsi un tiranno schiavista, un altro potrebbe essere riflessivo e benevolo, ma tutti sfoggiano i modi spicci e spietati necessari per comandare a bacchetta gli uomini e le donne delle razze comuni, nonché quegli sporadici goblinoidi o mostri che si fanno strada fino al mare. Agli occhi degli abitanti dei Principati, la vita sul continente è roba da rammolliti; il mare mette i suoi abitanti alla prova e consente ai più forti e ai più coraggiosi non solo di sopravvivere, ma di prosperare.

GOVERNO E POLITICA

Il dominio dei principi sui Principati ebbe inizio oltre duemila anni fa. La posizione di principe non è ereditaria come il titolo di sovrano nelle Cinque Nazioni, sebbene alcune dinastie finiscano per generare più principi di altre. La reggenza di ogni principato viene invece assegnata al marinaio, al pirata o al nobile mercante più forte, più resistente e più capace della comunità. La scelta di un nuovo principe (un termine che viene applicato sia ai reggenti maschi che alle femmine, nei Principati) a volte sfocia in uno scontro violento e sanguinario. In genere, il capitano a capo della flotta più grande, del vascello più potente o colui che gode della maggiore popolarità finisce per assumere il titolo di principe e la guida del principato, ma spesso vengono anche indette delle prove di abilità, di combattimento o perfino di astuzia per scegliere un capo in alcune isole di Lhazaar.

Il titolo più ricorrente tra i reggenti dei Principati è il titolo di principe. Altri reggenti si fregiano di titoli come barone del mare, signore dei pirati, re dei mercanti, capitano, ammiraglio o duca. Questi titoli dipendono tutti dalle tradizioni di ogni singolo principato e dalle ambizioni del sovrano attuale. Anche se assieme a un titolo un principe solitamente acquisisce un pezzo di terra dotato almeno di un porto, un molo o un piccolo villaggio, la vera ricchezza e potenza di un capitano è indicata dalla sua nave ammiraglia e dalle dimensioni della sua flotta. Un principe può essere proprietario di interi acri di terra, ma senza una potente nave ammiraglia e un numero adeguato di vascelli di supporto per solcare i mari, non detiene alcun potere nei Principati.

Ogni principato è retto anche da alcune figure di comando minori, che spesso conservano i loro ruoli anche se la corona di principe passa di mano in mano più volte. Questi amministratori, navigatori, carpentieri e altre cariche necessarie per la regolare gestione del principato di solito finiscono per essere ricoperte dagli individui più adatti e capaci per quel lavoro. Di tanto in tanto un principe decide di non onorare il tradizionale detentore di una carica o di una posizione e di sostituirlo con i suoi servitori più fidati, ma questa è l'eccezione e non la regola.

Esistono pochi casati portatori del marchio attivi nei Principati. Fanno eccezione il Casato Thuranni, che ha fatto dei Principati il suo quartier generale dopo essersi separato dal Casato Phiarlan, il Casato Orien, che continua a trasportare merci e carichi in tutto il continente senza badare a quali confini attraversa, e il Casato Kundarak, che a malincuore si occupa della gestione dell'isola-prigione chiamata la Rocca del Terrore.

GRUPPI DI POTERE

Gli equilibri di potere sono tutt'altro che stabili tra la gente di Lhazaar. Attualmente, il principe dei principi è senza dubbio Ryger ir'Wynarn, l'autoproclamatosi erede della

dinastia reale di Galifar e il comandante della più grande flotta che veleggi per il Mare di Lhazaar. La sua speranza è quella di unificare tutti i principi sotto la sua bandiera, ma è ben lontano dal raggiungere questo traguardo.

Draghi Marini del Principe Ryger: La più grande banda che attualmente solca le acque dei Principati è quella dei Draghi Marini, guidata dall'Alto Principe Ryger ir'Wynarn (ranger 9 umano LN). A bordo della sua nave ammiraglia, l'*Occhio del Drago*, un vascello veloce e potente, Ryger comanda una flotta di venti navi, tutte capaci di svolgere mansioni di trasporto merci e di intraprendere azioni di guerra. Il suo porto di attracco, il grande paese di Porto Regale, vanta alcune tra le migliori locande e negozi a est delle Rocche di Mror e può facilmente essere definito il gioiello del Mare di Lhazaar. Il principe comanda il Principato dei Draghi Marini da quindici anni, e per tutto questo periodo ha sempre affermato di avere il sangue dei re di Galifar nelle sue vene. Che questa affermazione sia vera o meno, Ryger ha dimostrato uno straordinario carisma, ottime doti di comando e una propensione naturale alla strategia che hanno fatto di lui uno dei capitani più pericolosi tra quelli che solcano le acque orientali. Oltre a trionfare nelle dispute che sono sorte tra i Principati, la flotta di Ryger si è distinta più volte in battaglia nell'ultimo decennio dell'Ultima Guerra. Pirata, capitano indipendente, mercante: Ryger è stato tutto questo e molto altro, dopo aver strappato la corona di principe a Horget il Nero, il precedente alto principe del Mare di Lhazaar.

In qualità di alto principe, Ryger viene considerato come il teorico sovrano dei Principati, e molti dei baroni del mare e dei signori dei pirati si piegano alla sua saggezza e ai suoi consigli (anche se non ai suoi comandi). Coloro che si rifiutano di dare ascolto al suo parere lo fanno con discrezione, in modo da non attirare l'attenzione dei suoi vascelli da guerra e dei suoi fedeli combattenti. È stato Ryger a radunare un consiglio di capitani e a recarsi a Fortetrono per rappresentare i Principati nelle trattative che hanno posto fine alla guerra. Ora i Draghi Marini svolgono per lo più mansioni di flotta mercantile per il Casato Orien, e sperano di trarre maggiori vantaggi in tempo di pace piuttosto che in guerra. L'Alto Principe Ryger vuole unificare i Principati sotto un'unica bandiera, quella del drago marino rampante su un campo di onde verdi e blu, la bandiera del Principe Ryger ir'Wynarn.

Predoni delle Nuvole del Principe Mika: La potente banda di predoni noti come i Predoni delle Nuvole, pirati selvaggi e spietati, si nasconde nelle caverne e nelle baie nei pressi di Porto Krez per assalire fulmineamente le navi di passaggio o quegli equipaggi che sono rimasti disorientati dalle nebbie della Marea Grigia. La Principessa Mika Rockface (barbara 6 nana CM) siede a capo del Principato dei Predoni delle Nuvole, dispone di una flotta di sei navi molto veloci, di un villaggio assai poco ospitale e di alcuni borghi sparsi attorno a esso. I pirati e i predoni di Mika terrorizzano le rotte marittime che attraversano le rive meridionali del Khorvaire e spesso assalgono i villaggi costieri del Q'barra, di Aerenal, del Darguun e di Zilargo. Le forze navali Brelandiane e Zil hanno già tentato di fermare le incursioni dei Predoni delle Nuvole in passato, ma senza successo.

Casato Thuranni: Quando la famiglia elfica che porta il Marchio dell'Ombra si divise in due fazioni nel corso dell'Ultima Guerra, il nuovo casato che nacque da questa scissione, il Casato Thuranni, aveva bisogno di stabilire da qualche parte un quartier generale. Anche se i

Thuranni possiedono enclave e avamposti in tutte le zone più popolate del Khorvaire, il patriarca del nuovo casato accettò l'invito dell'Alto Principe Horget il Nero a stabilirsi nel paese di Porto Regale. Da venticinque anni, ormai, la Rete dell'Ombra ha usato le isole dei Principati di Lhazaar come quartier generale, fornendo informazioni e altri servizi di spionaggio ai principi, a varie fazioni del Karrnath, del Droaam, del Q'barra, all'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo, e ad altri ancora. Come i loro cugini del Casato Phiarlan, gli elfi del Casato Thuranni non pubblicizzano i loro servizi di spionaggio. Affermano di essere intrattenitori, artigiani, cortigiani e informatori, intenti a svolgere attività legittime gestite sotto una bandiera comune.

C'è chi mormora della vera natura della Rete dell'Ombra nelle sale più nascoste dei palazzi governativi, o nelle locande e nelle taverne dei quartieri più malfamati dei vari paesi e città. Quando qualcuno ha bisogno di informazioni, o quando la Rete dell'Ombra ha qualcosa di importante da offrire, un rappresentante del casato si presenta e fa la sua

offerta con un sorriso sardonico. Il barone Elar d'Thuranni (ladro 6/erede del marchio del drago 3 elfo LN), il patriarca del Casato Thuranni, gestisce tutte le attività mercantili in apparenza collegate all'intrattenimento, ma in realtà relative allo spionaggio e ai delitti. Le ombre maggiori Wrem e Wrek, creature oscure come la notte e inconsistenti come il fumo, proteggono e consigliano il patriarca e non si allontanano mai dal suo fianco, né quando è impegnato a supervisionare le operazioni del casato dal suo maniero a Porto Regale, né quando coordina le attività dal suo appartamento in una torre di Sharn.

Sangue di Vol: Più a nord, nella gelida isola di Farlnen, la lich chiamata Vol (maga 16 lich [elfa mezzo-drago] NM) ha stabilito la sua corte. Nelle sale del Castello del Midollo Malevolo, tra i picchi ghiacciati delle Montagne Ditaossute, Lady Vol medita sui suoi piani di conquista e di vendetta. In vita, Vol era l'erede della fortuna del Casato Vol. Portava il Marchio della Morte e andava orgogliosa del suo retaggio per metà elfico e per metà drago verde. Il suo

sangue di mezzo-drago, che un tempo veniva ritenuto un modo per porre fine alle guerre tra elfi e draghi, finì per provocare lo sterminio del Casato Vol, quando sia gli elfi che i draghi ritennero la mescolanza tra le due specie un abominio. Lady Vol sopravvisse allo sterminio della sua famiglia ma divenne una creatura non morta, un lich. Col passare dei secoli, radunò attorno a sé una nutrita schiera di seguaci e fondò il culto del Sangue di Vol (e, più di recente, l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo, anch'esso segretamente al suo servizio). I cultisti fedeli a Vol diffondono i dettami della sua religione in tutte le isole Lhazaar, e alcuni piccoli gruppi la considerano la loro religione principale. La maggior parte dei seguaci non sa nulla riguardo alla lich Vol e alla sua storia. Credono semplicemente al concetto secondo il quale il sangue è vita e la non morte è un modo per sopravvivere alla morte e raggiungere la divinità. Vol usa i suoi fedeli più fanatici per raccogliere informazioni e inviare suggerimenti ai principi del mare e ai loro consiglieri. In molti casi, Vol è il vero potere dietro ai reggenti, sia nei Principati che in vari luoghi inaspettati del continente.

RELIGIONE

I Principati non hanno una religione nazionale ufficiale. Anzi, se si eccettuano alcuni seguaci del Sangue di Vol e alcune rare invocazioni a Kol Korran, gli abitanti dei Principati sembrano avere ben poco tempo o pazienza per le pratiche religiose.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

La maggior parte dei porti e dei villaggi situati nei Principati sono piccoli e conducono una vita di frontiera. Di seguito vengono descritti due tra i centri abitati principali.

PRINCIPATI DI LHAZAAR



Porto Regale (Grande paese, 3.330): Porto Regale, il porto di attracco dei Draghi Marini e la capitale del Principato dell'Alto Principe Ryger, è situata all'interno di una baia ben protetta sulla splendida isola di Ripaverde. Il quartier generale del Casato Thuranni, una vasta enclave non lontano dal porto, fa di questo insediamento uno tra i più moderni e prosperosi paesi dei Principati. Il Casato Orien possiede un grosso avamposto in città, come anche il Casato Ghallanda. Porto Regale ospita anche uno dei più grandi mercati a est delle Rocche di Mror, la frenetica Piazza del Mercato dei Pirati.

Porto Soglia (Piccolo paese, 1.100): Porto Soglia, un piccolo paese sul promontorio meridionale dell'Isola di Questor, è la capitale del Principato degli Squali Crudeli, il luogo da cui il Principe Kolberkon comanda la sua flotta. Anche se Porto Soglia non è grande o moderno come Porto Regale, Kolberkon ha intenzione di ampliarlo finché non diventi eguale o superiore alla base di Ryger. Al fine di raggiungere questo scopo, Kolberkon ha stretto un'alleanza con l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo e con il Casato Lyrandar per accumulare il capitale necessario per ampliare e costruire il suo paese. Anche se i portatori del Marchio della Tempesta hanno un rapporto quanto meno turbolento con i baroni dei Principati, Kolberkon ha messo da parte il passato in nome della prosperità futura e di una possibilità di sconfiggere Ryger e i suoi Draghi Marini. Da parte sua, il Casato Lyrandar considera questa situazione una possibilità per ottenere una maggiore influenza nei Principati che, con il tempo, potrebbe condurre a ulteriori trattative e a un controllo almeno parziale delle flotte mercantili di Lhazaar.

LUOGHI IMPORTANTI

I Principati racchiudono molti misteri e molte leggende, come tutte le Cinque Nazioni. Di seguito ne vengono descritti alcuni.

Rocca del Terrore: L'isola-prigione di Rocca del Terrore si trova al largo delle rive di Capo Lontano. Venne fondata molto tempo fa da Karrn il Conquistatore come un luogo in cui esiliare i sovrani spodestati o i cortigiani caduti in disgrazia, ma venne trasformata dai primi re di Galifar in una prigione pressoché inespugnabile per coloro che erano troppo importanti per essere giustiziati ma troppo pericolosi per essere lasciati liberi. I nani del Casato Kundarak gestiscono la prigione, dove sono rinchiusi i criminali più pericolosi del continente, tra cui molti responsabili di atroci crimini di guerra. Molti nani considerano un turno di guardia alla Rocca del Terrore come una condanna all'esilio, ma i portatori del Marchio dell'Interdizione si assicurano che la prigione rimanga inviolata, nonostante la lugubre atmosfera del posto. Corre voce che un importante prigioniero del Karrnath sia rinchiuso all'interno della prigione, e che i nani usino i prigionieri per scavare ed estrarre frammenti del drago Khyber all'interno di grandi crepacci nelle viscere dell'isola.

Marea Grigia: Lunghi tentacoli di nebbia grigia si allungano sulle acque plumbee che circondano le isole di Krag e di Ultima Punta. Si dice che queste nebbie siano in grado di disorientare gli equipaggi di tutte le navi che provino ad attraversarle, e che qualcosa di infame e di terribile si nasconda al centro di questa foschia innaturale. Quale che sia la verità di queste leggende, le navi che passano troppo vicino alla Marea Grigia spesso scompaiono per non tornare mai più.

Nave delle Ossa: Un'altra leggenda ricorrente negli incubi e nelle notti insonni dei porti e dei villaggi dei Principati è la storia del Principe Moren e della sua Nave delle Ossa. Narra la leggenda che il malvagio Principe Moren fu

maledetto, e che ora veleggi per il Mare di Lhazaar sulla sua nave spettrale con un equipaggio di marinai non morti in cerca di marinai viventi di cui cibarsi. Si dice che nelle notti in cui splendano almeno due lune piene, la Nave delle Ossa scivoli silenziosamente sulle onde per attaccare quei vascelli talmente sventurati da incrociare la sua rotta.

Trebaz Sinara: Quest'isola disabitata sembra nascondere il bottino di oltre duemila anni di saccheggi pirata, all'interno di tombe ancora più antiche, risalenti all'epoca dei primi insediamenti umani del continente. Secondo le leggende, l'isola veniva usata come nascondiglio per ogni tipo di tesoro (monete d'oro, frammenti del drago, reliquie) conquistato dagli abordaggi degli antichi principi dei pirati di Lhazaar. Purtroppo, l'isola è circondata da fondali pericolosi ed è popolata da ogni sorta di bestie e mostri orribili, il che rende lo sbarco pericoloso e le perlustrazioni nell'entroterra nel migliore dei casi pericolose e nel resto dei casi fatali.

AVVENTURE NEI PRINCIPATI DI LHAZAAR

Le acque e i porti dei Principati di Lhazaar traboccano di azione e di avventura. I territori dei principi del mare, aspri, senza legge e ricchi di opportunità, sono molto diversi dalle terre delle Cinque Nazioni. Ogni principe governa il suo dominio con pugno di ferro, affinché non gli venga strappato di mano da un rivale più potente o più astuto. Tutti, dai capitani delle navi alle cameriere nelle taverne del porto, tengono gli occhi aperti per trarre profitto da qualsiasi situazione. Esistono mille modi per farsi dei nemici (o degli amici), per finire sul lastrico o semplicemente per far perdere le proprie tracce nei Principati; chi si reca a Lhazaar deve tenere gli occhi bene aperti ed essere pronto a sfoderare le armi in un istante.

IDEE PER AVVENTURE

– Un gruppo di avventurieri viene ingaggiato per trasportare un pericoloso prigioniero fino all'inespugnabile isola-prigione della Rocca del Terrore. L'impresa si rivela più difficile del previsto quando i compagni del criminale tentano di salvarlo e i suoi vecchi datori di lavoro cercano di tappargli la bocca per sempre durante il viaggio.

– Il Casato Orien ha ingaggiato un gruppo di avventurieri per proteggere una nave da carico in viaggio dall'Aundair attraverso i Principati di Lhazaar fino al porto di Sharn. (Nota: molte navi preferiscono seguire la rotta più lunga, passando a est, piuttosto che rischiare il passaggio attraverso le Distese Demoniache, le Marche dell'Ombra o il Droaam).

– Il Casato Lyrandar cerca di ostacolare il commercio marittimo nei Principati, dal momento che i principi del mare fanno prezzi troppo bassi e stanno rovinando la piazza al casato del Marchio della Tempesta. Se gli avventurieri riescono a rallentare o a fermare le attività delle navi da carico del Principe Ryger, la reputazione delle navi di Lhazaar subirebbe un duro colpo o rimarrebbe permanentemente compromessa.

– Uno degli Ispirati desidera ingaggiare degli eroi affinché recuperino qualcosa da una tomba su Trebaz Sinara, un oggetto che pare essere stato portato via da Sarlona dal leggendario esploratore Lhazaar in persona. L'Ispirato fornisce agli eroi indicazioni e avvertimenti su come localizzare la tomba ed evitare buona parte dei pericoli che la proteggono; gli eroi potranno tenere per sé tutto il tesoro, tranne una pietra dalla strana forma, che l'Ispirato afferma avere un grande valore storico.

Q'BARRA

Capitale: Nuovotrono

Popolazione: 300.000 (40% lucertoloidi, 30% umani, 15% coboldi, 7% halfling, 3% nani, 2% mezzelfi, 3% altre razze)

Esportazioni: Frammenti del drago Eberon

Linguaggi: Draconico, Comune, Riedran

La nazione di frontiera del Q'barra, colonizzata settant'anni fa e riconosciuta dagli Accordi di Fortetrono, rimane un luogo pericoloso e instabile. Nonostante questo, è popolato da oltre mille coloni che lottano per mantenerne il possesso, a dispetto dei problemi e dei pericoli che li circondano.

Per secoli, molti abitanti del regno avevano anteposto la loro lealtà a Galifar a qualsiasi legame verso una singola nazione. Tutti questi sudditi rimasero sconvolti quando l'Ultima Guerra mandò in frantumi il regno che amavano. Tra questi patrioti vi era anche il Duca Ven ir'Kesslan del Cyre, che chiese e ottenne il diritto di colonizzare i territori a est delle Montagne della Fine del Mondo. Laggiù, nelle giungle della penisola chiamata Q'barra dai pirati di Lhazaar che l'avevano scoperta per primi, il nobile Cyrano sognò una terra in cui coloro che si rifiutavano di combattere contro i loro fratelli, le loro sorelle e i loro cugini potessero fondare un nuovo regno basato sugli ideali dell'antico Galifar.

I coloni misero assieme una vasta flotta di imbarcazioni di ogni genere e salparono seguendo la costa per trovare una baia ospitale lungo le giungle del Q'barra. I membri della spedizione di ir'Kesslan provenivano da tutte le Cinque Nazioni e comprendevano studiosi, nobili minori, chierici e popolani che si opponevano alla guerra e riponevano le loro speranze nel piano del duca. Dopo un lungo e difficoltoso viaggio via mare, reso ancora più pericoloso dalle insidie della guerra e della pirateria, soltanto quattro vascelli su sei, tra quelli che erano partiti dal Cyre, giunsero nella Baia della Vipera, dove gli esuli che sbarcarono avrebbero fondato Porto Vipera. Impressionato dalla bellezza della terra e convinto che le montagne e il mare li avrebbero protetti dalla furia della guerra, ir'Kesslan giurò che questa nuova nazione sarebbe rimasta fedele agli ideali che avevano sorretto Galifar per quasi mille anni.

Col tempo, la regione attirò altri coloni: idealisti che condividevano le convinzioni di ir'Kesslan e profughi che cercavano un rifugio sicuro, lontano dalla guerra. Tra questi ultimi arrivati c'erano anche fuorilegge, criminali di guerra, soldati sconfitti e, in tempi molto recenti, esuli Cyrani. Non tutti questi gruppi differenti vanno d'accordo. Oltre alle tensioni interne, i coloni devono affrontare anche i pericoli che si nascondono nella giungla stessa. Il duca ir'Kesslan non aveva trovato alcun segno di presenza umana (anzi, i pirati di Lhazaar credevano che la penisola fosse maledetta) e si convinse che il Q'barra fosse disabitato. Si sbagliava.

Oltre diecimila anni fa, l'Impero Dhakaan aveva scacciato i lucertoloidi delle Pianure Talenta oltre le Montagne della Fine del Mondo, costringendoli a rifugiarsi nelle paludi e nelle giungle del Q'barra. I lucertoloidi si erano insediati per lo più nel Q'barra settentrionale, lungo il Fiume Torva e l'Acquitrino Basura. Occupando la Vallata della Vipera e spingendosi nella giungla circostante, i coloni iniziarono a profanare i luoghi sacri dei lucertoloidi senza rendersene conto. I

lucertoloidi del tramonto velenoso iniziarono ad assalire i coloni, e ventinove anni fa le tribù del Sole Freddo lanciarono un assalto contro gli invasori umani. I coloni, colti di sorpresa, subirono gravi perdite nei primi mesi del conflitto. Alla fine le abilità magiche e le armi superiori degli umani riuscirono a rovesciare le sorti della battaglia, e i lucertoloidi si ritirarono nelle paludi settentrionali.

Anche se una tregua è stata stabilita e la guerra su larga scala è stata evitata, i coloni del Q'barra devono ancora fare i conti con le tribù di lucertoloidi ostili, con le bande da guerra di Valenar, con i predoni di Lhazaar e con i saccheggiatori coboldi delle Montagne della Fine del Mondo. La recente scoperta di grossi depositi di frammenti del drago Eberon ha attirato il Casato Tharashk e una miriade di cercatori nella regione. La tensione tra i vari gruppi di coloni rimane alta, specialmente con l'arrivo dei profughi Cyrani in grandi numeri. Al di là dei lucertoloidi e dei coboldi, il Q'barra è dimora di ogni genere di dinosauri, rettili orridi e crudeli e parassiti giganti e velenosi. Inoltre, una forza antica e oscura si nasconde nella giungla, in attesa del momento giusto per colpire.

INDUSTRIE

Le più grandi risorse che può offrire il Q'barra sono i suoi ricchi giacimenti di frammenti del drago Eberon. Inoltre, nelle giungle crescono alcune piante esotiche dotate di preziose proprietà alchemiche. Anche se il Q'barra ha iniziato a vendere queste merci alle altre nazioni, molti Q'barrani vogliono evitare ogni contatto con quelle che considerano le nazioni che hanno tradito il vecchio regno di Galifar e preferiscono trattare con i principi di Lhazaar e con gli Ispirati.

VITA E SOCIETÀ

La nazione del Q'barra ospita tre diverse comunità delle razze comuni, ammassate nella regione della Valle della Vipera. La più grande e la più vecchia, il Nuovo Galifar, si considera l'ultimo bastione del vecchio regno diviso. Nonostante le umili origini della nuova nazione, i suoi orgogliosi cittadini si dimostrano estremamente sospettosi e altezzosi nei confronti dei viaggiatori che provengono dall'ovest, e considerano gli abitanti delle Cinque Nazioni una massa di guerrafondai e truffatori immorali. Il destino del Cyre è la dimostrazione della follia di coloro che hanno abbandonato le tradizioni di Galifar.

I profughi dell'Ultima Guerra, un misto di criminali, disertori, pionieri e senz'altro, controllano un'area che chiamano Speranza e accettano molto a malincuore l'autorità dei nobili del Nuovo Galifar. I villaggi di questi profughi sono ottimi rifugi per i contrabbandieri, i cercatori di metalli preziosi e i rinnegati. Alcuni ospitano gruppi di banditi umani pronti a dare la colpa delle loro razzie agli elfi di Valenar, ai lucertoloidi o ai coboldi delle montagne. I viaggiatori sono sempre accolti a braccia aperte in un villaggio di profughi, ma farebbero bene a guardarsi sempre alle spalle.

Infine, anche i profughi Cyrani hanno ottenuto un loro posto in entrambe le comunità, formando il più grande insediamento di esuli Cyrani al di fuori del Breland. Il Principe Oargev di Nuovo Cyre (vedi pagina 148) ha porto a questi Cyrani l'invito a unirsi a lui, ma quasi tutti hanno deciso di rimanere a cercare fortuna nel Q'barra.

GOVERNO E POLITICA

Il Q'barra è una nazione feudale, fondata sul modello del vecchio Galifar. Re Sebastes ir'Kesslan, nipote del fondatore dell'insediamento, governa dalla città portuale di Nuovotrono. Il Q'barra è anche una nazione di frontiera. Il rispetto delle regole e della giustizia spetta ai signori e ai magistrati locali, che spesso la impartiscono in fretta e con mano di ferro, specialmente se sono coinvolti degli stranieri.

I rapporti del Q'barra con i suoi vicini sono stati turbolenti. Le bande da guerra provenienti da Valenar di recente si sono rivelate una seria minaccia. I predoni di Lhazaar infestano la costa, anche se Re Sebastes spera di poter raggiungere un accordo con i principi di Lhazaar per porre fine alle scorrerie. Il Q'barra ha preso parte alle trattative di pace di Fortetrono per assicurarsi che la sua sovranità venisse riconosciuta, anche se i capi della nazione di frontiera nutrono ben poco amore per le Cinque Nazioni. Di conseguenza, hanno avviato rapporti diplomatici soprattutto con le nazioni nate da poco, come le Rocche di Mror e i Principati di Lhazaar.

Oltre i confini del Khorvaire, nell'ultimo decennio il Q'barra ha rafforzato sempre di più i legami con i signori degli Ispirati di Riedra. Gli Ispirati hanno lusingato il re con molte promesse, stipulando vari accordi commerciali e arrivando perfino a inviare truppe in aiuto per difendere i loro alleati Q'barrani. Attualmente le loro guarnigioni sono molto piccole, ma gli Ispirati hanno promesso di inviare ulteriori truppe, se il Nuovo Galifar dovesse averne bisogno.

Il Nuovo Galifar cerca di ignorare le comunità di profughi, trattando con loro solo quando necessario. Per questo motivo, la legge è quasi inesistente nei villaggi all'interno di Speranza.

GRUPPI DI POTERE

Il Q'barra, fondato nel bel mezzo dell'Ultima Guerra e protetto dalle Montagne della Fine del Mondo, ospita ben pochi gruppi di potere esterni. I due casati portatori del marchio degli halfling, Jorasco e Ghallanda, hanno vecchi e solidi contatti nella regione e sono sempre i benvenuti grazie ai servizi che offrono. Il Casato Sivis, il Casato Kundarak e il Casato Orien sono tutti attualmente impegnati a stabilire almeno i servizi di base nei principali insediamenti Q'barrani.

Nuovo Galifar: Il Nuovo Galifar, la comunità fondata dai primi coloni che seguirono Ven ir'Kesslan fino al Q'barra, è il cuore della nazione appena riconosciuta. Guidata dal nipote del fondatore della comunità, il Nuovo Galifar è convinto di essere il protettore e il promotore degli ideali dell'antico Galifar. Re Sebastes governa una società feudale con l'aiuto di alcune famiglie nobiliari. Re Sebastes e i suoi nobili, ben organizzati, ben forniti e dotati di contatti in tutte le Cinque Nazioni (nonostante il loro sdegno per l'idea di un regno di Galifar diviso), si adoperano per domare le terre selvagge attorno a loro e per costruire una terra dove il sogno di un Galifar unificato possa crescere e prosperare. Considerati i lucertoloidi che premono da un lato, le comunità di profughi dall'altro e un nutrito numero di minacce esterne (sia evidenti che nascoste), il Nuovo Galifar ha il suo bel daffare.

Casato Tharashk: Il Casato della Scoperta, ansioso di sfruttare le risorse naturali del Q'barra, ha trovato i nobili del Nuovo Galifar assai poco interessati a intraprendere rapporti commerciali con l'ovest. Il capo famiglia locale, Khalar d'Tharashk (esperto 2/ladro

4/erede del marchio del drago 2 umano NM), è un avido opportunista, intento a cercare diritti di estrazione e di commercio con una mano e a gestire operazioni di contrabbando con l'altra.

Lucertoloidi scaglianera: I lucertoloidi scaglianera, i più grandi e i più forti della loro specie (lucertoloidi Grandi, DV 4d8+8, resistenza all'acido 5), vivono nelle giungle nei pressi di Haka'torvhak. In qualità di guerrieri prescelti del drago Rhashaak, tiranneggiano e maltrattano i lucertoloidi minori. Sono ostili nei confronti delle razze comuni.

Sognatori Oscuri: Gli Ispirati considerano il Q'barra un ottimo punto di appoggio sulle rive del Khorvaire. I loro rapporti diplomatici con la corte di Nuovotrono li hanno portati all'acquisizione di una fonte di frammenti del drago Eberon e di una base per le loro truppe nella regione. Gli Agenti del Divoratore di Sogni possono orchestrare (tramite sogni e presagi) nuovi conflitti con i lucertoloidi, con i pirati di Lhazaar o con i razziatori di Valenar per spingere Re ir'Kesslan a chiedere l'invio di altre truppe Riedran.

Signori della Polvere: I rakshasa di recente hanno scoperto la vera natura di Haka'torvhak e ora desiderano reclamare l'antica città. A causa degli antichi incantamenti che la proteggono, non possono entrare in città finché il guardiano draconico che la protegge è ancora in vita. Quindi, con la pazienza tipica degli immortali, stanno orchestrando un piano per distruggere Rhashaak.

Rhashaak: Per oltre un milione di anni, i draghi neri hanno vegliato sull'antica città di Haka'torvhak. Per innumerevoli generazioni, i poteri oscuri nascosti sotto la città hanno corrotto la dinastia dei draghi neri. L'attuale guardiano, un dragone sacrilego chiamato Rhashaak (dragone nero mezzo-immondo NM), nonostante i suoi grandi poteri, è a sua volta un prigioniero. Le stesse energie che vincolano gli immondi al di sotto di Haka'torvhak impediscono al mezzo-immondo Rhashaak di allontanarsi di più di trenta chilometri dalla città. Nonostante la sua natura malvagia e i suoi sogni di diventare una divinità, Rhashaak rimane fedele ai suoi doveri di guardiano della città. Adorato dai lucertoloidi scaglianera e dai lucertoloidi del tramonto velenoso, Rhashaak spera che la loro devozione un giorno gli consenta di trascendere l'esistenza fisica e di unirsi ai Sei Oscuri.

Lucertoloidi del tramonto velenoso: Questi lucertoloidi pigmei costituiscono una seria minaccia per le razze comuni che vivono nella regione. Ne esistono vari piccoli clan disseminati in tutto il Q'barra settentrionale, adorano Rhashaak e considerano i coloni dei profanatori. I lucertoloidi del tramonto velenoso (lucertoloidi Piccoli, DV 1d8+1, armi avvelenate, bonus razziale di +5 alle prove di Nascondersi) preferiscono tenersi alla larga dai loro cugini del Sole Freddo, ma rispettano le scaglianere e riconoscono in loro i combattenti prescelti di Haka'torvhak.

Tribù del Sole Freddo: Le Tribù del Sole Freddo sono una federazione di lucertoloidi comuni diffusi in tutto il nord e l'est della nazione. Esistono ventiquattro tribù, ma soltanto sette confinano con il territorio occupato dai coloni. Anche se ogni tribù segue usanze diverse, tutte onorano le stesse antiche tradizioni. L'atteggiamento dei lucertoloidi nei confronti delle razze comuni è altamente variabile. Molti temono gli umani e diffidano di loro. Una tribù, tuttavia, i Viandanti del Crepuscolo, sono disposti a collaborare con i coloni e fungono da ambasciatori tra le tribù e

gli intrusi. I Viandanti del Crepuscolo visitano spesso Jarot e Nuovotrono.

Anche se le Tribù del Sole Freddo superano in numero le scaglienere, i lucertoloidi più grandi usano la loro taglia e il loro legame con il drago Rhashaak per intimidire i loro cugini più piccoli. Esistono alcune fazioni tra le Tribù del Sole Freddo che desiderano spodestare le scaglienere, e i Signori delle Polvere fomentano questi propositi.

RELIGIONE

I coloni originari portarono le fedi della Schiera Sovrana e della Fiamma Argentea con loro nel Q'barra. Tra i signori della Schiera Sovrana, Aureon e Boldrei sono i più adorati, ma tutte le divinità hanno un seguito di fedeli. È praticamente possibile trovare tutte le fedi del Khorvaire nell'una o nell'altra comunità di profughi.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

Esistono due regioni principali che sono state colonizzate dalle razze comuni nel Q'barra: il Nuovo Galifar e Speranza. Entrambe le regioni di recente hanno accolto numerose nuove comunità di esuli Cyrani. Nuovotrono, la capitale, funge da punto di riferimento per i numerosi paesi vicini. Considerati i molti pericoli del reame, le comunità umane più piccole di un paese non esistono nel Nuovo Galifar. I villaggi e i borghi sarebbero troppo vulnerabili agli attacchi, una lezione che i primi coloni hanno imparato a caro prezzo.

A Speranza, tuttavia, queste regole non valgono. I villaggi di profughi sparsi alle pendici delle Montagne della Fine del Mondo non sono fortificati e quindi particolarmente suscettibili alle incursioni dei lucertoloidi o dei coboldi. Nell'arco di un anno, vari villaggi cadono sotto i colpi dei rettiloidi e vengono ricostruiti nelle immediate vicinanze.

Nuovotrono (Grande città, 23.260): Nuovotrono, una città portuale che sorge alle foci del Fiume Scogliabianca, nel punto in cui il fiume si riversa nella Baia della Vipera, è la città più grande del Q'barra. È anche la sede del governo di Re Sebastes ir'Kesslan (aristocratico 4/ranger 1 umano LB) e la capitale del Nuovo Galifar. Come tutte le comunità del Nuovo Galifar, Nuovotrono è ben fortificata; negli ultimi trent'anni ha dovuto respingere numerosi attacchi provenienti dai pirati di Lhazaar e dai lucertoloidi delle tribù del Sole Freddo. Anche se la città ospita alcuni avamposti dei casati portatori del marchio, la maggior parte dei mercanti e dei viaggiatori proviene dai Principati di Lhazaar, da Riedra e dalle nazioni interne del Khorvaire. Anche se Nuovotrono non è grande e ricca di storia come le grandi città delle Cinque Nazioni, è stata costruita seguendo i dettami dell'architettura del vecchio Galifar. Sotto alcuni aspetti, sembra un piccolo angolo del Cyre o del Breland che è stato prelevato, ripulito e collocato nella giungla del Q'barra.

Guardiadrigo (Villaggio, 452): Guardiadrigo, il più grande dei villaggi di profughi sparsi per la regione del Q'barra chiamata Speranza, è rimasto relativamente intatto per quasi tre anni. Forse è per questo motivo che continua a crescere; la sua natura più o meno permanente attira tutti coloro che giungono nel Q'barra e che non sono interessati agli ideali del Nuovo Galifar, nonché tutti quegli abitanti degli altri villaggi desiderosi di vivere in un posto più sicuro. Nevillom l'Anziano (guerriero 2/chierico 3 Fiamma Argentea umano LN), un veterano dell'Ultima Guerra e un predicatore della Fiamma Argentea, funge da capo in-

formale del villaggio. La sua esperienza in combattimento e le sue abilità oratorie ne fanno un individuo imperioso, pittoresco e pericoloso. È fedele anche ai dettami più puritani della fede e osserva anche quelle dottrine che i templi della Fiamma Argentea nelle Cinque Nazioni hanno ormai abbandonato da tempo.

Ka'rhashan (Piccola città, 10.600): Ka'rhashan, la più grande comunità di lucertoloidi del Q'barra, situata nelle fitte giungle lungo il Fiume Cremisi, è un punto di raduno per tutte le Tribù del Sole Freddo. Una volta ogni cinque anni, un rituale di guerra decide a quale tribù spetta il controllo della città. Ka'rhashan è composta anche dalle lunghe capanne e dalle logge parzialmente sommerse tipiche di tutte le comunità lucertoloidi, ma la parte centrale della città è occupata da uno stupendo palazzo in pietra e ottone che sembra di gran lunga superiore alle capacità architettoniche dei lucertoloidi. In realtà, gli attuali abitanti della città non hanno fatto che ripulire e riparare le rovine risalenti all'Era dei Demoni per poi costruire la loro città attorno a esse. Nessun rajah rakshasa è sepolto nella città, ma potrebbero esistere altri segreti in attesa di essere scoperti nelle cripte sigillate di Ka'rhashan. La città ospita anche una serie di templi dedicati alla religione draconica dei lucertoloidi e un'enorme arena per i giochi e le gare tra le varie tribù. Se un esponente delle razze comuni entra a Ka'rhashan, sarà bene che abbia una lingua sciolta o una guida lucertoloide, se non vuole finire dritto nell'arena.

LUOGHI IMPORTANTI

Il Q'barra è la sola nazione oltre alle Distese Demoniche a ospitare rovine relativamente intatte dell'era dei Demoni... e decisamente con meno immondi e bestie immonde a sorvegliarle rispetto alle rovine delle Distese. Molte di queste rovine sono state consumate dal tempo e sono state inghiottite dalla giungla, ma alcune rimangono integre e inviolate. Vari luoghi sacri ai lucertoloidi sono sparsi in tutto il reame, molti dei quali delimitati da ossa di drago. Alcuni sono semplici santuari; altri potrebbero essere infestati da dinosauri spettrali o occupati da sacerdoti lucertoloidi non morti.

Haka'torvhak: L'antica città di Haka'torvhak ("il trono dei draghi sacri"), scavata sul fianco di un gigantesco vulcano, funge da centro religioso delle tribù di lucertoloidi. Nell'Era dei Demoni era una delle cittadelle più grandi degli immondi e fu il teatro di una gigantesca battaglia tra gli immondi e i draghi. Alla fine, gli immondi più potenti vennero imprigionati nel fuoco del vulcano sotto la città e alcuni guardiani draconici rimasero a sorvegliare il luogo per l'eternità. L'attuale guardiano, il drago nero Rhashaak, è rimasto corrotto nel corso della sua veglia, ma rimane fedele al suo compito.

Haka'torvhak, un'imponente metropoli di ottone e di vetro vulcanico, si spinge fino all'interno del vulcano su cui poggia. Una potente magia protegge la città dai pericoli di un'eruzione, ma un filo di fumo continua sempre a salire dal cratere del vulcano. La giungla nei dintorni di Haka'torvhak è abitata da numerosi lucertoloidi scaglianera guardiani, ma soltanto i sacerdoti, i combattenti sacri e i sacrifici viventi possono accedere alla città e posare lo sguardo sulle spoglie del dio vivente. La città contiene un enorme tesoro, frutto di millenni di sacrifici ai draghi guardiani, nonché numerosi artefatti perduti risalenti alle ere antiche. Oltre che dai lucertoloidi scaglianera e dal drago nero, la cittadella è protetta anche da numerose creature mezzo-immonde e da mezzo-draghi, generati nel corso

Q'BARRA



dei secoli per difendere la città e i suoi tesori, per non parlare dei vari dinosauri, immondi minori e altre bestie feroci che popolano la giungla.

AVVENTURE NEL Q'BARRA

Il Q'barra è una nazione ricca di misteri e di perenni conflitti. I villaggi di profughi sono comunità senza legge in cui può succedere di tutto. Gli elfi di Valenar costituiscono una minaccia a ovest. I predoni di Lhazaar minacciano la nazione da est e lungo tutta la costa. I coboldi assaltano i villaggi dalle montagne e i lucertoloidi rimangono una minaccia in tutto il reame. Il Q'barra ospita l'unica presenza Riedran degna di nota in tutto il continente, ma gli alleati Ispirati di ir'Kesslan sono infidi oltre ogni immaginazione. Oltre ai Sognatori Oscuri (vedi pagina 246), anche l'Aurum e il Casato Tharashk hanno dei progetti su questa giovane nazione.

Molte altre forze possono attirare gli avventurieri in questa terra di frontiera. Esistono numerosi tesori nascosti nella giungla, tra cui frammenti del drago Eberron e reliquie dell'Era dei Demoni. La Camera (vedi pagina 228) o i Signori della Polvere (vedi pagina 245) potrebbero avere dei progetti su Haka'torvhak e sul dragone Rhashaak. La Fondazione degli Scopritori (vedi pagina 242) potrebbe finanziare una spedizione per esplorare le rovine nascoste nella giungla o recuperare potenti artefatti rubati dai banditi o dai saccheggiatori. Qualsiasi avventuriero in cerca di emozioni diverse può sempre darsi alla caccia al dinosauro (o venire cacciato a sua volta).

IDEE PER AVVENTURE

– Un bandito morente possiede la mappa di un tesoro nascosto nei pressi di uno dei villaggi di profughi del Q'barra, ma il villaggio è occupato da un'orda di tagliagole a loro volta impegnati a cercare il tesoro, che si insospettiranno verso ogni straniero che arriva.

– L'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo ha inviato un mago pazzo ad animare un esercito di dracolich dai campi di battaglia dell'Era dei Demoni.

– La Profezia draconica richiede che una reliquia venga recuperata dalle cripte di Haka'torvhak, e la Profezia specifica anche che i ladri dovranno evitare ogni genere di contatto con Rhashaak. La Camera contatta sotto mentite spoglie gli avventurieri affinché portino a compimento questa parte della Profezia, senza rivelare che le loro azioni potrebbero avere a che fare con presagi, portenti e draghi.

– Un informatore in possesso di conoscenze preziose è fuggito nel Q'barra un anno fa per nascondersi nei villaggi senza legge dei profughi. È possibile rintracciarlo? È ancora vivo? Se non lo è, è riuscito a passare le sue informazioni a qualcun altro?

– La Fondazione degli Scopritori, l'Aurum e i Sognatori Oscuri sono tutti in cerca di una reliquia dell'Era dei Demoni. Ma l'artefatto si trova a Ka'rhashan e viene esposto soltanto in occasione del grande raduno delle ventiquattro tribù.

– Nevillom l'Anziano di Guardiadrigo afferma di avere ricevuto dalla Fiamma Argentea l'ordine di rifondare l'inquisizione. Tutti i morfici devono essere allontanati dalla terra, dice l'anziano, e coloro che si rifiutano di farlo vanno bruciati al rogo. Gli avventurieri potrebbero essere bersaglio della collera dell'anziano, se nel loro gruppo c'è un morfico, oppure potrebbero essere avvicinati da un morfico terrorizzato in cerca di protezione da Nevillom e dai suoi zeloti.

– Un nobile nel Nuovo Galifar è in cerca di avventurieri che proteggano il suo insediamento dagli assalti dei lucertoloidi; ignaro che i coloni, senza volerlo, hanno costruito parte del loro villaggio su un cimitero sacro dei lucertoloidi.

ROCCHIE DI MROR

Capitale: Picco di Krona

Popolazione: 700.000 (65% nani, 12% umani, 10% orchi, 8% gnomi, 5% altre razze)

Esportazioni: Servizi bancari, metalli comuni e preziosi

Linguaggi: Nanico, Comune, Gnomesco, Orchesco

Per migliaia di anni, il sangue scorse a fiumi nei crepacci e nei baratri delle Montagne Piediferro. Quando i nani barbari non erano impegnati a uccidersi l'uno con l'altro, scendevano in lotta contro gli orchi di Jhorash'tar e altre feroci creature nascoste nelle profondità delle montagne. Poi, nei primi giorni del regno di Galifar, il grande re cedette a suo figlio Karrn le terre a est del Fiume degli Eredi, da governare e da vincolare. Una nazione nanica unita forse avrebbe potuto resistere all'avanzata di Galifar, ma i clan in lite fra loro furono troppo deboli per sfidare Karrn e le sue forze.

I nani, seppure a riluttanza, cedettero e divennero sudditi del Karrnath, una delle Cinque Nazioni di Galifar. I clan cessarono di combattere tra loro e iniziarono lentamente a costruire una loro civiltà. Grazie alle vaste ricchezze minerarie nelle loro montagne e alla comparsa del Marchio dell'Interdizione presso uno dei clan nanici, i clan divennero una potenza economica all'interno del regno.

Nel 106 AR, il Casato Kunderak venne ammesso all'interno dell'esclusiva cerchia dei casati portatori del marchio, e prima della fine del secolo giunse a controllare le pratiche bancarie e finanziarie in tutto il continente. Quando scoppiò l'Ultima Guerra, i barbari si erano ormai trasformati da tempo in prosperosi clan mercantili. Dietro una facciata tranquilla, le vecchie faide sono ancora attive, ma i clan hanno anche imparato il valore della pace e della collaborazione.

I signori dei nani proclamarono la loro indipendenza dal Karrnath al primo Consiglio di Ferro, nell'anno 914 AR. I signori dei nani riuniti strinsero un'alleanza formale che fuse assieme tutti i clan nanici e proclamarono la nascita di una nuova nazione, le Rocche di Mror. (Il Casato Kunderak si proclama neutrale, in accordo con i dettami dei casati portatori del marchio, e quindi ufficialmente non fa parte dell'alleanza).

I fabbri e gli architetti dei nani hanno imparato molto negli ultimi mille anni, e si dice che le fortezze montane dei Signori di Mror siano inespugnabili. I nani, tuttavia, non sono molto interessati alla conquista. Il potere delle Rocche di Mror risiede nell'oro e nel ferro... e in quel settore, i nani hanno ben poca competizione.

INDUSTRIE

Le Montagne Piediferro racchiudono alcuni tra i più ricchi giacimenti minerari del Khorvaire, il che fa delle Rocche di Mror uno dei maggiori estrattori di ferro, rame e altri metalli fondamentali. Col passare dei secoli, i nani hanno scoperto filoni d'oro, di platino e di altri metalli rari e preziosi. I nani del Casato Kunderak hanno unito queste ricchezze ai loro talenti come portatori del marchio del drago e sono diventati i banchieri delle Cinque Nazioni; Rocca Kunderak vanta le più grandi cripte del reame. Altri clan usano le loro ricchezze per ottenere influenza all'estero, lavorando come finanziatori e investitori. Alcuni clan si sono fatti una reputazione come fabbri e forgiatori, ma non sono ancora in grado di competere con la potenza industriale del Breland o con le doti artistiche degli elfi.

VITA E SOCIETÀ

Le Montagne Piediferro sono aspre e spietate. La natura può colpire con il ghiaccio e con la pietra, e laddove non è la

natura a minacciare, gli orchi, i troll e molte altre creature pericolose si nascondono in agguato. Gli abitanti delle Rocche di Mror tendono a essere di carattere cupo, e a concentrarsi sul loro lavoro e sulle questioni di clan. Le città e i villaggi situati sui fianchi delle montagne e nelle vallate più protette uniscono la funzionalità allo stile e alla forma, ma è all'interno delle Montagne Piediferro che sorgono le città sotterranee di maggiore maestà e splendore.

GOVERNO E POLITICA

Le Rocche di Mror sono composte da una libera federazione di clan, ognuno dei quali governa un territorio o una rocca all'interno delle Montagne Piediferro. Le questioni che riguardano l'intera nazione vengono discusse nel conclave noto con il nome di Consiglio di Ferro. Attualmente, Torlan Mroranon (aristocratico 9 nano LB) presiede il Consiglio di Ferro, ma ogni clan governa la sua rocca ed è libero di stringere alleanze personali con le altre nazioni del Khorvaire.

GRUPPI DI POTERE

Ogni clan nanico gode di un diverso livello di influenza nelle Rocche di Mror, e il Casato Kunderak, uno dei portatori del marchio, detiene un potere di gran lunga superiore a quello di cui dovrebbe disporre una qualsiasi fazione neutrale. Ecco alcuni dei principali poteri attivi nelle Rocche di Mror.

Casato Kunderak: Un tempo questo casato era semplicemente il Clan Kunderak, e ora in qualità di portatore del Marchio dell'Interdizione, gestisce i suoi affari dalle sue vaste enclave di Rocca Kunderak. Alcuni dicono che il patriarca del Casato Kunderak, Morrikan d'Kunderak, abbia fatto grandi pressioni per la fondazione della nazione nanica e che la manovri da dietro le quinte. Quale che sia la verità, almeno apertamente, i Kunderak non hanno voce all'interno del Consiglio di Ferro e fungono solo da osservatori.

Casato Orien: Il Casato Orien cura le vie commerciali che attraversano le Montagne Piediferro, un'attività che richiede di sapersi destreggiare tra i delicati equilibri di alleanza tra le varie rocche. Alcuni tra i migliori diplomatici del Casato Orien iniziano qui le loro carriere, imparando la difficile arte di condurre un negoziato che risulti soddisfacente per tutte le parti coinvolte dall'esempio dei maestri mediatori del clan.

Casato Sivis: Il Casato Sivis ha stretti legami con le attività bancarie del Casato Kunderak e cura la documentazione delle sue innumerevoli transazioni finanziarie.

Clan Mroranon: Le miniere di Mroranon producono il miglior ferro del Khorvaire e il Clan Mroranon ha usato questa risorsa per stringere un forte legame con il Breland, le cui fabbriche hanno continuamente fame di metalli di qualità. Il Clan Mroranon, uno dei clan più influenti delle Rocche di Mror, da tempo fa pressioni sul Consiglio di Ferro affinché gli orchi di Jhorash'tar vengano eliminati. Altri membri del consiglio hanno proposto di riconoscere il clan orchesco come membro ufficiale delle Rocche di Mror, una proposta provocatoria che il Clan Mroranon cerca di fugare prima che si giunga a una votazione.

Clan Soldorak: Il Clan Soldorak, uno dei clan più ricchi delle Rocche di Mror, da lungo tempo invidia il potere internazionale del Casato Kunderak. In passato, i signori del Clan Soldorak hanno tentato di screditare il Casato Kunderak e sono giunti perfino ad attaccare direttamente le sue proprietà. I nani Soldorak usano la loro ricchezza per cercare di ottenere più influenza, e i finanziatori e gli speculatori Soldorak abbondano in tutti i reami.

Aurum: Molti dei fondatori dell'Aurum (vedi pagina 227) sono nani facoltosi residenti nelle Rocche di Mror e

la società segreta può contare su un nutrito supporto nelle Montagne Piediferro.

Jhorash'tar: Le Montagne Piediferro sono anche la dimora degli orchi di Jhorash'tar. Con l'ascesa della civiltà dei nani i Jhorash'tar si sono ritirati nelle zone più buie e meno ospitali delle montagne, ma di tanto in tanto emergono per assalire qualche carovana o attaccare le rocche più deboli.

RELIGIONE

Nel corso dell'ultimo millennio, la Schiera Sovrana ha raccolto numerosi fedeli nelle Rocche di Mror. Kol Korran, il Signore del Mondo e della Ricchezza, è colui che raduna il maggior numero di seguaci, ma Boldren, Olladar, Onatar e Dol Dorn sono a loro volta adorati e rispettati.

I Jhorash'tar non hanno mai seguito le tradizioni druidiche dei Custodi dei Portali, diffuse presso gli orchi occidentali. Le loro convinzioni sono variegata; alcuni adorano il Simulacro, altri seguono il sentiero del Drago Sotterraneo. Molti sono agnostici, e affermano che nessuna divinità giusta avrebbe mai assegnato ai nani il controllo delle Montagne Piediferro.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

Le Rocche di Mror contano molti insediamenti principali, dai reami dei clan nanici ai villaggi degli umani sulle rive del Lago Specchio. Di seguito vengono descritti i due insediamenti principali.

Picco di Krona (Grande città, 24.230): Il Picco di Krona, situato a Rocca Mroranon, ospita il Consiglio di Ferro e quindi è la cosa che più si avvicina a una capitale per le Rocche di Mror. Questo centro di commercio funge da punto di contatto per le nazioni occidentali. Il Trono di Kol Korran, il più grande tempio del Khorvaire dedicato al Signore Sovrano del Mondo e della Ricchezza, domina su tutta la città.

Porta Korunda (Grande città, 19.500): La città centrale di Rocca Kundarak è il luogo di nascita del Casato Kundarak. Anche se il casato si è ormai diffuso in tutto il Khorvaire, Porta Korunda rimane il centro principale del suo potere e la dimora del patriarca del casato e del suo seguito. Le montagne al di sotto di Porta Korunda contengono sale del tesoro piene di platino e d'oro estratto dal casato stesso, nonché di artefatti custoditi per conto dei clienti.

LUOGHI IMPORTANTI

I nani avevano costruito ben poche cose prima che le Rocche di Mror venissero annesse al regno di Galifar. Per questo motivo, i luoghi più significativi della zona tendono a essere luoghi naturali o di più recente fattura rispetto alle altre nazioni.

Pugno di Onatar: Questo vulcano attivo ribolle di energia magica. È situato all'interno di Rocca Mroranon e i nani lo sorvegliano con zelo e assiduità. Credono che si tratti di un luogo sacro al dio Onatar, mentre gli studiosi dell'Aundair pensano che sotto la lava vibri il potere di numerosi frammenti del drago.

Gola di Goradra: La Gola di Goradra, il canyon più grande e più profondo di tutto il Khorvaire, scende fino alle profondità di Khyber. Le leggende parlano di mostri enormi e altre bestie terribili nascoste nella gola, e di un regno nascosto che è possibile raggiungere soltanto attraversando le profondità di Goradra.

Rocca Noldrun: Del Clan Noldrun, misteriosamente sterminato oltre quattromila anni fa, sono rimaste solo rovine. La distruzione del clan fu opera dei Jhorash'tar, dei servitori del Simulacro o dell'assalto di un'orda di mostri? Le altre rocche hanno provato ad annettere le

terre dei Noldrun, ma ogni tentativo è andato incontro al disastro e alla morte; quasi tutti i nani ora si tengono alla larga dalla regione. Qualche avventuriero, di tanto in tanto, si mette in cerca del Trono di Noldrun, la capitale in rovina della rocca, e delle Fauci di Korran, la miniera del clan; si dice che entrambi questi luoghi siano infestati da strane presenze e brulicanti di orribili mostri.

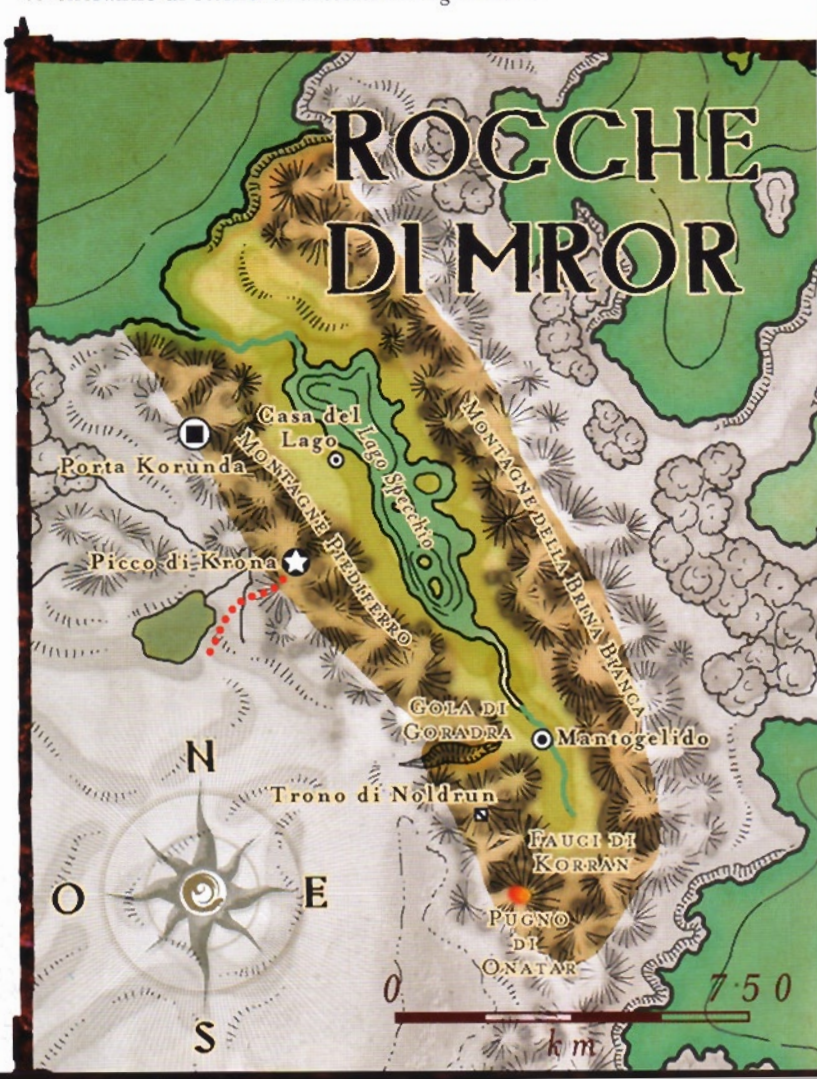
AVVENTURE NELLE ROCCHHE DI MROR

Le Rocche di Mror offrono molte opportunità di esplorazione e si prestano bene agli intrighi. Dietro alla pacifica facciata del Consiglio di Ferro si nascondono ancora molte vecchie faide, e gli eroi potrebbero essere coinvolti in queste guerre segrete o nelle macchinazioni dell'Aurum. Le Montagne Piediferro sono spoglie e inospitali; se un viaggiatore abbandona le vie commerciali scopre che le rocce fredde e infide sono pericolose quanto i troll, gli orchi e le altre bestie che assalgono gli incauti.

IDEE PER AVVENTURE

– Un'antica mappa giunta nelle mani degli avventurieri indica la strada verso una città perduta nascosta nella Gola di Goradra, una città che risale all'Era dei Demoni. I Signori della Polvere vengono a sapere che gli avventurieri possiedono la mappa e non si fermeranno di fronte a nulla pur di ottenerla.

– Si dice che le cripte del Casato Kundarak siano inespugnabili. Gli avventurieri vengono ingaggiati per condurre un'incursione al loro interno e recuperare un artefatto custodito fin da prima dell'inizio dell'Ultima Guerra. Se vi riescono, molti pretendenti (dalla Chiesa della Fiamma Argentea agli agenti dei Sognatori Oscuri) cercheranno di ottenere l'artefatto in ogni modo.



TERRE DELL'ELDEEN

Capitale: Cuoreverde

Popolazione: 500.000 (45% umani, 16% mezzelfi, 16% morfici, 7% gnomi, 7% halfling, 3% orchi, 3% elfi, 3% altre razze)

Esportazioni: Agricoltura, capi di bestiame

Le Terre dell'Eldeen occupano la regione a nordovest del Khorvaire fino alle Rupi dell'Ombra. La parte occidentale del territorio comprende pianure fertili e colline digradanti, ma la maggior parte della nazione è ricoperta da fitte foreste. Queste foreste ospitano alcuni tra gli alberi più antichi del continente, colossi primordiali che sono cresciuti sopravvivendo all'ascesa e alla caduta degli imperi e che hanno assistito all'arrivo dei primi umani sulle rive del Khorvaire. Questi boschi sono pervasi da potenti forze magiche e sono popolati da strane bestie e folletti scatenati. Esistono anche molti pericoli nei boschi più fitti e alcuni umanoidi che dimorano nel profondo delle foreste accolgono i visitatori in modo tutt'altro che amichevole.

I fitti boschi delle Terre dell'Eldeen rimangono in buona parte incolti e incontaminati come erano quando il mondo era giovane. Durante l'Era dei Mostri, quando i goblinoidi erano a capo di un impero nel Khorvaire, le Terre dell'Eldeen erano un territorio dominato dagli orchi, desiderosi di vivere in armonia con la natura selvaggia. Gli orchi vennero massacrati e decimati nel corso della guerra contro i daelkyr. Come risultato di questo terribile conflitto, la foresta venne invasa dalle aberrazioni e da altre orribili creature plasmate dai sinistri scultori della carne.

Alcuni millenni dopo, gli umani giunsero nel Khorvaire. Mentre prendevano forma le nazioni che un giorno si sarebbero riunite sotto il regno di Galifar, le Terre dell'Eldeen venivano quasi del tutto ignorate grazie alle voci che parlavano di una "foresta stregata" a ovest del Fiume Wynarn, brulicante di mostri e di demoni. Tuttavia, col passare dei secoli, sia gli umani che i membri delle altre razze, lentamente, si spinsero fino alle Terre dell'Eldeen. Alcuni vennero in cerca di nuovi territori e di nuove opportunità da sfruttare. I cacciatori e i combattenti fedeli alla Fiamma Argentea giunsero per dare battaglia alle bestie magiche malvagie, e col tempo riuscirono a spingere le creature più pericolose nelle zone più impervie dei boschi. Altri furono attirati nei boschi da una forza che non riuscivano a spiegare. Nel profondo della foresta, coloro che rispondevano alla chiamata incontravano il Grande Druido Oalian, un abete *risvegliato* che veglia sui boschi da oltre quattromila anni. Fu lui a insegnare a coloro che udivano il suo richiamo i segreti della natura e i doveri degli antichi Custodi dei Portali. I suoi insegnamenti furono da ispirazione per tutte le sette druidiche che presto o tardi nacquero nelle Terre dell'Eldeen.

Passarono altri secoli. La società druidica crebbe e si diffuse in tutta la foresta centrale, che divenne nota con il nome di Bosco Torreggiante. Com'era naturale, le razze più giovani portarono con sé le proprie usanze e le proprie filosofie nelle Terre dell'Eldeen, ma già gli insegnamenti di Oalian differivano sotto alcuni aspetti da quelli degli antichi Custodi. Col tempo, i druidi si divisero in una dozzina di sette diverse. Nel frattempo, la nazione dell'Aundair reclamava per sé le pianure fertili lungo il confine orientale dei boschi, e coloni e contadini iniziavano a popolare i tratti lungo il fiume. Nonostante qualche contrasto trascurabile tra i morfici e i coloni, tra i coloni e i druidi e perfino tra i druidi e i druidi, la regione conobbe la prosperità.

L'Ultima Guerra si rivelò la rovina del vecchio ordine.

Man mano che il conflitto si intensificava, l'Aundair ritirò le sue forze per proteggere le sue terre centrali e i confini orientali, lasciando che le Terre dell'Eldeen si proteggessero da sole. Vari signori dei banditi, sovvenzionati dal Karrnath e dai Principati di Lhazaar, presero ad assalire le fattorie a ovest del Fiume Wynarn, usando la foresta come base e come nascondiglio. A sud, le truppe Brelandiane attraversarono il Lago d'Argento e occuparono Sylbaran, Lamaverde ed Erlaskar. Ma quando le cose sembravano volgere al peggio, un esercito di druidi e di ranger emerse dalla foresta. Nel 956 AR, i Guardiani del Bosco radunarono assieme i contadini e i coloni e li guidarono contro i banditi, che vennero annientati prima ancora di capire cosa stesse succedendo. Una volta riportato l'ordine al nord, i Guardiani volsero la loro attenzione al sud. Nel 959 AR, riuscirono finalmente a respingere le forze del Breland oltre il lago.

Furiosi verso la corona Aundairiana per averli abbandonati, gli abitanti locali giurarono tutti fedeltà al Grande Druido e ruppero ogni vincolo con i signori dell'Aundair, respingendo vari tentativi dell'Aundair di riprenderne il controllo. Dal 958 AR, i popoli delle Terre dell'Eldeen si considerano parte di una nazione indipendente, e come tale sono stati riconosciuti al momento della ratifica del Trattato di Fortetrono. Rimane da vedere se l'Aundair tenterà di riconquistare i suoi vecchi territori, ora che l'Ultima Guerra è terminata.

INDUSTRIE

Le Terre dell'Eldeen dispongono di alcuni tra i territori più fertili di tutto il Khorvaire. Guidati dalla saggezza degli antichi druidi, i contadini dell'Eldeen riescono a mietere raccolti ricchi e abbondanti, di gran lunga superiori ai bisogni della popolazione relativamente piccola della nazione. E così l'agricoltura è diventata un grosso investimento per la gente delle Terre dell'Eldeen. Il Breland e il Karrnath in particolare usano i prodotti dell'Eldeen in aggiunta ai prodotti delle proprie fattorie per soddisfare i bisogni delle loro società altamente industrializzate. Per questo motivo, entrambe le regioni hanno cercato di stabilire una presa sulla regione, e forse proveranno ancora a farlo, se il commercio o l'equilibrio di pace dovesse venire a mancare.

Oltre all'agricoltura, anche l'allevamento degli animali è un'industria fiorente nei territori orientali. Il Casato Vadalis ha sede nelle Terre dell'Eldeen e ha passato intere generazioni ad addomesticare le insolite creature della regione e a usare tecniche di crescita magica per produrre versioni nuove e superiori delle specie già esistenti. Molte cavalcature, bestie da guardia, capi di bestiame superiori e animali esotici provengono dalle Terre dell'Eldeen.

Esistono boschi di legnoscuo in tutta la regione e le foreste contengono molte piante e animali esotici dotati di proprietà alchemiche o mistiche di valore. Tuttavia, i druidi cercano di scoraggiare coloro che raccolgono piante rare dai boschi e i Guardiani del Bosco stroncano in modo spiccio i bracconieri che danno la caccia alle creature della foresta per profitto personale.

Se si eccettua la caccia di frodo, la maggior parte delle sette druidiche tollera le attività dei contadini nord-orientali e del Casato Vadalis, purché la terra e le bestie vengano trattati con cura e con rispetto. Molti villaggi hanno un druido locale che funge da guida spirituale e da consigliere agricolo. Tuttavia, alcune delle sette più estremiste (in modo particolare gli Adepti Cinerei) considerano queste attività una violazione dell'ordine naturale. Queste sette estremiste a volte arrivano anche ad attaccare le comunità nord-orientali.

VITA E SOCIETÀ

Esistono due culture diverse che vivono nelle Terre dell'Eldeen. Il Bosco Torreggiante, che ricopre gran parte della regione, funge da dimora per molte sette druidiche, mentre le comunità agricole occupano le pianure nord-orientali.

I contadini della regione nord-orientale conducono vite semplici e rurali. Hanno lavorato la terra per generazioni e sono animati da un orgoglio e da un senso della proprietà molto forte. Un tipico abitante delle Terre dell'Eldeen nutre ben poco interesse negli eventi esterni al suo villaggio ma si dimostra fedele fino in fondo alla gente della sua comunità. La regione non è mai stata fittamente popolata ed esiste spazio a volontà per quei coloni che vogliono espandersi. Un abitante delle Terre dell'Eldeen si concentra sulla cura della terra, sulla crescita di un buon raccolto e sullo sviluppo di una fattoria più grande da lasciare ai suoi figli. Anche se in alcune comunità gli stranieri vengono guardati con sospetto, in genere gli abitanti locali sono gente generosa e amichevole, pronti a fare del loro meglio per mettere i viaggiatori a loro agio.

Il Casato Vadalis possiede alcune comunità lungo il confine orientale che sono più grosse dei villaggi dei contadini, e in genere anche più sofisticate in termini di sevizi e intrattenimenti disponibili per i viaggiatori. Anche se il Casato Vadalis rispetta il potere e l'influenza dei Guardiani del Bosco, è raro che i paesi Vadalis dispongano di un druido consigliere; il casato considera i poteri dei suoi eredi del marchio del drago una prova sufficiente del loro forte legame personale con la natura.

Esistono una dozzina di sette druidiche diverse che

vivono nel Bosco Torreggiante. La setta più grande, i Guardiani del Bosco, è composta da numerose comunità sparse in tutta la foresta. Le altre sette occupano ciascuna una regione specifica del grande bosco, ma gli Adepti Cinerei e alcune altre sette conducono una vita nomade e migrano da un luogo all'altro della foresta. Ogni setta segue usanze e tradizioni personali, che a volte entrano in conflitto con quelle di un altro gruppo. I Guardiani del Bosco accolgono a braccia aperte tutti quei viaggiatori che mostrano rispetto per le forze della natura, mentre gli Adepti Cinerei spesso si dimostrano sospettosi nei confronti dei viaggiatori e direttamente ostili verso coloro che praticano la magia arcana.

La maggior parte dei morfici che vive nel Khorvaire è situata nella metà occidentale delle Terre dell'Eldeen. Anche se molti morfici si sono integrati nelle società druidiche, esistono anche varie tribù di morfici che vivono da sole nei boschi. Come le sette druidiche, anche queste tribù seguono le loro usanze personali. Alcune delle tribù di morfici seguono uno stile di vita nomade; questi morfici in genere considerano sacro il loro legame al mondo naturale e preferiscono evitare ogni forma di contatto con le altre razze. Le tribù stanziali, invece, solitamente abbracciano il loro retaggio umano, fondano dei piccoli borghi e commerciano con i viaggiatori e con i contadini delle pianure nord-orientali. In maggiore o minore misura, tutti hanno sofferto per mano dell'inquisizione della Fiamma Argentea nel corso dei secoli, ma negli ultimi anni la Chiesa della Fiamma Argentea ha cambiato il suo atteggiamento nei confronti dei morfici: non li considera più la progenie del male. Pur non accogliendo i morfici a braccia aperte, la Chiesa non li considera più delle creature da distruggere (nonostante il loro retaggio di licantropi).

*Un antico osservatorio
druidico nelle
Terre dell'Eldeen*

GOVERNO E POLITICA

Negli ultimi quarant'anni, le Terre dell'Eldeen sono state ufficialmente poste sotto la protezione e la guida di Oalian, il Grande Druido dei Guardiani del Bosco. I Guardiani, da molto tempo la forza dominante nella foresta, si sono diffusi anche nelle pianure per garantire l'ordine in tutta la regione. Ogni villaggio dispone di un druido consigliere (il cui livello può variare dal 1° al 7°, in base alle dimensioni della comunità) che fornisce assistenza magica e guida spirituale, e presta i suoi consigli ai capi della comunità. Ognuna delle comunità è governata da un consiglio composto dai rappresentanti di ogni famiglia di contadini. Bande di ranger Guardiani pattugliano la foresta, pronte a intervenire non appena si presenta una minaccia.

Le tribù di morfici e le sette druidiche seguono le proprie rispettive usanze, ma in entrambi i casi i capi di solito vengono scelti in base all'età e alla saggezza spirituale. I concetti di legge vengono definiti usando le leggi della natura come modello e la giustizia di solito è rapida e severa.

Politicamente, gli abitanti delle Terre dell'Eldeen ignorano quasi sempre gli eventi dell'est e a loro volta vengono ignorati dal resto del continente. I Guardiani del Bosco hanno fatto capire al Breland e all'Aundair che sono pronti a difendere la nazione contro qualsiasi minaccia militare e che non sono interessati a nessun tipo di discussione riguardo a confini, trattati o diritti di sfruttamento delle risorse.

GRUPPI DI POTERE

Le Terre dell'Eldeen sembrano una terra pacifica in apparenza, e in effetti le pianure nord-orientali conducono un'esistenza piuttosto stabile e tranquilla, sotto l'occhio vigile dei Guardiani del Bosco. I boschi occidentali, invece, pullulano di intrighi e conflitti nascosti. In questa regione, le sette druidiche, le tribù di morfici e i gruppi di folletti mantengono un equilibrio di potere assai precario. Oltre al Casato Vadalis, soltanto il Casato Orien mantiene una forte presenza nella regione. Le vie commerciali e le carovane Orien forniscono alle comunità l'opportunità di scambiarsi i generi di prima necessità e di commerciare con le altre nazioni. Gli altri casati possono offrire i loro servizi in quei paesi controllati dal Casato Vadalis, ma è raro che operino in altre zone della regione.

Casato Vadalis: Il Marchio dell'Addestramento comparve per la prima volta tra i primi coloni delle Terre dell'Eldeen nord-orientali, e da allora il casato ha sempre mantenuto in questa regione le sue roccaforti principali. Il Casato Vadalis controlla tre piccoli paesi e una piccola città nelle Terre dell'Eldeen, e in questi centri abitati è possibile acquistare regolarmente merci e servizi delle altre nazioni. I piccoli paesi sono Merylsward, Delethorn ed Erlaskar; la piccola città è Varna, lungo il confine con l'Aundair, la dimora del patriarca Vadalis. Il Casato Vadalis apprezza l'ordine e la sicurezza garantiti dai Guardiani del Bosco e mantiene rapporti amichevoli con quasi tutte le sette druidiche. Tuttavia, si è scontrato più e più volte con gli Adepti Cinerei, una setta che aborrisce le tecniche di allevamento degli animali a crescita magica.

Custodi dei Portali: I Custodi dei Portali sono la più antica tradizione druidica di tutto il Khorvaire, che rimane fedele al suo incarico di vegliare contro gli orrori del Drago Sotterraneo. Oggi nelle Terre dell'Eldeen i Custodi dei Portali non sono più di cento. Questi druidi sorvegliano le antiche interdizioni disseminate per la regione, i sigilli che tengono prigionieri i daelkyr e le altre antiche potenze del male. Inoltre, scrutano i cieli per scorgere le avvisaglie delle convergenze planari più

pericolose. Molti Custodi dei Portali delle Terre dell'Eldeen sono orchi, anche se esiste qualche umano e qualche mezzorco all'interno della setta.

Guardiani del Bosco: I Guardiani, la setta druidica più grande e influente delle Terre dell'Eldeen, è presente in tutta la nazione, a guardia sia delle pianure che delle foreste. Le loro fila si sono accresciute di molto nel corso dell'ultima generazione, dal momento che molti figli o figlie dei contadini hanno scelto di dedicare le loro vite all'apprendimento dei misteri druidici. I Guardiani mantengono l'ordine in tutte le Terre dell'Eldeen, e tutti i membri della setta rispettano il potere e la saggezza del Grande Druido che li guida. Oalian, un gigantesco abete alto circa 6,3 metri e vecchio di oltre quattromila anni, venne toccato dall'incantesimo *risveglio* di un Custode dei Portali defunto da tempo. Oalian, legata alla terra e ai vasti boschi delle Terre dell'Eldeen, è il druido più vecchio e potente di Eberron. I Guardiani possiedono comunità in tutta la regione, tra cui Cuoreverde, Sylbaran e Concaprotetta.

Culti del Drago Sotterraneo: Il retaggio dei daelkyr è ancora presente in tutta la grande foresta. Negli angoli più bui del bosco si aggirano ancora molte aberrazioni e altri orrori contorti. Alcuni cultisti delle Marche dell'Ombra a volte si spingono fin nelle Terre dell'Eldeen, e in alcune occasioni qualche tribù di morfici o qualche villaggio di coloni orientali è rimasto corrotto dalla seducente follia del Drago Sotterraneo. Solitamente questi cultisti sono nemici giurati dei Custodi dei Portali, e cercano di annientare le antiche interdizioni protette dagli orchi druidi.

Sette minori: Oltre ai Guardiani dei Boschi, nella regione sono presenti anche varie altre sette (che possono rivelarsi sia dei preziosi alleati che degli antagonisti pericolosi). Tra queste vanno ricordati gli Adepti Cinerei, pericolosi fanatici che vagano per la grande foresta, attaccando i coloni delle pianure e tutti coloro che considerano una minaccia all'ordine naturale, i Figli dell'Inverno, che abbracciano la morte come parte del ciclo naturale della vita, e i Cantori Verdi, druidi e ranger molto vicini ai folletti, frequenti soprattutto nei pressi della Landa del Crepuscolo.

RELIGIONE

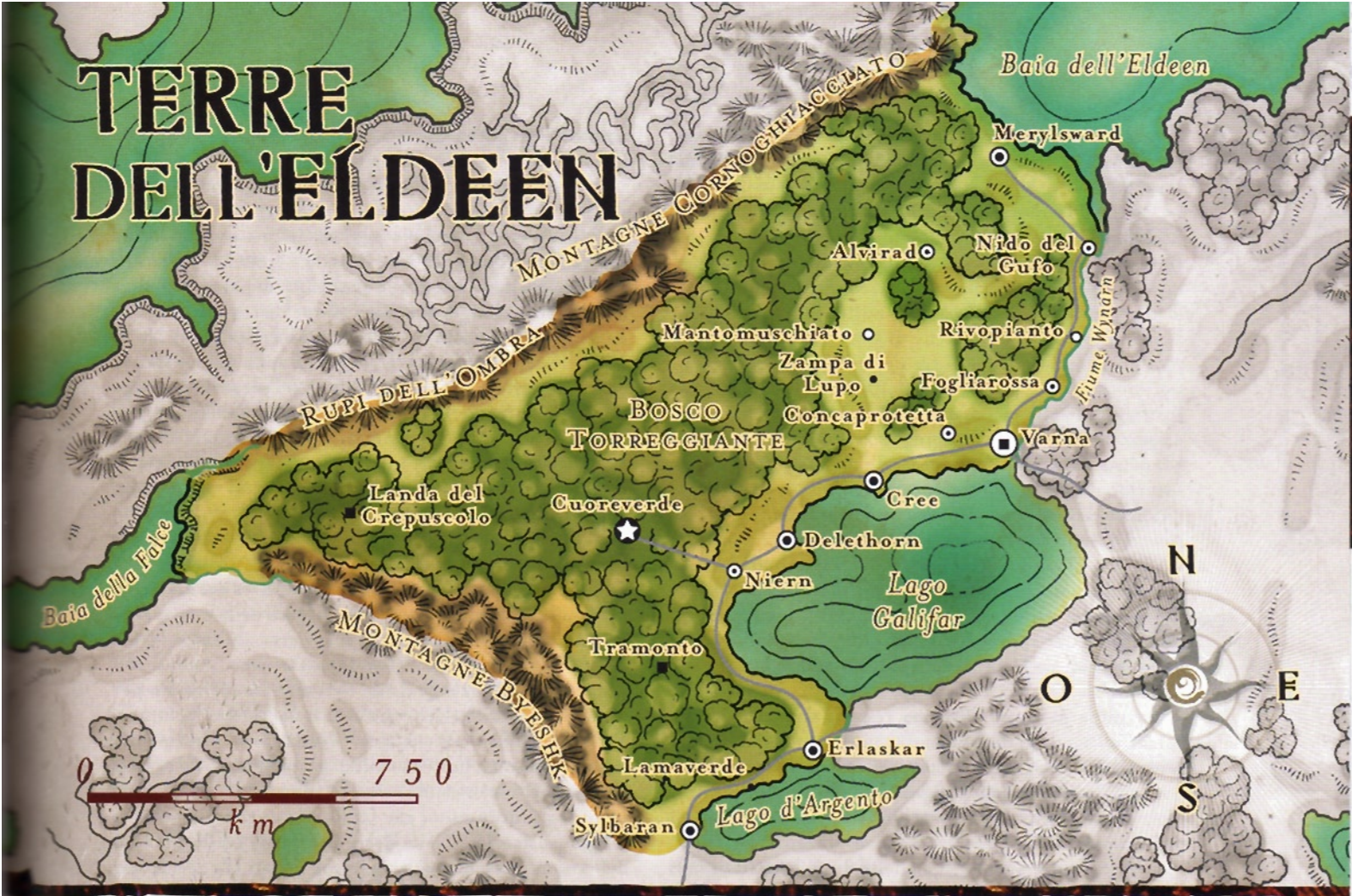
Le tradizioni druidiche sono la cultura dominante nelle Terre dell'Eldeen. I Guardiani del Bosco sono i signori incontrastati della regione e quasi tutte le comunità dispongono di un druido Guardiano che funge da guida spirituale e da consigliere. I Guardiani cercano di trovare un equilibrio soddisfacente tra l'avanzata degli umani e il mondo naturale. A differenza degli Adepti Cinerei, i Guardiani non considerano l'agricoltura, l'allevamento e la caccia per nutrirsi un problema, fintanto che alla terra viene dimostrato il rispetto dovuto. I Guardiani rispettano anche i folletti come incarnazioni della natura: la distruzione dell'albero di una driade è considerato un crimine terribile.

Anche se molti abitanti delle Terre dell'Eldeen orientali rispettano l'autorità e la saggezza dei druidi, è possibile imbattersi anche in altre convinzioni e tradizioni; i Guardiani non vietano l'adorazione delle altre divinità. Anche se nelle Terre dell'Eldeen esistono poche chiese, i Signori della Schiera Sovrana Dol Arrah, Olladra, Boldrei e soprattutto Arawi e Balinor sono riveriti e vengono invocati spesso.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

Molte piccole comunità agricole sono disseminate per tutte le Terre dell'Eldeen orientali, anche se si tratta per lo più di borghi e villaggi. Il Casato Vadalis mantiene dei

TERRE DELL'ELDEEN



piccoli paesi disposti a distanze regolari lungo il confine orientale della nazione, compresa la comunità più grande, la piccola città di Varna. Nel grande bosco, le sette druidiche e i morfici solitamente vivono in piccole comunità grossomodo equivalenti a piccoli insediamenti e borghi.

Cuoreverde (Piccolo paese, 1.260): Nasco da una profondità del Bosco Torreggiante, Cuoreverde è la dimora principale dei Guardiani del Bosco. La comunità trae il suo nome da un bosco sacro che sorge al centro del villaggio, una zona di manifestazione collegata a Lamannia, la Foresta Crepuscolare (vedi pagina 97). Il Grande Druido Oalian (druido 20 abete risvegliato N) passa le sue giornate all'interno del bosco sacro; parla volentieri con i visitatori, ma si sposta raramente. Gli apprendisti che desiderano conoscere le usanze dei Guardiani del Bosco giungono a Cuoreverde per essere addestrati nei misteri druidici. La comunità conta circa un migliaio di abitanti per buona parte dell'anno: studenti e precettori, guardie e servitori del bosco sacro del Grande Druido, druidi anziani che coordinano l'operato dei Guardiani in tutta la regione e cacciatori e raccoglitori che si occupano di procurare il cibo per gli abitanti del villaggio. Tuttavia, il numero degli abitanti sale drasticamente durante i conclavi o le cerimonie druidiche più importanti, quando numerosi membri di ogni setta giungono a Cuoreverde; in questi momenti, la popolazione può aumentare anche di varie migliaia di abitanti. I druidi e i ranger (molti dei quali in forma animale) si accampano fuori da Cuoreverde in tutte le direzioni mentre i loro compagni animali fraternizzano liberamente.

Cuoreverde è una comunità religiosa. I druidi offrono riparo e sostentamento a quei viaggiatori che rispettano la terra, ma il paese non dispone di mercati o taverne. Alcuni abitanti vivono in semplici edifici fatti di terra compressa tramutata in pietra; altri vivono tra gli

alberi del Bosco Torreggiante, su piattaforme create grazie a scolpire legno.

Tutti gli incantesimi da druido e da ranger lanciati nel bosco sacro di Oalian vengono considerati estesi.

Varna (Piccola città, 8.000): Mentre Cuoreverde è la capitale spirituale delle Terre dell'Eldeen, Varna è la città più grande e il centro principale per il commercio e i contatti con il resto del Khorvaire. Varna, la più grande roccaforte del Casato Vadalis, dispone di allevamenti e strutture per l'addestramento di dozzine di tipi diversi di creature, cresciute e vendute dai Vadalis. Stando a una battuta popolare del luogo, qui le stalle sono migliori delle case, e c'è del vero in questo, anche quando si parla degli alloggi di Dalin d'Vadalis (esperto 8 umano CB), il patriarca del casato, un allevatore scaltro e dal grande senso pratico, benedetto da una grande empatia istintiva e da una profonda conoscenza su come trattare sia gli uomini che gli animali. Se un avventuriero è in cerca di un cavallo da guerra a crescita magica di ottima qualità, o di un pegaso da usare come cavalcatura, Varna è il luogo giusto dove andare.

Molti dei casati portatori del marchio hanno un avamposto a Varna. Esiste un prosperoso mercato nero per le merci che i bracconieri riescono a recuperare dal grande bosco e a smerciare in città; i Guardiani puniscono chiunque venga trovato in possesso di tale materiale (il che include oggetti come corna degli unicorni o pelli delle belve distorcenti). Anche se Varna si occupa soprattutto dell'allevamento degli animali, l'architettura e lo stile della città sono più simili a quelli del vicino Aundair; anche negli ultimi giorni di guerra, quando il conflitto era al suo apice, il Casato Vadalis riuscì a mantenere buoni rapporti con l'Aundair (grazie soprattutto al fatto che il fratello del patriarca aveva sposato la regina dell'Aundair). Uno dei luoghi più caratteristici della città è il Bosco Sacro

del Cacciatore, un gigantesco tempio dedicato a Balinor, Signore della Schiera Sovrana, la divinità patrona del Casato Vadalis.

Cree (Piccolo paese, 1.000): Il piccolo paese di Cree, situato sulle rive del Lago Galifar, funge sia da comunità agricola che di pescatori. Le fattorie si estendono soprattutto a ovest e a nord, mentre le barche da pesca gettano le loro reti nelle acque azzurre e cristalline del Lago Galifar. È possibile scorgere le barche di Cree in tutto il lago e i suoi pescatori sono alcuni tra i marinai più provetti che solcano queste acque. Mentre le barche delle altre città costiere preferiscono veleggiare lungo le rive, le barche da pesca di Cree spesso si spingono verso il centro del lago, mostrando di non temere le acque più profonde dello specchio d'acqua.

Uno dei marinai più coraggiosi è il Capitano Notak Novedita (esperto 6 umano CB), che comanda il vascello *Vele Spiegate*. Quando Notak e i suoi uomini non sono impegnati nella pesca, sono disposti a trasportare passeggeri a pagamento da un lato all'altro del lago. Per questo motivo, la barca di Cree appare spesso in tutti i porti sulle rive del Lago Galifar, nelle Terre dell'Eldeen, nell'Aundair e nel Breland.

Zampa di Lupo (Piccolo insediamento, 75): La comunità agricola di Zampa di Lupo, situata nella zona centrale delle terre coltivate nord-orientali, è uno dei pochi insediamenti di morfici nelle Terre dell'Eldeen. Molti morfici vivono nei centri abitati delle razze comuni oppure vagano come nomadi assieme al resto della tribù, seguendo usanze più simili a quelle di un branco di lupi che a quelle dei nomadi halfling delle Pianure Talenta. I morfici di Zampa di Lupo, invece, hanno trovato conveniente la scelta di un insediamento permanente e hanno reclamato per loro una piccola parte del territorio.

Il capo di questa comunità agricola morfica è Slara (ranger 4 morfica NB), che ha convinto il suo branco a rinunciare alla vita nomade e a lavorare la terra. Lorgan (druido 2 morfico LN,) funge da guida spirituale della comunità: i suoi legami con i Guardiani del Bosco si sono rivelati preziosi in più di un'occasione.

Oltre a coltivare la terra, gli abitanti del villaggio si recano a intervalli regolari nella foresta nei pressi di Concaprotetta per cacciare. Queste battute di caccia hanno un significato quasi religioso per la comunità e forniscono un'occasione per dare sfogo a molte tradizioni e cerimonie risalenti ai giorni della vita nomade della tribù. La comunità nasconde anche un segreto che non è noto a nessuno al di fuori dei suoi membri. Il nonno di Slara, l'anziano Chiomaspin, è in realtà un lupo mannaro in fuga. Chiomaspin è sopravvissuto all'inquisizione della Fiamma Argentea e raramente si allontana dalla fattoria di Slara. Si accontenta di crogiolarsi al sole e si gode il suo ruolo di storico e di consigliere della comunità. Soltanto di tanto in tanto prova il desiderio di passare alla sua forma ibrida o di lupo e di andare a caccia da solo, ma si assicura sempre di non diffondere la maledizione quando lo fa.

LUOGHI IMPORTANTI

Le Terre dell'Eldeen sono pervase da forze magiche e misteriose. Gli spiriti della natura sono forti e onnipresenti e si manifestano in molte forme. La terra porta ancora i segni dell'antica guerra contro i daelkyr, nascondendo regioni contaminate dalle quali affiorano aberrazioni e altre creature distorte. I Custodi dei Portali vegliano sui portali che si aprono su Khyber e proteggono le antiche interdizioni che tengono prigionieri i daelkyr e gli altri immondi. La terra ha molte risorse da offrire a chi è di-

sposto a esplorare la foresta con mente aperta e con cuore impavido.

Tramonto: Nelle profondità della grande foresta, i viaggiatori meno fortunati potrebbero imbattersi in un'area dove il bosco si è aggrovigliato su se stesso. La vegetazione rigogliosa cede il passo a tronchi scheletrici soffocati da liane velenose e brulicanti di parassiti. Oltre a questi segni tangibili di corruzione, la regione nasconde anche una zona di manifestazione su Mabar, la Notte Senza Fine (vedi pagina 97). Questa zona di manifestazione amplifica l'energia negativa. Nel corso dell'ultimo secolo, i confini del Tramonto si sono lentamente e gradualmente allargati. Il Tramonto è un rifugio ideale per tutte le piante velenose, i parassiti mostruosi e gli sciami di insetti dall'intelligenza innaturale. Alcuni dicono che sia opera dei daelkyr, mentre i Figli dell'Inverno credono che sia un segno di ciò che avverrà in futuro e lo considerano un luogo sacro.

Attualmente il Tramonto copre un'area del diametro di circa 22,5 chilometri, in cui gli oggetti della zona si fanno più forti man mano che ci si avvicina al centro. Quei personaggi che si trovano nella fascia esterna subiscono una penalità di -2 a qualsiasi tiro salvezza effettuato per resistere agli effetti della malattia o del veleno (compresi gli incantesimi *contagio* o *veleno*). Nella fascia intermedia, tutti gli incantesimi che fanno uso di energia negativa (tra cui gli incantesimi *infliggere*) vengono massimizzati, mentre gli incantesimi che fanno uso di energia positiva vengono ostacolati. Nella fascia interna, il livello effettivo dell'incantatore di qualsiasi incantesimo che faccia uso di energia negativa viene incrementato di 4. Tutti questi effetti sono cumulativi.

Alberi Guardiani: Le Terre dell'Eldeen sono una regione naturalmente fertile. Al centro della grande foresta, nelle profondità del Bosco Torreggiante esiste una regione dove la crescita delle piante arriva a livelli fenomenali. Questo luogo è il reame degli Alberi Guardiani. Gli Alberi Guardiani sovrastano anche le sequoie più alte, e sotto il tetto di fronde dei loro rami vivono numerose specie di animali crudeli. Il bosco degli Alberi Guardiani si estende per 45 chilometri in tutte le direzioni e offre riparo a numerose comunità morfiche e druidiche, tra cui anche Cuoreverde.

Alcuni dicono che gli Alberi Guardiani non solo siano *risvegliati* come il Grande Druido Oalian, ma che un tempo fossero i druidi anziani dell'Era dei Mostri. Altri credono che il luogo e i suoi alberi siano semplicemente antichi quanto il mondo stesso, e risalcano all'era in cui il mondo era appena nato e completamente diverso. Quale che sia la verità (nessuno ha mai ammesso di aver conversato con uno di questi alberi), il luogo è ricco di magia e forme di vita antiche. Oltre al bosco sacro del Grande Druido a Cuoreverde, esistono numerosi altri luoghi sacri tra gli Alberi Guardiani, e molti druidi e ranger vanno in cerca di tranquillità e meditazione al riparo degli alberi giganti.

Landa del Crepuscolo: Tutte le Terre dell'Eldeen sono abitate dai folletti. Le driadi si nascondono all'interno degli alberi, i fossergrim (vedi *Abissi e Inferi*) sono i padroni delle cascate; i pixie danzano alla luce della luna e i satiri vagano all'ombra delle fronde boschive. I folletti sono caotici e capricciosi e difficilmente si radunano in grandi numeri, se non nella Landa del Crepuscolo. Tutti i racconti riguardo a questo luogo leggendario ritengono che si trovi nelle profondità della foresta occidentale, tra le Montagne Byeshk a sud e le Rupi dell'Ombra a nord. Il sentiero che vi conduce, tuttavia, è diverso in ognuno dei

racconti e delle leggende. Alcune storie parlano di pareti di spine che si spostano su comando dei folletti. Altre parlano di torri d'argento e di cristallo che appaiono solo quando viene seguita una danza o una canzone particolare. Ogni racconto riguardo alla Landa del Crepuscolo parla di un modo diverso per poter raggiungere il posto. I Cantori Verdi spesso si scambiano storie e canzoni con i folletti della corte, e coloro che desiderano trovare i folletti della Landa del Crepuscolo di solito vanno in cerca di questa setta druidica per ricevere aiuto.

La Landa del Crepuscolo è il reame della corte dei folletti. Questa "corte" non è composta tanto dai signori dei folletti, quanto da un continuo raduno di festeggiamento che comprende spiritelli, satiri, stirpefatati e ogni tipo di creatura mezzo-folletto. In molti racconti, gli eroi che riescono a trovare la corte ottengono doni dotati di grandi poteri magici. Ma i folletti amano scherzare. Un viaggio fino alla Landa del Crepuscolo racchiude molti pericoli nascosti, e un dono della corte dei folletti potrebbe rivelarsi qualcosa di meno (o di più) di quello che si pensava.

L'intera regione occidentale del Bosco Torreggiante è una zona di manifestazione che viene sempre considerata adiacente a Thelanis, il che fa della Landa del Crepuscolo un crocevia tra il mondo dei mortali e la Corte Fatata. I folletti vanno e vengono tra i due mondi e a volte, quando lo fanno, si portano dietro qualche mortale incauto.

AVVENTURE NELLE TERRE DELL'ELDEEN

Le pianure nord-orientali delle Terre dell'Eldeen in genere sono un luogo piacevole e sicuro da attraversare. Il Casato Orien ha tracciato varie vie commerciali che collegano le principali comunità agricole e i viaggiatori possono spostarsi da un luogo all'altro senza troppe difficoltà. I Guardiani del Bosco danno la caccia alle bestie più pericolose che escono dalla grande foresta e quei banditi che agiscono allo scoperto vengono neutralizzati rapidamente.

All'interno della grande foresta del Bosco Torreggiante, tuttavia, le cose vanno diversamente. Esistono pochi sentieri, e quelli che vengono mantenuti sgombri sono ancora meno. I druidi e i morfici che vivono nei boschi lasciano pochi segni del loro passaggio. Esistono molte creature letali che vivono nella foresta, dagli animali crudeli e orridi alle bestie magiche, alle aberrazioni. Inoltre, gli Adepti Cinerei, i Figli dell'Inverno e le tribù dei morfici possono costituire una minaccia per gli esploratori e i viandanti. I druidi, specialmente i Custodi dei Portali, di solito combattono contro ogni aberrazione che incontrano, ma lasciano stare tutte le altre creature. Anzi, i Guardiani cercano di proteggere le bestie magiche della foresta dai bracconieri che danno loro la caccia per trarre profitto dalle proprietà alchemiche e magiche delle loro pellicce, dei loro corni o degli altri loro organi.

Esistono varie fazioni che possono attirare gli avventurieri nelle Terre dell'Eldeen. La Landa del Crepuscolo, i Custodi dei Portali e il Grande Druido sono tutti detentori di conoscenze e artefatti di cui gli eroi potrebbero aver bisogno. L'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo (vedi pagina 243) potrebbe tentare di attingere al potere del Tramonto, oppure uno dei Culti del Drago Sotterraneo potrebbe minacciare il Khorvaire dalle profondità della foresta. Quegli avventurieri in viaggio attraverso la regione potrebbero ritrovarsi coinvolti negli attriti tra le sette druidiche e il Casato Vadalìs, o nelle ostilità tra gli abi-

tanti delle Terre dell'Eldeen e i reggenti dell'Aundair. Il Breland o l'Aundair potrebbero decidere di inviare alcune spie per osservare la situazione all'interno delle Terre dell'Eldeen, oppure gli avventurieri potrebbero lasciarsi convincere a prendere parte alle incursioni dei predoni che di tanto in tanto emergono dai boschi per attaccare le comunità Brelandiane e Aundairiane prima di scomparire di nuovo oltre il confine. Non c'è limite ai guai, ai misteri e alle avventure in attesa nelle Terre dell'Eldeen.

IDEE PER AVVENTURE

– Uno studioso del Congresso Arcano ingaggia gli avventurieri affinché prestino aiuto a una spedizione che ha il compito di individuare un complesso di rovine antiche nel cuore della grande foresta. Aiuteranno lo studioso a rimuovere un sigillo nascosto tra le rovine che potrebbe scatenare un grande potere nascosto negli abissi di Khyber?

– Cento anni fa, un campione della Fiamma Argentea scomparve nella Landa del Crepuscolo. La Chiesa crede che il campione sia stato sedotto e intrappolato dai folletti, e ora che l'Ultima Guerra è finita desidera salvare il suo eroe perduto. In realtà, il paladino salvò i folletti da un terribile spirito che aveva assunto il controllo della corte, e onorano ancora oggi la sua memoria. I signori della corte conservano ancora l'armatura e le armi del nobile cavaliere. Se un nuovo campione della Fiamma riesce a trovare la corte e supera le prove che i folletti gli impongono, potrebbe ottenere le reliquie dell'eroe caduto come ricompensa.

– I Guardiani del Bosco hanno bisogno dell'aiuto di un gruppo di avventurieri esterni. Nelle propaggini settentrionali del Bosco Torreggiante, l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo ha fondato una roccaforte dalla quale intende far partire missioni nel resto della regione. La roccaforte deve essere violata e gli agenti dell'Artiglio di Smeraldo devono essere eliminati prima che possano sconvolgere l'equilibrio della regione.

– Un cultista del Drago Sotterraneo è entrato nel Tramonto per eseguire un esperimento arcano che dovrebbe conferirgli il potere dello stesso Mabar. Riuscirà un gruppo di avventurieri coraggiosi a superare i pericoli del Tramonto e dei Figli dell'Inverno che lo sorvegliano in tempo per riuscire a impedire che l'esperimento venga portato a termine? E se non ce la fanno, dove troveranno il potere di fermare un cultista che manipola l'energia della Notte Senza Fine con la stessa disinvoltura con cui un guerriero manovra la sua spada?

– Qualcosa tra gli Alberi Guardiani ha spinto un cinghiale orrido verso Cuoreverde, e ogni giorno che passa, sempre più creature orride si fanno avanti per minacciare la comunità e il bosco sacro del Grande Druido. I Guardiani del Bosco, su richiesta del Grande Druido, hanno lanciato un appello agli avventurieri per ottenere aiuto nel tenere a bada i mostri e per scoprire il motivo della loro inquietudine. Oppure, se il gruppo di avventurieri include un druido o un ranger, potrebbe essere quel personaggio a sentire la richiesta di aiuto che il Grande Druido ha inviato a tutti coloro che si trovano nella zona.

– Il Casato Vadalìs è stato oggetto di vari atti di terrorismo e sabotaggio da parte degli Adepti Cinerei e la setta sembra aver intensificato i suoi attacchi contro il casato portatore del marchio nelle ultime settimane. Il casato ha deciso di ingaggiare degli avventurieri disposti a vegliare sui suoi interessi e a trovare il modo di arginare gli attacchi sferrati dagli Adepti Cinerei e dai loro agenti.

THRANE

Capitale: Roccafiamma

Popolazione: 2.300.000 (70% umani, 10% mezzelfi, 9% nani, 4% elfi, 4% halfling, 3% altre razze)

Esportazioni: Manufatti, lana, tessuti, missionari, frutta, bestiame

Linguaggi: Comune, Draconico, Nanico, Elfico, Halfling

Lo spirito della Fiamma Argentea fece breccia nei cuori e nelle anime degli abitanti del Thrane settecento anni fa, e il suo fervore religioso è ancora oggi la forza guida di tutta la nazione. Il Thrane era una delle Cinque Nazioni originarie fondate dai coloni umani del Khorvaire; la cultura e le tradizioni di questa regione sono antiche di millenni. Quando la regione venne annessa al Regno di Galifar, si dimostrò una colonna portante di quel grande regno per quasi mille anni. Mentre il resto delle Cinque Nazioni seguiva i dettami della Schiera Sovrana, nel Thrane nacque una nuova religione, che presto si diffuse capillarmente in tutto il Khorvaire. Dopo gli eventi dell'Ultima Guerra, il Thrane è diventato una teocrazia fedele alla Fiamma Argentea.

Thrane ir'Wynarn, il terzogenito di Re Galifar I, venne scelto per governare la nazione che presto avrebbe assunto il suo nome, poco dopo che suo padre unificò il regno. Come nel caso delle altre nazioni, il nome di questa terra venne cambiato in onore del nuovo reggente con un decreto popolare del 32 AR. Il Thrane e il grande regno di cui faceva parte prosperarono nel corso dei decenni e dei secoli successivi.

Nel 299 AR ebbe luogo l'evento dal quale sarebbe nata la religione della Fiamma Argentea. In quell'anno, una terribile eruzione aprì in due il terreno e una grande colonna di fuoco cremisi emerse dal baratro che si era creato. Nessuno capiva il significato della colonna di fuoco, ma coloro che osavano avvicinarsi sentivano una soverchiante presenza maligna irradiarsi dal suo calore.

Tira Miron, una paladina fedele a Dol Arrah, ebbe una potente visione riguardante questa strana colonna di fuoco mentre esplorava i confini occidentali del regno. Nella visione, un serpente dalle ali ad arcobaleno la avvertiva che un terribile pericolo era comparso a est, avvolto nel fuoco cremisi alimentato dalle profondità stesse di Khyber. Tira radunò attorno a sé le forze del Thrane e sconfisse le creature oscure che si erano radunate attorno al fuoco cremisi e che tentavano di liberare l'entità malevola intrappolata tra le fiamme. Con il suo spadone Kloinjner, che portava un frammento del drago Khyber incastonato nell'elsa, Tira si fece avanti per affrontare il demone che si stava materializzando, ma proprio allora il serpente dalle ali piumate ad arcobaleno della sua visione si materializzò e si tuffò nel fuoco. Tira vide il demone e il serpente lottare tra le fiamme. La battaglia sembrò durare un'eternità, e il demone sembrava avere la meglio sul serpente. Inorridita, vide il demone sferrare un colpo devastante. Il serpente, attingendo alle sue ultime forze, strinse il demone nel suo abbraccio e affondò le sue zanne nella gola infuocata del demone. Nello stesso istante, il serpente inviò mentalmente una supplica a Tira, e la paladina non esitò. Saltò a sua volta nel fuoco, affondando la lama di Kloinjner nelle spire del serpente attorcigliato fino a raggiungere la carne del demone.

Allora, narra la leggenda, una tremenda esplosione scosse tutto il Regno di Galifar e la colonna cremisi infuocata divenne una fredda Fiamma Argentea. Tira

rimase tra le fiamme, diventando parte del fuoco divino che aveva sostituito la colonna di fiamme maligne. Divenne la Voce della Fiamma Argentea, e così nacque la nuova religione. Roccafiamma, un semplice castello di pietra, venne eretto attorno alla fiamma di fuoco argenteo eterna. Nelle profondità del crepaccio, nel punto in cui il fuoco si sprigiona dalla terra, si dice che sia nascosta Kloinjner, infilata nel suolo quasi fino all'elsa, che tiene uniti per sempre il serpente, la paladina e il demone.

Col tempo, il castello divenne una cattedrale e attorno alla cattedrale sorse una città. Nel 400 AR, la Chiesa della Fiamma Argentea divenne la religione dominante del Thrane. La Schiera Sovrana, tollerante nei confronti di quasi tutte le fedi, vide nella Fiamma Argentea soltanto un'altra espressione del pantheon divino su Eberron. La Fiamma Argentea, dal canto suo, tollerava la Schiera ma nutriva ben poco amore per quelle fedi che non accettavano la luce purificatrice della Fiamma Argentea.

Col passare dei secoli, i re e le regine di Galifar (e i loro figli e le loro figlie che governavano il Thrane) svilupparono un rapporto altalenante con la fede della Fiamma Argentea. Dal momento che il popolo del Thrane abbracciava con fervore la nuova fede, la famiglia reale fu costretta ad accettare la Chiesa della Fiamma Argentea come una potenza all'interno del regno. All'inizio, cercarono di limitarne la diffusione entro il Thrane, ma i fedeli si dimostrarono degli zelanti predicatori, e presto in tutto il Khorvaire comparvero missionari intenti a diffondere il verbo della Fiamma Argentea. Molti reggenti, col passare dei secoli, si affiliarono alla nuova fede quando assunsero il governo del Thrane. Nel 558 AR ebbe luogo un episodio particolarmente oscuro: la Regina Joliana ascese al trono di Galifar dopo aver prestato servizio come reggente del Thrane. Era una devota seguace della Fiamma Argentea e decise che tutti i sudditi di Galifar dovevano accettare la Fiamma Argentea come l'unica vera religione. Scoppiarono alcuni violenti scontri, che rischiavano di sfociare nella guerra civile, ma poi Joliana morì improvvisamente e in circostanze misteriose prima di giungere alla fine del suo secondo anno di regno.

Quando Jarot morì e i suoi eredi si ribellarono alle tradizioni e diedero il via all'Ultima Guerra, Thalin del Thrane vide una nuova opportunità per diffondere la fede della Fiamma Argentea in tutto il regno. Mentre gli altri eredi avevano un motivo filosofico o personale per rifiutarsi di onorare le tradizionali procedure di successione, Thalin era convinto di dover ascendere al trono per diritto divino. Questa tendenza del Thrane a volersi collocare al di sopra del resto del regno divisò condusse ad alcune delle più cruente battaglie dell'Ultima Guerra.

Nel 914 AR, con la morte di Re Thalin, il popolo del Thrane rifiutò l'erede di Thalin come successore al trono e si rivolse alla Chiesa della Fiamma Argentea affinché impugnasse le redini del paese. Il Thrane divenne una teocrazia. Il Custode della Fiamma, il capo spirituale della Chiesa della Fiamma Argentea, assunse anche il potere temporale. Questo sviluppo degli eventi ha creato molte tensioni oltre i confini della nazione, dal momento che i capi delle altre Cinque Nazioni vedono l'unione della chiesa alla corona come un evento innaturale e potenzialmente pericoloso per i loro progetti e le loro ambizioni personali.

Oggi, Jaela Daran serve come Custode della Fiamma. Jaela ha assunto il potere quando aveva solo sei anni,

e venne scelta dalla Fiamma Argentea come successore al precedente Custode della Chiesa. Ora Jaela ha undici anni, ha contribuito a guidare il Thrane nel corso delle trattative di pace e si è dimostrata una guida compassionevole ed energica, nonostante la sua giovane età. Non è raro che venga nominato un Custode così giovane, ma non era mai accaduto da quando il Thrane era diventato una teocrazia.

La guerra rimane la preoccupazione principale del Thrane. Secondo i consiglieri di Jaela e le altre figure di spicco della teocrazia, la pace attuale è un'occasione per recuperare le forze e per prepararsi a un futuro conflitto. Finché tutte le nazioni non avranno accettato la Fiamma Argentea, ci saranno sempre nemici lungo i confini pronti ad approfittare del primo segno di debolezza o di esitazione. Jaela crede che, fatta eccezione per la necessità di combattere il male puro, la guerra sia un'attività futile. La Fiamma Argentea non vuole la guerra; anzi, crede che la Fiamma sia rattristata dal conflitto che ha messo fratello contro fratello. Il potere di Jaela all'interno della teocrazia non è indiscusso come molti credono, tuttavia, e la Custode ha dovuto imparare a negoziare con cautela e con fermezza per far valere le sue scelte. Finché la maggior parte dei capi spirituali e secolari del Thrane desiderano la guerra, il massimo che Jaela può sperare di fare è ritardarne lo scoppio di un altro giorno, di un'altra settimana o di un altro anno.

INDUSTRIE

Il Thrane ha cercato di sviluppare un'economia autosufficiente subito dopo l'inizio dell'Ultima Guerra, al fine di dover fare affidamento solo su se stesso e di non dover avere bisogno di merci e servizi da oltre confine. Ma gli abitanti del Thrane non ci sono riusciti come speravano. Continuano a fare uso dei servizi dei casati portatori del marchio, e a commerciare con le nazioni vicine.

Il Thrane esporta lana e tessuti, frutta, bestiame e manufatti. Ma forse l'esportazione principale del Thrane è costituita dai missionari della Fiamma Argentea. I seguaci della Fiamma promulgano con tenacia la loro fede in tutte le Cinque Nazioni e anche oltre. Molti predicano una versione più tollerante della fede, ma esistono anche quei missionari particolarmente zelanti che vedono ben poca differenza tra il male puro e quelle religioni che non venerano la Fiamma Argentea.

VITA E SOCIETÀ

Gli abitanti del Thrane sono contadini, chierici, adepti e cittadini della classe media. Molti centri metropolitani sorgono nella fascia esterna della nazione, lungo i corsi d'acqua che si riversano nel Fiume degli Eredi. Il Thrane centrale e occidentale è per lo più occupato da praterie, foreste e campi coltivati.

La religione, e soprattutto il credo della Chiesa della Fiamma Argentea, scandisce i ritmi di vita della nazione. In molti paesi e città, i fedeli della Fiamma Argentea superano in numero il resto della popolazione, e in alcuni luoghi come Roccafiamma costituiscono una maggioranza ancora più nutrita. Nei villaggi più piccoli, nei borghi e nei piccoli insediamenti esterni, circa la metà della popolazione aderisce alla fede della Fiamma.

La Chiesa della Fiamma Argentea applica due mentalità diverse in termini di dottrina e di pratiche: il lato dominante, più o meno tollerante, incarnato dalla Custode della Fiamma, dai suoi vescovi e dai suoi sacerdoti, e la minoranza (ristretta ma energica) che segue con fervore la Voce della Fiamma Argentea e applica ogni sua



parola in senso letterale ed estremamente intollerante. Da un lato, la chiesa si è dimostrata uno dei più forti capisaldi delle virtù legali e buone nel mondo. Dall'altro, il suo aspetto più fanatico ha dato il via all'inquisizione, alle crociate e ad alcune delle più orribili atrocità mai commesse in nome di una divinità legale buona.

La Chiesa della Fiamma Argentea esercita la sua influenza sulla vita quotidiana di tutto il Thrane. Rituali, cerimonie e codici di condotta ispirati dalla Voce della Fiamma Argentea guidano le azioni della nazione e dei suoi abitanti. Anche quei pochi che vivono nel Thrane o che vi soggiornano e che non seguono i precetti della fede devono far fronte alle sue molte ramificazioni. I sacerdoti e i fedeli si riuniscono tre volte al giorno per celebrare la Messa del Fuoco Argenteo, e ogni settimana ha inizio con il Giorno del Fuoco Purificatore, una celebrazione lunga tutta la giornata che richiede preghiera, astinenza e la recitazione dei Nove Miracoli della Fiamma Argentea in linguaggio Dracónico. Durante tutti questi rituali e cerimonie, molte delle attività non essenziali della nazione si fermano in modo che tutti possano meditare e riflettere sul potere e sulla gloria della Fiamma Argentea.

Le città e i paesi del Thrane hanno assistito a una vera e propria proliferazione di opere d'arte e di architettura destinate a rendere omaggio e a glorificare la Fiamma Argentea. Tra il 325 AR e il 700 AR nacque e venne perfezionato lo stile Fiammato. In principio le visioni della Fiamma Argentea e di Tira Miron erano i temi ricorrenti dei pittori e degli scultori, mentre in seguito anche i Custodi della Fiamma più importanti e influenti vennero immortalati in varie opere d'arte. Gli architetti, nel frattempo, facevano uso della luce e dei grandi spazi per simboleggiare la devozione della nazione alla Fiamma Argentea. Queste tecniche di costruzione hanno conferito ai centri urbani del Thrane un particolare stile religioso assente in tutte le altre zone del Khorvaire, uno stile e una presenza che non manca mai di ricordare che il popolo e il Thrane adorano la Fiamma Argentea.

Quella relativa minoranza nella società del Thrane che non segue una religione o che è fedele ad altre divinità che non siano la Fiamma (la Schiera Sovrana conta ancora alcuni adoratori nel Thrane) devono far fronte a diverse discriminazioni se cercano di trovare prosperità e felicità nella nazione. Anche se non vengono apertamente perseguitati od ostracizzati, coloro che non si proclamano fedeli della Fiamma Argentea trovano molte porte chiuse, ostacoli e costrizioni sul loro sentiero.

Un comune sacerdote o praticante della Fiamma Argentea pone la sua fede al di sopra di tutte le altre, ma questo non significa necessariamente che dileggi o che attacchi le convinzioni altrui. Soltanto i culti e le creature palesemente malvagie, solitamente quelli associati agli antichi demoni che tempo addietro vennero imprigionati dai poteri della Fiamma Argentea, finiscono per diventare il bersaglio diretto dei seguaci della Fiamma Argentea. Tali seguaci a volte possono involontariamente o inconsciamente promuovere la loro fede e i loro capi religiosi come superiori alle altre convinzioni, ma mai in maniera aperta e consapevole. I seguaci della Fiamma più ferventi, tuttavia, anche se pochi in numero, attaccano con veemenza e con accanimento ogni filosofia e ogni stile di vita che non risplende della luce riflessa della Fiamma Argentea.

GOVERNO E POLITICA

La famiglia reale e le autorità secolari della corona del Thrane sono stati sostituiti da una teocrazia sorretta dalla Chiesa della Fiamma Argentea. Il Custode della Fiamma, attualmente l'undicenne Jaela Daran (chierica 3 Fiamma Argentea, chierica 18 entro i confini di Roccafiamma umana LB), siede sia sul trono spirituale che su quello temporale della nazione. Il Consiglio dei Cardinali aiuta la Custode della Fiamma a gestire le attività del governo e della chiesa. Sia le autorità religiose che quelle secolari seguono una gerarchia piramidale, dominata dai Cardinali, che a loro volta rispondono del loro operato alla Custode della Fiamma. Gli arcivescovi fungono da governatori e da sindaci in tutto il reame, mentre i vescovi e i gran sacerdoti gestiscono le singole chiese e cattedrali nel territorio del Thrane e all'estero. Per ulteriori informazioni su Jaela e sulla Chiesa, vedi pagina 238.

I nobili secolari che un tempo rendevano omaggio alla famiglia reale e versavano tributi in tasse e soldati alla corona, continuano a servire la teocrazia. Le famiglie nobiliari che osservano rigorosamente i dettami della Fiamma Argentea hanno assunto le posizioni al vertice della gerarchia secolare, mentre quelle con legami più deboli o affidate ad altre fedi hanno perso potere, influenza e perfino le loro posizioni col passare del tempo.

La famiglia reale rimane al suo posto ma funge solo da figura di facciata nel Thrane odierno. Diani ir'Wynarn (aristocratica 4 umana NB) sorride e compare al fianco della Custode in occasione delle cerimonie e degli altri eventi importanti, ma in segreto cerca di

ASCOLTARE LA VOCE

La Voce della Fiamma Argentea sussurra dalle profondità del fuoco eterno situate nella Cattedrale della Fiamma Argentea a Roccafiamma. La voce, che si dice sia quella di Tira Miron, solitamente comunica con la Custode della Fiamma (attualmente Jaela Daran). A volte altri membri della fede sentono la Voce crepitante, e molti si recano in pellegrinaggio a Roccafiamma nella speranza di essere testimoni di un tale miracolo. Tuttavia, alcuni studiosi esterni alla fede credono che la voce non sia quella di Tira Miron, o almeno non sia soltanto la sua. Alcuni credono che in rare occasioni l'entità demoniaca che condivide la

fiamma con Tira e con il serpente dalle ali ad arcobaleno sia in grado di parlare attraverso il fuoco argenteo. In queste rare occasioni, affermano gli studiosi, il demone spinge la gente a compiere atti di grande malvagità sussurrando alle loro orecchie di agire in nome del bene. Alcune delle crociate e delle persecuzioni indette dall'inquisizione della Fiamma Argentea potrebbero ricadere in questa categoria.

La Chiesa della Fiamma Argentea, naturalmente, rifiuta questa teoria.

riportare la sua famiglia al potere e alla gloria, e ha iniziato a prendere contatti con alcune potenze straniere disposte ad aiutarla.

Tutti i casati portatori del marchio sono presenti nel Thrane, ma nessuno ha scelto la nazione come quartier generale, a causa delle restrizioni imposte alle loro attività dalle leggi religiose della teocrazia. Tuttavia, almeno finché è possibile trarne un profitto, i casati continuano a svolgere il loro compito nella società del Thrane.

GRUPPI DI POTERE

La Chiesa della Fiamma Argentea detiene il potere assoluto nel Thrane. Anche se questo potere potrebbe sembrare esclusivamente nelle mani della Custode della Fiamma, in realtà buona parte delle decisioni vengono prese dal Consiglio dei Cardinali, che a volte agisce anche in contrasto con i desideri e con le decisioni della Custode.

Consiglio dei Cardinali: Questo gruppo di potenti capi religiosi gestisce sia le attività della chiesa che quelle del governo. In teoria, i cardinali rispondono del loro operato alla Custode della Fiamma. In pratica, sono loro a comandare la chiesa e il governo, interpellando la Custode solo su quelle questioni che richiedono l'attenzione della divinità e il responso della Voce della Fiamma. I cardinali credono di essere i più adatti a gestire il governo e la chiesa, e lasciano alla Custode la cura dello spirito della nazione. Questo atteggiamento ha provocato vari problemi tra il Consiglio e i Custodi in passato, ma l'attuale Custode sembra più interessata alle questioni divine e spirituali che non alle complicazioni dell'amministrazione secolare. Questo non significa che ogni membro del consiglio sia corrotto o che persegua interessi personali, ma in molti casi questo è ciò che accade, specialmente nel caso del Sommo Cardinale Krozen (chierico 12 Fiamma Argentea umano LM), che considera il Thrane il suo regno personale.

Cavalieri del Thrane: I Cavalieri della Corona, conosciuti anche come Cavalieri del Thrane, hanno giurato di difendere la corona e la nazione fin dalla fondazione dell'ordine, avvenuta sotto il Reggente Thrane, figlio di Re Galifar I. Col passare dei secoli, questo ordine cavalleresco ha sempre servito i reggenti del Thrane con fedeltà. Quando la Chiesa della Fiamma Argentea si rifiutò di riconoscere l'autorità della corona e trasformò la nazione in una teocrazia, i Cavalieri del Thrane erano pronti a combattere in nome della corona. Fu l'erede a evitare lo scontro, inchinandosi al Custode della Fiamma, rendendosi conto che il Thrane sarebbe stato distrutto se si fosse arrivati a una guerra interna mentre l'Ultima Guerra ancora infuriava. Oggi i Cavalieri del Thrane continuano a servire la nazione, ufficialmente agli ordini della Regina Diani ma di fatto agli ordini del Consiglio dei Cardinali. Il capitano Otherro (paladino 8 Fiamma Argentea umano LB) ha il comando dei Cavalieri del Thrane. Il suo cuore è fedele a Diani, ma la sua anima immortale appartiene alla Fiamma Argentea, e Otherro spera di non dover mai essere costretto a scegliere tra i due.

RELIGIONE

La Chiesa della Fiamma Argentea domina incontrastata in tutto il Thrane. La Schiera Sovrana conta uno sparuto gruppo di fedeli, devoti specialmente a Dol Arrah e Dol Dorn.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

Tutti i centri abitati del Thrane sono situati nelle regioni orientali della nazione, lungo i corsi d'acqua che si riversano nel Fiume degli Eredi.

Roccafiamma (Metropoli, 150.000): Roccafiamma è cresciuta man mano che la Chiesa della Fiamma Argentea diventava più potente. La città, costruita attorno all'imponente Cattedrale della Fiamma Argentea, sfoggia uno stile Fiammato particolarmente grandioso e suggestivo. In quanto capitale delle autorità sia secolari che religiose, Roccafiamma è un luogo di grande potere e influenza.

LUOGHI IMPORTANTI

I luoghi importanti del Thrane comprendono numerosi luoghi sacri, monumenti di guerra e siti storici.

Camera della Fiamma: Questo luogo, situato nel cuore della Cattedrale della Fiamma, è la camera dove arde la luce sacra della Fiamma Argentea e dove la Custode della Fiamma entra in comunione con la Voce della Fiamma Argentea. I pellegrini più devoti visitano questo luogo sacro per pregare, rendere omaggio alla Fiamma e sperare in un suo miracolo.

Shadukar: Le rovine della città di Shadukar e il Bosco Bruciato circostante si ergono in memoria di una delle più terribili sconfitte subite dal Thrane nel corso dell'Ultima Guerra. Oltre settemila Thranesi persero la vita quando la città venne invasa e rasa al suolo da un attacco combinato delle forze Karrnathi e Cyrane.

AVVENTURE NEL THRANE

La teocrazia del Thrane è forse la più repressiva e la meno accogliente delle Cinque Nazioni, e costituisce una contraddizione che molti avventurieri trovano frustrante. Proclama di essere un bastione per gli ideali del bene e della legge (cosa che in effetti è vera), ma è afflitta da una corruzione pari a quella delle altre nazioni secolari. I Thranesi comuni sono uomini religiosi e orgogliosi della loro fede, ma non sono dei fanatici. Chi non commette azioni palesemente malvagie non corre rischi nel Thrane. Tuttavia le leggi del Thrane, incentrate sui suoi precetti religiosi, tendono a essere più restrittive del Codice di Galifar e le punizioni più brutali. La magia arcaica non è molto diffusa nel Thrane, ma la magia divina compensa più che abbondantemente questa carenza.

IDEE PER AVVENTURE

– La Custode della Fiamma Argentea ha bisogno di avventurieri che portino a termine una missione ispirata dalla Voce della Fiamma Argentea. Tuttavia, la Custode non vuole che il Consiglio dei Cardinali o i Cavalieri del Thrane lo vengano a sapere.

– Un emissario del Darguun è giunto nel Thrane per negoziare un trattato supplementare, ma il Consiglio dei Cardinali ha imprigionato il goblin e si rifiuta di trattare con lui. Ora la Regina Diani vuole liberarlo con discrezione e farlo fuggire prima che questo atto degeneri in una nuova ondata di ostilità. Si rivolge agli avventurieri in cerca di aiuto.

– Un sacerdote della Fiamma Argentea è in cerca di avventurieri che lo aiutino a entrare nella città in rovina di Shadukar ed eseguire un rituale che doni pace ai morti... dal momento che i defunti ora sembrano vagare per la regione e infestare le rovine.

VALENAR

Capitale: Taer Valaestas

Popolazione: 70.000 (43% elfi, 28% umani, 15% mezzelfi, 5% halfling, 5% hobgoblin, 4% altre razze)

Esportazioni: Cavalli, servizi mercenari

Linguaggi: Elfico, Comune

Diecimila anni fa, gli elfi di Aerenal fondarono un insediamento sulle coste meridionali del Khorvaire. In principio, l'imperatore degli hobgoblin era lieto di avere un'occasione per commerciare con gli elfi, ma nel secolo successivo i rapporti tra le due razze peggiorarono e sfociarono nella guerra. Le forze degli hobgoblin erano soverchianti e gli elfi, non riuscendo a contrastarli, vennero respinti ad Aerenal. La guerra tra i due imperi continuò sporadicamente nel corso dei secoli successivi. Alla fine, sia gli elfi che gli hobgoblin acconsentirono a rispettare i confini attuali: gli elfi avrebbero conservato la loro isola-nazione, mentre gli hobgoblin avrebbero mantenuto il dominio del continente.

Passarono interi millenni e l'Impero hobgoblin di Dhakaan venne ridotto in polvere. All'epoca di Re Jarot di Galifar, la terra un tempo contesa tra gli hobgoblin e gli elfi divenne parte del reame del Cyre. Buona parte della regione era quasi disabitata, i soli presenti nella zona erano alcune tribù nomadi halfling di passaggio, qualche sporadico villaggio umano e alcuni clan hobgoblin nascosti nelle ombre. Quando ebbe inizio l'Ultima Guerra, il Cyre venne attaccato da ogni lato e dovette cercare nuovi alleati in tutta fretta. Anche se la Corte Imperitura di Aerenal non aveva alcun interesse a fare ritorno nel Khorvaire, i Cyrani riuscirono a suscitare l'interesse dei Valaes Tairn. Questi elfi militanti da tempo cercavano l'occasione di mettere alla prova le loro lame in una battaglia epica, e non chiedevano di meglio che di poter entrare nella mischia.

Per interi decenni, gli elfi combatterono al fianco del Cyre, scontrandosi con bande da guerra Talenta, con i mercenari hobgoblin e con gli eserciti del Breland e del Karrnath. Combattevano per amore della battaglia e per denaro, e non per fedeltà al Cyre. Poi, nel 956 AR, gli elfi colsero di sorpresa sia i Cyrani che le altre Cinque Nazioni. Il Signore della Guerra Shaeras Vadallia proclamò che la sua gente aveva un legame con quella terra ancora più antico dell'arrivo degli umani del Khorvaire, e che i suoi soldati avevano ripristinato quel legame con il sangue versato. Vadallia si proclamò grande re della nuova nazione di Valenar e da allora i suoi guerrieri hanno lentamente fortificato le difese ed espanso i confini del loro territorio.

Gli elfi di Valenar non hanno alcun interesse per la pace, ma hanno preso parte alle trattative di Fortetrono per tastare il polso dei loro nemici e per ottenere il riconoscimento delle corti umane. Oggi, le bande da guerra Valenar continuano a scontrarsi con le forze Karrnathi e conducono razzie nelle Pianure Talenta e nel Q'barra a intervalli regolari. Ora che l'Ultima Guerra è finita, resta da vedere se il Trattato di Fortetrono sarà in grado di porre fine a queste aggressioni elfiche.

INDUSTRIE

Gli elfi di Valenar dimostrano una sorprendente propensione naturale per l'arte della guerra e per l'allevamento dei cavalli. Il retaggio dei cavalli Valenar risale direttamente ai cavalli da guerra dell'antico Xen'drik e queste creature non hanno eguali tra i cavalli nativi del Khorvaire. I fabbri armaioli di Valenar creano archi perfetti e pregiate armi in legnodenso. Oltre a questo, Valenar esporta soprattutto i servizi dei suoi guerrieri, tramite la mediazione del Casato

Deneith. Sono pochi coloro che si fidano degli elfi di Valenar o che si sentono sicuri abbastanza da ingaggiarli in grandi numeri. Gli elfi di Valenar, tuttavia, sono i combattenti a cavallo più abili del Khorvaire e spesso vengono ingaggiati in piccole unità per svolgere qualche compito speciale.

VITA E SOCIETÀ

Gli elfi di Valenar venerano il ricordo dei loro antenati combattenti, gli uccisori dei giganti di Xen'drik. Mentre gli elfi di Aerenal onorano i loro antenati attraverso la devozione e la preghiera, i Valaes Tairn credono che l'imitazione del loro esempio sia il modo migliore di onorarli. Compiere gesta eroiche e ottenere la gloria in battaglia sono due obiettivi dei Valaes Tairn e tutta la loro società ruota attorno a questo principio. L'unità sociale di base degli elfi è il clan da guerra, un gruppo che va da duecento a cinquecento elfi, suddiviso in unità tattiche più piccole chiamate bande da guerra, composte da un numero che varia da otto a dodici individui. A meno che non vengano assegnati alla protezione di un'area, i membri di un clan da guerra si spostano in continuazione. Gli elfi di Valenar cercano di espandere lentamente il loro territorio, ma sono più interessati al combattimento che alla terra. Il Q'barra e il Karrnath sono spesso oggetto delle loro razzie, e il Karrnath ha eretto dei forti nelle Pianure Talenta per poter ingaggiare in battaglia gli elfi prima che arrivino ai loro confini.

Un membro dei Valaes Tairn pone il suo cavallo e il suo antenato patrono sopra ogni altra cosa. Lo spirito di un antenato patrono, determinato al momento della nascita dai chierici dei Valaes Tairn, veglia sul combattente e il giovane elfo fa tutto ciò che può per emulare e onorare il suo patrono. I maschi e le femmine vengono considerati di pari posizione tra gli elfi di Valenar, ed entrambi possono cavalcare in battaglia. Gli elfi di Valenar hanno un gusto raffinato per l'arte, la musica e la danza. Tuttavia, ogni cosa rimane incentrata sulla guerra. Le loro armi pregiate e le loro raffinate armature sono le loro migliori opere d'arte, e le loro canzoni raccontano le storie delle grandi imprese dei combattenti elfici di Xen'drik.

Alcuni umani vivono ancora a Valenar. Un tempo questi contadini e allevatori erano cittadini del Cyre, che ora hanno semplicemente cambiato padrone. Agli elfi non interessa l'agricoltura, quindi gli umani producono cibo per i combattenti elfici in cambio di protezione, e la vita continua come in tutte le normali comunità agricole.

GOVERNO E POLITICA

I Valaes Tairn sono una lega di clan da guerra indipendente, non un'unica legione organizzata. Tutti gli elfi di Valenar giurano fedeltà al loro grande re. Esistono quarantacinque clan da guerra che vagano per Valenar. In qualsiasi momento, venti clan da guerra (la Schiera di Valenar) si tengono pronti a eseguire gli ordini diretti del grande re. Dieci di questi clan fanno rispettare l'ordine in tutto il reame, mentre gli altri eseguono le operazioni militari decise dalla corona. Un clan da guerra presta servizio nella Schiera di Valenar per dieci anni, dopo di che cede il posto a un nuovo clan da guerra.

Gli altri clan da guerra sono liberi di condurre le operazioni militari e le incursioni che ritengono più opportune, anche se il grande re può richiedere i loro servizi in qualsiasi momento ritenga necessario. Molti giovani elfi lasciano Valenar per un decennio o giù di lì in cerca di avventura e di gloria personale.

Un combattente che porta a termine una missione per conto del grande re potrebbe ottenere in cambio un titolo e un terreno. Tuttavia, gli elfi preferiscono mantenersi in costante movimento, e sono pochi quei signori che si insediano in un maniero o in una fortezza.

GRUPPI DI POTERE

A causa della struttura in perenne movimento di Valenar, sono pochi i gruppi di potere che hanno una qualche influenza sul territorio. Ogni clan da guerra è una forza militare da non sottovalutare, ma la maggior parte di esse è troppo impegnata a guadagnarsi la gloria in battaglia per badare agli intrighi politici. I casati portatori del marchio sono attivi a Taer Valaestas, ma soltanto il Casato Lyrandar esercita un'influenza significativa sul reame. Il Casato Vadalis è stato bandito a causa di un furto di cavalli e i Casati Thuranni e Phiarlan non sono i benvenuti.

Casato Lyrandar: I mezzelfi del Casato Lyrandar hanno ottenuto vari appezzamenti di terra di considerevoli dimensioni all'interno di Valenar in cambio dei loro servizi di invocazione della pioggia e di assistenza agricola. Il Casato Lyrandar svolge anche numerose mansioni amministrative a Taer Valaestas. Anche se i mezzelfi mantengono una posizione neutrale, non c'è dubbio che la loro influenza su Valenar stia aumentando.

Custodi del Passato: I Custodi del Passato, la classe clericale degli elfi di Valenar, si preoccupa di preservare la memoria dei grandi eroi elfici di Xen'drik. I membri dell'ordine viaggiano al fianco dei clan da guerra per assicurarsi che i combattenti facciano onore ai loro antenati. I Custodi esercitano un grande potere; se mai si ribellassero al grande re, molti elfi si schiererebbero con loro.

RELIGIONE

Gli elfi di Valenar condividono le convinzioni religiose degli elfi di Aerenal, ma il loro punto di vista è leggermente diverso. Rispettano i consiglieri della Corte Imperitura, ma mostrano molta più riverenza per gli eroi elfici di Xen'drik. Ogni combattente segue l'esempio di un antenato patrono e cerca di emulare le sue gesta con azioni gloriose che, da un certo punto di vista, faranno rivivere di nuovo l'antenato.

Le guide spirituali dei Valaes Tairn, i Custodi del Passato, contano al loro interno sia chierici della Corte Imperitura che bardi. I signori della guerra studiano le tradizioni bardiche per ispirare le loro truppe e per raccontare ai soldati le imprese dei loro antenati.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

Molte comunità di Valenar sono costituite da villaggi o borghi agricoli abitati da umani e mezzelfi. Sei roccaforti, ognuna delle dimensioni di un piccolo paese, si ergono sui confini del reame e fungono da stazioni di sosta per i clan da guerra vaganti.

Taer Valaestas (Grande città, 19.060): I Valaes Tairn nutrono ben poco amore per le città. Tuttavia ogni regno ha bisogno di una capitale, e il Grande Re Vadallia (bardo 3/guerriero 10 elfo N) ha scelto come sede del suo trono Taer Valaestas. Questa città, situata nel centro del regno, è una città creata per la guerra. Le torri e le mura sono costruite in pietra e legnodenso per resistere al fuoco e agli urti violenti. Oltre al palazzo reale, la città ospita gli avamposti di molti casati portatori del marchio e un mercato dove gli stranieri possono venire a vendere la loro merce. Taer Valaestas ospita anche il tempio più grande dei Custodi del Passato e una vasta arena usata per l'addestramento, per le corse e per altri spettacoli di abilità cavallerizza.

LUOGHI IMPORTANTI

Oltre alle città Cyrane che sono cadute nel corso dell'Ultima Guerra, Valenar nasconde alcune rovine hobgoblin ed elfiche che risalgono all'Impero di Dhakaan.

Taer Sadaen: Questa fortezza, costruita durante l'Era dei Mostri, fu teatro di un terribile scontro finale tra gli elfi e gli hobgoblin. Le rovine non sono mai state trovate.

Una potente maledizione elfica ha scaraventato la fortezza fuori dal tempo, e quando le stelle e l'anello di Siberys si allineano, Taer Sadaen ricompare per una notte, e al suo interno infuria ancora la battaglia.

AVVENTURE A VALENAR

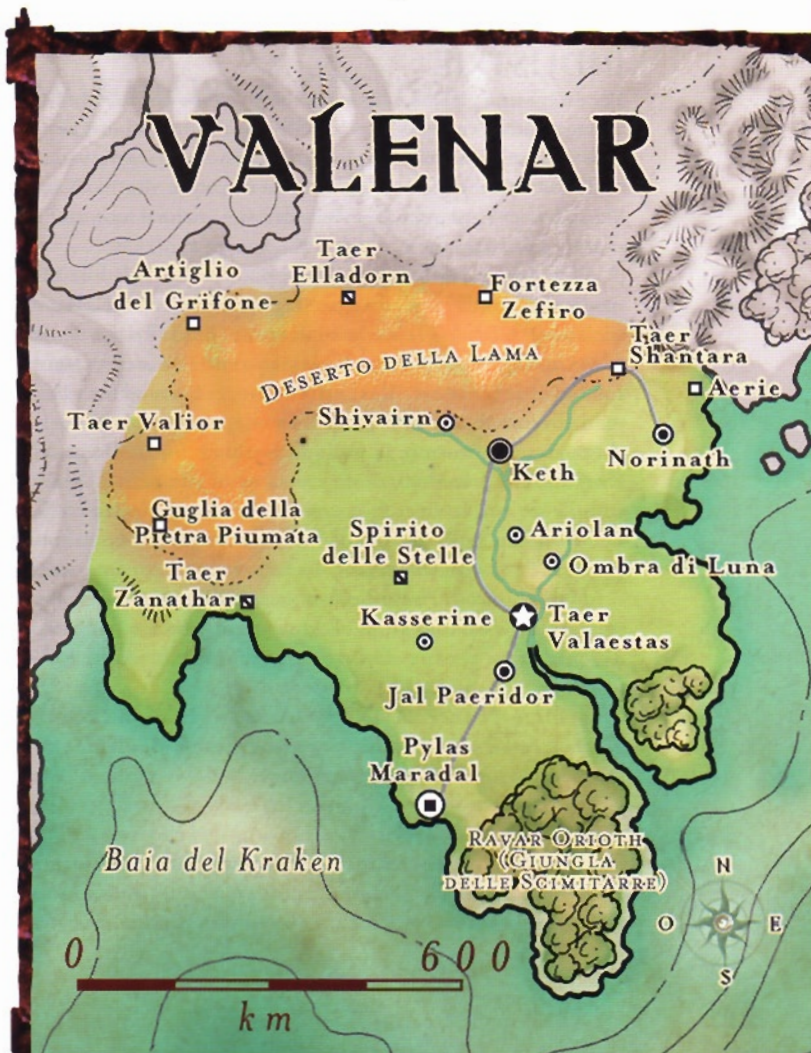
Valenar è composta da molti tipi di terreno, tra cui foreste, steppe, pianure fertili e deserti. L'unico modo per attraversare le terre di Valenar consiste nel non apparire una sfida per i Valaes Tairn. La nazione è sul piede di guerra e i combattenti più giovani sono sempre in cerca di un'occasione per dimostrare la loro bravura. Le bande da guerra non attaccano le carovane civili che viaggiano entro i loro confini, ma i soldati ben armati o gli avventurieri sono una tentazione allettante, specialmente se si presentano con un atteggiamento spavaldo o tracotante.

Il Casato Orien gestisce le vie commerciali tra Taer Valaestas, Pylas Maradal e le due fortezze più grandi del reame. Il Casato Lyrandar ha iniziato a usare le pianure di Valenar come terreno di addestramento per le sue aeronavi e Valenar funge da centro di raccordo per questo tipo di trasporto.

IDEE PER AVVENTURE

– Esistono numerosi allevamenti a Valenar dove gli elfi fanno nascere e crescere i loro famosi cavalli. Queste pregiate cavalcature valgono una fortuna e un ambizioso erede del Casato Vadalis ha un piano per assaltare un allevamento e condurre un branco di cavalli oltre il confine.

– Una banda da guerra di Valenar ha depredato una carovana che viaggiava attraverso le Pianure Talenta. Tra i prigionieri presi dagli elfi c'è anche il figlio di un nobile Karrnathi. Gli avventurieri vengono ingaggiati per rintracciare la banda da guerra e per salvare il giovane erede prima che gli elfi riescano a tornare nell'entroterra di Valenar e a riunirsi al loro clan da guerra.



ZILARGO

Capitale: Porto Trolan

Popolazione: 250.000 (60% gnomi, 16% umani, 11% nani, 7% coboldi, 6% altre razze)

Esportazioni: Beni alchemici, istruzione, intrattenimento, mappe, pietre preziose, navi

Linguaggi: Gnomesco, Comune, Nanico, Goblin

Gli gnomi del Khorvaire sono vissuti nell'area chiamata Zilargo per migliaia di anni. In questa regione, situata tra i Picchi Ululanti e le Montagne Muromarino, gli gnomi hanno vissuto prosperosamente nonostante alcune incursioni e conflitti con i goblinoidi, i coboldi e gli umani. Sono sempre riusciti a mantenere la loro indipendenza, vincendo con le parole quelle battaglie che non potevano vincere con le spade. Dopo aver fondato il suo regno, Galifar rivolse la sua attenzione su Zilargo. Gli gnomi incontrarono le sue forze nella vallata a nord del Nido del Drago e si arresero immediatamente. Nel corso dei negoziati, gli gnomi riuscirono a farsi riconoscere come provincia indipendente all'interno del regno. Galifar ripartì vittorioso e gli gnomi si assicurarono un posto all'interno del nuovo regno... e tutto senza versare una goccia di sangue. Grazie alla loro saggezza e alla loro astuzia, nonché agli oggetti a propulsione elementale e alle illusioni, gli gnomi possono rivelarsi degli avversari sorprendentemente pericolosi.

Nel corso dell'Ultima Guerra, Zilargo rimase un osservatore per parte del conflitto, per poi schierarsi con il Breland nel 962 AR. Da allora, gli gnomi fornirono al Breland informazioni segrete e armi a propulsione elementale, evitando buona parte del conflitto in prima persona. Come risultato, Zilargo è emerso dall'Ultima Guerra più forte che mai e il Breland è debitore nei confronti degli gnomi per i servizi ottenuti.

INDUSTRIE

Per essere una piccola nazione, Zilargo riesce a esportare una vasta gamma di merci e servizi. Gli gnomi sono famosi per la loro maestria in campo diplomatico, e la richiesta di traduttori, avvocati e mediatori gnomeschi è sempre alta. Il Casato Sivis gestisce tutti questi servizi e detiene anche il monopolio della comunicazione in tutto il Khorvaire centrale.

Il talento degli gnomi per le parole non si limita alla mediazione e alla trascrizione. Gli gnomi poeti e oratori sono acclamati in tutto il Khorvaire, mentre i bardi Zil sanno intrecciare assieme le parole e la magia per offrire sorprendenti spettacoli di canto e di illusioni. Inoltre, la *Cronaca di Korranberg*, piena di notizie e di storie, riesce a raggiungere le case della gente comune in tutte le Cinque Nazioni. La Biblioteca di Korranberg e le istituzioni a essa associate non possono competere con le ricerche magiche e gli studi degli artefici dell'Aundair, ma in termini di conoscenze generali potrebbe essere la detentrica della raccolta più vasta nel continente.

Gli gnomi di Porto Trolan sono tra i migliori carpentieri navali e cartografi del Khorvaire e perfino i principi di Lhazaar si recano da loro per commissionare vascelli di fattura gnomesca. Le miniere di gioielli di Zalanberg sono fonte di incredibile ricchezza, e gli gnomi hanno anche scoperto un metodo per assoggettare gli elementali ai veicoli, alle armi e alle armature.

VITA E SOCIETÀ

La splendida architettura di Zilargo è visibile in tutte le città e i paesi della nazione gnomesca, e le strade sono rinvigite da colori vivaci, canzoni e buon umore. Gli abi-

tanti di Zilargo sono amichevoli, collaborativi e sembrano sinceramente interessati a parlare con gli stranieri; furti e crimini sono eventi molto rari.

In realtà, anche se lo gnomo medio è sempre pronto ad ascoltare uno straniero, questo è più dovuto alla sua sete di conoscenza che non al desiderio di aiutare lo straniero. Gli gnomi sono convinti che ogni singola informazione, per quanto marginale, un giorno possa avere valore.

La società di Zilargo è tenuta assieme da una complessa ragnatela di favori, segreti e debiti. Per oltre otto secoli, un ordine invisibile di spie e assassini ha osservato gli eventi dall'ombra, raccogliendo informazioni su tutte le attività interne del paese e usando queste conoscenze per eliminare le potenziali minacce alla società. Ogni cittadino di Zilargo sa che chiunque attorno a lui potrebbe far parte di questo ordine segreto. Molti gnomi sono veramente di natura cordiale e allegra, ma esiste sempre la possibilità che un volto amico sia una maschera mirata a nascondere altre attività occulte.

GOVERNO E POLITICA

Il Triumvirato è l'istituzione che guida Zilargo. Questo consiglio, composto da rappresentanti di ognuna delle città principali di Korranberg, Porto Trolan e Zalanberg, venne fondato come comitato supervisore per sorvegliare l'operato degli studenti e dei docenti della Biblioteca di Korranberg. I poteri e i doveri del Triumvirato si sono presto espansi fino a coprire l'intera nazione. Ognuna delle tre città possiede un suo Consiglio dei Nove, gnomi provenienti da famiglie facoltose che si occupano delle necessità della vita cittadina. In teoria, il rappresentante di una città presso il Triumvirato viene eletto democraticamente dai membri del suo consiglio. In pratica, il processo è tutto tranne che democratico, ed è frutto di una guerra segreta di informazioni e di ricatti che determina chi detiene il potere all'interno di ogni consiglio.

La Fiducia, l'ordine segreto che protegge la società Zil, fa rapporto direttamente al Triumvirato. Questa organizzazione possiede un coordinatore in ogni città che lavora assieme al consiglio locale. Sono in pochi a rendersi conto che il Triumvirato dispone di un corpo di informazioni riguardo le attività politiche, militari ed economiche che rivaleggia con quello della Biblioteca, grazie all'operato della Fiducia.

GRUPPI DI POTERE

I seguenti gruppi detengono il potere a Zilargo.

Casato Kundarak: Il Casato Kundarak è presente in forze a Zilargo e possiede avamposti in tutte le città principali.

Casato Sivis: Il Casato della Scrittura è nato a Zilargo, e Korranberg è tuttora il suo centro principale di potere. Così come il Casato Deneith recluta mercenari dalle varie terre del continente, il Casato Sivis funge da reclutatore per tutti gli gnomi traduttori, mediatori o in grado di offrire servizi analoghi. Il Casato Sivis pone molta enfasi sulla neutralità dei suoi agenti e dichiara di non avere alcun legame con il Triumvirato, con la Biblioteca o con qualsiasi altro potere nazionale, ma molti credono che il Casato Sivis sia il vero potere alla guida della nazione.

Aurum: Numerosi membri dei tre Consigli dei Nove sono membri segreti dell'Aurum. Il loro è un gioco pericoloso, in quanto la Fiducia tiene gli occhi aperti proprio per queste forme di corruzione.

Biblioteca di Korranberg: Come i casati portatori del marchio, la Biblioteca di Korranberg è quasi una potenza indipendente a sé stante. Ulteriori informazioni sulla Biblioteca sono riportate a pagina 228.

Cronaca di Korranberg: La *Cronaca di Korranberg* è nata a Zilargo ma si è diffusa in tutte le Cinque Nazioni nel corso dell'Ultima Guerra. La *Cronaca*, considerata una fonte di informazione imparziale e affidabile, gode di una vasta distribuzione grazie a un accordo con il Casato Orien e una moltitudine di lettori si affretta a recuperare ogni nuova edizione, in uscita tre volte alla settimana.

Fiducia: Questa organizzazione segreta mantiene l'ordine in tutto Zilargo. Nonostante l'atmosfera sinistra che la circonda, in genere agisce per il bene dei cittadini.

RELIGIONE

Gli abitanti di Zilargo sono di mentalità molto aperta in termini di religione. Molti gnomi sperimentano varie religioni prima di scegliere una singola divinità patrona. Alcuni non scelgono mai; esistono alcuni gnomi che frequentano e prestano servizio contemporaneamente sia per la Schiera Sovrana che per la Fiamma Argentea. È possibile trovare templi di praticamente tutte le religioni nelle città principali di Zilargo. Korranberg ospita addirittura un tempio dedicato al Drago Sotterraneo, anche se i suoi frequentatori sono di stampo più filosofico e meno sgradevole dei fanatici delle Marche dell'Ombra. Nonostante questo atteggiamento in apparenza molto disinvolto, molti gnomi prendono la religione sul serio; è solo che non vedono nulla di male nel seguire più di un dio.

INSEDIAMENTI PRINCIPALI

Gli gnomi di Zilargo danno grande valore alle apparenze. L'architettura gnomesca valorizza la bellezza e fa uso di raffinati bassorilievi, balaustre, balconate decorate e sontuosi giardini. Bassorilievi e statue decorano gli edifici di tutte le comunità. La maggior parte delle strutture e degli edifici è ideata per le creature di piccola statura, ma esistono anche edifici pensati per la gente alta. Korranberg e Porto Trolan sono state sottoposte a vari rifacimenti nel corso dei secoli per poter meglio accogliere i viaggiatori delle altre razze.

Korranberg (Grande città, 17.230): Korranberg, situata alle pendici delle Montagne Muromarino, è la più vecchia città di Zilargo. Dal momento che ospita la famosa Biblioteca e i relativi istituti di studio gnomeschi, è visitata da molti aristocratici delle altre nazioni che vi si recano per studiare. La città ospita la più antica cittadella del Casato Sivis, come anche una lunga serie di templi, tra cui la Cripta del Codice, il più grande santuario del Khorvaire dedicato ad Aureon.

Porto Trolan (Metropoli, 27.500): La capitale costiera di Zilargo, con i suoi intrighi di canali e le sue vie invase dall'acqua, funge da centro di costruzione per le industrie di carpenteria navale gnomesca e da centro di commercio per ogni tipo di merci. La Torre del Triumvirato si innalza nella zona centrale della città. Il Casato Kundarak, il Casato Sivis e il Casato Cannith possiedono avamposti in questa città, e anche tutti i restanti casati portatori del marchio sono presenti.

Zalanberg (Piccola città, 6.170): Zalanberg, nascosta tra le alture delle Montagne Muromarino, è situata al centro di un reticolato di miniere di gioielli. Le montagne sono pericolose ed esiste sempre il rischio di un attacco dai coboldi haka'jhar o dai goblin del Darguun. La città è abitata per lo più da gnomi e nani. Il Casato Kundarak possiede una grande cripta in città, e dopo una lunga serie di trattative, il Casato Tharashk ha completato la costruzione di un grande palazzo da usare come sede per la Gilda degli Scopritori.

LUOGHI IMPORTANTI

È possibile trovare ogni tipo di rovine goblinoidi in tutta la nazione.

Paluur Draal: Questa città in rovina, che si estende per lo più sottoterra, è stata abitata dagli gnomi, dagli



umani, dai coboldi e, in origine, dagli hobgoblin. La Biblioteca di Korranberg ha ottenuto una vasta mole di informazioni sull'Impero di Dhakaan recuperandole da Paluur Draal, e alcuni credono che la città nasconda ancora molti altri segreti e ricchezze.

AVVENTURE A ZILARGO

Zilargo è una regione pacifica, adatta soprattutto alle avventure di tipo urbano. Alcune rovine risalenti all'Era dei Mostri sono ancora in attesa di essere scoperte, ma il clima è piacevole, gli animali selvaggi non sono troppo pericolosi e le minacce ai viaggiatori, fatta eccezione per alcuni banditi e qualche altro imprevisto, sono poche. Il Casato Orien cura le vie commerciali tra le tre città principali e le città più vicine del Breland, e dal momento che questa nazione è la culla del Casato Sivis, tutti i servizi di comunicazione necessari sono facilmente disponibili.

Le avventure nelle città di Zilargo possono risultare sconcertanti per coloro che sono abituati a pensare con la spada. La Fiducia interviene rapidamente per neutralizzare ogni cosa che possa essere vista come una minaccia alla comunità; un combattente che si dimostra tracotante potrebbe essere minacciato, ricattato, drogato e buttato fuori città o peggio. Anche se riescono a evitare la Fiducia, gli avventurieri possono rimanere facilmente invischiati nei complicati intrighi di debiti e segreti tipici della società degli gnomi.

IDEE PER AVVENTURE

— I Kech Volar (vedi pagina 154) possiedono la chiave per accedere al labirinto di catacombe al di sotto di Paluur Draal e hanno inviato dei soldati per esplorare quei cunicoli in cerca di reliquie del loro impero perduto.

— I coboldi haka'jhar hanno preso il controllo di una miniera di gioielli degli gnomi, prendendo una dozzina di minatori in ostaggio.



Mare
Amaro

Mare
Spoglio

KHOORVAIRE

equatore

AERENAL

Mare
del Tuono

Mare
delle
Anime
Perdute

XEN'DRIK



Mare Bianco

Mare di Lhazaar

Mare dell'Ira

Golfo del Drago

SEREN

equatore

ARGONNESSEN

Mare Oscuro

N

O

E

S

0

7500

km

OLTRE IL KHORVAIRE

Il continente del Khorvaire offre occasioni di azione e avventura a non finire. Ma esistono altre terre ricche di meraviglie, pericoli e misteri oltre le rive del Khorvaire. Quella che segue è una rapida panoramica di queste terre, con la promessa di una descrizione più dettagliata in altri prodotti futuri.

AERENAL

Capitale: Shae Cairdal

Popolazione: 2.650.000 (77% elfi, 19% imperituri, 3% mezzelfi, 1% altre razze)

Esportazioni: Artigianato, legnobronzeo, legnodenso, legnovivo

Linguaggi: Elfico, Comune, Draconico

L'isola-continente degli elfi è pervasa di magia. Il territorio è ricoperto di boschi di legnobronzeo e legnodenso e i confini tra la vita e la morte si sono fatti sfocati e indistinti presso l'antica civiltà elfica. I morti di Aerenal sono onorati dai vivi e camminano in mezzo a loro. I Re Fratelli si appellano agli antichi signori della Corte Imperitura per ottenere da loro guida e consiglio, e i ranghi dell'esercito elfico ospitano numerosi eroi morti in battaglia da tempo. Nelle profondità della Città dei Morti, i re elfici delle ere passate osservano i movimenti dell'Anello di Siberys e si preparano per i trionfi del futuro.

Gli elfi di Aerenal hanno sempre adorato i loro antenati. Un tempo erano schiavi delle tribù dei giganti di Xen'drik, ma gli antichi Aereni si conquistarono la libertà con il sangue e con la magia, e gli elfi bardi cantano ancora delle loro gesta eroiche. Al centro dell'isola-continente è situata una regione dove l'energia necromantica scorre potente, ed è qui che gli elfi Sacerdoti della Transizione scoprirono i riti e le procedure necessarie per preservare i loro antenati anche dopo la morte. Sorretti dalla venerazione dei loro discendenti, questi elfi imperituri hanno guidato la nazione per oltre ventimila anni. La potenza dei senzamorte ha sostenuto Aerenal in tutti i conflitti con gli hobgoblin, umani e perfino con i draghi dell'Argonnessen. Eppure, gli Aereni non hanno mai pensato alla conquista; i loro eserciti imperituri hanno sempre combattuto in difesa della nazione.

A causa della paura e della superstizione nei confronti dei morti viventi e dell'atteggiamento isolazionista degli elfi di Aerenal, sono pochi gli umani che visitano l'isola-continente, e coloro che lo fanno raramente si avventurano oltre la città portuale di Pylas Talaeor. E così, l'isola-continente rimane un mistero. Quali antichi tesori si nascondono nella Città dei Morti? Quali magie si annidano nella Giungla di Legnodenso? E cosa ha scatenato il conflitto tra i draghi e gli elfi?

Industrie

Aerenal è famosa soprattutto per il suo legname mistico. A causa della risonanza magica che caratterizza la terra, gli alberi di legnodenso, legnovivo, legnoaereo e legnobronzeo crescono solo sull'isola-continente; il legnoscuero è assai diffuso in queste giungle, ma alcuni alberi ne crescono anche nelle altre terre. Gli elfi si assicurano di esportare questo legno miracoloso solo in quantità limitata. Hanno una visione della vita a lungo termine e non hanno alcuna intenzione di disboscare la terra in nome di un rapido profitto. Gli elfi di Aerenal sono alcuni tra i migliori carpentieri e falegnami di Eberon, ed esportano oggetti in legno di ogni tipo, dalle opere d'arte alle armi di pregiata

fattura. Il legname e le foglie del legnoscuero e del legnobronzeo possono essere usati per produrre armi e armature efficaci e di bell'aspetto. Inoltre, nelle giungle di Aerenal crescono varie erbe e piante speciali utili per la creazione di pozioni e oggetti magici necromantici o necessarie per i rituali funebri e per il mantenimento dei cadaveri.

Vita e società

Aerenal è una nazione antica. Ha assistito all'ascesa e alla caduta del Khorvaire, all'arrivo degli umani e delle razze comuni e alla nascita del Regno di Galifar. Gli elfi rispettano i loro anziani e sono devoti ai loro antenati. Nel corso dei millenni, ogni famiglia elfica ha sviluppato usanze particolari nel vestire, nel parlare, nell'arte e nell'uso della magia.

Nonostante le differenze culturali che sono affiorate col passare dei millenni, esistono numerosi fattori comuni che tengono le famiglie Aereni assieme. Molte famiglie conducono una vita prossima all'isolazionismo. Credono fermamente nell'importanza di preservare la purezza del loro sangue, e in genere si sposano tra consanguinei; non sembrano essere soggetti alle complicazioni genetiche che affliggono quegli umani che perseverano nei matrimoni tra consanguinei. Agli occhi degli umani gli Aereni sembrano freddi e distanti, ma la verità è che sono gli elfi in genere a trovarsi a disagio in presenza degli stranieri, specialmente se non sono elfi. Sono in grado di predire il comportamento delle altre famiglie e di leggere le emozioni dei membri della loro specie con facilità. Tuttavia, il comportamento imprevedibile delle razze a vita breve per loro è sconcertante, e finché un elfo non arriva a conoscere bene uno straniero e a fidarsi di lui, continua a nascondere le sue emozioni dietro una facciata imperscrutabile.

Un altro tratto che gli Aereni condividono è il loro atteggiamento nei confronti della morte. Gli elfi non temono la morte, anzi, la abbracciano e la accolgono volentieri, quando giunge. Ogni famiglia esprime questo concetto in modo diverso. Alcuni indossano delle elaborate maschere a forma di teschio. Altri si ornano con complicati tatuaggi a forma di teschio o con temi simili. I membri della stirpe di Jhaelian imitano l'aspetto dei loro antenati imperituri fin da quando sono ancora in vita, usando sostanze magiche e alchemiche per simulare il rigor mortis e la decomposizione della pelle. Anche se queste usanze sono appariscenti, esistono molte famiglie che curano il loro rispetto per i morti in privato e non lo esternano in forma fisica.

Quanto ai senzamorte veri e propri, vivono soprattutto nelle grandi città e nell'entroterra della nazione. Alcune tenute di famiglia possono disporre di una guardia d'onore di soldati imperituri e di un consigliere imperituro che assista gli anziani viventi, ma la maggior parte degli imperituri risiede nella Città dei Morti. Indipendentemente dalla famiglia, tutti gli Aereni considerano gli imperituri i grandi eroi della loro razza e li trattano sempre con rispetto e devozione. Molti umani che vengono a sapere di queste usanze pensano che Aerenal sia una terra di vampiri e di zombi, quando invece la realtà è ben diversa. Un soldato o un consigliere imperituro è una creatura non morta, ma è animata da energia positiva ed è sostenuta dalla devozione dei suoi discendenti. I vampiri, i lich e i loro simili sono creature aborrite che distruggono la vita per preservare la loro esistenza e vengono considerati una forma perversa di non morti. La creazione dei non morti privi di volontà, come gli zombi e gli scheletri, viene ritenuta un insulto imperdonabile al corpo e all'anima del defunto.

Un ultimo elemento che accomuna tutti i livelli della cultura di Aerenal è un immenso orgoglio razziale, un complesso di superiorità antico di migliaia e migliaia di anni. Gli elfi di Aerenal sono tra i più consumati maghi di Eberon. I loro antenati camminano tra i vivi e i più grandi tra gli imperituri dispongono di poteri quasi divini. La loro nazione ha respinto i draghi dell'Argonnessen non una, ma più volte. Gli elfi non sono palesemente arroganti. Sono però estremamente sicuri di sé e animati da una fede incrollabile nel posto che la loro razza occupa nel mondo.

Governo e politica

Le forze che governano Aerenal sono due. I Re Fratelli sono i detentori di tutto il potere temporale. Per tradizione, la nazione deve essere retta da un fratello e da una sorella unitamente. Quando uno dei due fratelli muore, la Corte Imperitura sceglie una nuova coppia. I Re Fratelli sono considerati l'incarnazione vivente di Aerenal e il fulcro di passaggio del potere della Corte Imperitura. I fratelli attuali sono Belaereth (guerriero 2/chierico 12 Corte Imperitura elfo LN) e Tezaera (chierica 16 Corte Imperitura elfa LN), della stirpe di Mendyrrian.

Anche se sono i Re Fratelli a occuparsi della gestione quotidiana di Aerenal, è la Corte Imperitura a decidere delle sorti della razza elfica. Questo consiglio di senzamorte nomina, consiglia e infonde potere nei sovrani del regno. Le motivazioni della Corte Imperitura risultano incomprensibili agli occhi dei mortali; i loro piani abbracciano millenni interi. Tuttavia, coloro che hanno studiato a lungo gli elfi (e i loro conflitti con i draghi in particolare) credono che i senzamorte intendano perseguire un obiettivo lontano ancora vari secoli dalla sua realizzazione. In verità, considerato che i senzamorte misurano l'esistenza in tempi che nemmeno i draghi riescono a immaginare, le loro macchinazioni e le loro trame sono fonte di grande preoccupazione per i draghi.

Ogni famiglia giura obbedienza ai Re Fratelli e alla Corte Imperitura, ma segue anche le proprie tradizioni e le proprie regole interne personali. Alcune sono di stampo patriarcale, altre matriarcali e altre nominano i loro personali signori fratelli.

Gruppi di potere

I casati portatori del marchio hanno il diritto di condurre le loro attività soltanto nella città portuale di Pylas Talaear. Dopo la distruzione della stirpe di Vol e il più recente Scisma dell'Ombra, molti Aereni scrutano i casati portatori del marchio con sospetto, compresi i due casati elfici.

Lame di Cairdal: Le Lame di Cairdal sono una piccola forza militare scelta, composta per lo più da guerrieri e ladri, con l'aggiunta di qualche mago che fornisce supporto magico. Anche alcuni soldati imperituri di reputazione leggendaria rafforzano i ranghi delle Lame. A causa di alcune tracce di sangue Phiarlan che ancora scorre ad Aerenal, una o due volte in ogni generazione il Marchio dell'Ombra torna a comparire. Gli elfi che portano questo marchio vengono sempre arruolati nelle lame e solitamente addestrati come ladri.

Le Lame di Cairdal sono sorprendentemente ben addestrate ed equipaggiate e costituiscono una forza assai efficace, in grado di agire su tutto Eberon. In teoria, le Lame sono al servizio dei Re Fratelli, ma alcuni ritengono che la loro fedeltà sia rivolta innanzi tutto alla Corte Imperitura; esiste forse una cabala interna alla Corte che porta avanti dei progetti di cui i sovrani viventi di Aerenal non sanno nulla?

Guardia della Morte: La Guardia della Morte, un ordine scelto di cavalieri e sacerdoti, ha il compito di sterminare tutti i non morti animati da energia negativa e i necromanti che profanano le anime e i corpi dei morti. La Guardia della Morte, creata per combattere gli spiriti



corrotti del reame, ha svolto un ruolo fondamentale nella distruzione della stirpe di Vol, e ancora oggi continua a combattere il culto del Sangue di Vol. I membri della Guardia della Morte, con i loro volti tatuati a simulare l'effetto di un teschio e la loro carne decomposta artificialmente, sembrano più simili alle guardie nere che ai paladini.

Tairnadal: Questi elfi combattenti vivono nelle steppe settentrionali di Aerenal, dove possono occuparsi dell'allevamento dei cavalli da guerra che i loro antenati portarono da Xen'drik. I Tairnadal possiedono una cultura più attiva e più aggressiva rispetto agli elfi della giungla. Cercano di onorare i loro antenati emulando le loro gesta eroiche nel presente. Negli ultimi millenni, molti giovani elfi delle stirpi meridionali hanno lasciato le loro dimore per unirsi ai Tairnadal, e quella che un tempo era una setta minore ora sta diventando una forza degna di nota sull'isola.

Esistono tre gruppi principali tra i Tairnadal. I Valaes Tairn sono il gruppo più numeroso; questi elfi credono che la gloria in battaglia sia l'obiettivo più alto da raggiungere, indipendentemente dalla natura dell'avversario. Molti di questi elfi hanno lasciato Aerenal nel corso dell'Ultima Guerra e ora controllano la nazione di Valenar. I due gruppi minori sono i Silaes Tairn, determinati a fare ritorno a Xen'drik e a reclamare l'antica terra degli elfi, e i Draelus Tairn, che desiderano distruggere i draghi dell'Argonnessen.

I rapporti tra i Tairnadal e gli elfi della Corte Imperitura sono cordiali. Entrambi onorano gli stessi antenati e rispettano il sangue comune che scorre nelle loro vene. Gli Aereni meridionali credono che i Tairnadal sciupino il loro sangue, rifiutandosi di diventare imperituri dopo la morte; gli elfi settentrionali credono che gli elfi della giungla passino troppo tempo a sognare del passato invece che ad agire nel presente.

Nati Morti: Molto tempo fa, la stirpe di Jhaelian diede inizio alla pratica di alterare fisicamente i suoi membri viventi per renderli simili ai non morti. Nei secoli recenti, questa usanza si è diffusa tra vari giovani disillusi delle altre famiglie. Ad Aerenal, la non morte va meritata. Questi giovani elfi sono arroganti e impazienti: credono che le loro anime siano intrappolate ingiustamente nella carne mortale. Questi giovani ribelli si fanno chiamare i Nati Morti e reclamano a gran voce il diritto della rinascita. Gli anziani hanno ignorato i Nati Morti e sono rimasti fedeli alle tradizioni di Aerenal. Ma la setta potrebbe rivelarsi più pericolosa di quanto si pensi. Il Sangue di Vol è determinato a conquistare l'isola di Aerenal e di recente il culto ha stretto un'alleanza con i Nati Morti a tale scopo. Molti degli elfi sono disposti a diventare vampiri o lich invece di diventare senzamorte, e la setta potrebbe giocare un ruolo determinante nei progetti di Vol riguardo ad Aerenal.

Anche se gli elfi della stirpe di Jhaelian si presentano con lo stesso aspetto dei Nati Morti, la famiglia Jhaelian rimane fedele alla Corte Imperitura; la Guardia della Morte annovera molti elfi Jhaelian al suo servizio. Questo potrebbe condurre a varie occasioni di conflitto o di confusione, se gli avventurieri combattono con i Nati Morti e poi incontrano gli elfi Jhaelian.

Religione

La tradizione Aereni di adorare gli antenati si è largamente evoluta dai tempi della nascita della Corte Imperitura. Invece di adorare gli antenati morti da tempo, gli Aereni venerano i morti che rimangono. Agli occhi degli elfi, l'esistenza è un viaggio spirituale che è possibile portare a termine solo in migliaia di anni... un viaggio che solo gli imperituri possono percorrere fino in fondo. Quindi

gli Aereni onorano quei senzamorte che percorrono il cammino finale, sebbene la divinità vera e propria da essi adorata sia l'essenza collettiva dei consiglieri asceti, gli imperituri che hanno viaggiato oltre la vita e la morte e hanno raggiunto la destinazione finale delle anime elfiche. Anche se i consiglieri asceti possono ancora assumere forma fisica, gli elfi non li adorano come divinità individuali. Adorano invece l'unione e l'ascesa finale che considerano l'incarnazione finale a cui è destinata tutta la razza elfica.

Il risultato di queste convinzioni è che gli Aereni non temono la morte. Anzi, per molti è uno stato da desiderare, in quanto è il gradino successivo verso l'ascensione. Tuttavia, un elfo deve meritarsi il diritto di percorrere questo sentiero. I Sacerdoti della Transizione sono gli ambasciatori della Corte Imperitura e spetta a questi chierici il compito di giudicare i traguardi di una vita elfica e di decidere della sorte di un candidato. Coloro che hanno dimostrato grande eroismo e abilità nell'uso delle armi potrebbero rinascere come soldati imperituri, mentre i più saggi potrebbero diventare consiglieri imperituri. Un elfo giudicato mancante o stolto potrebbe essere lasciato morire, per lasciare a uno spirito più forte il diritto di accedere alla comunità. Ma nella maggior parte dei casi, i Sacerdoti della Transizione lanciano *rianimare morti* per riportare in vita un elfo caduto, affinché egli possa riprendere il suo cammino sul sentiero dell'esistenza.

Gli elfi credono che sia la devozione della famiglia a preservare gli spiriti degli imperituri. Come conseguenza, un elfo è tenuto a conoscere in dettaglio le vite dei suoi antenati imperituri e a mostrare rispetto a tutti gli imperituri in genere.

Gli elfi Tairnadal di Valenar e gli elfi settentrionali di Aerenal hanno punti di vista diversi. Pur rispettando gli anziani della Corte Imperitura, adorano gli spiriti dei combattenti di Xen'drik, elfi che caddero in tempi in cui la Corte Imperitura non era ancora stata fondata. I sacerdoti Tairnadal sono noti con il nome di Custodi del Passato e includono nei loro ranghi sia chierici che bardi. Al momento della nascita (o al momento dell'ingresso nei Tairnadal, nel caso di reclute mezzelfe o Aereni), i Custodi del Passato consultano gli spiriti per determinare l'identità dell'antenato patrono dell'elfo. I Tairnadal credono che emulando il comportamento dei loro antenati patroni, possano offrire agli antenati una possibilità di vivere ancora attraverso la generazione attuale.

Insedamenti principali

Molti degli abitanti della giungla vivono in comunità dedicate a una singola dinastia. Le comunità vengono chiamate tenute, ma in realtà sono paesi autosufficienti che possono ospitare fino a tremila elfi. I Tairnadal preferiscono vivere in movimento, ma anche nelle steppe settentrionali esiste una manciata di piccoli villaggi.

Oltre alle tenute, Aerenal dispone anche di alcune città più grandi in cui le varie famiglie possono mescolarsi liberamente agli imperituri. Di seguito ne vengono descritte tre.

Una caratteristica comune a tutte le comunità Aereni è la prevalenza di monumenti. Gli elfi credono che sia di importanza vitale ricordare e onorare le imprese dei loro antenati, e in tutte le città e le tenute sono visibili vari monumenti in legnodenso o in pietra.

Città dei Morti (Metropoli, 42.460): Anche se è Shae Cairdal la capitale in cui risiedono i sovrani di Aerenal, Shae Mordai, la Città dei Morti, è il cuore spirituale della nazione. Questa antica metropoli è costruita attorno

a un flusso di energia necromantica e ospita la Corte Imperitura, il grande consiglio dei senzamorte che regge i destini della razza elfica.

La Città dei Morti è l'unica città di Aerenal costruita in pietra invece che in legnodenso. La città è gremita di santuari e monumenti dedicati agli eroi del passato, compresi coloro che ora risiedono nella Corte Imperitura e gli antichi eroi di Xen'drik. La città è un centro di studi arcani e un luogo di culto, nonché l'unico posto in cui è possibile effettuare il rituale per creare un imperituro. Come risultato, il commercio è minimo nonostante le grandi dimensioni della città e i visitatori stranieri solitamente ricevono un freddo benvenuto.

È possibile incontrare soldati imperituri in tutta la città e scorgere consiglieri imperituri impegnati a discutere con studiosi arcani o a offrire la loro saggezza ai discendenti che fanno loro visita. Una vasta area al centro della città è riservata alla Corte Imperitura vera e propria. I Sacerdoti della Transizione e i Re Fratelli sono gli unici esseri viventi a cui è consentito oltrepassare i confini della corte. Corre voce che la corte sia molto più grande di quello che sembra, e che sia protetta da centinaia di trappole e di guardiani mistici. Si dice anche che la corte custodisca i più grandi tesori Aereni, tra cui varie reliquie dell'antico Xen'drik, e che la corte non sia mai stata violata da nessun ladro e da nessuna forza.

La Città dei Morti sorge su una zona di manifestazione collegata al piano di Irian, il Giorno Eterno. All'interno della città, tutti gli incantesimi che fanno uso di energia positiva, compresi gli incantesimi *curare*, vengono massimizzati mentre quegli incantesimi che fanno uso di energia negativa, tra cui gli incantesimi *infiggere*, vengono ostacolati.

Shae Cairdal (Metropoli, 52.460): Shae Cairdal è la città più grande di Aerenal ed è la capitale dove risiedono

i Re Fratelli. Shae Cairdal, costruita dagli Aereni poco dopo il loro esodo da Xen'drik, è una fortezza circondata da mura in legnodenso, sebbene col passare dei millenni la città si sia estesa ben oltre le mura originarie. Oltre a essere la sede dei regnanti, Shae Cairdal è un centro di commercio e di attività diplomatiche tra le dinastie elfiche, rigidamente isolate le une dalle altre. Anche se è raro imbattersi in membri delle altre razze, le culture e gli stili delle varie famiglie sono talmente diversi tra loro che Shae Cairdal spesso sembra più cosmopolita di Sharn. Oltre a un vasto mercato dove le varie famiglie possono vendere e comprare le loro merci, la città comprende varie università di studi arcani, un enorme tempio dei Sacerdoti della Transizione, le caserme e i terreni di addestramento dell'esercito di Aerenal. La città ospita anche la seconda più grande concentrazione di imperituri di Aerenal. Non può competere con la Città dei Morti, ma vari studiosi e consiglieri senzamorte frequentano Shae Cairdal e numerose guardie e soldati fanno parte degli imperituri.

Pylas Talaear (Piccola città, 10.460): Questa città portuale è il punto principale di contatto tra Aerenal e il resto di Eberon. Ospita avamposti di tutti i casati portatori del marchio eccetto il Casato Orien. Lo scopo principale della città è il commercio; è presente un'università mistica, ma Pylas è composta soprattutto da moli, magazzini e mercati che vendono merce di ogni sorta. La governatrice di Pylas Talaear, Syraen Melideth (maga 13 elfa LN) è una splendida elfa con il volto interamente coperto dal tatuaggio di un teschio. Syraen ha assunto questo posto all'inizio dell'Ultima Guerra, e nel corso di questo secolo ha imparato a osservare gli umani con occhi più comprensivi rispetto a quelli degli altri della sua specie. Tuttavia, si rivela inflessibile quando deve mantenere l'ordine all'interno della sua città, e gli avventurieri devono fare attenzione a come si muovono a Pylas Talaear.

AJ



La Corte Imperitura

ARGONNESSEN

L'Argonnessen, la terra dei draghi, rimane un mistero per la maggior parte del resto di Eberon. Sono pochi coloro che hanno osato esplorare questo enorme continente, e coloro che sono partiti per vedere le grandi città dei draghi non hanno mai fatto ritorno. Perfino gli elfi di Aerenal, che hanno combattuto contro i draghi nelle ere passate, sono riusciti soltanto a intravedere fuggacemente ciò che il continente nasconde.

I commercianti e gli esploratori possono solcare le acque del Golfo del Drago verso l'Isola di Seren, se sono disposti ad affrontare le orde di barbari che dimorano in quel luogo. Usando le loro navi lunghe, i barbari Seren pattugliano il Golfo del Drago e veleggiano fino alle lunghe spiagge settentrionali dell'Argonnessen, chiamate la Spiaggia dei Totem, per rendere omaggio ai draghi che essi adorano.

I draghi sanno di essere adorati dai Seren, e fanno uso del timore e della riverenza dei barbari per usarli da cuscinetto tra l'Argonnessen e il resto del mondo. Ai draghi non importa cosa fanno i Seren o cosa accade lungo la spiaggia; ma non tollerano e non danno il benvenuto a quei viaggiatori che oltrepassano la Grande Barriera, e i Seren hanno il compito di assicurarsi che tali incursioni non accadano.

Sulla Spiaggia dei Totem si ergono dei giganteschi monoliti, gigantesche teste di drago in pietra che devono essere state scolpite in luoghi lontani e poi trasportate sul posto. Nessuno crede che siano stati gli umani primitivi delle tribù Seren a scolpire i monoliti, ma nessuno crede nemmeno che siano stati i draghi a farlo. Oltre la spiaggia, una fitta giungla conduce fino alla Grande Barriera.

I Seren vivono di razzie e saccheggi, sostentandosi anche con la caccia, la pesca e la raccolta di frutta. Offrono sacrifici ai loro dei draghi, e alcuni combattenti Seren scelgono un totem del drago, convinti di ottenere da lui grandi poteri. I principi di Lhazaar entrano spesso in contrasto con i predoni Seren, ma alcuni casati portatori del marchio sono riusciti a commerciare con successo con i Seren in passato, e alcuni istituti di ricerca hanno tentato di lanciare spedizioni nell'Argonnessen da Seren o dalla Spiaggia dei Totem, sebbene soltanto un professore (dell'Università di Morgrave) abbia fatto ritorno dopo aver negoziato con i capitribù Seren.

DISTESA GLACIALE

A nord del Khorvaire, oltre le lande gelide del Mare Amaro, la Distesa Glaciale ricopre la cima del mondo. Questa terra di inverno perpetuo è ricoperta di ghiaccio e di neve. A volte, quando l'inverno è particolarmente aspro, le tempeste della Distesa Glaciale si spingono fino alle altre regioni, trasformandole in altre distese ghiacciate. I nani credono che la loro razza abbia avuto origine in queste terre gelide, e circolano leggende di strani mostri, demoni incontrollati e orde di non morti di ogni genere che infestano la Distesa Glaciale. L'unica spedizione conosciuta che abbia raggiunto le pianure ghiacciate e i picchi innevati e che abbia fatto ritorno era guidata da Lord Boroman ir'Dayne, della Fondazione degli Scopritori. Molto spesso, dalla Distesa Glaciale scendono venti gelidi, tempeste di neve e grandi iceberg a turbare le terre meridionali.

KHYBER

Khyber, il Sottosuolo di Eberon, si estende nelle profondità della terra più di quanto si possa immaginare. Khyber, conosciuto come il Drago Sotterraneo in alcuni miti, e adorato dai cultisti più infami del Khorvaire, è un mondo sotterraneo pericoloso e ostile che cede a riluttanza anche il più piccolo dei suoi oscuri segreti.

Anche se Khyber esiste sotto ogni continente, sono pochi i sentieri che conducono direttamente alle sue sinistre profondità. In tutto il Khorvaire, i passaggi più noti sono situati nelle Distese Demoniache, nel Droaam e a Q'barra, e corre voce che altri portali meno frequentati (e forse meno sorvegliati) siano noti ai Culti del Drago Sotterraneo.

I frammenti del drago Khyber, con le loro speciali proprietà di assoggettamento, possono essere raccolti solo nelle profondità del Sottosuolo di Eberon. Oltre ai vari usi dei frammenti del drago Khyber per i vari specialisti arcani del mondo di superficie, i grandi giacimenti di cristalli viventi tengono prigionieri gli antichi demoni che un tempo dominavano e devastavano il pianeta. I frammenti del drago Khyber crescono sulle pareti delle caverne nei pressi degli strati di magma. I cristalli sono facilmente riconoscibili dal loro colore blu notte e dalle venature nerastre che pulsano al loro interno.

Molti abitanti di superficie dimostrano grande interesse nei confronti di Khyber. I Signori della Polvere, ad esempio, cercano di liberare i loro antichi padroni demoniaci o di sfruttare a proprio vantaggio i loro poteri. I vari Culti del Drago Sotterraneo, d'altro canto, adorano le innumerevoli entità malvagie che vivono o che sono intrappolate sotto la superficie di Eberon, e spesso ordiscono complotti per liberarli e scatenare la loro furia sul mondo di superficie. E poi esistono sempre gli opportunisti, coloro che cercano di sfruttare le abbondanti risorse di Khyber nonostante il rischio di perdere qualche arto o la vita sia molto alto.

I daelkyr rimanenti e le aberrazioni da loro create vagano per tutto Khyber. Di tanto in tanto, per caso o con l'aiuto di agenti esterni, queste creature si fanno strada fino al mondo di superficie e seminano morte e distruzione finché non vengono distrutte o ricacciate nelle profondità tenebrose di Khyber. All'interno delle caverne e dei tunnel del Sottosuolo, tuttavia, questi abomini regnano incontrastati.

Esistono altre creature delle profondità che vivono nelle caverne abissali del Drago Sotterraneo, tra cui goblinoidi, bestie magiche, umanoidi mostruosi, draghi rinnegati, non morti corporei, spiriti e altro ancora. Il Sottosuolo è un reame alieno fatto di oscurità, di rocce opprimenti, di tesori e di segreti ai quali alcuni abitanti di superficie non sanno resistere... nonostante il loro recupero sia estremamente pericoloso.

SARLONA

Decine di migliaia di anni fa, il vasto continente di Sarlona fu la culla della civiltà umana. Tremila anni fa, i primi coloni umani salparono da Sarlona, mettendo in moto gli eventi che avrebbero condotto alla creazione del Khorvaire moderno. Negli ultimi millecinquecento anni, Sarlona è rimasta un'isola avvolta nel mistero. Questo cambiamento è dovuto all'influenza degli Ispirati, una potente dinastia di signori supremi psichici che fungono da ricettacoli per i quori di Dal Quor. Il continente è privo sia di frammenti del drago Eberon che Siberys.

Un tempo Sarlona ospitava oltre dodici regni diversi, ma oggi rimangono soltanto due nazioni consolidate: il potente impero di Riedra e il rifugio montano di Adar.

Adar

Adar, una parola Riedran che significa "rifugio", è nascosto nella zona sud-occidentale del continente. Fin da prima che gli Ispirati apparissero su Sarlona, le montagne di Adar erano un luogo in cui gli innocenti potevano trovare rifugio dalle persecuzioni... purché riuscissero a sopravvivere alla pericolosa scalata che conduce alla vallata nascosta tra le montagne. Le leggende più antiche parlano di un clan di draghi blu che vive tra le nuvole che circondano i picchi più alti. Questi guardiani avrebbero il dovere di proteggere gli innocenti e di punire coloro che vorrebbero violare il rifugio sacro della montagna, scagliando fulmini dall'alto delle nuvole per folgorare i trasgressori. Se questi draghi esistono davvero, si tengono alla larga dagli abitanti umanoidi delle montagne. Tuttavia, è facile scrutare le perenni nuvole tempestose e immaginare di scorgere una fugace ombra a forma di drago che sfreccia nell'aria.

Per migliaia di anni, Adar fu abitato da piccoli gruppi di eremiti spirituali e di esuli dai regni delle pianure di Sarlona. Poi a Sarlona giunsero i kalashtar. Gli Ispirati li seguirono di lì a poco, nel tentativo di sterminare una volta per tutte i quori ribelli. Man mano che il potere degli Ispirati si estendeva su tutto Sarlona, i kalashtar erano costretti a nascondersi. Alla fine si rifugiarono sulle montagne, assieme a molti altri ribelli che non erano riusciti a contrastare la potenza degli Ispirati. Per oltre mille anni, gli Ispirati strinsero d'assedio le grandi montagne. Ma la combinazione delle fortificazioni naturali della valle, le micidiali tempeste che imperversavano (di natura draconica o meno che fossero) e le discipline fisiche e marziali dei difensori furono sufficienti a respingere tutti gli attacchi.

Oggi, Adar è un luogo di mistero. Anche se gli Ispirati non sono mai riusciti a spezzare le sue difese, l'assedio delle montagne continua. Circolano molte storie riguardo a templi dorati e a splendide vallate nascoste, o riguardo ad antichi psion kalashtar e a biblioteche perdute contenenti antichi segreti arcani sconosciuti agli Ispirati, ma sfidare i sentieri che conducono al rifugio tra le montagne è l'unico modo per confermare queste storie.

Adar non ha alcun contatto con il mondo esterno, e quindi non commercia con le altre nazioni. Tuttavia, i precettori kalashtar del Sentiero della Luce sono tra i migliori istruttori di arti psioniche di tutto Eberon. Quegli avventurieri che desiderano sviluppare i poteri della mente o quei saggi che desiderano sapere di più sui segreti psichici devono sfidare i molti pericoli di Sarlona e raggiungere i monasteri nascosti di Adar.

Adar è una nazione soltanto nel senso più generico della parola. È composto soltanto da una manciata di fortezze monastiche disseminate per la catena montuosa. Esistono pochi contatti tra questi templi nascosti: i monaci e gli psion di ogni comunità passano le loro giornate in contemplazione e in meditazione, e hanno ben pochi motivi per tenersi in contatto con gli altri che vivono sulle montagne.

Ogni fortezza ha il dovere di difendere uno dei passi montani contro le forze di Riedra e degli Ispirati. Quei visitatori che non costituiscono una minaccia vengono messi alla prova per determinare la purezza delle loro intenzioni; dopo alcune domande ingannevolmente semplici, i viaggiatori vengono allontanati oppure vengono accolti, viene loro offerto vitto e alloggio e l'opportunità di unirsi alle discussioni con gli altri studenti. Gli agenti degli Ispirati o dei Sognatori Oscuri vengono abbattuti senza pietà; gli altri visitatori che giungono con intenzioni

impure vengono respinti senza ottenere riparo e vengono lasciati ai rigori dell'aspro clima montagnoso.

Esistono otto fortezze monastiche ad Adar, ognuna scavata direttamente sul fianco della montagna. I conflitti tra le varie fortezze sono pressoché inesistenti. Nessuna delle altre organizzazioni descritte in questo volume ha una sua presenza sulle remote montagne di Adar.

Kalashtar: Adar è una delle roccaforti della razza dei kalashtar e del Sentiero della Luce. È l'unico luogo in cui i kalashtar sono al sicuro dai quori e dagli Ispirati, ma ciò fa di loro dei prigionieri all'interno del loro stesso rifugio. Disprezzano gli Ispirati, ma non hanno il potere di contrastare i loro nemici. Potrebbero fornire aiuti e consigli a coloro che assumono un ruolo attivo nella lotta contro le forze dell'oscurità, e alcuni kalashtar hanno anche lasciato il loro rifugio di montagna per prendere parte a questa lotta personalmente. In genere i kalashtar sono una forza passiva, si nascondono sulle montagne e aspettano il momento giusto.

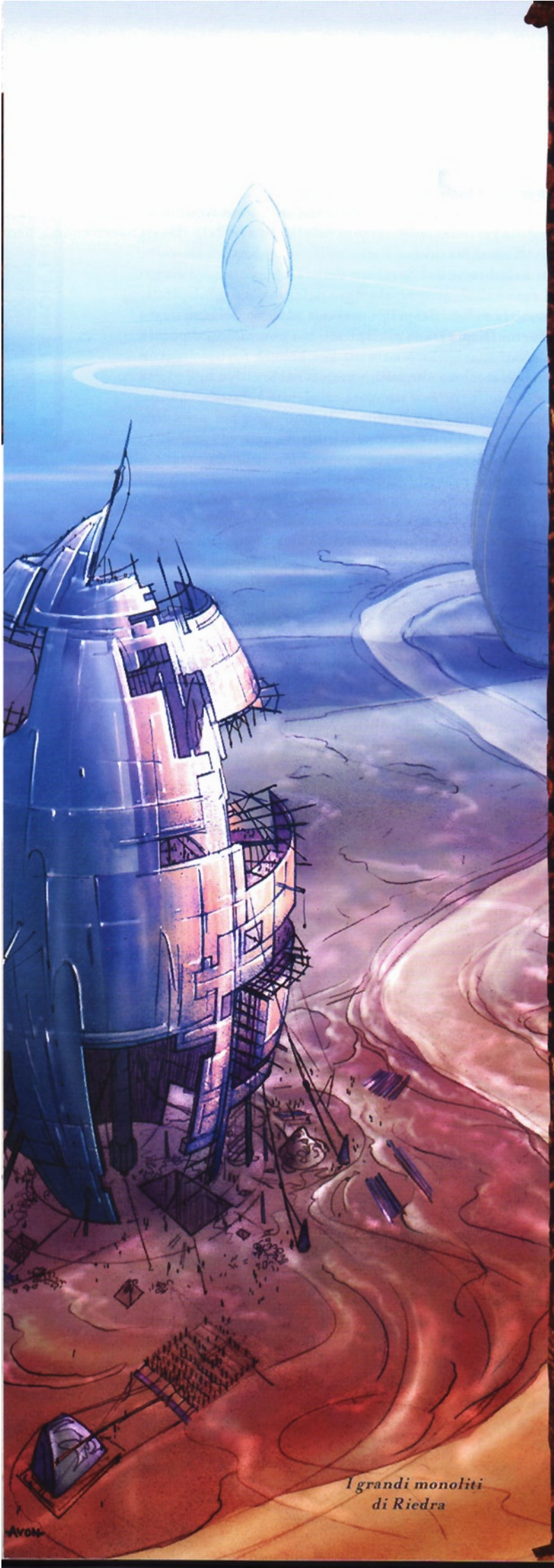
Custodi della Parola: Molti abitanti di Adar seguono i precetti dei kalashtar, ma alcuni seguono altri sentieri. Quando gli Ispirati hanno conquistato Sarlona, hanno epurato dalla società ogni forma di magia arcana. I Custodi della Parola sono i discendenti dei maghi e degli stregoni dell'antica Sarlona, che hanno preservato le tradizioni mistiche dei loro antenati per oltre mille anni. Anche se sono concentrati soprattutto alla Fortezza Kashta, è possibile incontrarne qualcuno in tutte le fortezze di Adar. In questo modo, i Custodi si assicurano che sia impossibile cancellare le tradizioni da essi custodite con un singolo attacco. I Custodi della Parola rispettano le credenze e le convinzioni del Sentiero della Luce, ma sono dediti allo studio della magia arcana e passano i loro giorni continuando a sviluppare le loro doti magiche.

Korrandar: Al centro di Adar si leva una singola, gigantesca montagna, il cui picco è sempre avvolto da nubi tempestose. Si dice che Korrandar sia la dimora dei Guardiani della Tempesta, i draghi blu che proteggono la montagna da coloro che vorrebbero violare il suo rifugio. Si dice che sulla vetta di Korrandar, celato alla vista da una fitta coltre di nubi, sia situato un vulcano attivo; alcuni dicono che un potente rajah rakshasa sia imprigionato all'interno della montagna, e che i guardiani draconici in realtà abbiano l'incarico di vegliare sulla prigionia di questo potente immondo.

Riedra

Tremila anni fa, esistevano una dozzina di regni a Sarlona. Oggi ne esiste solo uno: l'impero di Riedra. Il cambiamento ebbe luogo circa millecinquecento anni fa, quando i quori giunsero a Sarlona per la prima volta. Inizialmente, gli spiriti dei quori non erano in grado di dominare completamente i loro ospiti. Potevano solo sussurrare nelle menti più suggestionabili, alimentando le ambizioni e fomentando l'odio già esistente negli individui. Nel giro di due secoli, Sarlona era precipitata nel caos e nella guerra. A quel punto, i quori avevano ottenuto il controllo completo su un piccolo gruppo di ospiti, portando alla creazione dei primi Ispirati. Questi psion e combattenti psionici occuparono il vuoto di potere politico, usando i loro poteri mentali per strappare metodicamente il controllo ai signori della guerra frastornati e indeboliti.

Affermarono di essere anime ispirate da forze divine, e di essere stati inviati per condurre Sarlona a una nuova era di prosperità e di gloria. Tutto ciò di cui



I grandi monoliti
di Riedra

avevano bisogno era la fedeltà indiscussa. Furono necessari altri due secoli di manipolazioni mentali, conflitti militari e astuzia smaliziata, ma quando le battaglie finalmente ebbero termine, gli Ispirati erano i dominatori indiscussi delle pianure di Sarlona. Diedero a questo impero il nome di Riedra. Per i mille anni che seguirono, gli Ispirati consolidarono il loro potere, rafforzando la loro presa sul popolo di Riedra. Cancellarono dalla terra qualsiasi tradizione che potesse costituire una minaccia al loro potere, in particolar modo tutte le forme di magia che potevano fornire alla popolazione un modo per opporsi ai poteri psionici degli Ispirati, e diedero la caccia ai kalashtar, che involontariamente avevano mostrato ai quori la via per giungere fino a Eberon. Alcuni dei loro nemici si rifugiarono sulle montagne di Adar; altri fuggirono nel Khorvaire, stabilendosi nei regni delle Cinque Nazioni o fondando nuove colonie nelle Marche dell'Ombra o nelle Distese Demoniache.

Negli ultimi mille anni i confini di Riedra sono rimasti chiusi agli stranieri. Nemmeno oggi gli Ispirati dimostrano alcun interesse nel consentire agli abitanti delle altre nazioni di contaminare con la loro presenza il paradiso terrestre che hanno creato. Ma dopo secoli di trame e pianificazioni, gli Ispirati iniziano finalmente a rivolgere la loro attenzione al Khorvaire, e vari ambasciatori Riedran sono stati inviati nelle corti di tutto il continente.

Gli Ispirati nascondono bene i loro segreti. Coloro che sono riusciti a penetrare oltre i confini di Riedra parlano di giganteschi monoliti che si ergono nel territorio interno. I saggi dei Dodici credono che questi monoliti servano a potenziare i poteri psionici degli Ispirati, attingendo all'energia mentale della popolazione in modo da fornire ai loro padroni sempre energie fresche.

Gli Ispirati stanno studiando nuovi metodi per poter usare i frammenti del drago Eberon. Non è possibile trovare frammenti del drago Eberon o Siberys a Sarlona, e quei pochi frammenti Khyber che esistono sotto la superficie sono difficili da recuperare.

Gli abitanti di Riedra credono che gli Ispirati siano avatar divini, inviati per guidare e proteggere la loro nazione. Molti sono disposti a morire in nome dei signori degli Ispirati. La maggior parte delle comunità è costituita da villaggi agricoli, ideati per essere più autosufficienti possibile. Alcuni supervisori Ispirati gestiscono la forza lavoro di ogni comunità. Una vasta fortezza-metropoli al centro di ogni nucleo di villaggio ospita il grosso delle forze armate della regione e i nobili Ispirati di alto rango.

Riedra è una società strettamente feudale. Gli umani sono al servizio degli Ispirati, che a loro volta proteggono e si prendono cura dei loro fedeli sudditi (almeno in teoria). Gli Ispirati, umani altamente evoluti con un tocco di sangue elfico e di sangue immondo nelle vene, sono stati cresciuti e incrociati nel passare dei secoli fino a diventare gli ospiti perfetti per gli spiriti quori.

Sognatori Oscuri: I membri di questa sinistra organizzazione fungono da osservatori per conto di Dal Quor, la Regione dei Sogni. Sono spie, sabotatori e assassini psichici. I Sognatori Oscuri ricevono i loro ordini direttamente dai quori di Dal Quor ed esercitano una notevole autorità sugli Ispirati.

Mille Occhi: Mentre i Sognatori Oscuri hanno il compito di minare le altre civiltà, ai membri dei Mille Occhi spetta il compito di proteggere Riedra. Osservano costantemente la popolazione di Riedra, in

cerca di un qualsiasi accenno di dissenso interno o di infiltrazioni esterne. Ogni volta che una minaccia viene identificata, gli Occhi colpiscono senza alcun preavviso e senza alcuna pietà.

Gli Inspirati sono le divinità viventi di Riedra e la pratica di qualsiasi altra religione, specialmente il Sentiero della Luce, è passibile di morte.

XEN'DRIK

Questa terra si alza dalle nebbie a sud del Khorvaire, oltre i Denti di Shargon e il Mare del Tuono. Oggi, Xen'drik è un continente pieno di segreti e di misteri, un luogo selvaggio, ricco di opportunità e di pericoli. Molti secoli fa, Xen'drik era la patria di una grande civiltà di giganti, e i resti di questo regno si nascondono tra la fitta vegetazione del continente. Esistono ancora giganti di ogni tipo che vagano per le giungle e per le montagne di Xen'drik, ma sono creature primitive e disorganizzate rispetto ai membri delle società dell'era più lontana. Anche gli elfi di Aerenal sono originari di queste terre misteriose, e gli elfi dalla pelle scura chiamati drow vivono ancora tra le rovine della civiltà dei giganti.

I sahuagin sorvegliano i mari che conducono fino a Xen'drik e rendono il viaggio fino al continente dei misteri molto pericoloso. Con alcune tribù di sahuagin non è possibile ragionare: attaccano chiunque tenti di passare oltre i Denti di Shargon per arrivare fino alle giungle di Xen'drik. Altre tribù, tuttavia, si guadagnano da vivere offrendo i loro servizi come guide e facendo strada alle navi lungo le rotte più insidiose. Agendo attraverso i loro intermediari malenti, questi sahuagin commerciano regolarmente con gli esploratori e i mercanti del Khorvaire e offrono il loro aiuto, e molti avventurieri e attività a Sharn godono di un accordo permanente con queste tribù.

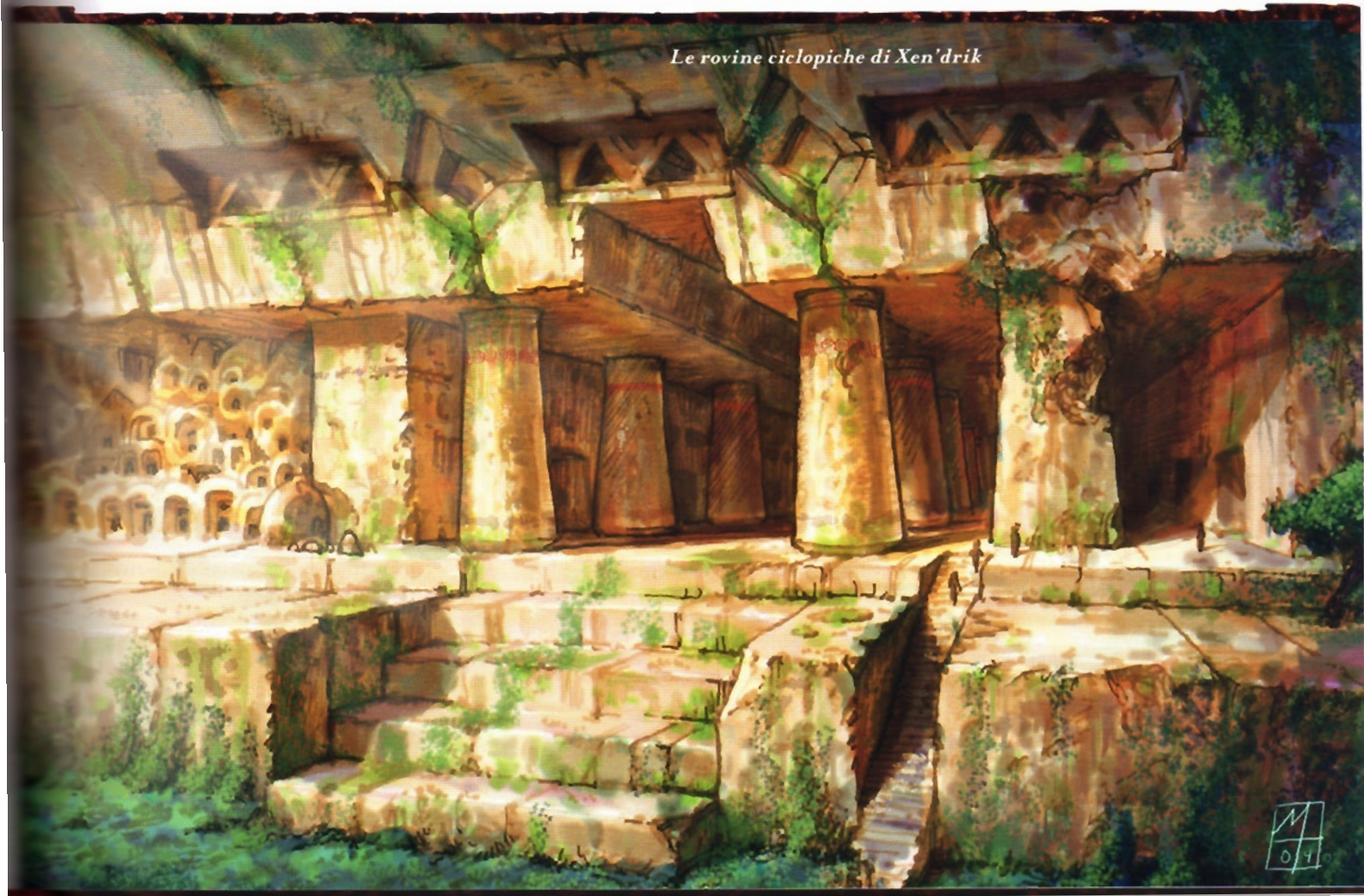
Sotto molti aspetti, Xen'drik è un continente perduto. Le sue terre sono sconfinite, e ne è stata esplorata soltanto una parte. Le antiche rovine, i dungeon, le tombe e le sale sotterranee del tesoro abbondano e la terra pullula di mostri di ogni tipo, che vagano per le giungle o si annidano nelle città. Gli esploratori del Khorvaire hanno tracciato alcune mappe dei tratti vicini alla costa, ma buona parte dell'entroterra rimane un mistero.

Nelle profondità delle giungle sono state rinvenute delle rovine ciclopiche, tutto ciò che rimane di una civiltà perduta dei giganti che fu sterminata rapidamente e improvvisamente. Alcuni clan di giganti primitivi, regrediti sia a livello sociale che tecnologico, vivono ancora in molte delle enormi rovine. Parte delle rovine sono state invase dai mostri e altre ancora fungono da rifugio per le tribù organizzate dei drow, che al momento costituiscono la società più evoluta del continente.

L'Anello di Siberys orbita attorno al mondo all'altezza di Xen'drik, e quando i frammenti del drago Siberys cadono a terra, atterrano su questo misterioso continente. E così, Xen'drik si trova a essere l'unica fonte di frammenti del drago Siberys. (Alcuni credono che anche l'Argonnessen possa disporre di frammenti del drago Siberys, ma i draghi non consentono a nessuno di verificare questa ipotesi).

Una città chiamata Capo Tempesta funge da centro di commercio sul promontorio più a nord di Xen'drik. In origine era una fortezza pirata, ma ora funge da prima tappa per le spedizioni verso il continente dei segreti. Tutti i casati portatori del marchio hanno alcuni rappresentanti a Capo Tempesta, e alcuni di loro possiedono in città anche degli avamposti e degli empori. Alcune delle tribù di giganti che vivono nell'area commerciano con la città, ma più ci si addentra nel continente, più ostili si fanno gli indigeni.

Le rovine ciclopiche di Xen'drik



STORIA DEL MONDO

Il passato è ciò che dà forma al presente e prepara gli eventi dei giorni che verranno. Su Eberron, l'era attuale è il frutto di una storia ricca e complessa. Quelli che seguono sono i punti salienti delle ere passate. Nell'era comune gli anni vengono contati a partire dalla nascita del Regno di Galifar (nell'Anno della fondazione del Regno, o AR). Gli eventi delle ere più remote vengono indicati contando il numero di anni rispetto ai giorni attuali (ad esempio, -10.000.000)

CRONOLOGIA ABBREVIATA

Era dei Draghi

| Data | Evento |
|------|---|
| ??? | In una mitica era del passato, il mondo era soltanto uno e i grandi draghi progenitori, i primi e i più potenti della razza draconica, regnavano supremi. I tre più potenti, Siberys, Eberron e Khyber, scoprono (o crearono) la Profezia. Ciò condusse a una lotta che devastò il mondo, frantumandolo in tre parti e disperdendo la Profezia negli angoli più remoti di tutto il creato. Alla fine, Siberys divenne l'anello scintillante che abbraccia il mondo, Khyber venne imprigionato nelle profondità della terra ed Eberron risanò il mondo fondendosi con esso. Siberys portò nel mondo una nuova generazione di draghi, Eberron creò tutti gli esseri viventi e Khyber rigurgitò gli immondi da lui creati. |

Era dei Demoni

| Data | Evento |
|-------------|---|
| -10.000.000 | La progenie immonda di Khyber dilaga nel mondo di superficie, creando un regno infernale dove i rakshasa e le streghe notturne regnano incontrastate. |
| -1.500.000 | I draghi riscoprono la Profezia e si evolvono dal loro stato primitivo per contrastare i sovrani demoniaci, alleandosi con altre specie draconiche tra cui i couatl. Le razze comuni, ancora allo stato primitivo, si nascondono dalle forze divine in guerra tra loro e cercano di sopravvivere. |
| -100.000 | I couatl sacrificano buona parte della loro razza per ricacciare i più potenti signori dei demoni e la maggior parte degli immondi a Khyber, dove vengono intrappolati per l'eternità. I draghi si ritirano nell'Argonnessen per contemplare la Profezia e si disinteressano delle "razze inferiori". |

Era dei Giganti

| Data | Evento |
|---------|---|
| -80.000 | I giganti emergono dalle rovine delle Guerre tra Draghi e Immondi e fondano una vasta e potente civiltà nel continente di Xen'drik. Sottomettono gli elfi e i drow, atto che inavvertitamente spinge le prime razze comuni a evolversi dal loro stato primitivo. |
| -60.000 | I draghi prendono contatto con i regni dei giganti e insegnano loro come usare la magia arcana. Gli elfi osservano e imparano pur rimanendo sotto il giogo dei giganti. I giganti apprendono rapidamente le magie arcane, creando meraviglie mai più eguagliate fino ai giorni attuali. |
| -40.000 | I quori invadono Xen'drik attraverso un portale che collega Eberron a Dal Quor, il Piano dei Sogni. Dopo anni di battaglia, i giganti fanno |

ricorso alla magia dei draghi per distruggere il portale planare. Questo provoca un cataclisma che devasta l'intero continente di Xen'drik e fa sprofondare alcune parti di esso sotto il mare. Il collegamento fisico a Dal Quor è interrotto, forse per sempre.

| | |
|---------|---|
| -39.000 | I rimanenti regni dei giganti non si riprendono mai più dagli eventi dell'invasione quori. Orribili maledizioni ed epidemie imperversano per tutto il territorio e gli elfi approfittano dell'occasione per ribellarsi. Disperati, i giganti fanno ricorso alla stessa magia che avevano usato per distruggere i quori. Prima che possano scatenare una simile distruzione una seconda volta, i draghi attaccano. La civiltà dei giganti crolla, i drow si nascondono nelle giungle di Xen'drik e gli elfi emigrano nell'isola-continente di Aerenal. |
|---------|---|

Era dei Mostri

| Data | Evento |
|---------|--|
| -38.000 | I giganti tornano a essere mostri primitivi che vivono tra le rovine della loro civiltà perduta mentre i draghi fanno ritorno all'isolamento del loro continente e gli elfi colonizzano Aerenal. Nel frattempo, nel Khorvaire, nascono i primi regni goblinoidi nelle aree che un giorno diventeranno il Breland e il Darguun. |
| -30.000 | Nel Khorvaire occidentale si consolidano le nazioni degli orchi, che entrano in competizione con i regni goblinoidi. |
| -25.000 | Ad Aerenal appare la Corte Imperitura. Primi scontri tra gli elfi e i draghi, che segna l'inizio di un'alternanza di lunghi periodi di pace e di brevi e feroci battaglie a intervalli di centinaia di anni. |
| -16.000 | I Dhakaani unificano le nazioni goblinoidi e fondano il più grande impero che i goblin abbiano mai conosciuto. I Custodi dei Portali appaiono tra gli orchi del Khorvaire occidentale. |
| -12.000 | I nani migrano dalla Distesa Glaciale fino alle Montagne Piediferro. |
| -10.000 | Gli elfi di Aerenal fondano una colonia in quella che oggi è Valenar. La coesistenza pacifica ha breve durata e gli elfi entrano in conflitto con i Dhakaani. Gli elfi abbandonano la colonia quando un altro scontro con i draghi mette in pericolo Aerenal. |
| -9.000 | La Guerra dei Daelkyr decima le popolazioni del Khorvaire occidentale. |
| -5.000 | Indebolito dalla Guerra dei Daelkyr, l'Impero Dhakaani crolla sotto la pressione delle molte lotte interne e guerre civili, il che segna la caduta della civiltà goblinoidi. |

L'era attuale

| Data | Evento |
|--------|---|
| -4.100 | Il grande abete Oalian viene <i>risvegliato</i> . |
| -3.200 | Il Marchio dell'Ospitalità appare tra gli halfling delle Pianure Talenta e il Marchio della Morte tra gli elfi di Aerenal. I draghi osservano stupefatti e inorriditi che la Profezia inizia a manifestarsi tra le razze "inferiori". |
| -3.000 | Lhazaar guida gli umani da Sarlona alle rive orientali del Khorvaire. Il Marchio della Guarigione appare tra gli halfling delle Pianure Talenta. |
| -2.800 | Il Marchio della Scrittura appare tra gli gnomi di Zilargo. |
| -2.600 | Il Marchio della Sentinella appare tra gli umani del Karrnath pre-Galifar. Il Casato Vol, portatore del Marchio della Morte, viene spazzato via ad Aerenal. Vol la lich viene creata. Il Casato |

- Phiarlan lascia Aerenal per trasferirsi tra gli umani del Khorvaire.
- 2.500 Nel Khorvaire centrale si formano i primi insediamenti di quelle che diventeranno le Cinque Nazioni. Il Marchio della Costruzione appare tra gli umani del Cyre pre-Galifar. Il Marchio dell'Interdizione appare tra i nani delle Rocche di Mror.
- 2.000 Karrn il Conquistatore fonda la nazione del Karrnath, sconfigge i restanti insediamenti goblinoidi e tenta, senza riuscirci, di conquistare le altre nazioni umane. Il Marchio della Tempesta appare tra i mezzelfi del Thrane pre-Galifar.
- 1.900 Il Marchio del Passaggio appare tra gli umani dell'Aundair pre-Galifar.
- 1.800 Il Marchio dell'Addestramento appare tra gli umani delle Terre dell'Eldeen. I kalashtar giungono a Sarlona, in fuga da Dal Quor e dalla persecuzione dei quori.
- 1.500 I quori iniziano a conquistare Sarlona. Una seconda ondata di umani giunge sulle rive occidentali del Khorvaire. Il Marchio dell'Individuazione appare tra i mezzelfi del Breland pre-Galifar. I casati portatori del marchio scatenano la Guerra del Marchio per porre fine alla minaccia dei marchi aberranti e dei marchi misti. Viene fondata l'istituzione dei Dodici.
- 1.043 Galifar I nasce nel Karrnath.
- 1.022 Galifar ascende al trono del Karrnath.
- 1.012 Galifar inizia la sua campagna per unificare le Cinque Nazioni.
- 1.005 Galifar stringe un patto con i casati portatori del marchio, offrendo loro lo status di neutralità in cambio del sostegno alla sua campagna.
- 1.000 Il Marchio della Scoperta appare tra gli umani e i mezzorchi delle Marche dell'Ombra.
- 1 AR (-998) Galifar I e i suoi cinque eredi (Cyre, Karrn, Thrane, Aundair e Brey) assumono il controllo delle Cinque Nazioni e fondano il Regno di Galifar.
- 15 AR Galifar I fonda il Congresso Arcano.
- 28 AR La Guerra tra Galifar e Lhazaar, un conflitto lungo un decennio, ha inizio.
- 32 AR Le Cinque Nazioni di Galifar adottano i nomi dei figli di Re Galifar.
- 40 AR Galifar, ormai ottantacinquenne, rinuncia al trono e abdica in favore del suo erede più vecchio vivente, Cyre.
- 53 AR Galifar I muore.
- 106 AR Il Casato Kundarak viene riconosciuto dagli altri casati portatori del marchio.
- 299 AR Nasce la Chiesa della Fiamma Argentea.
- 347 AR Il Casato Lyrandar prende possesso di un'isola al largo della costa dell'Aundair per fondare Tempestosa.
- 498 AR Il Casato Sivis scopre il Marchio della Scoperta mentre esplora le Marche dell'Ombra. Subito dopo, nasce il Casato Tharashk.
- 512 AR Re Daroon ordina la costruzione dell'Osservatorio dei Picchi Stellati.
- 778 AR Alcune meduse provenienti da Khyber predono possesso di Cazhaak Draal.
- 789 AR Il Casato Sivis mette in funzione le sue prime stazioni di messaggi.
- 802 AR Il Regno di Galifar, in collaborazione con i casati portatori del marchio, finanzia le miglione della città commerciale di Capo Tempesta, sul promontorio settentrionale di Xen'drik.
- 811 AR Il primo treno folgore collega Roccafiamma a Fairhaven.
- 832 AR La Chiesa della Fiamma Argentea dà il via all'inquisizione per sterminare i licantropi. I massacri durano cinquant'anni e portano la specie quasi all'estinzione.
- 845 AR Re Jarot inizia i lavori pubblici per collegare tutto il Khorvaire centrale attraverso i treni folgore. Nel giro di venti anni, vari tracciati collegano le Cinque Nazioni, Zilargo, le Rocche di Mror e le Pianure Talenta.
- 878 AR Il Casato Deneith inizia a fornire ai suoi clienti mercenari goblinoidi dalla regione del Darguun.
- 894 AR Re Jarot, l'ultimo sovrano di Galifar, muore. Thalín, Kaius e Wroaan si rifiutano di passare il trono a Mishann. Wrogar appoggia l'ascesa al trono della sorella e l'Ultima Guerra ha inizio.
- 896 AR Fondazione dell'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo.
- 897 AR Kaius I viene trasformato in vampiro dalla lich Vol.
- 910 AR Kaius II ascende al trono dopo che Kaius I simula la sua morte e parte in cerca di un modo per liberare il suo regno dal Sangue di Vol.
- 914 AR Le Rocche di Mror dichiarano la loro indipendenza. Thalín del Thrane muore e la Chiesa della Fiamma Argentea assume il controllo della nazione.
- 918 AR Un gruppo di sabotatori ignoti distrugge la Torre di Vetro di Sharn.
- 928 AR Ven'ir'Kesslan guida un gruppo di coloni delle Cinque Nazioni alla fondazione della nazione del Q'barra.
- 956 AR I mercenari di Aerenal reclamano il controllo del Cyre meridionale e proclamano la nascita della nazione elfica sovrana di Valenar.
- 958 AR Le Terre dell'Eldeen si proclamano una nazione indipendente sotto la protezione dei Guardiani del Bosco e sotto la guida del Grande Druido Oalian.
- 961 AR Boranel diventa re del Breland.
- 962 AR Zilargo si allea ufficialmente con il Breland.
- 965 AR Il Casato Cannith perfeziona il processo di creazione dei forgiati dell'era moderna, costrutti viventi ideati per combattere nell'Ultima Guerra.
- 969 AR Haruuc guida la ribellione degli hobgoblin e fonda la nazione del Darguun.
- 972 AR Il Casato Thuranni si separa dal Casato Phiarlan.
- 976 AR La reggente Moranna del Karrnath dichiara fuorilegge l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo.
- 980 AR Aurala diventa regina dell'Aundair.
- 986 AR Tre streghe note come le Figlie di Sora Kell arrivano nel Droaam con un esercito di troll, ogre e gnoll al seguito.
- 987 AR Re Boranel ordina la ritirata dei coloni e chiude l'accesso alle terre a ovest delle Montagne Murroggio. Le Figlie di Sora Kell proclamano la sovranità della nazione del Droaam.
- 990 AR Le prime aeronavi a propulsione elementale vengono impiegate dal Casato Lyrandar.
- 991 AR Ha inizio il regno di Kaius III del Karrnath.
- 993 AR Jaela Daran assume la carica di Custode della Fiamma Argentea.
- 994 AR Il Cyre viene distrutto; nasce la Landa Gemente.
- 996 AR Il Trattato di Fortetrone pone fine ufficialmente all'Ultima Guerra. Il trattato riconosce ufficialmente le seguenti nazioni: Aundair, Breland, Thrane, Karrnath, le Pianure Talenta, Zilargo, Q'barra, i Principati di Lhazaar, le Rocche di Mror, le Terre dell'Eldeen, Darguun e Valenar. Il Casato Cannith riceve l'ordine di distruggere tutte le forge di creazione; i forgiati rimanenti vengono riconosciuti come esseri senzienti.
- 998 AR La campagna ha inizio...



Thorik, agente scelto della Cittadella, aveva affrontato situazioni peggiori negli anni passati.

Il rischio è parte del mestiere quando sei al servizio del re del Breland. In un certo senso, Thorik si sentiva onorato.

L'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo gli aveva mandato contro più di venti combattenti stavolta...



ORGANIZZAZIONI

In una campagna di Eberon, gli eroi devono far fronte agli intrighi e ai tradimenti con la stessa frequenza con cui fronteggiano gli artigiani e le zanne dei mostri. Le descrizioni che seguono illustrano soltanto alcuni dei numerosi culti e cabale che operano sia nel Khorvaire che oltre i suoi confini. Alcuni possono fungere da datori di lavoro per gli avventurieri, altri da avversari. Tuttavia, nella maggior parte dei casi, queste organizzazioni fungono da alleati un giorno e da rivali e avversari il giorno dopo.

AURUM

L'Aurum, un'alleanza occulta composta da alcuni dei cittadini più ricchi del Khorvaire, fa uso del potere dell'oro e del platino per accrescere la sua influenza su tutto il continente. Dal suo quartier generale a Picco di Krona nelle Rocche di Mror, questa organizzazione è l'incarnazione della filosofia legale malvagia, anche se tiene i suoi veri scopi ben nascosti.

L'Aurum nacque nelle Rocche di Mror. Fin da prima dell'Ultima Guerra e della dichiarazione d'indipendenza dei nani, vari membri dei clan più potenti avevano formato una confraternita segreta con lo scopo di incrementare la ricchezza e il potere dei suoi membri. Quando Galifar cadde e l'ascesa della nazione nanica ebbe inizio, i membri dell'Aurum iniziarono a puntare il loro sguardo oltre le Montagne Piediferro. Vari maestri di gilda, signori del crimine, principi mercanti, nobili e membri dei casati portatori del marchio, nonché numerose altre figure, entrarono a far parte della società segreta, che gradualmente divenne ben più di una semplice confraternita. Grazie al flusso di sangue nuovo e alla devastazione seminata dall'Ultima Guerra, le nuove opportunità proliferarono e la cabala ebbe modo di agire con rinnovata determinazione su molti fronti.

L'Aurum tiene le sue vere attività ben nascoste agli occhi del mondo. Afferma di essere una semplice associazione per i ricchi appassionati di storia; molti dei suoi membri possiedono notevoli collezioni personali di rari volumi antichi e reliquie di civiltà scomparse. Molti membri dell'Aurum, in realtà, sono interessati al passato perché sperano di poter plasmare il futuro.

L'organizzazione è divisa in quattro livelli chiamati concordie: rame, argento, oro e platino. Più il grado è alto, più il membro ottiene accesso alle risorse dell'Aurum e una maggiore importanza nelle riunioni della società. Il grado è basato sia sull'influenza personale posseduta che sui servizi forniti al gruppo. Un potente erede di un casato portatore del marchio normalmente entra a far

parte della Concordia d'Oro, mentre un maestro di gilda minore inizia la sua carriera nella Concordia di Rame. Col tempo, a tutti i membri viene concessa l'opportunità di ascendere fino alla Concordia di Platino.

Molti membri credono che sia la Concordia di Platino a gestire gli affari dell'Aurum, ma le vere menti che muovono le fila della cospirazione fanno parte di una cerchia interna chiamata il Consiglio Ombra. Il Consiglio Ombra esiste al di fuori della struttura delle concordie e il suo scopo è quello di manipolare le varie nazioni del Khorvaire. Antus ir'Soldorak (aristocratico 4/ladro 6 nano LM) presiede il Consiglio Ombra e funge anche da cancelliere della Concordia di Platino.

L'Aurum preferisce fungere da bacino di risorse piuttosto che da forza attiva. I suoi membri condividono le conoscenze possedute per migliorare le proprie fortune personali o per sconfiggere i rivali comuni. I ministri occulti del Consiglio Ombra, tuttavia, credono che il governo della società non spetti all'aristocrazia. I re e le regine possono fungere da ottime figure di facciata, ma nessun singolo nobile possiede la saggezza necessaria a governare con efficienza. L'Ultima Guerra è la dimostrazione pratica di questa teoria e i capi dell'Aurum sono intenzionati ad assicurarsi che eventuali guerre future siano funzionali ai loro obiettivi. A tale scopo, hanno iniziato a reclutare agenti in tutte le nazioni e nei casati portatori del marchio, scegliendo le figure più ambiziose e dotate di potere e di influenza.

I Concordian dell'Aurum portano un semplice anello su ogni dito, per un totale di otto. I membri della Concordia di Rame portano anelli di rame, quelli della Concordia d'Argento portano anelli d'argento e così via. Gli anelli sono più un simbolo di status che non oggetti di valore veri e propri. Ogni anello possiede un valore pari a 10 monete dello stesso materiale di cui sono fatti.

Tipico Concordian dell'Aurum: Nano aristocratico 5; GS 4; umanoide Medio; DV 5d8+5; pf 27; Iniz -1; Vel 6 m; CA 13, contatto 9, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +3; Att +4 in mischia (1d10/x3, ascia da guerra nanica perfetta) o +2 a distanza (1d6, ascia da lancio); Att comp (1d10/x3, ascia da guerra nanica perfetta) o +2 a distanza (1d6, ascia da lancio); QS scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL LM; TS Temp +2* (+4 contro veleno), Rifl +0*, Vol +5*; For 11, Des 8, Cos 12, Int 12, Sag 9, Car 12.

Abilità e talenti: Conoscenze (architettura e ingegneria) +6, Conoscenze (nobiltà e regalità) +6, Conoscenze (storia) +6, Diplomazia +14, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +6, Raggiungere +6, Valutare +6; Negoziatore, Volontà di Ferro.

Linguaggi: Comune, Nanico, un ulteriore linguaggio.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato, buckler, ascia da guerra nanica perfetta, ascia da lancio, abito da nobile, 8 anelli di rame (del valore di 10 mr ciascuno), borsello con 2d6 gemme (del valore di 50 mo ciascuna), lente d'ingrandimento (del valore di 100 mo), lettera di credito, documento di identità, documento da viaggio.

*I nani possiedono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici.

BIBLIOTECA DI KORRANBERG

La Biblioteca di Korranberg, situata nella città portuale all'estremo sudest di Zilargo, costituisce il più grande centro di raccolta di conoscenze generiche nel Khorvaire. Oltre a servire come risorsa per studiosi ed esploratori, la biblioteca spesso finanzia spedizioni di studio di antiche culture e terre inesplorate.

Gli gnomi di Zilargo sono spinti da una sete di conoscenza ineguagliata: è stato il loro spirito indagatore a condurre alla nascita della Biblioteca di Korranberg. Un maestro del sapere della potente famiglia Korran divenne ossessionato dalla teoria secondo la quale gli dei della Schiera Sovrana erano in realtà dei draghi ascisi al rango di divinità. Questo gnomo, Dorius Alyre or'Korran, giurò che avrebbe accumulato una quantità di conoscenze e informazioni tale da superare perfino Aureon, il Signore Sovrano, ascendendo in tal modo al rango di divinità egli stesso e prendendone il posto. La famiglia Korran investì un considerevole patrimonio per assecondare l'ossessione di Dorius; anche coloro che non credevano alle sue teorie sulla natura delle divinità erano comunque affascinati dall'idea di un vasto centro di raccolta di conoscenze. Col passare del tempo, Dorius morì, ma la sua biblioteca rimase. Nei secoli successivi, continuò a crescere e a espandersi. Con l'ascesa del regno di Galifar, gentiluomini e aristocratici di tutto il Khorvaire si recarono a studiare presso i colleghi collegati alla biblioteca. Oggi, la Biblioteca di Korranberg riveste un ruolo significativo nell'economia del Khorvaire. Finanzia molte spedizioni destinate ad ampliare la conoscenza e può dimostrarsi un prezioso mecenate per molti avventurieri.

I cittadini di Korranberg sono molto fieri della loro biblioteca. I cittadini locali possono frequentare i colleghi senza alcuna spesa e ogni cittadino deve prestare servizio per quattro anni presso la biblioteca. Questo servizio viene considerato un atto di patriottismo e un'esperienza educativa. Molti cittadini scelgono di prolungare questo periodo di servizio, accettando posti da insegnanti, ricercatori, amministratori e altri ruoli importanti.

Ognuno degli otto colleghi della biblioteca cerca di approfondire gli studi relativi a uno specifico settore di conoscenza. Tutti assieme, i colleghi curano gli archivi, enormi cripte che contengono conoscenze accumulate nel corso di oltre tre millenni. I decani di ogni collegio si riuniscono in un consiglio centrale che si occupa della gestione degli affari della biblioteca. Questo consiglio viene guidato da un membro eletto della famiglia Korran, un discendente dei fondatori della biblioteca. Come in tutte le organizzazioni politiche di Zilargo, una posizione all'interno della biblioteca comporta intrighi, ricatti e complotti. L'attuale gran consigliere, Alina Alrene ir'Korran (aristocratica 5/barda 2 gnoma LM) è una donna astuta che ha surclassato vari competitori all'interno del casato, riuscendo a conservare sia il suo status che la sua posizione.

La biblioteca ha sede a Korranberg, ma dispone di distaccamenti in tutte le capitali di ogni nazione del Khor-

vaire. Tali uffici fungono da punti di appoggio per le squadre di ricerca della biblioteca. Anche se la biblioteca non cura da vicino la magia come fanno i Dodici o il Congresso Arcano, ha comunque passato molti secoli ad accrescere i suoi archivi. Gli archivi riservati e le cripte segrete sono pesantemente difese e protette contro lo scrutamento e le altre forme di spionaggio.

La biblioteca sembra più grande dall'interno che non dall'esterno... e dall'esterno sembra enorme. Quando un ricercatore passa del tempo alla biblioteca, un impiegato gli fornisce una pietra catalogo, un cristallo di color arancione sintonizzato sugli argomenti che il ricercatore desidera studiare. Al ricercatore viene inoltre fornito un piccolo studio privato, che all'inizio sembra una piccola zona di luce immersa in un'oscurità vasta e sconfinata da qualche parte nello spazio extradimensionale della biblioteca. La zona illuminata contiene una scrivania, una sedia, un tavolo da lavoro e un piccolo piedistallo, nonché pennini, inchiostro, fogli di pergamena e cera per sigillo, tutti a disposizione del ricercatore. Quando la pietra catalogo viene collocata in cima al piedistallo, intere file di scaffali piene di libri e pergamene emergono dall'oscurità e vanno a comporre le pareti dello studio. Quando il ricercatore ha finito di lavorare, rimuove la pietra dal piedistallo e gli scaffali scivolano via, consentendo al ricercatore di uscire dallo studio.

Tipico bibliotecario: Gnomo esperto 6; GS 5; umanoide Piccolo; DV 6d6; pf 21; Iniz +1; Vel 6 m; CA 12, contatto 12, colto alla sprovvisa 11; Att base +4; Lotta -2; Att +3 in mischia (1d3-2/19-20, pugnale) o +6 a distanza (1d3-2/19-20, pugnale); Att comp +3 in mischia (1d3-2/19-20, pugnale) o +6 a distanza (1d3-2/19-20, pugnale); QS tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL LN; TS Temp +2*, Rifl +3*, Vol +5*; For 7, Des 12, Cos 10, Int 14, Sag 10, Car 11.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +8, Ascoltare +2, Cercare +4 (riguardo a porte e compartimenti segreti), Conoscenze (arcano) +8, Conoscenze (architettura e ingegneria) +8, Conoscenze (geografia) +8, Conoscenze (locali) +11, Conoscenze (nobiltà e regalità) +11, Conoscenze (storia) +14, Decifrare Scritture +11, Diplomazia +2, Nascondersi +5, Raccogliere Informazioni +2, Sapienza Magica +15, Utilizzare Oggetti Magici +8 (+12 per decifrare gli incantesimi sulle pergamene); Abilità Focalizzata (Conoscenze [storia]), Abilità Focalizzata (Decifrare Scritture), Vocazione Magica.

Linguaggi: Comune, Nanico, Gnomesco, un ulteriore linguaggio.

Proprietà: Pugnale, abito da studioso, chiavi per 2d4 porte della biblioteca chiuse a chiave, documento di identità.

*Gli gnomi beneficiano di un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni.

LA CAMERA

La Camera è composta da quei draghi dell'Argonnessen che desiderano assumere un ruolo più attivo nel mondo, e dai loro servitori, molti dei quali nemmeno si rendono conto di essere al servizio dei draghi. Questa organizzazione segreta veglia sull'eventuale comparsa dei marchi del drago sulle razze inferiori e crede che la Profezia draconica non debba essere semplicemente studiata e contemplata, ma attivamente incoraggiata in modo che i suoi versi si compiano prima possibile.

La Camera venne formata dai draghi più giovani dell'Argonnessen, convinti che la Profezia richiedesse il loro intervento nel mondo al di fuori del loro continente. I draghi più vecchi consentono con riluttanza che la Camera

continui a esistere, purché mantenga un basso profilo e non faccia nulla per mettere in pericolo la Profezia o i draghi stessi. A tale fine, i draghi membri della Camera si limitano a osservare le razze inferiori da lontano o a ricorrere a mezzi magici per mascherare la loro vera natura quando si muovono nel mondo degli umani.

La Camera non dispone di una grossa struttura o organizzazione. I membri condividono le loro conoscenze spontaneamente e tengono informati anche i draghi che non fanno parte dell'organizzazione sulle loro scoperte e le loro osservazioni. Alcuni membri della Camera passano anche decenni camuffati come membri delle razze minori, assumendo il ruolo di consiglieri reali o di altri osservatori silenziosi. Soltanto quando un membro della Camera rivela la sua vera natura, i reggenti dell'Argonessen dimostrano interesse nelle attività del gruppo, e se ritengono che le azioni di un drago stiano minacciando l'intera comunità, intervengono con brutalità.

I membri della Camera o i loro agenti nascosti tra le razze inferiori possono avvicinare gli avventurieri per chiedere il loro aiuto in qualche piano a lungo termine per accelerare il compimento della Profezia. Nella maggior parte dei casi, gli avventurieri non scoprono mai che il loro datore di lavoro è in realtà un drago.

Tipico osservatore della Camera: Drago d'argento adulto giovane; GS 14; drago Grande (freddo); DV 19d12+79; pf 202; Iniz +0; Vel 12 m, volare 45 m (scarsa); CA 27, contatto 9, colto alla sprovvista 27; Att base +19; Lotta +29; Att +24 in mischia (2d6+6, morso); Att comp +24 in mischia (2d6+6, morso) e +22 in mischia (1d8+3, 2 artigli) e +22 in mischia (1d6+3, 2 ali) e +22 in mischia (1d8+9, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/5 m (3 m con il morso); AS arma a soffio, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi; QS forma alternativa, percezione cieca 18 m, camminare sulle nuvole, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 36 m, immunità all'acido, al freddo, alla paralisi e al sonno, visione crepuscolare, vulnerabilità al fuoco, resistenza agli incantesimi 20; AL LN; TS Temp +15, Rifl +11, Vol +15; For 23, Des 10, Cos 19, Int 18, Sag 19, Car 18.

Abilità e talenti: Acrobazia +5, Ascoltare +24, Camuffare +23, Cercare +24, Concentrazione +18, Conoscenze (arcano) +14, Conoscenze (natura) +14, Diplomazia +18, Equilibrio +7, Guarire +9, Intimidire +6, Intrattenere (recitazione) +9, Nascondersi -4, Osservare +24, Percepire Intenzioni +24, Raggiare +14, Saltare +31, Sapienza Magica +16; Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (arma a soffio), Fluttuare, Multiattacco, Robustezza, Virare.

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Gigante, un ulteriore linguaggio.

Arma a soffio (Sop): Cono di 12 m, 10d8 freddo, Riflessi CD 25 dimezza; o cono di 12 m, paralisi per 1d6+5 round. Tempra CD 25 nega.

Forma alternativa (Sop): Questa capacità funziona come l'incantesimo *metamorfosi*, con la differenza che il drago non recupera punti ferita quando cambia forma e può assumere solo la forma di umanoidi o animali di taglia Media o inferiore. Il drago può rimanere in forma alternativa finché non decide di assumerne una nuova o di tornare alla sua forma naturale.

Camminare sulle nuvole (Sop): I draghi d'argento possono camminare sulle nuvole o sulla nebbia come se fossero su terreno solido. Questa capacità è sempre attiva, ma può essere interrotta o riattivata a volontà con un'azione gratuita.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 45 m, DV 18 o meno, Volontà CD 23 nega.

Capacità magiche: 2 volte al giorno - caduta morbida. 5° livello dell'incantatore.

Incantesimi: Come uno stregone di 5° livello.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/5; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, individuazione del veleno, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, riparare 1° - protezione dal bene, protezione dal male, ritirata rapida, tocco gelido; 2° - invisibilità, ragnatela.

CASATI PORTATORI DEL MARCHIO

I casati portatori del marchio esistono da migliaia di anni. Per qualche motivo mai chiarito, le razze comuni che vivevano nei continenti del Khorvaire e di Aerenal iniziarono a sviluppare i marchi del drago e le capacità magiche a essi associate. Alcuni saggi credono che l'abbondanza di frammenti del drago Eberron in questi continenti abbia qualcosa a che fare con la comparsa dei marchi del drago, ma nessuno è in grado di dimostrare questa teoria. Ciò che è confermato è che né gli umani né gli elfi che vivevano nelle regioni prive di frammenti del drago Eberron, vale a dire Sarlona e Xen'drik, hanno mai sviluppato i marchi del drago.

I marchi del drago individuali comparvero all'interno di specifiche stirpi, che presto si trasformarono in grandi dinastie per meglio approfittare dei poteri conferiti dai marchi del drago. Ogni famiglia costruì un impero economico grazie all'uso del suo marchio del drago e i casati portatori del marchio divennero col tempo degli stati commerciali indipendenti, diffusi in tutte le normali nazioni. La Guerra del Marchio, che ebbe termine circa millecinquecento anni fa, portò stabilità nei casati e pose fine alla minaccia dei marchi aberranti e dei marchi misti, che avrebbero potuto distruggere l'economia del Khorvaire. Oggi esistono dodici marchi del drago, ripartiti tra tredici casati, che formano la base dell'economia dell'intero continente.

Gli accordi stipulati alla fine della Guerra del Marchio hanno fissato le regole e le tradizioni osservate da tutti i casati. Tali regole prevedono la neutralità (tutti i casati devono dimostrare la loro neutralità nelle questioni politiche, in modo da poter operare in tutte le nazioni), pratiche di commercio onesto, usanze precise per la scelta dei nomi all'interno dei casati e il divieto di matrimonio tra i membri di due casati diversi, affinché i marchi del drago rimangano puri.

Ogni casato è gestito dai membri della famiglia originaria, con un patriarca o una matriarca che funge da reggente sia per gli affari di famiglia che per le questioni economiche. I membri di famiglia del casato formano un'aristocrazia economica di status pari a quello delle dinastie nobili e reali delle varie nazioni e i capifamiglia sono considerati dei veri e propri baroni dell'industria e del commercio. Ogni casato fa anche uso di dipendenti assunti e mercenari che sbrigano parte degli affari di famiglia. I dipendenti e i mercenari che si dimostrano intraprendenti ed efficienti possono ascendere di rango fino a rivestire posizioni importanti nel casato. Ai più efficienti può essere chiesto di entrare a far parte della famiglia attraverso matrimoni politici con i discendenti minori del casato, per garantire che la stirpe venga perpetuata.

Anche se il sangue del casato scorre potente nelle vene di ogni membro della famiglia, non tutti i membri sviluppano un marchio del drago; soltanto una piccola

percentuale di ogni generazione finisce per manifestare un marchio. Tra coloro che lo fanno, il marchio primario è quello che appare più comunemente; i marchi inferiori sono più rari e i marchi superiori sono ancora più rari all'interno di una generazione. Chi sviluppa un marchio del drago è destinato a compiere grandi imprese e a rivestire ruoli di responsabilità nella famiglia di cui gli eredi senza marchio non devono affatto preoccuparsi.

CASATO CANNITH

Il Casato Cannith, composto dagli umani detentori del Marchio della Costruzione, raccoglie al suo interno alchimisti, artefici e artimaghi di grande abilità, nonché i migliori costruttori comuni del continente. Il Casato Cannith emerse nel Cyre precedente all'era di Galifar, circa duemilacinquecento anni fa. In origine, il clan Cannith era composto da riparatori, artigiani e tuttofare ambulanti che sfruttavano i loro marchi del drago appena manifestatisi per prevalere sulla concorrenza. Crescendo, il casato iniziò a rivolgere la sua attenzione alle discipline soprannaturali, allo studio dell'alchimia e all'esplorazione delle tecniche di creazione degli artefici e degli artimaghi. Come consorzio di costruttori, riparatori e creatori, il casato fa sfoggio di una linea di condotta legale. Alcune delle sue più grandi invenzioni comprendono il treno folgore, i forgiati e le svettanti torri di Sharn.

La distruzione delle antiche tenute Cannith nel Cyre e la morte del patriarca hanno gettato il casato nel caos. Sono emersi tre capi diversi, ognuno intenzionato ad assumere la guida del casato in futuro. Anche se la situazione non è ancora arrivata a un punto critico come la scissione all'interno della famiglia del Marchio dell'Ombra, che ha condotto alla creazione di un nuovo casato, nessuno degli aspirati capi dei Cannith è disposto ad accettare uno degli altri come nuovo patriarca. Finora, seppur con riluttanza, si sono divisi le aree di influenza della famiglia cercando di concentrarsi ciascuno sulle regioni sotto il proprio dominio personale piuttosto che tentare di unificare il casato sotto un'unica guida.

La baronessa Jorlanna d'Cannith (maga 8 umana LN) risiede a Fairhaven e gestisce gli affari del casato nell'Aundair, nel Thrane e nelle Terre dell'Eldeen. Il barone Merrix d'Cannith (artefice 9/erede del marchio del drago 3 umano LM) controlla le attività del casato nel Breland, a Zilargo e nel Darguun dalle sue proprietà a Sharn. Il barone Zorlan d'Cannith (artefice 3/stregone 4/erede del marchio del drago 1 umano NM) controlla le operazioni del casato nel Karrnath, nelle Rocche di Mror e nei Principati di Lhazaar dalla sua enclave a Korth.

Il Casato Cannith controlla due gilde. La Gilde dei Riparatori contribuisce al regolare funzionamento della società riparando veicoli e strutture danneggiate, occupandosi della manutenzione delle infrastrutture nelle città principali e svolgendo altre attività analoghe. I riparatori del Casato Cannith spesso viaggiano lungo un percorso che attraversa vari villaggi minori, usando abilità comuni e magiche per prestare assistenza alle comunità che visitano. La Gilde dei Fabbricanti si occupa



dei più grandi lavori di artigianato, di artificio e di magia. La gilda è ripartita in dozzine di specializzazioni, tra cui quella degli architetti, degli elementalisti, degli alchimisti e dei costruttori di armature. La Gilde dei Fabbricanti protegge gelosamente i segreti dei suoi progetti di creazione. Usando uno di questi progetti (ognuno composto da tre o più sezioni chiamate schemi), un membro di una gilda può riprodurre un oggetto più velocemente e con meno sforzi rispetto a chi non possiede un progetto.

I servizi forniti dal Casato Cannith sono preziosi e tutte le nazioni e i casati portatori del marchio si premurano di mantenere rapporti amichevoli con il Casato della Costruzione. Il più grande nemico del Casato Cannith è se stesso. Sia Jorlanna che Zorlan cercano di conquistare il controllo dell'intero casato, mentre Merrix si accontenta di controllare gli interessi del sud e di portare avanti i suoi esperimenti nascosto nelle viscere di Sharn.

Tipico artimago del Casato Cannith: Umano artimago 3; GS 2; umanoide Medio; DV 3d4+3; pf 10; Iniz +0; Vel 9 m; CA 10, contatto 10, colto alla sprovvista 10; Att base +1; Lotta +0; Att +0 in mischia (1d3-1, attacco senz'armi) o +1 a distanza (1d6 danni da fuoco, ampolla di fuoco dell'alchimista); Att comp +0 in mischia (1d3-1, attacco senz'armi) o +1 a distanza (1d6 danni da fuoco, ampolla di fuoco dell'alchimista); AS incantesimi; AL NB; TS Temp +2, Rifl +1, Vol +5; For 8, Des 11, Cos 12, Int 13, Sag 10, Car 9.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +5, Artigianato (metallurgia) +5, Concentrazione +8, Conoscenze (arcano) +5, Conoscenze (architettura e ingegneria) +5, Sapienza Magica +8; Abilità Focalizzata (Concentrazione), Abilità Focalizzata (Sapienza Magica), Volontà di Ferro.

Linguaggi: Comune, Gnomesco.

Incantesimi da artimago preparati (3/3; tiro salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo): 0 - *mano magica* (3); 1° - *artigianato magico* (3).

Proprietà: Abito da artigiano, arnesi da artigiano, ampolla del fuoco dell'alchimista, 6 tizzoni ardenti, documento di identità.

CASATO DENEITH

I fieri membri del Casato Deneith sono i detentori del Marchio della Sentinella. Il casato, nato circa duemilaseicento anni fa nel Karrnath precedente all'era di Galifar, offre oggi i servizi della Gilde dei Difensori e della Gilde delle Lame Mercenarie, che si occupano rispettivamente della protezione e della fornitura di mercenari ai migliori offerenti. Dal suo quartier generale a Karrlakton, il barone Breven d'Deneith (aristocratico 3/guerriero 3/erede del marchio del drago 4 umano LN) controlla le gilde e supervisiona le attività dei Marescialli Sentinella, che in virtù di un antico decreto fanno rispettare la legge e l'ordine oltre tutti i confini nazionali.

Fin dall'ascesa di Galifar, il Casato Deneith ha sempre mantenuto una struttura militare. Gli eredi del casato sono tenuti a prestare servizio nella Gilde dei Difensori, nelle Lame Mercenarie o nei Marescialli



Sentinella e i capi del casato solitamente vengono scelti tra i generali delle Lame Mercenarie.

Grazie alle sue forze mercenarie, il Casato Deneith è il detentore del più grande potere militare tra i casati portatori del marchio. In passato è rimasto rigorosamente fedele al suo voto di neutralità, vendendo i suoi servizi a entrambe le fazioni di ogni conflitto imparzialmente. Ora che le Cinque Nazioni sono rimaste indebolite dall'Ultima Guerra, alcuni all'interno del casato pensano che sia giunta l'ora per i Deneith di fare uso del loro potere per forgiare un nuovo regno. Il primo tra questi attivisti è Shirin d'Deneith (ladro 3/guerriero 4/erede del marchio del drago 2 umano LM), Lord Comandante delle Lame Mercenarie. Shirin, di recente convertitosi al Sangue di Vol, ha iniziato a collaborare con l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo e presto potrebbe tentare di strappare il controllo del casato a Breven.

La Gilda dei Difensori fornisce protezione personale, tra cui guardie del corpo professioniste e maghi in grado di usare i loro incantesimi sui soggetti da proteggere. La Gilda delle Lame Mercenarie ha il controllo sulle attività dei mercenari di tutto il Khorvaire. I membri del Casato Deneith fungono da ufficiali, addestratori e strateghi ma il grosso delle truppe delle Lame Mercenarie è composto quasi interamente da mercenari a pagamento. Anche gli hobgoblin del Darguun e gli elfi di Valenar hanno numerosi rappresentanti tra le forze di Deneith, ma buona parte dei soldati del casato rimane umana. Un plotone degno di nota è la Lega della Lama Amara. Questa banda di mercenari è composta da quei soldati che prestavano servizio presso le Guardie della Regina nel Cyre e ora non hanno più né una guerra da combattere né un regno a cui fare ritorno.

Tipico Maresciallo Sentinella del Casato Deneith:

Umano paladino 5; GS 5; umanoide Medio; DV 5d10+5; pf 37; Iniz +0; Vel 6 m; CA 20, contatto 10, colto alla sprovvista 20; Att base +5; Lotta +8; Att +10 in mischia (1d8+4/19-20, *spada lunga+1*); Att comp +10 in mischia (1d8+4/19-20, *spada lunga+1*); AS punire il male 2 volte al giorno, scacciare non morti 5 volte al giorno (+2, 2d6+4, 2°); QS aura di coraggio, aura di bene, *individuazione del male*, grazia divina, salute divina, legame empatico, imposizione delle mani 10 pf al giorno, condividere incantesimi, *cavalcatura speciale* (cavallo da guerra pesante); AL LB; TS Temp +7, Rifl +3, Vol +4; For 16, Des 10, Cos 13, Int 8, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Cavalcare +6, Guarire +6, Scalare +2; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Incalzare.

Linguaggi: Comune.

Proprietà: Armatura completa perfetta, scudo pesante di metallo, *spada lunga+1*, 2 *pozioni di cura ferite moderate*, lettera di marca, documento di identità, documento da viaggio.

Cavallo da guerra pesante (cavalcatura speciale): GS -; bestia magica Grande; DV 6d8+12; pf 39; Iniz +1; Vel 15 m; CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 17; Att base +3; Lotta +11; Att +6 in mischia (1d6+4, zoccolo); Att comp +6/+6 in mischia (1d6+4, 2 zoccoli) e +1 in mischia (1d4+2, morso); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; QS eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +2; For 19, Des 13, Cos 17, Int 6, Sag 13, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +14; Correre, Resistenza Fisica.

CASATO GHALLANDA

Il Marchio dell'Ospitalità comparve tra gli halfling delle Pianure Talenta circa tremiladuecento anni fa. Usando i suoi poteri relativi al vitto e all'alloggio, il clan Ghallanda divenne una vera e propria potenza tra i nomadi delle Pianure Talenta. Col tempo, la famiglia iniziò a inviare i suoi rappresentanti nelle città umane che iniziavano a spuntare ovunque, e così nacque la Gilda dei Locandieri.

Oggi, il patriarca del casato risiede nell'antica città di Rocca del Raduno. Da laggiù, il barone Yoren d'Ghallanda (esperto 3/bardo 4 halfling CB) mantiene salda la presa su entrambi gli aspetti del retaggio del suo casato: la tradizionale cultura nomade ancora osservata nelle Pianure Talenta e la cultura degli halfling "civilizzati" che hanno ormai vissuto per migliaia di anni tra le altre razze comuni.

Nelle Pianure Talenta, il Casato Ghallanda riserva la città libera di Rocca del Raduno per le molte tribù nomadi di halfling che la usano per il commercio e per gli incontri fra clan. Nelle Pianure Talenta, il casato cura anche l'allestimento di una fiera viaggiante chiamata la Locanda Vagante, per quegli halfling che preferiscono tenersi lontani dalle mura cittadine di Rocca del Raduno.

Nelle altre nazioni, gli halfling che si sono integrati crescendo in mezzo alle razze comuni gestiscono la Gilda dei Locandieri. La gilda annovera tra i suoi membri locandieri, cuochi e ristoratori, nonché ispettori che impongono dei requisiti minimi di qualità e che stabiliscono le regole per tutti i locali che aderiscono alla gilda (sia quelli gestiti dal casato vero e proprio che le locande e i ristoranti indipendenti desiderosi di meritarsi il sigillo di qualità del casato e di metterlo in bella mostra).



Tipico locandiere del Casato Ghallanda:

Halfling ladro 2/esperto 2; GS 3; umanoide Piccolo; DV 2d6+2 più 2d6+2; pf 20; Iniz +8; Vel 6 m; CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 15; Att base +2; Lotta -2; Att +8 in mischia (1d4+1/19-20, *spada corta+1*) o +7 a distanza (1d4/x3, arco corto); Att comp +8 in mischia (1d4+1/19-20, *spada corta+1*) o +7 a distanza (1d4/x3, arco corto); AS attacco furtivo +1d6; QS eludere, tratti degli halfling, scoprire trappole; AL NB; TS Temp +1, Rifl +7, Vol +2; For 10, Des 18, Cos 13, Int 14, Sag 8, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +9, Artista della Fuga +9, Ascoltare +6, Cercare +7, Conoscenze (locali) +7, Diplomazia +5, Disattivare Congegni +7, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +13, Osservare +4, Professione (locandiere) +5, Raccogliere Informazioni +2, Saltare +9, Scalare +7, Utilizzare Corde +4 (+6 con legami); Arma Accurata, Iniziativa Migliorata.

Linguaggi: Comune, Halfling, due ulteriori linguaggi.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato perfetta, buckler perfetto, *spada corta+1*, arco corto con 20 frecce, *pozione di cura ferite moderate*, *pozione di invisibilità*, 60 mo, documento di identità.

CASATO JORASCO

Il Marchio della Guarigione comparve tra gli halfling delle Pianure Talenta circa tremila anni fa, ma la famiglia Jorasco si trasferì nel Karrnath, dove stabilì il suo quartier generale per meglio servire il resto del Khorvaire. Per questo motivo, molti membri della famiglia Jorasco sono halfling cosmopoliti e fini conoscitori delle tradizioni delle Cinque Nazioni, con pochissimi legami alle antiche usanze nomadi delle Pianure Talenta.

Oggi la Gilda dei Guaritori del Casato Jorasco si prende cura della salute di buona parte degli abitanti del Khorvaire. Usando sia tecniche di guarigione comuni che magiche, nonché alcune forme di alchimia e di erboristeria, i guaritori del Casato Jorasco si occupano di curare malattie, ferite e disordini mentali nei loro ospedali e nei loro istituti di guarigione.

La matriarca del casato, Ulara d'Jorasco (adepta 6/erede del marchio del drago 5 halfling femmina LB) gestisce il suo istituto di guarigione e il suo ospedale di addestramento a Vedykar. È raro che abbandoni la sua enclave e lascia che siano i membri più giovani della famiglia a occuparsi dei centri di guarigione più lontani. Dimostra poca pazienza per i tradizionali halfling delle Pianure Talenta, che guardano il suo casato con sospetto e diffidenza. Tuttavia, il Casato Jorasco gestisce dei centri di guarigione anche presso i nomadi halfling, dal momento che il codice del casato impone di fornire aiuto a tutti coloro che ne hanno bisogno... purché possano pagare per ottenerlo.

Tipico guaritore del Casato Jorasco: Halfling adepto 3 (Olladra); GS 2; umanoide Piccolo; DV 3d6-3; pf 8; Iniz +1; Vel 6 m; CA 12, contatto 12, colto alla sprovvista 11; Att base +1; Lotta -4; Att +1 in mischia (1d4-1, falcetto) o +4 a distanza (1d3, fionda); Att comp +1 in mischia (1d4-1, falcetto) o +4 a distanza (1d3, fionda); AS incantesimi; QS famiglia (gufo), tratti degli halfling; AL NB; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +6; For 8, Des 13, Cos 8, Int 9, Sag 14, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Concentrazione +1, Guarire +7, Muoversi Silenziosamente +3, Osservare +5 (nelle ombre, conferito dal famiglia), Saltare +1, Sapienza Magica +1, Scalare +1; Abilità Focalizzata (Guarire), Mescere Pozioni.

Linguaggi: Comune, Halfling.

Incantesimi da adepto preparati (3/3; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori (3); 1° - cura ferite leggere (3).

Dominio: Guarigione (incantesimi di guarigione lanciati a livello dell'incantatore +1; su Eberon, gli adepti non ricevono incantesimi di dominio relativi al dominio scelto).

Proprietà: Falcetto, fionda con 10 proiettili, veste da chierico, simbolo sacro (Olladra), borsa del guaritore, 2 pozioni di cura ferite leggere, documento di identità.

Famiglio gufo: GS -; bestia magica Minuscola; DV 3; pf 4; Iniz +3; Vel 9 m, volare 12 m (media); CA 19, contatto 15, colto alla sprovvista 16; Att base +1; Lotta -10; Att +6 in mischia (1d4-3, artigli); Att comp +6 in mischia (1d4-3, artigli); Spazio/Portata 75 cm/0 cm; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare; AL NB; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +5; For 4, Des 17, Cos 10, Int 7, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Concentrazione +2, Muoversi Silenziosamente +17, Osservare +6 (+14 nelle aree in penombra), Sapienza Magica +0; Arma Accurata.

CASATO KUNDARAK

I nani del Casato Kundarak, detentori di grandi ricchezze e del Marchio magico dell'Interdizione, si sono affermati come banchieri e finanziatori per eccellenza nel Khor-

vaire, nonché come fornitori di ottimi sistemi di sicurezza per le attività commerciali e per i beni preziosi.

Anche se il Marchio dell'Interdizione comparve tra i nani circa duemilacinquecento anni fa, fu soltanto con l'ascesa di Galifar che i nani di Kundarak emersero dalla barbarie e scoprirono il vero potenziale del

loro dono magico. Rocca Kundarak ospita vasti depositi di metalli preziosi e il clan inizialmente usava i suoi marchi del drago per proteggere le sue cripte. Attorno al 106 AR, il Casato Kundarak venne ammesso nell'esclusiva cerchia dei casati portatori del marchio e oggi il sistema bancario del Casato Kundarak è diffuso in tutto il Khorvaire.

Il Casato Kundarak è una vasta impresa commerciale e gli eredi del casato sono tenuti a guadagnarsi la loro parte attraverso il duro lavoro. Il patriarca attuale, il Barone Morrikan d'Kundarak (aristocratico 3/guerriero 6 nano LN) coordina le operazioni della Gilda dei Banchieri e della Gilda dell'Interdizione dalle sue vaste tenute a Rocca Kundarak. I rami principali della famiglia gestiscono le loro attività nell'Aundair, nel Thrane, nel Karnath, nel Breland, a Zilargo e nei Principati di Lhazaar, ognuno dotato di un apposito direttore delle operazioni. Questi nobili rispondono del loro operato a Rocca Kundarak, ma gestiscono gli affari quotidiani del casato nella loro regione.

La Gilda dei Banchieri concede prestiti, emette lettere di credito e fornisce servizi di custodia dei beni in tutte le nazioni sopraelencate. Soltanto i Principati di Lhazaar dispongono di alcune strutture bancarie proprie, anche se di piccola entità, e in quella regione la Gilda dell'Interdizione ha una vasta mole di affari grazie alla presenza dell'isola prigione di Rocca del Terrore. Uno dei servizi più popolari, per coloro che possono permetterselo, è il deposito in cassaforte. Un cliente può noleggiare una cassaforte al costo di 10 mo al giorno. Il cliente e i compagni da lui delegati ricevono una parola di accesso e possono depositare un oggetto (del peso massimo di 5 kg) all'interno della cassaforte. Attraverso l'uso di magie arcane, è possibile accedere alla cassaforte da qualsiasi centro bancario Kundarak, indipendentemente dall'ubicazione vera e propria della cassaforte. I membri del casato hanno diritto a uno sconto su questo servizio.

Altri servizi forniti dalla Gilda dei Banchieri comprendono il cambio di monete in forme di ricchezza più facilmente trasportabili, come ad esempio gemme o lettere di scambio. Gli uffici più grandi sono collegati tra loro tramite magia e i clienti che dispongono di un conto presso la banca possono ritirare i loro fondi da uno qualsiasi dei distaccamenti principali. Il casato investe in numerosi affari (tra cui l'estrazione e il commercio di metalli preziosi, curata dal casato stesso) e i clienti più facoltosi possono scegliere di prendere parte ai servizi di investimento. Il Casato Kundarak concede anche prestiti e crediti limitati, ma a livello istituzionale la banca tratta solo con le dinastie reali, con i casati portatori del marchio, con le gilde e con gli altri grandi gruppi. Tuttavia, un agente Kundarak può fornire un prestito a un indi-



viduo o a un gruppo di avventurieri come investimento di affari personale.

La Gilda dell'Interdizione è composta da esperti in sicurezza comune e magica, nonché da truppe addestrate per sorvegliare le proprietà dei Kundarak. I membri del casato di stanza a Rocca del Terrore appartengono a questa gilda. La gilda offre anche servizi e consulenze di sicurezza indipendenti; le serrature e le trappole Kundarak sono famose in tutto il continente.

Molte nazioni del Khorvaire e molti casati portatori del marchio fanno affidamento sul Casato Kundarak per i loro prestiti e la loro sicurezza, il che conferisce al casato una notevole influenza. Il Casato Kundarak mantiene stretti rapporti con il Casato Sivis. Gli gnomi sono presenti in molte filiali delle varie banche. In cambio di una percentuale sui profitti, il Casato della Scrittura offre servizi di contabilità, di controllo dei documenti più importanti e presta assistenza attraverso le forme di comunicazione magiche, oltre che a fornire l'assistenza dei suoi normali avvocati e mediatori.

Tipico banchiere del Casato Kundarak: Nano esperto 3; GS 2; umanoide Medio; DV 3d6+3; pf 13; Iniz -1; Vel 6 m; CA 9, contatto 9, colto alla sprovista 9; Att base +1; Lotta +0; Att +1 in mischia (1d4-1, pugnale perfetto) o +1 a distanza (1d4-1, pugnale perfetto); Att comp in mischia (1d4-1, pugnale perfetto) o +1 a distanza (1d4-1, pugnale perfetto); AS -; QS scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL LN; TS Temp +2* (+4 contro veleno), Rifl +0*, Vol +4*; For 9, Des 8, Cos 13, Int 13, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Camuffare +0 (+2 impersonare), Conoscenze (locali) +6, Decifrare Scritture +8, Diplomazia +9, Intimidire +2, Percepire Intenzioni +5, Professione (banchiere) +8, Raccogliere Informazioni +2, Raggiare +5, Valutare +8; Abilità Focalizzata (Professione [banchiere]), Diligente.

Linguaggi: Comune, Nanico, un ulteriore linguaggio.

Proprietà: Pugnale perfetto, mantello della resistenza +1, anello di ametista (300 mo), medaglione di platino (300 mo), 10 mp, lettera di credito, documento di identità, documento da viaggio.

*I nani possiedono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici.

CASATO LYRANDAR

Il Casato Lyrandar è costituito dai mezzelfi detentori del Marchio della Tempesta. Il casato nacque nel Thrane precedente all'era di Galifar, circa duemila anni fa, ma oggi opera soprattutto nell'Aundair, al fine di non sottostare alle rigide regole della teocrazia del Thrane. La matriarca del casato, Esravash d'Lyrandar (esperta 7/erede del marchio del drago 2 mezzelfa NB) gestisce sia la Gilda degli Invocatori della Pioggia che quella dei Timonieri del Vento dalla paradisiaca isola di Tempestosa, che il casato si è ricavato al largo della costa dell'Aundair.

La Gilda degli Invocatori della Pioggia assiste i contadini di tutto il Khorvaire, nonché tutti coloro che per qualche motivo hanno la necessità di influenzare il tempo



atmosferico in una zona limitata. La Gilda dei Timonieri del Vento gestisce una vasta organizzazione di spedizioni e trasporti che lavora per via aerea e per via mare.

I servizi di trasporto del Casato Lyrandar fanno uso di avamposti nel Breland, nell'Aundair, a Zilargo, nel Thrane, a Valenar e nel Karnath e rivaleggiano con quelli del Casato Orientale: i due casati sono spesso in competizione per quelle commissioni che possono essere soddisfatte sia via terra che via mare. I mezzelfi, tuttavia, non trovano molte opportunità nei Principati di Lhazaar e spesso si scontrano con le navi dei principi di Lhazaar in mare aperto.

Tipico Timoniere del Vento del Casato Lyrandar:

Mezzelfo esperto 4; GS 5; umanoide Medio (elfo); DV 4d6+4; pf 18; Iniz -1; Vel 9 m; CA 13, contatto 9, colto alla sprovista 13; Att base +3; Lotta +3; Att +4 in mischia (1d6, randello perfetto) o +3 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); Att comp +4 in mischia (1d6, randello perfetto) o +3 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta); AS -; QS tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare; AL CB; TS Temp +4, Rifl +0, Vol +5; For 10, Des 9, Cos 12, Int 13, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Artigianato (costruire navi) +8, Ascoltare +9, Cercare +2, Diplomazia +1, Equilibrio +6, Osservare +9, Professione (marinaio) +11, Raccogliere Informazioni +1, Saltare +7, Scalare +7; Abilità Focalizzata (Professione [marinaio]), Tempra Possente.

Linguaggi: Comune, Elfico, un ulteriore linguaggio.

Proprietà: Armatura in cuoio +1, buckler perfetto, randello perfetto, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli, pozione di forza del toro, pozione di cura ferite moderate, pozione di respirare sott'acqua, 50 mo, documento di identità, documento da viaggio.



CASATO MEDANI

I mezzelfi del Casato Medani portano il Marchio dell'Individuazione. Il Casato Medani ebbe origine nel Breland precedente all'era di Galifar, circa millecinquecento anni fa, utilizzando la sua capacità di individuare le possibili minacce per prevedere i pericoli imminenti e consolidare i suoi poteri di conoscenza sulla scia della Guerra del Marchio. Oggi, il barone Trelib d'Medani (ladro 7/maestro investigatore 2 mezzelfo NB) gestisce le attività del casato

e controlla la Gilda degli Avvertimenti dalla sua enclave a Wroat. È un amico potente e influente di Re Boranel del Breland e tende a favorire quella nazione negli affari.

La Gilda degli Avvertimenti offre servizi relativi alla protezione personale. I suoi membri lavorano come guardie del corpo, esploratori, sentinelle e investigatori, sempre pronti a fronteggiare le minacce più inaspettate che potrebbero mettere in pericolo le vite dei loro clienti.

Tipica sentinella del Casato Medani: Mezzelfo esperto 3/guerriero 1; GS 3; umanoide Medio; DV 3d6+6 più 1d10+2; pf 26; Iniz +1; Vel 6 m; CA 19, contatto 11, colto alla sprovista 18; Att base +3; Lotta +6; Att +8 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga perfetta) o +4 a distanza

(1d8/x3, arco lungo composito); Att comp +8 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga perfetta) o +4 a distanza (1d8/x3, arco lungo composito); AS -; QS tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare; AL LB; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +6; For 16, Des 12, Cos 14, Int 8, Sag 10, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Cercare +0, Diplomazia +10, Intimidire +7, Osservare +8, Percepire Intenzioni +5, Raccogliere Informazioni +3, Sopravvivenza +5; Allerta, Arma Focalizzata (spada lunga)^B, Volontà di Ferro.

Linguaggi: Comune, Elfico.

Proprietà: Cotta di maglia+1, scudo pesante di metallo perfetto, spada lunga perfetta, arco lungo composito (bonus di For +3) con 30 frecce, mantello della resistenza+1, pozione di cura ferite moderate, 10 mo, documento di identità, documento da viaggio.

CASATO ORIEN

Gli umani del Casato Orien sono detentori del Marchio del Passaggio. Il casato ebbe origine nell'Aundair precedente all'era di Galifar, quasi duemila anni fa; le sue capacità relative al trasporto e al teletrasporto gli procurarono presto un posto tra le grandi potenze commerciali. Oggi il barone Kwanti d'Orien (stregone 7/erede del marchio del drago 3 umano CN) funge da patriarca del casato. Supervisiona le attività del casato e controlla la Gilda dei Corrieri e la Gilda dei Trasportatori dalla sua enclave nella città di Passaggio. Naturalmente, come ogni membro della famiglia, Kwanti è perennemente in viaggio per qualche destinazione e il casato dispone di avamposti ed empori in tutto il Khorvaire.

La Gilda dei Corrieri poggia sulla vasta rete di trasporto fondata dal casato, nonché dalle capacità dei portatori del marchio relative al teletrasporto. Pacchi, messaggi e passeggeri che devono giungere a destinazione con rapidità e discrezione spesso vengono affidati alle mani di un corriere Orien.

La Gilda dei Trasportatori manovra i treni folgore e cura le vie carovaniere in tutto il Khorvaire, garantendo il regolare arrivo dei rifornimenti e delle comunicazioni in tutto il continente. La gilda si occupa anche della manutenzione delle vie commerciali che attraversano tutta la terra, rendendo i viaggi più facili e più sicuri, sia per i viaggiatori indipendenti che per coloro che si uniscono a una delle carovane Orien. Queste carovane a volte fanno uso di vagoni a raffreddamento magico e di altri metodi di conservazione per mantenere le riserve alimentari fresche durante il trasporto.

Tipico corriere del Casato Orien:

Umano ladro 3/esperto 3; GS 5; umanoide Medio; DV 3d6+6 più 3d6+6; pf 35; Iniz +3; Vel 9 m; CA 20, contatto 13, colto alla sprovvista 17; Att base +4; Lotta +5; Att +8 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta+1) o +7 a distanza (1d6/x3, arco corto); Att comp +8 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta+1) o +7 a distanza (1d6/x3, arco corto); AS attacco furtivo +2d6; QS eludere, percepire trappole +1, scoprire trappole; AL N; TS Temp +4, Rifl +7, Vol +5; For 13, Des 16, Cos 14, Int 8, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Diplomazia +6, Equilibrio +8, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11,

Osservare +10, Saltare +9, Scalare +9; Arma Accurata, Resistenza Fisica, Schivare.

Linguaggi: Comune.

Proprietà: Cotta di maglia+1, buckler+1, spada corta+1 arco corto, 20 frecce, pozione di grazia del gatto, pozione di cura ferite moderate, 7 giorni di razioni, otre, cavallo leggero, 20 mp, 50 mo, documento di identità, documento da viaggio.



CASATO PHARLAN

I primi marchi del drago comparvero tra gli elfi di Aerenal più di tremila anni fa. Il Marchio dell'Ombra e il Marchio della Morte comparvero all'incirca allo stesso tempo, e gli elfi intuirono immediatamente l'importanza di quell'evento. Il Casato Phiarlan si radunò attorno ai detentori del Marchio dell'Ombra e iniziò a utilizzare le capacità conferite dal marchio per costruire una dinastia fondata sulla ricchezza. Tuttavia, al momento dell'eccidio del Casato della Morte duemilaseicento anni fa, il Casato Phiarlan lasciò Aerenal e si stabilì nel Khorvaire, dove gli elfi si mescolarono liberamente agli umani e collaborarono alla fondazione delle Cinque Nazioni.

Il Marchio dell'Ombra conferisce poteri di divinazione e di illusione ai suoi portatori. La Gilda degli Intrattenitori e degli Artigiani del Casato Phiarlan offre ai membri più dotati di entrambe le professioni la possibilità di un impiego remunerativo. Le vere attività del casato, svolte in segreto, riguardano però lo smistamento di informazioni e lo spionaggio.

Nel corso dell'Ultima Guerra, le azioni segrete del casato portarono a uno scisma all'interno della famiglia. Alcune parti della famiglia sostenevano un lato o una fazione del conflitto, mentre altre parti fornivano il loro appoggio ad altre fazioni; fu così che una parte della famiglia si staccò dal casato per formare il Casato Thuranni.

Oggi, la Baronessa Elvior Elorrenthi d'Phiarlan (barda 7/ombra danzante 4 elfa LN), residente in una sontuosa tenuta a Sharn, funge da matriarca del casato. (L'antica enclave di famiglia nel Cyre andò distrutta assieme al resto della nazione, ma per volere della sorte, tutti i membri del casato si trovavano all'estero in quel giorno fatale). La maggior parte della gente crede che gli elfi al suo servizio siano i migliori intrattenitori e artigiani che il denaro possa comprare. Sono pochi quelli che sospettano la verità: che ognuno di essi è un elemento integrale della rete di spie in azione in tutto il Khorvaire. Molti degli affari del casato (almeno nel campo delle informazioni) vengono sbrigati nel Breland, nell'Aundair e nel Thrane. Il Casato Phiarlan mantiene dei rapporti cordiali con i signori degli elfi di Aerenal, ma ha accettato da tempo il fatto di non appartenere più al regno elfico.

Tipico intrattenitore/spia del Casato Phiarlan:

Elfo bardo 4; GS 4; umanoide Medio; DV 4d6+4; pf 20; Iniz +2; Vel 9 m; CA 18, contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta +3; Att +7 in mischia (1d6/18-20, stocco perfetto) o +6 a distanza (1d6/x3, arco corto); Att comp +7 in mischia (1d6/18-20, stocco perfetto) o +6 a distanza (1d6/x3, arco corto); AS -; QS conoscenze bardiche 5, musica bardica 4 volte al giorno (controcanto, affascinare, ispirare competenza, ispirare coraggio +1), tratti degli



elfi, visione crepuscolare; AL CN; TS Temp +2, Rifl +8, Vol +6; For 10, Des 16, Cos 10, Int 13, Sag 8, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +1, Camuffare +10 (+12 per impersonare), Cercare +3, Diplomazia +12, Intimidire +5, Intrattenere +12, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +10, Osservare +1, Raccogliere Informazioni +10, Raggiare +10; Arma Accurata, Volontà di Ferro.

Linguaggi: Comune, Elfico, un ulteriore linguaggio.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato+1, buckler perfetto, stocco perfetto, arco corto, 30 frecce, mantello della resistenza+1, pozione di invisibilità, attrezzi da scalatore, trucchi per il camuffamento, abito da cortigiano, abito da intrattenitore, 10 agate muschiate (10 mo ciascuna), 12 mp, lettera di credito, documento di identità (due versioni, una falsa), documento da viaggio (due versioni, una falsa).

Incantesimi da bardo conosciuti (3/3/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, luci danzanti, mano magica, messaggio, ninna nanna, suono fantasma; 1° - charme su persone, ritirata rapida, sonno; 2° - alterare se stesso, suggestione.

CASATO SIVIS

Usando il loro talento naturale e il Marchio della Scrittura, gli gnomi del Casato Sivis si sono affermati come i signori assoluti della parola scritta e pronunciata. Oltre a occuparsi del mantenimento delle forme di comunicazione mistica tra tutte le nazioni del Khorvaire, il Casato Sivis fornisce traduttori, notai, mediatori e avvocati alle città di tutto il continente.

Tutti gli gnomi sono benedetti dalla magia e gli studiosi di Korranberg hanno dedicato migliaia di anni allo studio dei fenomeni mistici. Quando il Marchio della Scrittura comparve per la prima volta all'interno della Famiglia Sivis, duemilaottocento anni fa, gli gnomi riconossero e svilupparono le sue capacità immediatamente. I Sivis capirono l'importanza del potere che detenevano, ma intuirono anche l'importanza di non apparire troppo potenti; quindi, coloro che portavano un marchio del drago fecero in modo di rendersi subito utili alla società, e l'intero casato prese le distanze dalla politica della nazione. Gli gnomi del Casato Sivis furono i primi della loro razza a lasciare Zilargo e a recarsi a vivere in terre umane. Oggi, i loro servizi sono indispensabili. Col passare dei secoli si sono costruiti e hanno mantenuto una reputazione di assoluta imparzialità, un'arma fondamentale per una forza che spesso si trova a dover gestire le comunicazioni dei re.

Il Casato Sivis ama la burocrazia. Un consiglio di nove amministratori gestisce le operazioni in ciascuna delle nazioni; ogni consiglio invia un rappresentante al Gran Consiglio di Korranberg, che delibera sulle attività del casato in tutto il Khorvaire. Come accade nel resto di Zilargo, le posizioni prominenti possono sembrare frutto del merito, ma dietro le quinte ha luogo un frenetico susseguirsi di lotte intestine, intrighi e manipolazioni. L'attuale decana del Gran Consiglio è Lyssa Lyrriman d'Sivis (barda 6/erede del marchio del drago 4 gnoma N). Ha guidato le sorti del casato per quasi novant'anni ed è nota come una negoziatrice e una pianificatrice consumata.

Agli occhi di un osservatore casuale, il Casato Sivis non sembra avere altro obiettivo che quello di ampliare i suoi servizi in tutto il Khorvaire. All'interno del casato, però, infuria una perenne guerra nascosta per accaparrarsi privilegi e posizioni. Gli gnomi non consentono a queste lotte di interferire nel loro lavoro o nei loro rapporti con i colleghi; due gnomi Sivis impegnati a complottare l'uno contro l'altro possono tranquillamente farsi una birra e divertirsi assieme fuori dal lavoro.

Un'enclave del
Casato Sivis



In un certo senso, queste lotte sono come un'infinita partita a scacchi; gli gnomi amano il gioco e accettano ogni sconfitta come una sfida a fare di meglio.

Il Casato Sivis cura due settori principali, la Gilda dei Portavoce e la Gilda dei Notai. La Gilda dei Portavoce offre i servizi dei suoi traduttori, interpreti, mediatori e avvocati. Inoltre, la Gilda dei Portavoce mantiene una rete di stazioni di messaggi attraverso le quali, pagando una tariffa, un messaggio può essere spedito da una stazione all'altra all'interno del Khorvaire. La Gilda dei Notai si occupa della compilazione di documenti scritti. Gli scrivani Sivis utilizzano *sigillo arcano* per l'autenticazione dei documenti legali e si occupa anche delle trascrizioni, della gestione della contabilità e della copiatura dei testi di ogni tipo. Sono specializzati nella creazione di documenti riservati e utilizzano *scritto illusorio* per preparare le missive destinate a essere lette solo da specifici individui.



Tipico scrivano del Casato Sivis: Gnomo esperto 6; GS 5; umanoide Piccolo; DV 6d6+6 più 3; pf 30; Iniz +0; Vel 6 m; CA 11, contatto 11, colto alla sprovvista 11; Att base +4; Lotta -2; Att +3 in mischia (1d4, bastone ferrato); Att comp +3 in mischia (1d4, bastone ferrato); QS tratti degli gnomi, visione crepuscolare; AL N; TS Temp +4*, Rifl +3*, Vol +8*; For 7, Des 11, Cos 12, Int 12, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Conoscenze (arcane) +10, Conoscenze (geografia) +10, Conoscenze (locali) +10, Conoscenze (storia) +10, Decifrare Scritture +12, Parlare Linguaggi (due qualsiasi), Professione (scrivano) +14, Raccogliere Informazioni +1, Sopravvivenza +2 (+4 per evitare di smarrirsi o evitare pericoli naturali), Valutare +8; **Abilità Focalizzata** (Professione [scrivano]), Diligente, Robustezza.

Linguaggi: Comune, Gnomesco, tre ulteriori linguaggi.

Proprietà: Bastone ferrato, *mantello della resistenza*+1, foglio di pergamena, penne e inchiostro, abito da studioso, 50 mo, documento di identità, documento da viaggio.

*Gli gnomi beneficiano di un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni.

CASATO THARASHK

Gli umani e i mezzorchi del Casato Tharashk fanno uso del Marchio della Scoperta per lavorare come cercatori minerari, investigatori e cacciatori di taglie. Il Marchio della Scoperta apparve per la prima volta nelle Marche dell'Ombra circa mille anni fa. Dopo una visita da parte di alcuni rappresentanti del Casato Sivis circa cinquecento anni fa, i detentori del marchio decisero di seguire l'esempio degli gnomi e di diventare a loro volta una potenza economica.

La prima fase delle attività del casato riguardò i vasti depositi di frammenti del drago Eberron presenti nella regione; Tharashk divenne presto il fornitore principale di frammenti del drago Eberron in tutto il Khorvaire. Negli ultimi trecento anni, il casato ha ampliato il giro delle sue operazioni nel resto del Khorvaire, dimostrandosi

di possedere i migliori cercatori minerari e investigatori del settore.

Gli affari del casato vengono gestiti a Zarash'ak da un triumvirato che rappresenta i vecchi clan. I membri del triumvirato sono Daric d'Velderan (ranger 6/erede del marchio del drago 2 umano CB), Khundar'aashta (ladro 6/erede del marchio del drago 3 mezzorco NM) e Maagrim d'Tharashk (druida 7/erede di Siberys 3 mezzorca N). Il Triumvirato nomina i capi regionali che devono gestire le operazioni del Casato Tharashk nelle altre nazioni e i capi, a loro volta, scelgono i loro ufficiali minori nei territori di loro competenza.

Anche se gli orchi non possono manifestare il Marchio della Scoperta, il Casato Tharashk annovera tra i suoi membri vari orchi. Gli orchi fanno uso della loro forza fisica per cercare giacimenti ed estrarre minerali preziosi o per assistere i loro cugini portatori del marchio nella cattura dei soggetti che hanno una taglia sulla loro testa.

Il Casato Tharashk gestisce varie operazioni di natura diversa attraverso la Gilda degli Scopritori. I suoi membri aiutano i minatori a individuare i depositi più ricchi oppure gestiscono direttamente le loro imprese minerarie. La gilda detiene praticamente il monopolio del commercio di frammenti del drago Eberron. Grazie ai cacciatori di taglie e agli investigatori più abili al suo servizio, sia portatori del marchio che senza marchio, il casato è attivo anche in questo genere di attività. Inoltre, il Casato Tharashk di recente ha iniziato anche a fungere da punto di raccolta per i servizi dei mercenari del Droaam, tra cui soldati mostruosi, manovali ogre, arpie esploratrici e così via.

Tipico cacciatore di taglie del Casato Tharashk: Mezzorco ranger 4; GS 4; umanoide Medio (orco); DV 4d8+4; pf 25; Iniz +2; Vel 9 m; CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 13; Att base +4; Lotta +5; Att +5 in mischia (1d12+1/x3, ascia bipenne) o +7 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto con *freccia*+1); Att comp +5 in mischia (1d12+1/x3, ascia bipenne) o +7 a distanza (1d8+3/x3, arco lungo composito perfetto con *freccia*+1 e talento Tiro Rapido); AS nemico prescelto (giganti +2); QS compagno animale (cavallo pesante), empatia selvatica +2 (-2 bestie magiche); AL NM; TS Temp +5, Rifl +6, Vol +3; For 12, Des 15, Cos 12, Int 10, Sag 14, Car 6.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +1, Ascoltare +6, Conoscenze (dungeon) +4, Conoscenze (geografia) +4, Conoscenze (natura) +3, Guarire +5, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Nuotare +4, Osservare +6, Scalare +4, Sopravvivenza +5; Resistenza Fisica, Seguire Tracce^B, Tiro Preciso, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Incantesimi da ranger preparati (1; tiro salvezza CD 12 + il livello dell'incantesimo): 1° - *passare senza tracce*.

Proprietà: Armatura di cuoio borchiato perfetta, ascia bipenne, arco lungo composito perfetto (bonus di For +2) con 25 *freccie*+1, *mantello della resistenza*+1, *pozione di grazia del gatto*, *pozione di pelle coriacea*+2, giaciglio, tenda, otre, lettera di marca, documento di identità, documento da viaggio.



Cavallo pesante (compagno animale): GS 1; animale Grande; DV 3d8+6; pf 19; Iniz +1; Vel 10,5 m; CA 17, contatto 10, colto alla sprovvista 16; Att base +2; Lotta +9; Att -1 in mischia (1d6+1, zoccolo); Att comp -1 in mischia (1d6+1, 2 zoccoli); QS comando bonus, legame, visione crepuscolare, olfatto acuto, condividere incantesimi; AL N; TS Temp +5, Rifl +4, Vol +2; For 16, Des 13, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Osservare +4; Correre, Resistenza Fisica.

Proprietà: Bardatura di corazza a scaglie.

CASATO THURANNI

Gli elfi del Casato Thuranni, un tempo parte del Casato Phiarlan, fondarono un nuovo casato nel corso dell'Ultima Guerra, quando il conflitto finì per mettere le varie fazioni del casato l'una contro l'altra. Ora il Casato Thuranni è in diretta competizione con il Casato Phiarlan nel campo dello spionaggio, della sorveglianza e della vendita di informazioni, nonché per i favori dei migliori artigiani e intrattenitori. I due casati condividono il Marchio dell'Ombra, sebbene il nuovo casato rimanga il più debole dei due sotto molti aspetti.

Per venticinque anni, a partire da subito dopo la sua scissione, il Casato Thuranni ha gestito gli affari della sua Rete dell'Ombra dalle sue enclave a Porto Regale e nei Principati di Lhazaar. Il casato possiede vari avamposti in tutto il Khorvaire, ma il suo patriarca predilige Sharn, la Città delle Torri. Il Barone Elar d'Thuranni (ladro 5/erede del marchio del drago 3 elfo LN) supervisiona le attività del casato e vende i suoi servizi ai clienti del Karnath, del Droaam, di Q'barra, dei Principati di Lhazaar e a molti altri ancora. Circolano voci secondo le quali il barone sarebbe in affari con l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo, ma nemmeno il Casato Phiarlan è riuscito a trovare conferma di questa congettura.

Nessuno dei due casati elfici annuncia pubblicamente la vera natura dei loro servizi. Entrambi i casati preferiscono mantenere una facciata come intrattenitori e artigiani di qualità. Tuttavia, il Casato Thuranni persegue obiettivi più oscuri e adotta una strategia commerciale più aggressiva. Quando qualcuno necessita dei suoi servizi, oppure quando il casato ha qualcosa di importante da vendere, un agente emerge dalle ombre sussurrando un'offerta e sorridendo benevolmente.

Il Barone d'Thuranni è perennemente accompagnato da due creature: due ombre maggiori chiamate Wrem e Wrek che proteggono e consigliano il patriarca, e che non si allontanano mai troppo da lui. Quando il barone si trova a Porto Regale, a Sharn o in uno dei molti avamposti del Casato Thuranni sparse in tutto il territorio, è sempre accompagnato dalle sue ombre, sia nei viaggi d'affari che in quelli di piacere.

Tipico assassino del Casato Thuranni: Elfo ladro 6/assassino 1; GS 7; umanoide Medio; DV 7d6-7; pf 27; Iniz +7; Vel 9 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 14; Att base +4; Lotta +4; Att +5 in mischia (1d8/19-20, spada lunga perfetta) o +7 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo con frecce+1); Att comp +5 in mischia (1d8/19-20, spada lunga perfetta) o +7 a distanza (1d8+1/x3, arco lungo con frecce+1); AS attacco mortale, uso dei veleni, attacco furtivo +4d6, incantesimi; QS tratti degli elfi, eludere, visione crepuscolare, scoprire trappole, percepire trap-

pole +2, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +1, Rifl +10, Vol +3 (+5 contro effetti di sonno e charme); For 10, Des 16, Cos 8, Int 14, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Ascoltare +8, Camuffare +7 (+9 per impersonare), Cercare +9, Diplomazia +3, Equilibrio +10, Falsificare +7, Intimidire +3, Intrattenere (recitazione)

+6, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11 (+12 in condizioni di penombra o di oscurità), Osservare +8, Raggiare +7, Rapidità di Mano +10, Saltare +2, Scassinare Serrature +8, Utilizzare Corde +5 (con legami); Iniziativa Migliorata, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Elfico, un ulteriore linguaggio.

Incantesimi da assassino preparati (1; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 1° - colpo accurato.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+4, spada lunga perfetta, arco lungo con 15 frecce+1 e 5 frecce ricercanti+1, mantello in stoffa scura, abito da cortigiano, 2 anelli d'oro (del

valore di 25 mo ciascuno), borsello con 3d6 mp e 2d6 mo, documento di identità (due versioni, una falsa), documento da viaggio (due versioni, una falsa).

CASATO VADALIS

Il Casato Vadalis è il detentore del Marchio dell'Addestramento, che conferisce il potere di calmare e controllare gli animali. La Gilda degli Addestratori Vadalis alleva e vende una vasta gamma di animali e gli addestratori Vadalis fungono da carrettieri, addestratori e stallieri in tutto il Khorvaire.

Gli umani che formavano la famiglia Vadalis emigrarono nelle Terre dell'Eldeen circa duemila anni fa. Quando il Marchio dell'Addestramento comparve, circa duecento anni dopo, offrendo ai coloni un'ottima forma di difesa contro le tante bestie selvatiche della regione, la comparsa del marchio venne considerata un dono degli dei. Il Casato Vadalis ha trasformato questo dono in una potente e remunerativa attività economica.

Oggi il potere del Casato Vadalis si irradia dalle Terre dell'Eldeen e la Gilda degli Addestratori possiede avamposti in tutto il Khorvaire. Il Casato Vadalis è innanzi tutto una famiglia, e poi un'attività commerciale. Il patriarca Dalin d'Vadalis (esperto 8 umano CB) gestisce le attività del casato da un'enclave nel cuore della città di Varna e il casato possiede numerosi piccoli paesi in tutta la fascia orientale delle Terre dell'Eldeen.

I Vadalis allevano notevoli esemplari di cavalcature, bestiame e bestie da guardia, usando animali naturali, creature magiche addomesticate e animali a crescita magica, potenziati da intere generazioni di esperimenti arcani. Dai lupi crudeli a crescita magica ai pegasi da usare come cavalcature, i Vadalis sono i responsabili della creazione di ogni genere di creatura insolita.

Oltre all'allevamento e alla vendita degli animali, la Gilda degli Addestratori si occupa anche di altri servizi. Il Casato Vadalis gestisce numerose stalle nelle città e nei paesi principali, offrendo addestramento e cura per gli animali di ogni genere, e noleggia conducenti e carrettieri per ogni tipo di carro e di carovana. Anche se sono relativamente lenti, gli uccelli messaggeri e i servizi postali a cavallo gestiti dal Casato Vadalis hanno modo di raggiungere molte comunità isolate che sarebbero troppo piccole per beneficiare dei servizi del Casato Sivis o del Casato Orien.



Il Casato Vadalis ha sempre tenuto dei buoni rapporti con il Casato Orien e spesso le carovane Orien fanno uso di conducenti e di animali Vadalis. Da quando i druidi sono usciti dalla Grande Foresta, i Vadalis hanno fatto del loro meglio per tenere stretti contatti con i Guardiani del Bosco. Non tutte le sette druidiche dell'Eldeen approvano l'operato del Casato Vadalis. Gli Adepti Cinerei in particolar modo disprezzano i Vadalis e spesso razziano i possedimenti del casato. Inoltre, il Casato Vadalis ha come acerrimi nemici gli elfi di Valenar, da quando tentò di trafugare agli elfi un branco di cavalli Valenar, circa vent'anni fa.

Tipico addestratore del Casato Vadalis:

Umano popolano 5; GS 2; umanoide Medio; DV 5d4; pf 12; Iniz +1; Vel 9 m; CA 13, contatto 11, colto alla sprovvista 12; Att base +2; Lotta +2; Att +3 in mischia (1d3 danni non letali, frusta) o +2 in mischia (1d6, randello) o +3 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); Att comp +3 in mischia (1d3 danni non letali, frusta) o +2 in mischia (1d6, randello) o +3 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AL NB; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +0; For 11, Des 12, Cos 10, Int 10, Sag 9, Car 12.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +9, Cavalcare +9, Utilizzare Corde +9; Combattere in Sella, Competenza nelle Armi Esotiche (frusta), Tirare in Sella.

Linguaggi: Comune.

Proprietà: Armatura in cuoio, frusta, randello, balestra leggera con 10 quadrelli, corda di canapa da 15 metri, sella da galoppo, documento di identità.



del male. Hanno combattuto demoni, dato la caccia ai licanthropi fino quasi a estinguerli e lottato contro ogni genere di mostri. La corruzione che dilaga all'interno dei suoi ranghi, tuttavia, continua a essere il nemico più implacabile dell'organizzazione.

La Custode della Fiamma siede sia sul trono spirituale che temporale della chiesa e della nazione. Il livello subito sottostante, nella gerarchia ecclesiastica, è occupato dal Consiglio dei Cardinali, che supervisiona sia gli affari della chiesa che dello stato. I ministri della chiesa forniscono guida spirituale ai fedeli sia nel Thrane che oltre i suoi confini, lottando contro il male e promuovendo il bene.

I templari della chiesa annoverano tra le loro fila combattenti, paladini, chierici ed esorcisti addestrati a fronteggiare il male in prima linea con le loro spade, le loro mazze e i loro incantesimi. I cardinali dell'ordine presiedono il Consiglio dei Cardinali e i loro templari difendono il Thrane, le chiese e i possedimenti religiosi dell'ordine in tutto il Khorvaire. Il terzo ordine che compone la Fiamma Argentea, quello dei frati, raccoglie i missionari della chiesa. I frati della Fiamma Argentea portano la parola della fede oltre i confini del Thrane con zelo e assiduità.

Pur non essendo un ordine separato vero e proprio, esiste una branca di fedeli che crede nella Fiamma Pura. Questi ferventi Seguaci della Fiamma, chiamati Puritani, interpretano ogni proclama pronunciato dalla Voce della Fiamma alla lettera. In passato, i Puritani contribuirono a istituire l'inquisizione contro i licanthropi e ispirarono crociate di ogni genere. A tutt'oggi, rimangono un gruppo molto energico all'interno della chiesa.

La Chiesa della Fiamma Argentea si prefigge il compito di purificare il mondo. Muove guerra a ogni forma di male soprannaturale: i templari della chiesa vagano per le terre pronti a combattere contro gli immondi, i non morti e le bestie magiche di ogni genere. La chiesa cerca inoltre di combattere la corruzione, l'avidità e le altre forme di male umane, e a causa di questi atti di fede l'Ultima Guerra ha continuato a imperversare. Un normale fedele non è tenuto a combattere zombi e ghouls, ma ha il dovere di condurre una vita nobile e di incoraggiare gli altri a fare altrettanto. La chiesa insegna che coloro che purificano il loro spirito in questa vita potranno unirsi alla Fiamma Argentea dopo la morte, rafforzando il potere che tiene le forze del male prigioniere a Khyber. Purtroppo, non sempre il clero e i fedeli della chiesa sono degni rappresentanti dei nobili ideali propugnati dalla Fiamma Argentea.

I più grandi nemici della Fiamma Argentea sono i Signori della Polvere. È raro che i Signori della Polvere agiscano apertamente, ma nel corso dei secoli si sono verificati diversi scontri tra gli agenti della Fiamma e gli immondi.



Simbolo della Chiesa della Fiamma Argentea

CHIESA DELLA FIAMMA ARGENTEA

I sacerdoti e i paladini della Fiamma Argentea hanno combattuto le forze delle tenebre per centinaia di anni. La Chiesa della Fiamma Argentea, una religione relativamente giovane, ha trovato un'ottima accoglienza nelle terre del Khorvaire e soprattutto nella nazione del Thrane. Questa organizzazione legale buona ha sede nella città di Roccafiamma ed è guidata da Jaela Daran, la Custode della Fiamma. I membri della Chiesa portano una punta di freccia d'argento su cui è stata incisa l'immagine stilizzata di una fiamma.

La Chiesa della Fiamma Argentea nacque nel 299 AR, quando la paladina Tira Miron e un couatl si fusero assieme a una colonna di fuoco argentato per impedire a un demone di fuggire da Khyber. Tira ora è la Voce della Fiamma Argentea e funge da intermediaria tra le razze comuni e la forza divina. L'attuale Custode della Fiamma, l'undicenne Jaela Daran, possiede i poteri di una chierica di 18° livello fintanto che rimane entro i confini della città di Roccafiamma, dove la Fiamma Argentea arde senza mai spegnersi. Se si allontana dalla colonna di fuoco, deve fare affidamento solo sulle proprie forze, come chierica di 3° livello.

Col passare dei secoli, la Chiesa della Fiamma Argentea si è diffusa in tutto il Khorvaire. I suoi seguaci sono impegnati in una lotta senza fine contro le forze

Tipico sacerdote della Fiamma Argentea: Umano chierico 4 (Fiamma Argentea); GS 4; umanoide Medio; DV 4d8+4; pf 25; Iniz -1; Vel 6 m (base 9 m); CA 18, contatto 11, colto alla sprovvista 17; Att base +3; Lotta +2; Att +3 in mischia (1d8-1, morning star perfetta) o +4 a distanza (1d8x3, arco lungo perfetto con frecce in ferro della fiamma); Att comp +3 in mischia (1d8-1, morning star perfetta) o +4 a

distanza (1d8x3, arco lungo perfetto con frecce in ferro della fiamma); AS scacciare non morti 5 volte al giorno (+2, 2d6+7, 5°); AL LB; TS Temp +5, Rifl +2, Vol +7; For 8, Des 13, Cos 12, Int 10, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +6, Conoscenze (religioni) +5, Diplomazia +6, Guarire +6, Sapienza Magica +4; Competenza nelle Armi da Guerra (arco lungo), Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene.

Linguaggi: Comune.

Proprietà: Corazza di bande, scudo leggero di metallo, morning star perfetta, arco lungo perfetto con 25 frecce in ferro della fiamma, veste da chierico, simbolo sacro in ferro della fiamma (Fiamma Argentea), *pozione di forza del toro*, pergamena di *ristorare inferiore*, documento di identità, documento da viaggio.

Incantesimi da chierico preparati (5/5/4; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - creare acqua, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico; 1° - arma magica, benedizione, comprensione dei linguaggi, favore divino, santuario^D; 2° - blocca persone, riposo inviolato, scudo su altri^D, zona di verità.

^D Incantesimo di dominio. Domini: Legge (gli incantesimi legali vengono lanciati a livello dell'incantatore +1), Protezione (interdizione protettiva 1 volta al giorno, durata 1 ora, il soggetto ottiene un bonus di resistenza +4 al successivo tiro salvezza).

CULTI DEL DRAGO SOTTERRANEO

Fin dall'alba della civilizzazione, umana e non, sono sempre esistiti dei seguaci del Drago Sotterraneo, pronti a placare le forze dell'oscurità attraverso sacrifici e devozione. Mentre altri adorano la luce, questi seguaci adorano l'oscurità. I loro obiettivi sono molteplici e di natura diversa. Alcuni cercano di liberare i daelkyr o di richiamare altre forze oscure da Khyber. Altri sperano di meritarsi l'accesso alla terra promessa che giace sotto la superficie del Khorvaire attraverso i sacrifici di sangue. Ma indipendentemente dalle loro convinzioni individuali, i Culti del Drago Sotterraneo sono quasi sempre folli e sempre pericolosi.

I Culti del Drago Sotterraneo sono particolarmente potenti nelle Marche dell'Ombra. La guerra contro i daelkyr ha lasciato delle cicatrici profonde nella psiche degli abitanti di questa regione. Oggi, molti dei clan prominenti sono devoti agli scultori della carne e collaborano in segreto con le aberrazioni più potenti. Com'è tipico dei servitori della follia, questi culti non hanno legami tra loro e spesso si ostacolano a vicenda; l'unica cosa che hanno in comune è il sogno di un mondo consumato dalle forze dell'oscurità e del male.

Al di fuori delle Marche dell'Ombra, i culti perseguono vari obiettivi. Alcuni seguono i folli ordini sussurrati dai daelkyr, altri adorano i rajah rakshasa imprigionati, mentre altri ancora adorano direttamente il dragone ancestrale Khyber come il progenitore di tutte le forme inferiori del male. Solitamente, l'organizzazione di questi culti è assai meno formale delle sette più stabili presenti nelle Marche dell'Ombra. Di solito è un predicatore solitario a radunare attorno a sé un gruppo di seguaci tramite promesse di potere o semplicemente ricorrendo al proprio carisma. Alcuni culti sono diffusi anche presso

le fasce inferiori delle classi aristocratiche. Molti culti agiscono in segreto e i loro membri conducono delle vite totalmente irreprensibili di giorno per poi dedicarsi alle loro pratiche infami non appena calano le tenebre.

Spesso questi culti collaborano con le aberrazioni, dal momento che tali creature vengono considerate dai cultisti delle figure splendide e sacre. Alcuni culti curano la crescita di fauci gorgoglianti. Dolgrim o strangolatori possono essere inviati in assistenza a un culto, mentre un dolgaunt, un beholder o un mind flayer potrebbero mettersi direttamente a capo di un particolare culto. Una di queste potenti aberrazioni potrebbe agire su ordine di un daelkyr più potente o, nel caso di un illthid o di un beholder, potrebbe perseguire un obiettivo personale. Quei cultisti che servono fedelmente i daelkyr potrebbero ottenere dei simbiotici (vedi pagina 297) dagli scultori della carne; queste armi viventi diventano dei preziosi cimeli all'interno di un culto e vengono tramandate di sacerdote in sacerdote.

Alcuni culti di Khyber desiderano il potere e a volte sviluppano anche un piano vagamente razionale per conquistarlo, ma nella maggior parte dei casi sono mossi esclusivamente dalla pazzia. Indipendentemente da quanto sani o razionali possano sembrare in apparenza, quasi tutti i cultisti sono profondamente instabili. Quasi nessuno di loro ha il minimo rispetto per la vita. Molti si considerano i figli prediletti del Drago Sotterraneo, e le vite delle creature attorno a loro contano quanto quelle degli insetti.

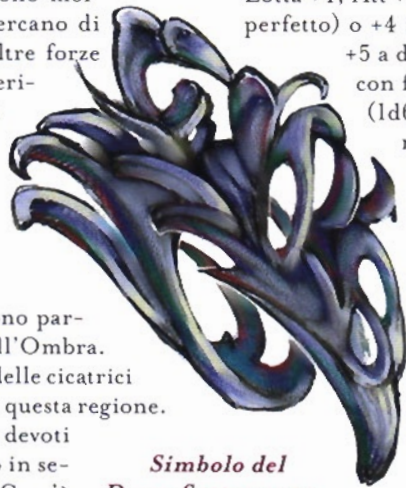
Tipico cultista del Drago Sotterraneo: Umano ladro 2/chierico 2 (Drago Sotterraneo); GS 4; umanoide Medio; DV 2d6 più 2d8; pf 21; Iniz +6; Vel 9 m; CA 16, contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta +4; Att +6 in mischia (1d6+2/x4, piccone pesante perfetto) o +4 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta) o +5 a distanza (1d6+2/x3, arco corto composito con freccia perfetta); Att comp +6 in mischia (1d6+2/x4, piccone pesante perfetto) o +4 in mischia (1d6+2/19-20, spada corta) o +5 a distanza (1d6+2/x3, arco corto composito con freccia perfetta); AS intimorire non morti 2 volte al giorno (-1, 2d6+1, 2°), attacco furtivo +1d6; QS eludere, scoprire trappole; AL NM; TS Temp +3, Rifl +5, Vol +4*; For 14, Des 15, Cos 10, Int 12, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Artista della Fuga +7, Ascoltare +2*, Cercare +6, Concentrazione +2, Conoscenze (religioni) +3, Diplomazia +1, Dissattivare Congegni +6, Equilibrio +4, Guarire +3*, Intimidire +1, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +6, Osservare +6*, Raccogliere Informazioni +4, Raggiare +4, Saltare +4, Sapienza Magica +3, Sopravvivenza +3* (seguendo tracce), Utilizzare Corde +4 (con legami); Arma Focalizzata (piccone pesante), Aumentare Evocazione^B, Iniziativa Migliorata, Robustezza.

*Comprende la penalità di -1 da applicare a chi possiede il dominio della Follia.

Linguaggi: Comune, Sottocomune.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato perfetta, scudo leggero di legno perfetto, piccone pesante perfetto, spada corta, arco corto composito (bonus di For +2) con 15 frecce perfette, simbolo sacro (il Drago Sotterraneo), pergamena di *arma magica*, pergamena di *devastazione*.



Simbolo del Drago Sotterraneo

Incantesimi da chierico preparati (4/4; tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 - individuazione del magico, lettura del magico, luce, riparare; 1° - confusione inferiore^D, evoca mostri I, foschia occultante, incuti paura.

^DIncantesimo di dominio. Domini: Drago Sotterraneo (Aumentare Evocazione come talento bonus), Follia (per una volta al giorno, sommare +2 a una singola prova di abilità basata sulla Saggezza prima di effettuare il tiro).

CUSTODI DEI PORTALI

I membri dei Custodi dei Portali, una setta druidica dedicata alla protezione della natura dalle minacce innaturali, passano la loro vita a combattere le aberrazioni e a montare la guardia contro possibili invasioni extraplanari e il ritorno di antiche forze malvagie.

I Custodi dei Portali sono i cultori della più vecchia tradizione druidica del Khorvaire. Più di quindicimila anni fa, il grande drago nero femmina Vvaraak giunse nelle Marche dell'Ombra e radunò alcuni seguaci attorno a sé. Aveva previsto la venuta di un grande cataclisma che solo le razze più giovani potevano riuscire a evitare, e così insegnò agli orchi ad agire all'unisono con la terra e gli alberi e a leggere il futuro nei movimenti dell'Anello di Siberys. Incaricò i suoi discepoli di vegliare in attesa dei segni del grande disastro, e di cercare sempre di mantenere l'equilibrio della natura a discapito delle forze bramosse di corromperlo.

Passarono oltre settemila anni prima che i Custodi dei Portali dovettero affrontare la prima grande minaccia per il Khorvaire: la venuta dei daelkyr. Questi immondi, alla guida di interi eserciti di illthid, beholder e altre aberrazioni, volevano conquistare e trasformare l'intero Khorvaire. La guerra che ne seguì distrusse l'impero degli hobgoblin e lasciò delle terribili cicatrici in tutto il continente, ma i discepoli di Vvaraak alla fine prevalsero: i portali su Xoriat vennero richiusi e i daelkyr che rimasero su Eberron vennero rinchiusi nelle profondità di Khyber. Rimane soltanto un interrogativo: era questo il cataclisma a cui alludeva Vvaraak, o qualcosa di ancora peggiore incombe sul mondo?

I Custodi dei Portali rimasero severamente segnati dalla guerra contro i daelkyr. I sopravvissuti si ritirarono nelle zone più impervie delle Marche dell'Ombra e delle Terre dell'Eldeen. I barbari e i ranger dei Custodi dei Portali diedero la caccia alle ultime aberrazioni rimaste, mentre i druidi tornarono a scrutare i cieli in attesa di premonizioni di nuovi pericoli. Col passare del tempo, nel Khorvaire giunsero gli umani. I Custodi dei Portali condivisero i loro segreti con i nuovi arrivati e alcuni umani si unirono alla loro antica causa. Oggi, le Marche dell'Ombra sono una vera e propria roccaforte per i Custodi dei Portali; nelle Terre dell'Eldeen, i Guardiani del Bosco e le altre sette ispirate dal Grande Druido Oalian superano i Custodi dei Portali in numero.

I Custodi dei Portali hanno una struttura molto libera. Da aspiranti si passa a iniziati, da iniziati si passa a custodi dei portali. Sotto ogni altro aspetto, il grado e il rispetto sono determinati dall'anzianità e dalle gesta compiute. Alla guida dei Custodi dei Portali stanno alcuni druidi di alto livello, che comunque costituiscono solo una piccola parte della setta. Per ogni custode dei portali, esiste almeno un gruppo di aspiranti (druidi di basso livello) e iniziati (druidi di livello intermedio). Nelle Marche dell'Ombra, i cacciatori barbari della setta lasciano che sia la furia della natura a guidare le loro azioni. Nelle Terre dell'Eldeen, i cacciatori ranger dan-

no la caccia con perseveranza agli ultimi orrori lasciati indietro dai daelkyr.

I Custodi dei Portali cercano di difendere la natura dalle aberrazioni, dagli esterni, dai non morti e da altri orrori che non devono esistere nell'ordine naturale di Eberron. La loro vigilanza è costante: si tengono perennemente pronti per una guerra contro l'oscurità che prima o poi potrebbe scoppiare. I Custodi dei Portali delle Terre dell'Eldeen godono di buoni rapporti con i Guardiani del Bosco, la più grande setta druidica della regione. In genere, i Custodi dei Portali dimostrano ben poco interesse verso la politica e gli affari delle Cinque Nazioni.

Tipico iniziato dei Custodi dei Portali: Mezzorco druido 4; GS 4; umanoide Medio (orco); DV 4d8+8; pf 29; Iniz -1; Vel 6 m (base 9 m); CA 14, contatto 9, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta +5; Att +6 in mischia (1d8+3/x3, lancia+1) o +2 a distanza (1d4+2, fionda); Att comp +6 in mischia (1d8+3/x3, lancia+1) o +2 a distanza (1d4+2, fionda); AS incantesimi; QS compagno animale (coccodrillo), scurovisione 18 m, resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, empatia selvatica +3 (-1 bestie magiche), andatura nel bosco; AL N; TS Temp +6, Rifl +0, Vol +7; For 15, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag 16, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +3, Cavalcare +3, Concentrazione +6, Conoscenze (natura) +6, Guarire +7, Sapienza Magica +4, Sopravvivenza +9; Mescere Pozioni, Seguire Tracce.

Linguaggi: Comune, Orchesco.

Proprietà: Armatura in cuoio, scudo pesante di legno, lancia+1, fionda con 20 proiettili, 2 borse dell'impedimento, borsello con 5 bacche benefiche, pozione di cura ferite leggere, pozione di resistenza dell'orso, pozione di passo veloce, abito da viaggiatore, rete da pesca, otre.

Incantesimi da druido preparati (5/4/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, individuazione del magico, lettura del magico, purificare cibo e bevande, riparare; 1° - cura ferite leggere, intralciare, produrre fiamma, zanna magica; 2° - animale messaggero, forza del toro, pelle coriacea.

Coccodrillo (compagno animale): GS 3; animale Medio; DV 5d8+15; pf 37; Iniz +1; Vel 6 m, nuotare 9 m; CA 17, contatto 11, colto alla sprovvista 16; Att base +2; Lotta +6; Att +6 in mischia (1d8+7, morso) o +6 in mischia (1d12+7, colpo di coda); Att comp +6 in mischia (1d8+7, morso) o +6 in mischia (1d12+7, colpo di coda); AS afferrare migliorato; QS comandi bonus (2), eludere, trattenere il fiato, legame, visione crepuscolare, condividere incantesimi; AL N; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +2; For 20, Des 13, Cos 17, Int 1, Sag 12, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Nascondersi +7*, Nuotare +13, Osservare +4; Allerta, Abilità Focalizzata (Nascondersi).

*Se è immerso, un coccodrillo guadagna un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi. Inoltre, un coccodrillo può immergersi nell'acqua lasciando fuori solo gli occhi e le narici, ottenendo un bonus razziale di +10 alle prove di Nascondersi.

I DODICI

La base dei Dodici, un'istituzione arcana fondata dai casati portatori del marchio, è una fortezza a tredici torri che fluttua nei cieli della città di Korth, nel Karnath. Come parte degli accordi che siglarono la fine della Guerra del Marchio, Hadran d'Cannith suggerì che i casati dovevano collaborare per creare un istituto dedito

allo studio della magia: una fondazione con lo scopo di studiare sia i marchi del drago che le forme più tradizionali di magia arcana. La fortezza venne costruita da Alder d'Canith, un mago ispirato da una grande visione e un maestro costruttore che fece uso dei suoi studi del cielo per stabilire che la fortezza doveva avere dodici torri. "Le lune suggeriscono che il numero perfetto di marchi del drago è tredici", spiegò enigmaticamente Alder "ma chiameremo l'istituzione i Dodici, poiché il tredicesimo marchio è stato soppresso molto tempo fa." Nessuno mise in discussione le sue osservazioni. (Nonostante gli elfi ricordino ancora il Marchio della Morte, è un argomento che preferiscono dimenticare. Inoltre, eccettuati i signori degli elfi, sono pochi coloro che sanno la verità riguardo al marchio perduto).

Col passare dei secoli, l'istituto riuscì a compiere notevoli progressi nel campo delle ricerche arcane. Sono stati gli artefici dei Dodici, ad esempio, a sviluppare alcune aeronavi manovrate dal Casato Lyrandar, nonché le stazioni di recapito messaggi del Casato Sivis.

In quanto branca dei casati portatori del marchio, i Dodici tentarono di rimanere neutrali nel corso dell'Ultima Guerra. Tuttavia, molti maghi e artefici dei Dodici erano vincolati da fedeltà più forti della loro appartenenza all'istituto, e quindi scelsero di partire per combattere in guerra. Molti caddero in battaglia. Ora che i Dodici sono tornati alle loro attività regolari, il primo obiettivo è quello di sostituire i molti posti vuoti e assicurarsi che ogni casato venga equamente rappresentato.

L'istituto è presieduto dal Comitato dei Dodici. Il comitato in realtà è composto da ben più di dodici membri; esistono dodici marchi del drago, ma la scissione del Casato Phiarlan e del Casato Thuranni, nonché gli attuali problemi all'interno del Casato Cannith hanno reso fluttuante il numero dei partecipanti.

I Dodici hanno accesso a una vasta gamma di risorse mistiche e di fondi, e sono molti i maghi e gli artimaghi di ogni terra che lottano per poter beneficiare delle condizioni privilegiate di lavoro e di ricerca disponibili all'istituto. I progressi ottenuti all'istituto vengono equamente condivisi tra tutti i casati, anche se circola sempre qualche voce riguardo a questo o quel casato che avrebbe sottratto dei fondi per finanziare un progetto segreto o che starebbe cercando di tenere nascosta un'importante scoperta.

Come istituzione, i Dodici cercano di fare progressi nel campo della arti mistiche. Il Comitato dei Dodici è particolarmente interessato a quegli sviluppi magici che racchiudono una potenziale forma di profitto e che hanno un valore pratico per la società. I Dodici hanno molte risorse da offrire agli avventurieri arcani. Dispongono di fortissimi magazzini di componenti mistiche rare e di una vasta biblioteca di incantesimi. Perfino gli avventurieri comuni considerano i Dodici una preziosa risorsa, dal momento che i saggi dell'istituto possono rapidamente identificare oggetti magici o artefatti insoliti. Tuttavia, essendo un'organizzazione prestigiosa, i Dodici non trattano mai con gli avventurieri, a meno che questi non godano di buona reputazione.

Re Galifar I, non del tutto convinto della neutralità dei casati portatori del marchio e delle loro intenzioni altruistiche, aveva fondato il Congresso Arcano allo scopo di creare un'alternativa e una competizione per i Dodici. Oggi i due istituti di ricerche magiche sono impegnati in una sorta di rivalità, più o meno amichevole, e si contendono risorse, studenti e scoperte arcane.

Tipico artefice dei Dodici: Umano artefice 8; GS 8; umanoide Medio; DV 8d6; pf 30; Iniz +1; Vel 9 m; CA 15, contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +6/+1; Lotta +5; Att +6 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale perfetto) o +7 a distanza; Att comp +6/+1 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale perfetto) o +7 a distanza; AS infusioni, metamagia sugli oggetti ad attivazione di incantesimo; QS conoscenze degli artefici, creare omuncolo, bonus dell'artigiano, disattivare trappole, creazione oggetto, recuperare essenza; AL NB; TS Temp +2, Rifl +3, Vol +7; For 8, Des 12, Cos 10, Int 17, Sag 13, Car 18.

Abilità e talenti: Artigianato (uno qualsiasi) +14, Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +14, Conoscenze (piani) +14, Sapienza Magica +16 (+18 per decifrare un incantesimo su una pergamena), Utilizzare Oggetti Magici +15 (+17 per attivare un incantesimo su una pergamena, +17 per attivare una bacchetta o un oggetto meraviglioso), Valutare +14; Artigiano Eccezionale, Artigiano Legendario, Artigiano Straordinario, Creare Armi e Armature Magiche, Creare Bacchette, Creare Costrutti, Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Estesi, Incantesimi Potenziati, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene.

Linguaggi: Comune, Nanico, un ulteriore linguaggio.

Infusioni: 4/4/4/1; tiro salvezza CD 13 + livello dell'infusione.

Proprietà: Bracciali dell'armatura +4, pugnale perfetto, mantello del carisma +2, fascia dell'intelletto +2, bacchetta di blocca persone (25 cariche, blocca persone esteso costa 2 cariche), bacchetta dei fulmini (20 cariche, fulmine potenziato costa 3 cariche), olio del costrutto di pietra, pergamena di allineare arma, pergamena di potenziamento dell'armatura, pergamena di ripara danni moderati, ampolla di fuoco dell'alchimista, abito da artigiano, strumenti perfetti da artigiano, documento di identità, documento da viaggio.

FAMIGLIE REALI

Re Galifar I fu il fondatore di una dinastia che ancora al giorno d'oggi regna su alcune zone del Khorvaire. Quando Galifar unì le Cinque Nazioni sotto la sua bandiera, assegnò a ognuno dei suoi cinque figli maggiori la reggenza di una delle nazioni. I suoi discendenti mantennero questa usanza fintanto che l'età e il numero degli eredi lo permetteva, quindi nella maggior parte dei regni dei re e delle regine Galifar, gli eredi imparavano a governare occupandosi di una parte del regno e si rivelavano orientativamente pronti ad ascendere al trono quando il vecchio re abdicava o moriva. Il trono passava al primogenito di ogni generazione successiva... almeno fino alla morte di Re Jarot e alla lotta per la successione che scatenò l'Ultima Guerra.

Oggi, i discendenti di Galifar ir'Wynarn continuano a rivestire un ruolo fondamentale nel Khorvaire. Tre delle Cinque Nazioni rimanenti sono ancora governate dalla famiglia Wynarn e la famiglia reale della quarta nazione, pur non sedendo sul trono, esercita comunque un ruolo predominante nel governo della nazione.

La Regina Aurala ir'Wynarn (aristocratica 7 umana NB) governa l'Aundair e i membri della sua famiglia, assieme ai nobili del luogo, si prendono cura dei bisogni della popolazione. Dalla capitale di Fairhaven, Aurala è signora incontrastata di tutto ciò che vede e medita di approfittare della calma attuale per lanciare un attacco a sorpresa che le consenta di reclamare la corona di Galifar.

Re Boranel ir'Wynarn (aristocratico 3/guerriero 8 umano CB) siede a capo della famiglia reale del Breland

in un'antica tenuta situata nella capitale, Wroat. Boranel, più vecchio degli altri sovrani delle Cinque Nazioni e rallentato da eredi che non sono riusciti a guadagnarsi né l'affetto né la fedeltà della gente, teme per le sorti del Breland nel momento in cui la sua testa non sarà più in grado di reggere il peso della corona.

Re Kaius III, in realtà il vampiro Kaius I (aristocratico 2/guerriero 11 vampiro [umano] LM) governa la nazione del Karrnath. Quasi nessuno a corte o tra i sudditi è al corrente della vera natura e identità di Kaius. Il re mantiene salda la dittatura militare che si è rivelata fondamentale per la sopravvivenza della nazione e allo stesso tempo progetta di rendere stabile la pace attuale e di trasformare la nazione in una società più moderna.

Diani ir'Wynarn (aristocratica 4 umana NB) siede a capo della famiglia reale del Thrane, che funge solo da facciata per la teocrazia di Iaggiù. In segreto, Diani sta stringendo accordi con potenze straniere per cercare di riconquistare il dominio della nazione, ma la Chiesa della Fiamma Argentea tiene in mano con fermezza le redini del potere e sarà un avversario molto difficile da spodestare.

È possibile incontrare altri membri della famiglia Wynarn in tutto il Khorvaire. Forse il più potente tra i rimanenti è Oargev ir'Wynarn (aristocratico 3/guerriero 1 umano LN), l'ultimo erede sopravvissuto della famiglia reale del Cyre. Oargev è un sovrano in esilio e attualmente dimora nella città di Nuovo Cyre, generosamente offerta dal Breland ai profughi della nazione distrutta.

Tipico membro di una famiglia reale: Umano aristocratico 3; GS 2; umanoide Medio; DV 3d8; pf 17; Iniz +1; Vel 9 m; CA 11, contatto 11, colto alla sprovvista 10; Att base +2; Lotta +1; Att +4 in mischia (1d6-1/18-20, stocco perfetto) o +3 a distanza; Att comp +4 in mischia (1d6-1/18-20, stocco perfetto) o +3 a distanza; AL LB; TS Temp +1, Rifl +2, Vol +4; For 8, Des 13, Cos 10, Int 14, Sag 12, Car 15.

Abilità e talenti: Camuffare +8, Cavalcare +7, Conoscenze (nobiltà e regalità) +8, Diplomazia +8, Intrattenere (danza) +8, Percepire Intenzioni +7, Raggiare +8; Arma Accurata, Fintare Migliorato, Maestria in Combattimento.

Linguaggi: Comune, Gnomesco, un ulteriore linguaggio.

Proprietà: Stocco perfetto, abito da nobile, borsello per monete con 2d10 ma e 2d6 mo, anello con sigillo, lettera di credito, documento di identità, documento da viaggio.

FONDAZIONE DEGLI SCOPRITORI

In gioventù, Lord Boroman ir'Dayne era un grande cacciatore ed esploratore. Fu l'unico a guidare un'esplorazione fino alla Distesa Glaciale e a fare ritorno per poterlo raccontare. Lottò con gli ogre del Droaam, combatté contro i chuul delle Marche dell'Ombra e fu il primo halfling a viaggiare fino a Xen'drik e a fare ritorno. Dayne accumulò una fortuna col passare degli anni, ma nel corso della sua ultima spedizione a Xen'drik fu colpito da una lenta e inesorabile maledizione: il suo corpo si fa sempre più malato e debole e non sembra esistere magia in grado di fermare il processo. Gli rimangono solo pochi anni da vivere ma, pur non avendo più le forze per poter guidare le esplorazioni personalmente, desidera ancora svelare i misteri dell'ignoto. A tale scopo, ha usato la sua fortuna per creare la Fondazione degli Sco-

pritori, una gilda per avventurieri ed esploratori pronta a finanziare spedizioni in luoghi esotici, nonché a offrire agli avventurieri più audaci un luogo dove esporre i loro trofei e raccontare le loro storie.

La Fondazione degli Scopritori è un'organizzazione esclusiva. Accetta membri solo su invito e le sue offerte vengono rivolte solo agli avventurieri e agli esploratori più famosi. Il Conclave degli Scopritori si occupa della gestione degli affari della Fondazione. Il conclave ha sede nell'Aundair e tutte le decisioni vengono prese attraverso un voto di maggioranza. Finché rimane in vita, Lord Boroman ir'Dayne (ladro 6/esploratore estremo 4 halfling LB) ha l'ultima parola su tutti i finanziamenti effettuati con il denaro della fondazione e può far valere la sua scelta anche sulle decisioni del conclave. Nonostante le sue abilità, Dayne è rimasto piegato dalla maledizione e non lascia quasi mai l'enclave della fondazione a Fairheaven.

Boroman ir'Dayne è un vero filantropo; desidera che il suo nome venga ricordato in tutte le grandi avventure del futuro, dal momento che non gli è più consentito di prendere parte a quelle del presente. L'unica motivazione che lo sostiene ancora è la speranza che un esploratore possa scoprire la cura per la strana maledizione che lo sta lentamente privando della vita. Naturalmente, molti membri della fondazione sono più interessati alla ricchezza e alla gloria personale più che a migliorare la reputazione degli Scopritori o a effettuare viaggi di ricerca. La Fondazione degli Scopritori è per lo più un'alleanza di singoli individui e ogni Scopritore ha una personalità distinta e diversa.

Tipico esploratore degli Scopritori: Cangiante ladro 5/ranger 1/esploratore estremo 2; GS 8; umanoide Medio (mutaforma); DV 5d6 più 3d8; pf 33; Iniz +8; Vel 9 m; CA 18, contatto 15, colto alla sprovvista 14; Att base +5; Lotta +6; Att +6 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta+1) o +9 a distanza (1d4/19-20, balestra a mano); Att comp +6 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta+1) o +9 a distanza (1d4/19-20, balestra a mano); AS nemico prescelto (goblinoidi +2), attacco furtivo +3d6; QS bonus di schivare +1, eludere, fretta estrema, cambiare forma minore, scoprire trappole, percepire trappole +2, schivare prodigioso, empatia selvatica +3 (-1 bestie magiche); AL CN; PA 5; TS Temp +3, Rifl +11, Vol +0 (+2 contro effetti di sonno e charme); For 11, Des 18, Cos 10, Int 14, Sag 8, Car 15.

Abilità e talenti: Acrobazia +12, Artista della Fuga +11, Camuffare +9 (+19 quando usa la sua capacità di cambiare forma minore per impersonare), Cercare +7, Conoscenze (dungeon) +6, Decifrare Scritture +7, Diplomazia +6, Disattivare Congegni +9, Equilibrio +6, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +11, Percepire Intenzioni +7, Raggiare +11, Saltare +7, Scalare +5, Scassinare Serrature +11, Sopravvivenza +3 (+5 sottoterra o per seguire tracce), Utilizzare Oggetti Magici +6 (+8 per decifrare gli incantesimi sulle pergamene), Valutare +7; Azione Rafforzata, Iniziativa Migliorata, Seguire Tracce, Spirito Eroico.

Linguaggi: Comune, Halfling.

Proprietà: Armatura in cuoio del movimento silenzioso+1, spada corta+1, balestra a mano con 10 quadrelli, guanti della destrezza+2 zainetto pratico di Heward, abito da viaggiatore, 6 tizzoni ardenti, borsa di triboli, custodia per mappe, piede di porco, rampino, corda di seta da 15 metri, lanterna a lente sporgente, tenda, otre, arnesi da scasso perfetti, lettera di credito, lettera di marca, documento di identità, documento da viaggio.

GUARDIANI DEL BOSCO

I grandi boschi delle Terre dell'Eldeen sono popolati dal almeno una dozzina di sette druidiche. Ogni setta è formata da druidi, ranger e altri membri che condividono legami speciali con la natura, ciascuno spinto da motivi e convinzioni personali. La setta più grande e influente è quella dei Guardiani del Bosco. Molti membri dei Guardiani sono umani, ma sono presenti anche elfi, mezzelfi, gnomi e qualche sporadico membro delle altre razze. Il loro compito è quello di sorvegliare le pianure e le foreste e di proteggere la natura e la gente che vive nella zona da tutte le minacce, naturali o innaturali che siano.

Il Grande Druido Oalian (druido 20 abete risvegliato N) è considerato l'autorità suprema da tutte le sette della regione, fatta eccezione per i Custodi dei Portali. I Guardiani del Bosco servono innanzi tutto Oalian e fungono da occhi e orecchie per lui in tutta la regione.

I Guardiani del Bosco, proprio come i Custodi dei Portali, mantengono delle comunità stabili dove i figli vengono cresciuti e addestrati nelle vie della setta. I Guardiani del Bosco dominano su tutta la regione. Negli ultimi tre decenni si sono spinti anche nelle pianure, pur continuando a occupare anche la grande foresta. I guardiani cercano di mantenere l'equilibrio tra civiltà e natura. Umani, orchi, uccelli e bestie hanno tutti un posto nel mondo, e hanno solamente bisogno di un aiuto e una guida adeguata. I Guardiani proteggono i viaggiatori dai banditi, dalle bestie rabbiose e dalle aberrazioni in agguato nell'ombra. Non considerano un problema i campi coltivati e gli allevamenti di animali, fintanto che la terra e le bestie vengono trattate con rispetto e compassione. Collaborano con i contadini e gli allevatori per assicurarsi che i bisogni della natura vengano rispettati.

Le sette druidiche hanno poca influenza al di fuori delle Terre dell'Eldeen. All'interno della grande foresta esiste un legame di amicizia tra i Guardiani del Bosco e i Custodi dei Portali. Le altre sette rispettano il Grande Druido, ma solitamente collaborano solo in occasioni dei rituali e dei conclavi più importanti. Oalian ha proibito ogni forma di conflitto aperto tra le sette druidiche. Tuttavia, qualche singolo ranger o druido a volte decide di agire di testa sua. I Guardiani del Bosco spesso interferiscono nelle razzie degli Adepti Cinerei, mentre i Figli dell'Inverno a volte si scontrano con i membri delle altre sette. Tuttavia, ogni forma di vendetta personale viene messa da parte fintanto che i druidi si trovano a Cuoreverde o in presenza del Grande Druido.

Tipico iniziato dei Guardiani del Bosco: Umano druido 6; GS 6; umanoide Medio; DV 6d8+6; pf 37; Iniz +0; Vel 9 m; CA 17*, contatto 12*, colto alla sprovvista 17*; Att base +4; Lotta +3; Att +4 in mischia (1d6/18-20, scimitarra+1) o +4 a distanza (1d4, fionda); Att comp +4 in mischia (1d6/18-20, scimitarra+1) o +4 a distanza (1d4, fionda); AS incantesimi; QS compagno animale (tasso crudele), resistenza al richiamo della natura, passo senza tracce, empatia selvatica +10 (+6 bestie magiche), forma selvatica 2 volte al giorno, andatura nel bosco; AL LN; TS Temp +6, Rifl +2, Vol +8; For 8, Des 10, Cos 13, Int 12, Sag 16, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +9, Ascoltare +7, Cavalcare +2, Concentrazione +10, Conoscenze (natura) +10, Diplomazia +6, Guarire +7, Nuotare +4, Osservare +7, Saltare +3 (+7 con rincorsa), Sapienza Magica +5, Scalare +3, Sopravvivenza +9 (+11 negli ambienti naturali

di superficie); Allerta, Correre, Incantesimi Naturali, Iniziato dei Guardiani*.

Linguaggi: Comune, Druidico.

Incantesimi da druido preparati (5/4/4/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 0 - conoscere direzione, cura ferite minori, individuazione del veleno, lettura del magico, luce; 1° - charme su animali, foschia occultante, pietra magica, zanna magica; 2° - forma arborea, grazia del gatto, pelle coriacea, resistere all'energia; 3° - distorsione, neutralizza veleno, zanna magica superiore.

Proprietà: Armatura in pelle selvatica+1, scudo leggero di legno, scimitarra+1, fionda con 20 proiettili.

*Il talento Iniziato dei Guardiani conferisce a questo druido un bonus di deviazione +2 alla CA quando combatte nella foresta (già incluso nelle statistiche sopra riportate).

Tasso crudele (compagno animale): GS 3; animale Medio; DV 5d8+20; pf 42; Iniz +4; Vel 9 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +3; Lotta +5; Att +5 in mischia (1d4+2, artiglio); Att comp +5 in mischia (1d4+2, 2 artigli) e +0 in mischia (1d6+1, morso); AS ira; QS comandi bonus (2), eludere, legame, visione crepuscolare, olfatto acuto, condividere incantesimi; AL N; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +4; For 15, Des 18, Cos 19, Int 2, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +6; Allerta, Robustezza, Seguire Tracce^B.

ORDINE DELL'ARTIGLIO DI SMERALDO

La reputazione dell'Ordine cavalleresco dell'Artiglio di Smeraldo è passata da un estremo all'altro. All'epoca della sua fondazione, l'ordine era considerato l'espressione suprema di patriottismo Karnnathi. Oggi è stato dichiarato fuorilegge e viene considerato un'organizzazione di terroristi intenzionata a ostacolare in ogni modo il governo legittimo della nazione.

In apparenza, l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo sembra essere composto da un piccolo numero di fanatici convinti della superiorità militare di un Karnnath che invece rifiuta questa devozione. In realtà, l'ordine non ha alcun interesse a promuovere il benessere o il potere del Karnnath. La sua vera padrona, nascosta a tutti tranne che ai capi supremi dell'organizzazione, è Vol, l'autoproclamata Regina dei Morti.

Questo gruppo, in apparenza assai ristretto, è come un iceberg: la punta visibile al di sopra della superficie è ben poco in confronto alla montagna di ghiaccio nascosta sotto il livello dell'acqua. L'Ordine gestisce una rete tentacolare le cui diramazioni si insinuano in tutti i livelli della società del Khorvaire. Ha occhi e orecchie in tutti i palazzi governativi, le chiese, i casati portatori del marchio e le istituzioni private. Alcuni dei suoi agenti non rivelano mai la loro vera natura; altri invece indossano con orgoglio le vesti cavalleresche dell'ordine.

Vol usa l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo per seminare la paura e il terrore, per fomentare dissenso sulle azioni del Karnnath e dei suoi sovrani, per agitare la popolazione e per svolgere quelle missioni militari che vanno oltre le capacità dei seguaci del Sangue di Vol. I cavalieri dell'ordine setacciano il mondo in cerca di reliquie e di potenti artefatti magici e non si fanno scrupolo a rubare gli studi arcani dei maghi e degli artefici pur di ottenere nuove armi magiche per l'ordine o per Vol.

La veste indossata dai cavalieri dell'ordine comprende un elmetto protettivo con una visiera che copre metà volto, un giustacuore che riproduce il simbolo dell'artiglio sopra una cotta di maglia e un potente mazzafrusto.

Tipico soldato dell'Artiglio di Smeraldo: Umano combattente 2; GS 1; umanoide Medio; DV 2d8+5; pf 14; Iniz +0; Vel 6 m (base 9 m); CA 17, contatto 10, colto alla sprovvista 17; Att base +2; Lotta +3; Att +3 in mischia (1d8+1, mazzafrusto) o +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); Att comp +3 in mischia (1d8+1, mazzafrusto) o +2 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AL LM; TS Temp +4, Rifl +0, Vol +0; For 13, Des 11, Cos 12, Int 9, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Cavalcare +4, Conoscenze (religioni) +0, Intimidire +3; Attacco Poderoso, Robustezza.

Linguaggi: Comune.

Proprietà: Cotta di maglia, scudo pesante di legno, mazzafrusto, balestra leggera con 20 quadrelli, verga del sole, giustacuore, borsello con 2d6 ma e 1d8 mo, documento di identità (due versioni, una falsa).

SANGUE DI VOL

In apparenza, il Sangue di Vol si presenta come un'antica organizzazione dedita al culto, sia figurato che letterale, del sangue: i misteri dell'ereditarietà, della morte e dei non morti. È composto da alcuni piccoli gruppi di seguaci disseminati in tutto il Khorvaire che non sanno nulla sui veri motivi e obiettivi che si nascondono dietro il culto religioso; credono semplicemente che il sangue sia la fonte della vita e che la non morte sia un cammino che conduce alla divinità.

Dietro la facciata, tuttavia, si nascondono i veri orrori e le trame del Sangue di Vol. I suoi veri seguaci (ben diversi dalla gente comune che, ignara, aiuta il culto a celare i suoi inganni), adorano Vol, un'antica lich (maga 16 lich [elfa mezzo-drago] NM), autoproclamata Regina dei Morti. Il sangue di Vol è un sangue molto antico, le cui origini risalgono ad Aerenal e a Xen'drik, il continente dei segreti. Vol, una potente necromante, cerca di manipolare le discendenze e gli incroci dinastici per riportare in vita il Casato Vol, da tempo dimenticato e detentore del Marchio della Morte.

Vol pianifica la sua vendetta e la sua conquista nelle sale del Castello del Midollo Malevolo, nelle gelide distese delle isole di Lhazaar. Nel Karrnath, i suoi sacerdoti controllano il Monastero Cremisi di Atur, la Città della Notte. Esistono altre roccaforti, templi e santuari segreti controllati dal culto in tutto il resto del continente, e ne esiste perfino uno, ben nascosto, nell'antica terra elfica di Aerenal.

Due milaseicento anni fa, Vol era l'erede della fortuna del Casato Vol, i cui membri erano i portatori del Marchio della Morte. La sua famiglia tentò di mescolare il sangue elfico al sangue dei draghi, al fine di porre fine alle guerre che stavano decimando entrambe le civiltà. Il risultato di questi esperimenti fu Erandis d'Vol, una mezzo-drago creata dall'unione arcana di una madre elfica e di un padre drago verde. Erandis venne nascosta e cresciuta in segreto, dal momento che sia il Casato Vol

che il drago verde desideravano trovare una soluzione pacifica al conflitto. Tuttavia, la rivelazione dell'esistenza di Erandis sortì l'effetto opposto: sia gli elfi che i draghi considerarono la comparsa di ibridi delle due specie un abominio. Alla fine, entrambe le due fazioni si trovarono d'accordo su un punto: i mezzo-draghi e il Casato di Vol dovevano essere distrutti.

Mentre l'intera famiglia Vol veniva sterminata, la matriarca usò i suoi poteri sulla morte per assicurarsi che la sua amata figlia potesse sopravvivere. Erandis divenne una lich, e ora è l'unica cosa che rimane dell'antica gloria della sua famiglia. Porta ancora il marchio del drago di Vol sulla sua carne avvizzita, ma senza più vita nelle sue membra, il marchio è solo una decorazione: Vol non è più riuscita a evocarne il potere fin dal giorno in cui divenne una creatura non morta.

I piani di Vol sono molteplici e sfaccettati. Usa i suoi fedeli seguaci per raccogliere informazioni in tutta la terra, per insinuare suggerimenti nei più grandi palazzi governativi e per scrutare qualsiasi possibile segno che riveli ancora l'esistenza del marchio della sua famiglia nel sangue elfico. Medita vendetta sia contro gli elfi di Aerenal che contro i draghi dell'Argonnessen. Cerca di riportare alla vita il marchio della sua famiglia e di assumere il ruolo di una vera e propria divinità di Eberron.

I seguaci ignari di Vol comprendono molti membri delle razze comuni di ogni ceto sociale. I suoi veri seguaci comprendono sia creature viventi che non morti senzienti, e molti dei suoi sacerdoti più fidati sono vampiri, mummie e lich pronti a inginocchiarsi dinanzi al suo volere.

Per portare avanti i suoi piani, Vol ha creato l'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo. Sono pochi coloro che conoscono il vero legame tra l'ordine e il Sangue di Vol; per la maggior parte della gente, si tratta solo di un gruppo di terroristi e fanatici del Karrnath.

Tipico sacerdote del Sangue di Vol: Mezzelfo chierico 5 (Sangue di Vol); GS 5; umanoide Medio (elfo); DV 5d8+5; pf 27; Iniz +2; Vel 6 m (base 9 m); CA 18, contatto 12, colto alla sprovvista 16; Att base +3; Lotta +3; Att +4 in mischia (1d6+1/18-20, scimitarra+1) o +3 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale targath perfetto) o +5 a distanza (1d6/x3, arco corto); Att comp +4 in mischia (1d6+1/18-20, scimitarra+1) o +3 in mischia (1d4-1/19-20, pugnale targath perfetto) o +5 a distanza (1d6/x3, arco corto); AS intimore non morti 6 volte al giorno (+3, 2d6+8, 5°); QS tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare; AL LM; TS Temp +5 (+7 contro malattie), Rifl +3, Vol +7 (+9 contro gli incantesimi e gli effetti di ammaliamento); For 10, Des 14, Cos 13, Int 12, Sag 16, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Cercare +2, Concentrazione +5, Conoscenze (religioni) +5, Conoscenze (storia) +5, Diplomazia +5, Guarire +7, Osservare +4, Raccogliere Informazioni +1, Sapienza Magica +5; Mobilità, Schivare.

Linguaggi: Comune, Elfico, un ulteriore linguaggio.

Proprietà: Corazza di piastre perfetta, scudo leggero di metallo, scimitarra+1, pugnale targath perfetto, arco corto con 12 frecce, pozione di cura ferite moderate, pergamena di scudo della fede, veste da chierico, simbolo sacro d'ar-



Simbolo del Sangue di Vol

gento (Sangue di Vol), borsello con 2d6 onici nere (del valore di 50 mo ciascuna; componente materiale per animare morti), documento di identità.

Incantesimi da chierico preparati (5/5/4/3; tiro salvezza CD 13 + il livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, guida, individuazione del magico, lettura del magico, luce; 1° - anatema, favore divino, incuti paura^N, raggio di indebolimento^{DN}, scudo entropico; 2° - allineare arma, blocca persone, comandare non morti^{DN}, resistenza dell'orso; 3° - animare morti^N, cerchio magico contro il bene^D, veste magica.

^D Incantesimo di dominio. Domini: Male (gli incantesimi malvagi vengono lanciati al livello dell'incantatore +1), Necromante (gli incantesimi di necromanzia vengono lanciati al livello dell'incantatore +1).

^N Incantesimo di necromanzia.

SIGNORI DELLA POLVERE

I Signori della Polvere, una cabala caotica malvagia di rakshasa e di altri immondi, ha giocato con le vite delle razze comuni per migliaia di anni. Si nascondono nelle ombre del Khorvaire, tramando per liberare i loro antichi padroni dalle profondità di Khyber, complottando per acquisire grandi poteri o semplicemente seminando dolore e sofferenza tra le razze comuni. Il gruppo dispone di varie basi operative nelle Distese Demoniache e nell'Aundair, nonché in altri luoghi. La cabala utilizza il simbolo stilizzato di una torre in rovina per identificare i propri membri.

I Signori della Polvere hanno ben poco interesse per le gerarchie complicate. Gli immondi più potenti a volte si riuniscono nell'antica capitale dei rakshasa per discutere delle loro trame e dei loro obiettivi attuali, ma non esiste un unico capo. L'appartenenza viene ottenuta e mantenuta attraverso l'astuzia e il potere personale. L'organizzazione comprende anche un'orda di immondi inferiori, rakshasa minori e altri demoni felici di servire i signori degli inganni.

I Signori della Polvere sono immortali e a volte le loro motivazioni sono difficili da capire per le creature di carne e sangue. A volte le loro azioni sono mirate a uno scopo ben preciso; altre volte sembrano seminare il caos per il puro gusto di farlo. I loro giochi possono durare secoli interi. È perfettamente possibile che la distruzione di Xen'drik e il crollo di Galifar siano stati orchestrati segretamente dai membri dei Signori della Polvere, intenti a demolire sottilmente le fondamenta della civiltà per godere del dolore e delle sofferenze provocate dal crollo delle società.

Gli immondi più scaltri e astuti sono perennemente alla ricerca di metodi per incrementare il loro potere. Alcuni cercano di liberare i rajah che un tempo servivano. Altri cercano un modo per risucchiare il potere dei loro signori di un tempo e di sfruttarlo a proprio tornaconto.

I Signori della Polvere sono veri e propri maestri dell'inganno e raramente interagiscono direttamente con i mortali. I rakshasa sono in grado di leggere i pensieri altrui e di cambiare forma per imitare l'aspetto di qualsiasi umanoide, e si sono infiltrati in molti governi, gilde e altre organizzazioni. Perfino altri congiurati segreti come l'Aurum o i Culti del Drago Sotterraneo a volte sono stati manovrati dai Signori della Polvere. Ma i piani degli immondi possono richiedere decenni o secoli prima di giungere a compimento e un infiltrato rakshasa potrebbe passare un'intera vita umana in attesa del momento giusto per fare la sua mossa. Quindi, praticamente qualsiasi organizzazione può essere

spinta con l'inganno a fare il gioco dei Signori della Polvere, almeno temporaneamente. Gli unici a servire consapevolmente i rakshasa sono i membri delle tribù barbariche delle Distese Demoniache.

Esistono due potenti forze che contrastano le azioni dei Signori della Polvere: i draghi dell'Argonnessen con i loro agenti della Camera e la Chiesa della Fiamma Argentea. I draghi contribuirono alla sconfitta dei rajah nell'Era dei Demoni e sono molti i Signori della Polvere che ancora bramano vendetta. Quando i Signori della Polvere riescono a identificare uno degli obiettivi della Camera, si impegnano per contrastarlo; a loro volta, i draghi fanno tutto il possibile per smascherare o distruggere gli infiltrati rakshasa e per impedire che i loro padroni prigionieri vengano liberati.

I cavalieri templari della Fiamma Argentea sono al servizio dello stesso potere che tiene i rajah prigionieri sottoterra e la loro lotta contro queste antiche forze malvagie è implacabile. Tuttavia, la carne dei mortali è debole e alcuni membri della Chiesa della Fiamma Argentea possono essere ingannati, comprati o corrotti dagli immondi più potenti.

I Signori della Polvere sono la manifestazione più pura del male su Eberron. Non esiste alcun posto per i mortali all'interno di questa cabala, se non come strumenti, pedine e servitori. Molto spesso, gli avventurieri si ritrovano a lottare contro i Signori della Polvere, direttamente oppure mandando all'aria i loro piani. È possibile che qualche eroe venga spinto con l'inganno a servire i Signori della Polvere; un rakshasa in forma di un alleato fidato potrebbe inviarli a compiere un'impresa dannosa a loro insaputa.

Tipico membro dei Signori della Polvere: Rakshasa zakya guerriero 5; GS 13; esterno Medio (nativo); DV 7d8+35 più 5d10+25; pf 119; Iniz +2; Vel 12 m; CA 29, contatto 12, colto alla sprovvista 27; Att base +12; Lotta +18; Att +20 in mischia (1d10+9/17-20, spada bastarda+1) o +18 in mischia (1d4+5, artiglio) o +15 a distanza (1d8+6/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +20/+15/+10 in mischia (1d10+9/17-20, spada bastarda+1) e +13 in mischia (1d6+2, morso) o +18 in mischia (1d4+5, artiglio) e +13 in mischia (1d6+2, morso) o +13/+13/+8 a distanza (1d8+6/x3, arco lungo composito perfetto con talento Tiro Rapido); AS individuazione dei pensieri, capacità magiche: QS cambiare forma, riduzione del danno 15/bene e perforanti, scurovisione 18 m, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi 22; AL LM; TS Temp +14, Rifl +8, Vol +7; For 22, Des 14, Cos 20, Int 13, Sag 13, Car 11.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Camuffare +14, Concentrazione +15, Diplomazia +4, Intimidire +17, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Raggiare +14, Saltare +19, Scalare +15; Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda)^B, Attacco Poderoso^B, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (spada bastarda), Incalzare^B, Riflessi in Combattimento^B, Spingere-Migliorato, Tiro Preciso, Tiro Rapido, Tiro Ravvicinato.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - tocco gelido (CD 11), colpo accurato, tocco del vampiro (CD 13). 7° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + livello dell'incantesimo. Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma.

Proprietà: Cotta di maglia+1, scudo di metallo pesante, spada bastarda+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +6) con 20 frecce, documento di identità falso.

SOGNATORI OSCURI

I Sognatori Oscuri, una setta di spie e assassini psionici, fungono da occhi e orecchie per i quori di Dal Quor, la Regione dei Sogni. Anche se generalmente sembrano agire come alleati dei signori degli Ispirati di Riedra, gli obiettivi dei Sognatori Oscuri rimangono sottili e misteriosi... ma pur sempre letali. Il quartier generale di questa organizzazione legale malvagia è situato nella città di Dar Jin, a Riedra. Il suo simbolo segreto è un occhio parzialmente occultato da un'ala. Quando viene usato come segno di riconoscimento, lo stile dell'occhio indica la posizione del portatore del segno all'interno della gerarchia dell'organizzazione.

Per mille anni Riedra è rimasta un'isola avvolta nel mistero. Gli Ispirati si avvolgono in un impenetrabile mantello di segretezza e vietano l'accesso agli stranieri nelle terre del loro impero. Per gran parte della storia di Riedra, non vi è stato alcun contatto tra gli Ispirati e gli altri abitanti di Eberron, ma nei decenni più recenti questa barriera è stata calata; gli stranieri non possono tuttora mettere piede sul suolo di Riedra, ma gli ambasciatori degli Ispirati sono presenti in quasi tutte le corti del Khorvaire.

Ciononostante, gli Ispirati continuano a fare uso di una rete di spie sparse in tutto Eberron. Per secoli i Sognatori Oscuri si sono limitati a osservare il mondo dalle ombre mentre gli Ispirati accumulavano potere all'interno dei confini di Riedra. Ora i quori sono pronti ad agire e i Sognatori Oscuri sono pronti a mettere in atto le loro azioni.

Se mai un ambasciatore Riedran dovesse trovarsi a rendere conto delle azioni dei Sognatori Oscuri, negherebbe che la sua azione abbia nulla a che fare con l'organizzazione. E questa affermazione risponde a verità. I Sognatori Oscuri sono un'organizzazione separata, i cui capi si trovano direttamente su Dal Quor. I Sognatori Oscuri passano informazioni alla corte di Riedra, ma i sovrani di quella terra non hanno alcuna autorità sugli Oscuri; anzi, solitamente nella gerarchia di Dal Quor un agente riveste un ruolo superiore a quello di un governatore Riedran.

Gli agenti dei Sognatori Oscuri sono gli Ispirati, ricettacoli umani che racchiudono gli spiriti dei quori. Alcuni agenti fanno uso di travestimenti per mescolarsi alla popolazione locale, mentre altri si fanno passare per kalashtar. Grazie alle molte discipline psioniche insidiose a loro disposizione, sono in grado di osservare e raccogliere informazioni con grande efficienza, e col passare dei secoli sono riusciti costruire delle vere e proprie quinte colonne all'interno di alcune nazioni. Come risultato, i Sognatori Oscuri sono in grado di esercitare la loro influenza su molte organizzazioni criminali, gilde commerciali e istituzioni accademiche. Dispongono di vari agenti all'interno dei casati portatori del marchio e nelle corti reali di tutto il mondo.

Il Circolo della Notte, composto dagli psion più potenti tra gli Ispirati, si occupa di coordinare le attività degli agenti. Il capo del Circolo, chiamato il Divoratore di Sogni (oppure il Sognatore), è a sua volta al servizio di un potere ancora più grande: quello degli spiriti dei quori, situati nelle profondità di Dal Quor. Il Divoratore di Sogni può comunicare con gli spiriti su Dal Quor senza essere assorbito e distrutto.

Fisicamente, gli agenti dei Sognatori Oscuri sono sparsi in tutto Eberron. Tuttavia, quando uno degli Ispirati dorme, il suo spirito fa ritorno al suo corpo a Dal

Quor. I sognatori Oscuri sono una setta segreta che non ha contatti con le altre organizzazioni. I suoi nemici più grandi sono i kalashtar di Adar e i sacerdoti del Sentiero della Luce.

Tipica spia dei Sognatori Oscuri: Ispirato psion (veg-gente) 4/ladro 3 (spirito tsucora quori); GS 8; umanoide Medio (psionico); DV 4d4 più 3d6; pf 22; Iniz +5; Vel 9 m; CA 11, contatto 11, colto alla sprovvista 10; Att base +4; Lotta +1; Att +4 in mischia (1d6/19-20, spada corta+1) o +5 a distanza (1d6/x3, arco corto); Att comp +4 in mischia (1d6/19-20, spada corta+1) o +5 a distanza (1d6/x3, arco corto); AS capacità psioniche, poteri psionici, attacco furtivo +2d6; QS duplice spirito, eludere, psionico naturale, scoprire trappole, percepire trappole +1; AL LM; TS Temp +2, Rifl +5, Vol +9 (+5)*; For 8, Des 12, Cos 10, Int 17 (16*), Sag 18 (13*), Car 21 (14*).

*I valori tra parentesi indicano i modificatori ai tiri salvezza e i punteggi delle caratteristiche mentali del ricettacolo umano senza il suo spirito quori.

Abilità e talenti (Ispirato): Acrobazia +6, Ascoltare +11, Autoipnosi^P +13, Camuffare +14 (+16 per imitare o impersonare un umano), Concentrazione +20 (+24 per mantenere potere focalizzato^P), Conoscenze (piani) +16, Conoscenze (arti psioniche)^P +16, Diplomazia +23, Equilibrio +3, Intimidire +18, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +7, Osservare +20, Percepire Intenzioni +18, Raccogliere Informazioni +11, Raggi-rare +20, Saltare +1, Sapienza Psionica^P +16, Scassinare Serrature +7; Allerta, Iniziativa Migliorata, Inquisito-re^P, Mente Affinata^P.

Abilità modificate (senza lo spirito quori): Acrobazia +6, Ascoltare +8, Camuffare +11 (+13 per imitare o impersonare un umano), Concentrazione +11 (+15 per mantenere potere focalizzato^P), Conoscenze (piani) +7, Conoscenze (arti psioniche)^P +7, Diplomazia +11, Equilibrio +3, Intimidire +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +8, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +8, Raggi-rare +8, Saltare +1, Sapienza Psionica^P +7, Scassinare Serrature +7.

^P Queste abilità e questi talenti compaiono nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche*.

Linguaggi: Comune, Elfico, Quori, Riedran.

Proprietà: Spada corta+1, arco corto con 25 frecce, abito da viaggiatore, trucchi per il camuffamento, documento di identità (due versioni, una falsa), documento da viaggio (due versioni, una falsa).

Capacità psioniche: 1 volta al giorno - charme psionico (CD 16), collegamento mentale, insinuazione nel sé (CD 17), richiamare agonia (CD 17), riparazione corporea; 3 volte al giorno - armatura di inerzia, equilibrio corporeo, mano distante, olfatto acuto psionico. 6° livello di manifestazione. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Tipici poteri da veggente conosciuti (punti potere 27, tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo): 1° - frammento di cristallo^A, occultare pensieri, precognizione, salto felino^A, schermo di forza^A; 2° - affondo mentale^A, lettura degli oggetti^A, percezione chiaroveggente, sensibilità alle tracce psichiche.

^A Questo potere può essere aumentato.

UNIVERSITÀ DI MORGRAVE

L'Università di Morgrave non è propriamente nota come l'istituzione più affidabile del Khorvaire. Non dispone delle risorse della Biblioteca di Korranberg o dell'Università di Wynarn e molti affermano che le sue attività archeologiche diano rifugio a numerosi

contrabbandieri e cacciatori di tesori. Ma anche se l'università non dispone del prestigio delle sue rivali di Korranberg e dell'Aundair, è un'opzione molto più accessibile per quegli avventurieri che devono ancora farsi una reputazione.

In passato, molti nobili ricevevano la loro istruzione a Zilargo o nell'Aundair. Quando Lord Lareth ir'Morgrave fondò la sua università nella città di Sharn, duecentosessanta anni fa, dichiarò che sarebbe stata "un faro di conoscenza in grado di splendere oltre le torri più alte della città e di illuminare i segreti dimenticati del passato." Anche se molti anziani cittadini applaudirono l'operato di Morgrave, il nobile aveva anche molti nemici. Si disse che Morgrave avesse costruito la sua fortuna rivendendo artefatti Dhakaani sul mercato nero e alcuni affermavano che il vero scopo dell'università fosse quello di fungere da appoggio per le sue cacce al tesoro. Sospetti a parte, la vicinanza di Sharn a Xen'drik rese l'Università di Morgrave un punto di raccolta per tutti gli studiosi desiderosi di esplorare il continente segreto.

Il Maestro dell'Università di Morgrave è l'erede vivente più anziano della dinastia dei Morgrave. Attualmente l'università è presieduta da Larrian ir'Morgrave (aristocratico 2/esperto 5 umano N), uno studioso che ha passato interi decenni a studiare le civiltà dell'antico Xen'drik.

L'Università di Morgrave si sforza per consolidare la sua reputazione accademica e i saggi e gli studiosi della facoltà sono sempre all'erta in attesa di un'occasione per dimostrare il loro valore. Detto questo, va specificato che la reputazione corrotta di Morgrave è comunque ben meritata. Molte reliquie inestimabili recuperate dalle rovine Xen'drik o Dhakaani sono stati "trafugate" dagli archivi dell'università per essere rivendute sul mercato

nero o consegnate a qualche membro dell'Aurum. Il Maestro Larrian ha giurato di porre fine a questo traffico di contrabbando e di profitti illeciti, ma fino ad ora ha fatto ben poco per tenere fede alle sue promesse.

Tra il personale dell'università c'è chi ha legami con ladri e contrabbandieri, ma molti degli studiosi di Morgrave credono sinceramente nel loro lavoro. Alcuni hanno rapporti con la Biblioteca di Korranberg, con la Fondazione degli Scopritori e con i Dodici. Naturalmente questi contatti non sono abbastanza da consentire loro di essere accolti all'interno delle istituzioni più prestigiose, ma un avventuriero potrebbe riuscire a ottenere almeno una lettera di presentazione firmata da uno dei saggi di Morgrave.

Tipico professore di Morgrave: Nano esperto 4; GS 3; umanoide Medio; DV 4d6+4; pf 18; Iniz -1; Vel 6 m; CA 9, contatto 9, colto alla sprovvista 9; Att base +3; Lotta +3; Att +3 in mischia (1d3 danni non letali, colpo senz'armi) o +2 a distanza; Att comp +3 in mischia (1d3 danni non letali, colpo senz'armi) o +2 a distanza; AS; QS scurovisione 18 m, tratti dei nani; AL LB; TS Temp +2* (+4 contro veleno), Rifl +0*, Vol +3*; For 10, Des 8, Cos 13, Int 13, Sag 9, Car 10.

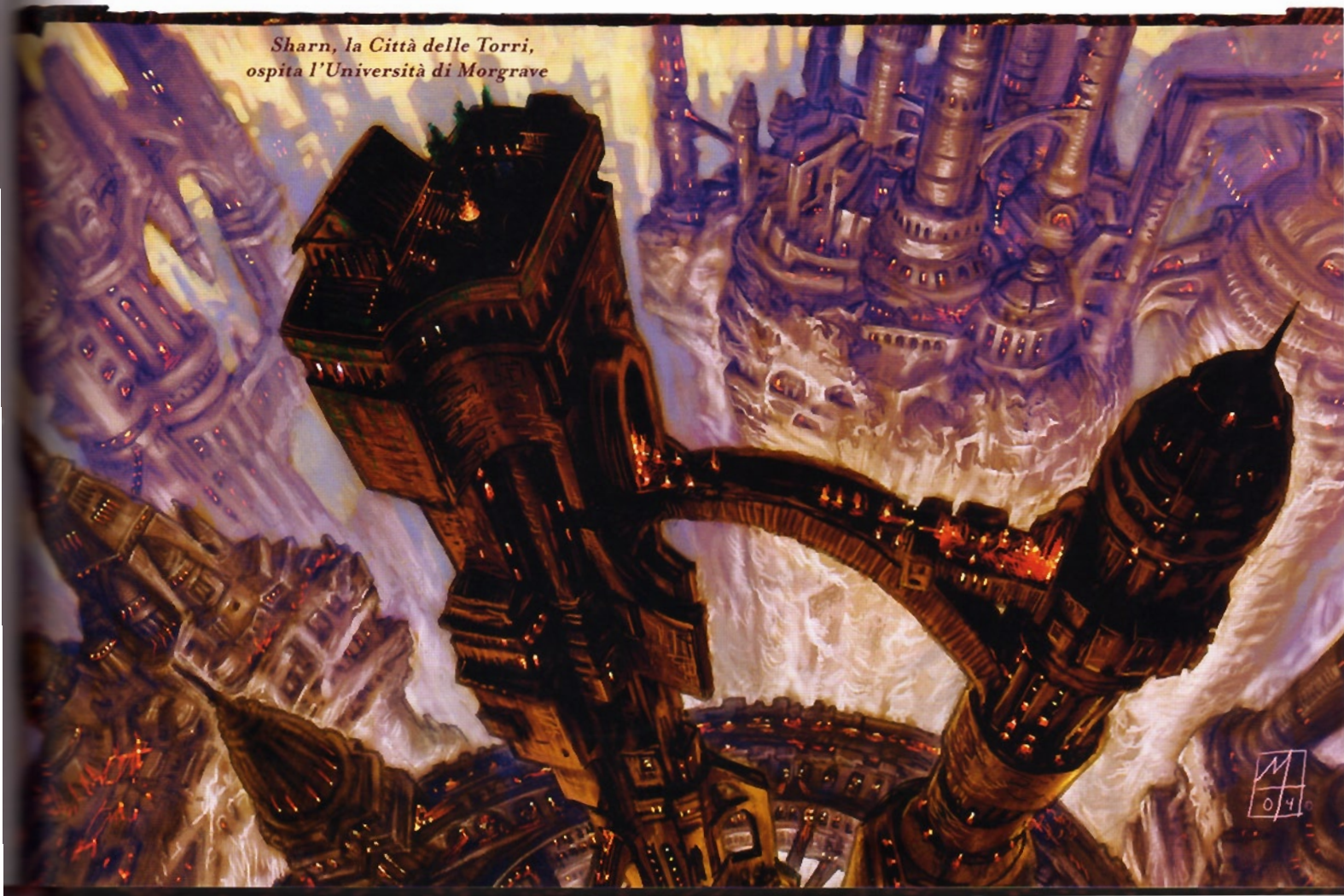
Abilità e talenti: Artigianato (scultura) +8, Conoscenze (dungeon) +8, Conoscenze (storia) +11, Conoscenze (locali) +8, Conoscenze (religioni) +8, Intrattenere (oratoria) +10, Professione (professore) +6; Abilità Focalizzata (Conoscenze [storia]), Abilità Focalizzata (Intrattenere [oratoria]).

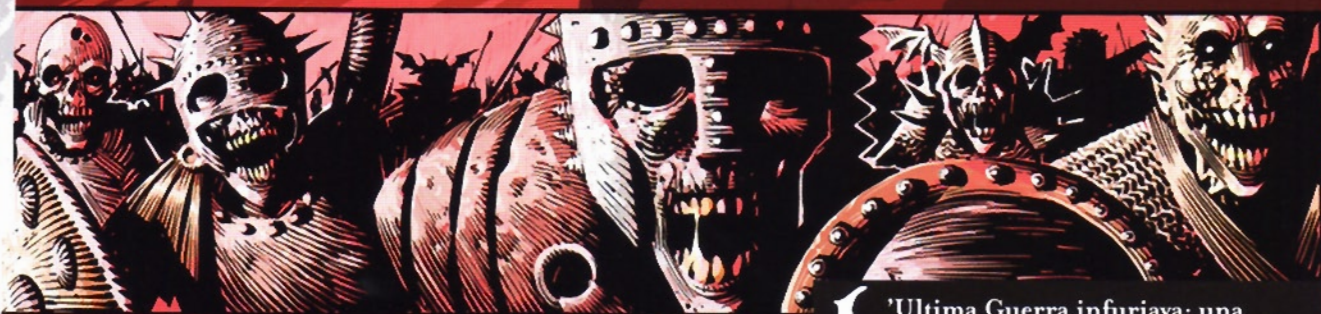
Linguaggi: Comune, Nanico, un ulteriore linguaggio.

Proprietà: Abito da studioso, lettera di marca, documento di identità, documento da viaggio.

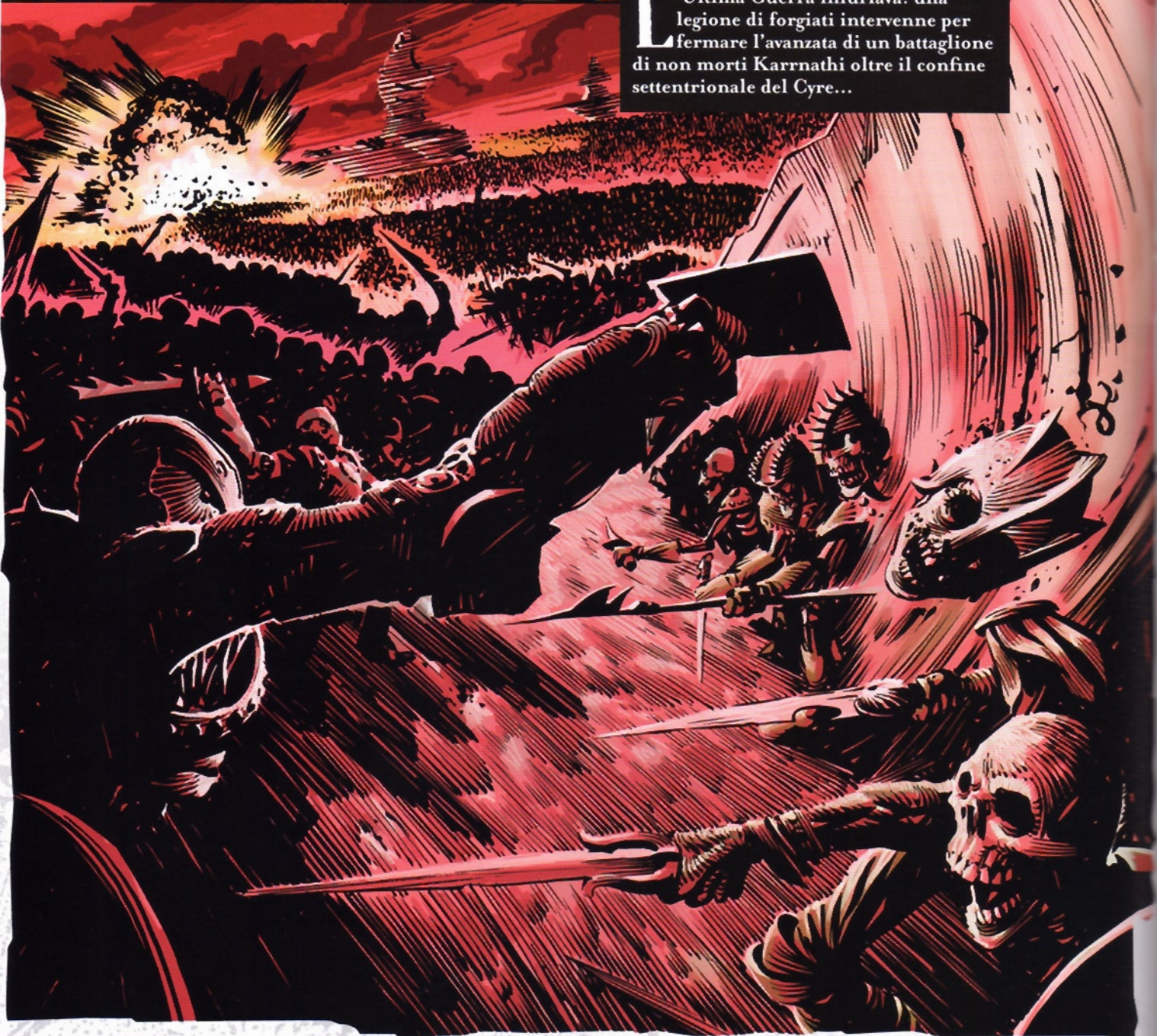
*I nani possiedono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici.

*Sharn, la Città delle Torri,
ospita l'Università di Morgrave*





L'Ultima Guerra infuriava: una legione di forgiati intervenne per fermare l'avanzata di un battaglione di non morti Karnnathi oltre il confine settentrionale del Cyre...



UNA CAMPAGNA DI EBERRON

L mondo di Eberron ha uno stile leggermente diverso rispetto al fantasy epico tradizionale. Mescola assieme l'azione sfrenata, lo stile cappa e spada e le atmosfere oscure dei gialli ambientati in città (potrebbe essere definito un fantasy noir, volendo) e offre la possibilità di ospitare una gamma più ampia di avventure. Il mondo è rimasto segnato e per sempre cambiato da una guerra terribile. Dopo la guerra, una miriade di complotti e di organizzazioni segrete in lotta tra loro si contendono il potere e l'influenza sul mondo. Dopo la disperazione e la paura seminate dall'Ultima Guerra, i giorni presenti tornano a offrire speranze e opportunità, e la possibilità per i nuovi eroi di prendere il posto dei tanti campioni caduti.

Questo capitolo elabora ulteriormente le idee presentate nella *Guida del Dungeon Master*, specialmente nei Capitoli 3 e 5, illustrando quali sono gli elementi che rendono una campagna di Eberron speciale e che non devono mai mancare in un'avventura di Eberron. Questo capitolo è rivolto essenzialmente ai Dungeon Master.

CREAZIONE DI UN GRUPPO

Quando i giocatori creano i loro personaggi, dovrebbero collaborare tra loro e con il DM man mano che definiscono la loro storia e stabiliscono un motivo per circolare assieme fin dall'inizio. Perché si conoscono? Perché lavorano assieme? Ecco alcune possibilità.

L'Ultima Guerra: Il Trattato di Fortetrono è stato firmato due anni fa, e il mondo si sta ancora riprendendo dalla guerra. Che ruolo hanno svolto i personaggi nella guerra? Erano soldati? Hanno combattuto assieme o si trovavano su fronti contrapposti? Erano mercenari, o combattevano sotto le insegne di un esercito specifico? Oppure non hanno preso parte alla guerra?

Datori di lavoro e vecchi amici: Assegnare al gruppo un collegamento già esistente con una delle organizzazioni descritte nel Capitolo 8 può essere utile per definire meglio la storia del gruppo e per far partire un'avventura.

Le organizzazioni più deboli o meno influenti sono le migliori da scegliere come possibili datori di lavoro. I PG dovrebbero sviluppare eventuali connessioni con altre organizzazioni più potenti, come ad esempio la Camera o i Dodici, nel corso della campagna. Un personaggio può anche appartenere a un casato portatore del marchio e può essere tale casato a fungere da datore di lavoro. In alternativa, l'Università di Morgrave è un'ottima istituzione priva di eccessivo potere pronta a fornire lavoro a un gruppo di nuovi esploratori.

Nemico comune: A volte i personaggi possono essere uniti dall'odio per un nemico comune. Molte delle or-

ganizzazioni descritte nel Capitolo 8 sono troppo potenti affinché un personaggio da solo possa sfidarle, quindi è possibile che un gruppo si formi per questo motivo. Un nemico comune può essere, tutt'al più, un elemento di background; soltanto perché tutti i membri del gruppo odiano l'Aurum, questo non significa che il DM debba inserire l'Aurum in ogni avventura.

Tutto per denaro: Un altro possibile approccio per i membri del gruppo è quello di essere in affari assieme. Se gli avventurieri hanno deciso di lavorare come mercenari o investigatori indipendenti, dare il via a un'avventura è facile: un cliente si presenta e offre loro un lavoro. Il DM potrebbe anche decidere di assegnare ai PG un quartier generale per le loro attività, anche se si trattasse di una baracca malconcia nella zona malfamata della città. Oppure, il gruppo può incontrare i clienti e accettare gli incarichi in una taverna locale, pagando al locandiere una quota per lo spazio e i servizi utilizzati.

Obiettivi comuni a lungo termine: Il gruppo ha un obiettivo comune da conseguire nel futuro? Un nemico comune può essere un esempio al riguardo, ma possono essercene altri: i PG potrebbero aver giurato di svelare i misteri di Xen'drik, di scoprire la verità sulle forze che hanno distrutto il Cyre o di meritarsi l'ingresso nella Fondazione degli Scopritori. Quando il gruppo avrà realizzato un obiettivo a lungo termine, sempre che questo sia possibile, avrà anche accumulato potere a sufficienza per esplorare altre opportunità.

Questioni personali: Ogni giocatore dovrebbe fermarsi a riflettere sul passato del suo personaggio. Ecco alcuni punti da considerare:

Che effetto ha avuto l'Ultima Guerra sul personaggio? Ha perduto la sua famiglia o i suoi cari? La sua comunità è stata distrutta? Ha preso parte personalmente ai combattimenti?

Il personaggio porta forse un marchio del drago? Se sì, in che rapporti è con il suo casato? Un personaggio non deve necessariamente essere in buoni rapporti con gli anziani del casato. Potrebbe essere un figliol prodigo che però ha ancora alcuni amici e contatti all'interno del casato. Potrebbe essere un ribelle in contrasto con le politiche del casato, oppure potrebbe essere semplicemente stato allontanato da un rivale invidioso. O forse si dà semplicemente all'avventura per capire meglio il mondo prima di mettere mano agli affari del casato.

Quali sono le sue convinzioni religiose, e quanto è fedele ai dettami della sua religione?

Ha dei nemici, e se sì, come se li è fatti?

Ha qualche vecchio amico? Il DM può concedere alcuni bonus alle prove di Diplomazia o di Raccogliere Informazioni, se il tiro riguarda gli alleati.

Qual è l'allineamento del personaggio, e come lo ha sviluppato?

Perché il personaggio appartiene a quella classe, e cosa significa quella classe per lui?

Ha un obiettivo a lungo termine? Ritrovare un parente perduto o un amore lontano? Risolvere un antico mistero? Riscattare l'onore della sua famiglia? Accumulare fama e ricchezza?

Queste idee non si escludono necessariamente a vicenda: gli eroi potrebbero accettare incarichi da più di un datore di lavoro o avere più di un nemico comune nell'arco della campagna. Nulla impedisce al gruppo di lavorare sia per la Camera che per la Biblioteca di Korranberg, ad esempio. Analogamente, non è necessario che i personaggi debbano condividere lo stesso background; l'artefice e il forgiato possono aver combattuto assieme in guerra, ma potrebbero aver incontrato il druido e il cangiante soltanto in seguito.

STILI DI GIOCO

Eberron supporta due stili di gioco: azione sfrenata di tipo cappa e spada e intrighi nell'ombra. L'avventura ideale mescola assieme questi due elementi, alternando l'azione e i momenti di tensione al mistero e ai tradimenti. Un'avventura specifica può concentrarsi più su uno dei due aspetti rispetto all'altro per spezzare il ritmo, ma la campagna migliore fa uso di entrambi man mano che gli eventi incalzano.

Un'avventura ambientata interamente nelle vie dei bassifondi di Sharn avrà senz'altro toni più oscuri e sarà incentrata sugli intrighi e sugli inganni, ma può comunque includere alcune scene di combattimento frenetico, mettendo ad esempio gli eroi nel bel mezzo di uno scontro tra i ladri cangianti e i loro rivali morfici. Per contro, una spedizione a Xen'drik in cerca di un favoleggiato artefatto avrà necessariamente un sapore pulp, ma può comunque annoverare alcuni intrighi se il DM vi aggiunge qualche PNG ambiguo o qualche mistero riguardo alle vere motivazioni del datore di lavoro del gruppo.

REQUISITI DI OGNI AVVENTURA

Un'avventura di Eberron fa uso di uno stile e di un'atmosfera molto speciali. Per sfruttare al meglio tutto ciò di cui questa ambientazione dispone, ecco alcune indicazioni e principi da tenere a mente al momento di creare un'avventura per i giocatori.

I personaggi giocanti sono gli eroi!

Un elemento chiave dell'ambientazione di Eberron è lo spazio che occupano i personaggi giocanti: sono individui straordinari, dotati di abilità e potenziale fuori dal comune. Questo vantaggio viene rappresentato sia dai punti azione, che i PNG non possiedono, che dalla versatilità delle classi di PG.

Quando la campagna ha inizio, il pieno potenziale dei PG non è stato ancora sviluppato. Un mago di 2° livello non detiene una forza in grado di far tremare il mondo, ma il fatto che sia impegnato a esplorare il difficoltoso settore degli studi arcani è già una scelta notevole; gli offre molte opportunità e gli consente di ottenere incarichi da molti datori di lavoro. Molti nemici partono allo stesso livello dei personaggi giocanti, mentre altri saranno più potenti, per evidenziare il bisogno che il mondo ha di nuovi eroi. Eberron non è un mondo dove il PNG potente di turno fa la sua comparsa all'ultimo momento per risolvere la situazione; quando i personaggi arrivano ai livelli intermedi, sono i loro migliori alleati di se stessi.

Azione spericolata!

Un'avventura di Eberron fa un uso serrato delle forme di azione più spericolate. Il combattimento è veloce e furioso. Gli eroi usano i loro punti azione per eseguire imprese sorprendenti... e spesso hanno bisogno dei vantaggi forniti dai punti azione soltanto per salvarsi la vita. Gli ostacoli devono essere insormontabili e la posta in gioco deve essere alta. Quando è possibile, le avventure in più sessioni dovrebbero interrompersi sul più bello: riusciranno gli eroi a superare le avversità in apparenza insormontabili quando la scena successiva avrà inizio? Una scena in sospenso non deve necessariamente riguardare il combattimento: potrebbe essere incentrata sulla perdita di un oggetto importante, sul rapimento di un alleato o su una rivelazione sconvolgente che capovolga il significato degli eventi già avvenuti.

Le avventure incentrate sull'esplorazione sono più ricche di azioni rispetto a quelle incentrate sui misteri cittadini. Un'avventura, tuttavia, dovrebbe sempre contenere una scena di azione di qualche tipo, e quando capita, dovrebbe essere una scena energica ed emozionante.

Emozione! Pericolo!

Il genere pulp è fatto di sensazioni estreme. Gli eroi sono individui straordinari e le minacce che affrontano sono di proporzioni epiche. Man mano che gli eroi accumulano esperienza, la posta in gioco si fa ancora più alta. Ma anche ai livelli più bassi, deve venirsi a verificare una situazione e un motivo per cui gli eroi sono gli unici in grado di affrontare l'impresa.

I viaggi, anche se non sono un elemento indispensabile in un'avventura (specialmente una incentrata sui misteri cittadini) offrono tuttavia colore e la possibilità di maggiori pericoli ed emozioni. Eberron è una terra ricca di ambienti esotici e di culture diverse... una caratteristica che vale la pena di sfruttare. L'inseguimento di un agente dei Sognatori Oscuri da Sharn alla Landa Gemente fino alle giungle di Xen'drik costituisce un'avventura memorabile.

L'allineamento è imprevedibile

Le creature di Eberron non sono vincolate dalle normali restrizioni di allineamento. Un drago rosso può comportarsi in modo nobile ed eroico, mentre un drago d'argento può rivelarsi spregevole e agire in modo malvagio. I mind flayer solitamente sono malvagi, ma è possibile incontrare un filosofo illithid interessato ad aiutare le razze inferiori. Gli eroici druidi dei Custodi dei Portali e i sinistri Culti del Drago Sotterraneo sono egualmente popolari presso gli orchi. Inoltre, i chierici e gli adepti di Eberron non sono tenuti a condividere l'allineamento delle loro divinità. La Fiamma Argentea è l'incarnazione del bene, ma negli angoli bui del suo clericato la corruzione dilaga.

In un mondo dove i personaggi hanno accesso a magie come *individuazione del male*, è importante ricordare che gli individui malvagi non sono sempre assassini, criminali o adoratori di demoni. Possono essere crudeli e egoisti, e mettere i loro interessi sempre al di sopra di quelli altrui, ma non meritano necessariamente di essere attaccati dagli avventurieri. Un avvocato egocentrico, ad esempio, è di allineamento legale malvagio, mentre un locandiere crudele è di allineamento neutrale malvagio. Entrambi possono pensare di avvelenare gli eroi e di impadronirsi dei loro averi, ma nella maggior parte dei casi non metteranno mai in atto queste intenzioni.

Una campagna di Eberron dovrebbe sfidare qualsiasi preconcetto di allineamento che i PG possano avere. Sono rare le occasioni in cui il mondo è in bianco e nero; il più delle volte, il mondo dovrebbe essere dipinto a tonalità di grigio.

Raramente le cose sono come sembrano

Intrighi, travestimenti e inganni sono elementi comuni di un mondo noir. Il DM può applicare questo concetto alle sue avventure in molti modi per porre degli ostacoli sul cammino degli eroi o per fornire informazioni destinate a condurli su una falsa pista, o ancora, per rivelare, a giochi conclusi, che sono stati condotti con l'inganno a lavorare a beneficio dei loro nemici.

Le sorprese frutto degli inganni e del doppio gioco non devono necessariamente avvenire a discapito del gruppo. A volte una sorpresa può anche essere relativamente piacevole. Ogni avventura dovrebbe contenere almeno una sorpresa o un colpo di scena, in modo da tenere i personaggi sulle spine e a interrogarsi su chi fidarsi o sul perché.

Considerare l'impatto della storia

Esistono molti modi per far sì che la storia di Eberron funga da forza motrice per le avventure ambientate nel presente. Il modo più importante è senz'altro l'Ultima Guerra. La guerra ha cambiato i rapporti tra le nazioni e gli equilibri di potere all'interno dei regni. Ora esistono nuove nazioni dove prima della guerra non c'era nulla, e ognuna di queste nuove nazioni deve consolidare la sua posizione nel Khorvaire. Nonostante il Trattato di Fortetrono, la tensione tra le nazioni, sia quelle vecchie che quelle nuove, è ancora alta.

Gli effetti della guerra sono visibili anche sul territorio stesso. La Landa Gemente è l'esempio più evidente, ma anche quando gli avventurieri si avvicinano ai confini tra le nazioni possono imbattersi in villaggi ancora piegati dalla devastazione della guerra, incontrare mercenari o disertori che si sono dati al banditismo o scoprire piccole regioni rase al suolo dall'energia magica.

Altri collegamenti alla storia sono quelli relativi ai daelkyr e al perduto Impero hobgoblin di Dhakaan. I daelkyr sono intrappolati nell'oscurità di Khyber, ma è possibile incontrare le loro orribili creazioni in tutte le Marche dell'Ombra e nelle Terre dell'Eldeen. L'Impero di Dhakaan racchiude numerose rovine antiche da esplorare e artefatti preziosi in attesa di essere scoperti negli angoli più nascosti del Khorvaire.

Esistono molti altri luoghi e situazioni segnate dalla storia da esplorare: Xen'drik, la guerra tra i couatl e rakshasa, i molti conflitti tra i draghi dell'Argonnessen e la Corte Imperitura di Aerenal; la Guerra del Marchio e il tentativo di sopprimere il Marchio della Morte. Quando il DM prepara un'avventura dovrebbe chiedersi se può essere collegata a qualche evento storico. Così facendo, i PG si sentono più coinvolti nel mondo circostante. Non esplorano semplicemente un dungeon: esplorano una fortezza elfica abbandonata quando gli elfi di Aerenal si scontrarono con gli hobgoblin Dhakaani diecimila anni fa.

Esplorare l'uso della magia

La magia fa parte della vita di tutti i giorni a Eberron. Le vie commerciali del Casato Orien e le aeronavi Lyrandar collegano i vari insediamenti principali tra loro. Il Casato Sivis consente di mandare messaggi in tutto il mondo, se il cliente ha oro a sufficienza per pagare. Il Casato Lyrandar vende vento e pioggia. I cercatori minerari e i cacciatori di taglie del Casato Tharashk usano le loro

capacità del marchio del drago per individuare quegli oggetti impossibili da trovare. Nell'Ultima Guerra, gli artefici e gli artimaghi hanno dedicato molti dei loro sforzi allo sviluppo di nuove armi magiche, come ad esempio i forgiati. La magia si fa strada sempre più nella vita di tutti i giorni, man mano che i casati portatori del marchio trovano nuovi modi per sfruttare i loro talenti e gli artimaghi si fanno sempre più comuni.

Dietro alla magia del presente, tuttavia, giace la magia del passato. Nessun mago o artefice è in grado di riprodurre i potenti artefatti nascosti a Xen'drik. Questi oggetti sono in attesa di essere rinvenuti, e con le tensioni internazionali al massimo a causa dell'Ultima Guerra, il possesso di micidiali armi magiche potrebbe far pendere gli equilibri del potere in favore di chi li ottiene.

Quando il DM prepara un'avventura, dovrebbe sempre tenere in considerazione l'impatto che la magia può avere sulla storia, o i modi in cui una nuova scoperta magica o un artefatto rinvenuto possono influenzare la società.

STORIA E RITMO

Come gestire la struttura generale e il ritmo delle avventure? Esiste uno stile che definisce con chiarezza un'avventura di Eberron? La risposta è no. Fintanto che un DM riesce a seguire i suggerimenti indicati in precedenza in questo capitolo, non è necessaria nessuna struttura fissa da seguire. Tuttavia, ecco alcune indicazioni che possono essere utili.

Gli eroi hanno bisogno di una casa

È importante selezionare una base da cui il gruppo possa operare, il luogo al quale possano tornare tra un'avventura e l'altra. Sharn è l'ideale per questo ruolo; è una grande città, è vicina a Xen'drik e riunisce al suo interno istituzioni accademiche, crimine e corruzione, offrendo agli eroi sfide immediate di livello basso e intermedio e l'opportunità di acquistare facilmente l'equipaggiamento desiderato. È importante che gli eroi imparino a conoscere gli affari e i PNG del posto, che si affezionino all'ambiente e che sviluppino una reputazione presso gli abitanti locali. Una volta che gli abitanti locali hanno sviluppato un forte legame con una città o con una popolazione locale, il DM può usare questo legame e inserirlo nella trama. Inoltre, più gli eroi mettono radici in una città o in una nazione in particolare, più importante sarà per loro mantenere la loro reputazione e la loro fama.

Utilizzare i datori di lavoro

I datori di lavoro esistono per introdurre nuove trame. I personaggi non dovrebbero andare in giro per taverne in cerca di impiego; saranno le organizzazioni o gli individui prominenti che necessitano dei loro servizi a contattarli. Ai livelli più bassi, i datori di lavoro vedranno nel gruppo un buon potenziale; ai livelli più alti, diventerà chiaro che sono gli eroi gli unici a poter portare a termine certe imprese. Tra governi, università, chiese e gruppi misteriosi come la Camera, esistono molti modi per attirare gli eroi in azione.

Ricerche lente, combattimenti rapidi

Una tipica avventura di Eberron solitamente prevede periodi di lenti di indagine e di spiegazione intervallati a momenti di azione impetuosa. Quando giunge il momento di passare all'azione, il combattimento dovrebbe essere frenetico e appassionante. Una tipica avventura di Eberron fa a meno degli incontri con i "mostri erranti" in favore di scontri più coinvolgenti. Questo vale soprattutto per le avventure ambientate in città.

Non sempre le storie hanno un lieto fine

A Eberron, raramente le storie si concludono con un lieto fine totale. Gli eroi possono vincere una battaglia, e ottenere anche una grossa ricompensa o un potente oggetto magico. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, alcune questioni rimangono irrisolte anche alla fine di un'avventura. Forse un PNG amato dal gruppo è rimasto ucciso pur di garantire la vittoria. Forse i personaggi rimangono con dei dubbi sulle motivazioni del loro datore di lavoro. Forse hanno ottenuto un oggetto magico potente, ma ora devono preoccuparsi di custodirlo come si deve.

Inutile dire che i lati positivi dovrebbero comunque superare quelli negativi; i giocatori dovrebbero sempre poter andare orgogliosi dei loro risultati e rimanere soddisfatti dall'esperienza di gioco. Lo scopo di un finale con qualche "sfumatura di grigio" ha lo scopo di creare agganci per le sessioni future. I PG potrebbero voler vendicarsi del datore di lavoro che li ha ingannati, o del nemico che ha ucciso il loro compagno. Potrebbero dover recuperare la reliquia rubata all'ultimo momento. O forse potrebbero soltanto avere degli interrogativi... interrogativi che troveranno risposta nell'avventura successiva.

AVVERSARI RICORRENTI

Gli avversari ricorrenti svolgono un ruolo importante nella tradizione di cappa e spada e nello stile pulp di Eberron. Le avventure di Eberron non riguardano semplicemente l'esplorazione dei dungeon e lo scontro con i mostri erranti. Al contrario, i personaggi giocanti combattono per proteggere il Khorvaire (o almeno parte di esso) dalle perfide trame delle menti criminali più diaboliche. I Signori della Polvere, i Sognatori Oscuri, il Sangue di Vol e molte altre forze sinistre tramano nell'ombra, e un nemico ricorrente aiuta i personaggi a dare un volto a queste organizzazioni. Vedi pagina 104 della *Guida del Dungeon Master* per alcuni suggerimenti su come integrare degli avversari ricorrenti nel corso di una campagna.

Questa sezione offre le descrizioni di due avversari con cui il gruppo potrebbe scontrarsi. Demise è una necromante al servizio dell'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo, ed è un buon esempio del tipo di avversari con cui devono scontrarsi gli avventurieri quando hanno a che fare con questa nefanda organizzazione. Halas Martain è più un rivale che un vero e proprio avversario, un membro della Fondazione degli Scopritori intenzionato a impadronirsi delle scoperte del gruppo duramente guadagnate. Vengono fornite le statistiche di gioco sia per Halas che per Demise, per offrire un esempio di che aspetto dovrebbero avere ai vari livelli.

DEMISE, 4° LIVELLO

Elfa Artefice 1/Necromante 3: GS 4; umanoide Medio; DV 1d6 più 3d4; pf 15; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16 (con *armatura magica*), contatto 12, colto alla sprovvista 14; Att base +1; Lotta -1; Att -1 in mischia (1d4-2/19-20, pugnale) o +4 a distanza (1d8/x3, arco lungo in legnoscuo); Att comp -1 in mischia (1d4-2/19-20, pugnale) o +4 a distanza (1d8/x3, arco lungo in legnoscuo); AS infusioni; QS bonus dell'artigiano, disattivare trappole, tratti degli elfi, creazione oggetto, visione crepuscolare; AL NM; PA 5; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +6; For 6, Des 14, Cos 10, Int 16, Sag 13, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +9, Concentrazione +7, Conoscenze (arcano) +5, Conoscenze (storia) +5, Intimidire +4, Sapienza Magica +9, Utilizzare Oggetti Magici +4 (+6 per le pergamene), Valutare +3 (+5 alchimia);

Incantesimi Focalizzati (necromanzia), Incantesimi Immobili, Scrivere Pergamene^B.

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Gigante, Gnomesco.

Proprietà: Pugnale, arco lungo in legnoscuo con 15 frecce, *tunica delle ossa*, *pozione di cura ferite leggere*, *pozione di protezione dal bene*, *bacchetta di incuti paura* (50 cariche), mantello in stoffascuro, maschera della morte (argento, platino e giaietto, 50 mo), 20 mo in un borsello alla cintola.

Incantesimi da mago preparati: (5/4/3; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo, 14 + livello dell'incantesimo per incantesimi di necromanzia): 0 - *individuazione del magico* (2), *luce*, *messaggio*, *tocco di affaticamento*; 1° - *armatura magica*, *raggio di indebolimento**, *ritirata rapida*, *tocco gelido**; 2° - *comandare non morti**, *invisibilità*, *spaventare**.

Libro degli incantesimi: 0 - tutti eccetto *fiotto acido*, *frastonare*; 1° - *armatura magica*, *camuffare se stesso*, *identificare*, *incuti paura**, *individuazione dei non morti*, *raggio di indebolimento**, *ritirata rapida*, *scudo*, *tocco gelido**; 2° - *astuzia della volpe*, *comandare non morti**, *invisibilità*, *spaventare**, *vita falsata**.

*Questi incantesimi appartengono alla scuola di necromanzia, in cui è specializzato il personaggio. Le sue scuole proibite sono evocazione e ammaliamento.

Infusioni: 3 infusioni di 1° livello, CD 13 + livello dell'infusione.

Dato il suo disprezzo per le creature viventi, Demise non possiede un famigliaio.

Demise è una rivelazione in ascesa tra le fila dell'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo. Nata ad Aerenal e affascinata dalle leggende del Casato di Vol, è stata presto attirata tra le fila della sgradevole setta chiamata i Nati Morti. Dimostrando una propensione naturale per la necromanzia, è stata presto reclutata dall'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo. È fanaticamente fedele all'ordine e sogna un giorno di poter diventare una lich e di prestare servizio al fianco dell'antica Vol in persona. Per il momento, gestisce alcune piccole operazioni, guidando gruppi di servitori inferiori (scheletri, zombi, oppure combattenti, ladri o chierici di basso livello del Sangue di Vol) quando c'è bisogno di rubare oggetti preziosi o di eseguire rituali oscuri.

Demise indossa una tunica nera e un mantello in stoffascuro che la avvolge come un sudario d'ombra. Il suo volto è nascosto dietro una splendida maschera a forma di teschio; quando il suo volto viene rivelato (o le sue braccia, il suo collo o le sue mani), la sua carne è grigia e putrefatta. A prima vista sembra essere uno zombi o un lich, ma in realtà la condizione della sua pelle è provocata artificialmente, perché in realtà Demise è viva e in ottima salute. Coloro che notano le sue fattezze putrefatte, solitamente quando Demise rimuove la sua maschera, rimangono spesso confusi dalla sua presunta capacità di resistere allo scacciare, a *distruggere non morti* e ad altri effetti analoghi.

Quando Demise interagisce con gli altri, ha un atteggiamento nichilista e agghiacciante. Cerca di demolire ogni vittoria conseguita dagli eroi, incoraggiandoli a smetterla di lottare e ad arrendersi all'inevitabilità della morte.

Tattiche: Demise preferisce tenersi lontana dagli attacchi in mischia. Usa *spaventare* per disperdere i suoi nemici, e se non ha dei servitori a portata di mano estrae una creatura dalla sua *tunica delle ossa*, usando *comandare non morti* per controllarla.

DEMISE, 8° LIVELLO

Elfa Artefice 1/Necromante 7: GS 8; umanoide Medio; DV 1d6 più 7d4; pf 25; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16 (con *armatura magica*), contatto 12, colto alla sprovvista 14;

Att base +3; Lotta +1; Att +1 in mischia (1d4-2/19-20, pugnale) o +6 a distanza (1d8/x3, arco lungo in legnoscuoro); Att comp +1 in mischia (1d4-2/19-20, pugnale) o +6 a distanza (1d8/x3, arco lungo in legnoscuoro); AS infusioni; QS bonus dell'artigiano, disattivare trappole, tratti degli elfi, creazione oggetto, visione crepuscolare; AL NM; PA 6; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +8; For 6, Des 14, Cos 10, Int 19, Sag 13, Car 14.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +15, Concentrazione +11, Conoscenze (arcano) +9, Conoscenze (storia) +9, Intimidire +4, Sapienza Magica +17, Utilizzare Oggetti Magici +5 (+7 per le pergamene), Valutare +4 (+6 alchimia); Incantesimi Focalizzati (necromanzia), Incantesimi Focalizzati Superiore (necromanzia), Incantesimi Immobili, Mescere Pozioni^B, Scrivere Pergamene^B.

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Gigante, Gnomesco, Infernale.

Proprietà: Pugnale, arco lungo in legnoscuoro con 15 frecce, *maschera della morte dell'intelletto*+2 (come fascia dell'intelletto+2), *tunica delle ossa*, *pozione di cura ferite moderate*, *pozione di protezione dal bene*, *bacchetta di mano spettrale* (50 cariche), mantello in stoffascuro, 23 mp in un borsello alla cintola.

Incantesimi da mago preparati: (5/6/5/4/3; tiro salvezza CD 14 + livello dell'incantesimo, 16 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di necromanzia): 0 - *individuazione del magico* (2), *luce*, *messaggio*, *tocco di affaticamento** (2); 1° - *armatura magica*, *raggio di indebolimento**, (2) *ritirata rapida*, *scudo*, *tocco gelido**; 2° - *cecità/sordità**, *comandare non morti**, *scurovisione*, *spaventare**, *tocco del ghoul**; 3° - *dissolvi magie*, *raggio di esaurimento**, *tocco del vampiro** (2); 4° - *deibilitazione**, *forma gassosa immobile*, *invisibilità superiore*.

Libro degli incantesimi: 0 - tutti eccetto *fotio acido*, *frastornare*; 1° - *armatura magica*, *camuffare se stesso*, *identificare*, *incuti paura**, *individuazione dei non morti*, *raggio di indebolimento**, *ritirata rapida*, *scudo*, *tocco gelido**; 2° - *astuzia della volpe*, *cecità/sordità**, *comandare non morti**, *invisibilità*, *scurovisione*, *spaventare**, *tocco del ghoul**, *vita falsata**; 3° - *cerchio magico contro il bene*, *dissolvi magie*, *forma gassosa*, *raggio di esaurimento**, *riposo inviolato**, *tocco del vampiro**; 4° - *animare morti**, *deibilitazione**, *invisibilità superiore*, *paura**, *scagliare maledizione**, *scrutare*.

*Questi incantesimi appartengono alla scuola di necromanzia, in cui è specializzato il personaggio. Le sue scuole proibite sono evocazione e ammaliamento.

Infusioni: 3 infusioni di 1° livello, CD 14 + livello dell'infusione.

Tattiche: Demise cerca sempre di tenersi lontana dagli attacchi in mischia. In genere usa *invisibilità superiore* per guadagnare tempo, poi lancia *mano spettrale*, *scudo* o *aumentare arma personale* (*anatema*). Se usa *mano spettrale*, la fa seguire dai suoi attacchi di contatto necromantici. Se la situazione si fa disperata, cerca di fuggire usando *forma gassosa*.

HALAS MARTAIN, 5° LIVELLO

Mezzelfo Ladro 3/Ranger 2: GS 5; umanoide Medio (elfo); DV 3d6 più 2d8; pf 25; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17 (con *armatura magica*), contatto 13, colto alla sprovvista 14; Att base +4; Lotta +3; Att +8 in mischia (1d6-1/18-20, stocco perfetto) o +8 a distanza (1d8/x3 arco lungo perfetto); Att comp +8 in mischia (1d6-1/18-20, stocco perfetto) o +6/+6 a distanza (1d8/x3 arco lungo perfetto); AS stile di combattimento (tirare con l'arco), attacco furtivo +2d6; QS eludere, nemico prescelto giganti +2, tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, *passare senza tracce* 1 volta al giorno, percepire trappole +1, scoprire trappole, empatia selvatica +2 (-2 bestie magiche); AL N; PA 5; TS Temp +4, Rifl +9, Vol +2; For 8, Des 16, Cos 10, Int 14, Sag 12, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Camuffare +1 (+3 impersonare), Cercare +8, Conoscenze (dungeon) +4, Conoscenze (geografia) +4, Conoscenze (locali) +7, Conoscenze (nobiltà e regalità) +4, Conoscenze (storia) +4. Decifrare Scritture +5, Diplomazia +10, Disattivare Congegni +4, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +7, Osservare +7, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +7, Raggiare +6, Rapidità di Mano +7, Sapienza Magica +4, Scassinare Serrature +5, Sopravvivenza +6 (+8 seguendo tracce), Valutare +5; Arma Accurata, Marchio del Drago Aberrante (*passare senza tracce*), Seguire Tracce^B.

Linguaggi: Comune, Elfico, Draconico, Gigante, Goblin.

Proprietà: Stocco perfetto, pugnale, arco lungo perfetto con 30 frecce, *zainetto pratico di Heward*, *lanterna perenne*, 2 *pozioni di cura ferite moderate*, *pozione di invisibilità*, 3 *pozioni di armatura magica*, *pozione di foschia occultante*, *pozione di santuario*, 2 bastoni di fumo tossico, 2 borse dell'impedimento, mantello in stoffascuro, abito da cortigiano in stoffamascherata, abito da esploratore in stoffamascherata, libro dei glifi, corda di seta da 15 metri, arnesi da scasso perfetti, gioielli per 75 mo e borsello alla cintola con 20 mo, 28 mp, una lettera di marca e documento di identità. Porta con sé ulteriori provviste. Tutti questi oggetti sono contenuti nel suo *zainetto pratico di Heward*, che gli consente di afferrare rapidamente qualsiasi pozione o oggetto alchemico di cui abbia bisogno.

Halas Martain è un membro della Fondazione degli Scopritori. Pur essendo piuttosto intelligente ed erudito, è un individuo senza scrupoli che non ha alcuna remora a usare l'inganno e il tradimento per impadronirsi dei risultati degli altri. Nonostante i suoi difetti, conosce molto bene Xen'drik, più di molti saggi, e ha vari contatti tra i gruppi dei drow e dei giganti. Di recente è stato contattato da alcuni agenti dell'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo; esistono alcuni artefatti che Vol in persona desidera recuperare da Xen'drik e Halas sembra l'uomo giusto per riuscirci.

Halas proviene dall'Aundair, ma si sa ben poco del suo passato. Nasconde un segreto oscuro. È il frutto dell'amore proibito tra due membri del Casato Lyrandar e del Casato Phiarlan, e possiede un marchio aberrante (*passare senza tracce*). È stato esiliato dal Casato Lyrandar e gli è stato intimato di non tornare mai più; l'esilio ha acceso in lui la rabbia e il desiderio di fama personale. Halas sa essere suadente quando lo desidera, ma quando ha a che fare con gli altri esploratori tende a essere arrogante e altezzoso. Si vanta in continuazione dei suoi risultati e sminuisce quelli dei suoi concorrenti, provando piacere particolarmente nel menzionare i reperti che ha rubato ad altri esploratori.

Halas vende i suoi servizi al migliore offerente e quindi può essere incontrato al servizio dell'Ordine dell'Artiglio di Smeraldo, dell'Aurum, dei Sognatori Oscuri o di altri gruppi.

Tattiche: Halas Martain detesta il combattimento. Non ama le armature e porta una spada più per motivi di stile che per altre ragioni. Preferisce che siano gli altri a combattere per lui e fa uso delle sue straordinarie abilità di Diplomazia per ottenere l'assistenza dei tagliagole del luogo (drow, giganti, hobgoblin o chiunque si trovi nella regione).

HALAS MARTAIN, 9° LIVELLO

Mezzelfo Ladro 3/Ranger 3/Esploratore Estremo 3: GS 9; umanoide Medio (elfo); DV 3d6 più 3d8 più 3d8; pf 40; Iniz +3; Vel 9 m; CA 19, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +7; Lotta +6; Att +11 in mischia (1d6-1/18-20, stocco perfetto) o +11 a distanza (1d8/x3 arco lungo perfetto); Att comp +11/+6 in mischia (1d6-1/18-20, stocco



Un planetario draconico, da qualche parte nell'Argonnessen

perfetto) o +9/+9/+4 a distanza (1d8/x3 arco lungo perfetto); AS stile di combattimento (tirare con l'arco), attacco furtivo +2d6; QS eludere, fretta estrema, nemico prescelto giganti +2, tratti dei mezzelfi, visione crepuscolare, *passare senza tracce* 1 volta al giorno, percepire trappole +4, scoprire trappole, empatia selvatica +4 (+0 bestie magiche); AL N; PA 7; TS Temp +5, Rifl +15, Vol +5; For 8, Des 16, Cos 10, Int 14, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +7, Ascoltare +2, Camuffare +1 (+3 impersonare), Cercare +11, Conoscenze (dungeon) +7, Conoscenze (geografia) +4, Conoscenze (locali) +7, Conoscenze (nobiltà e regalità) +4, Conoscenze (storia) +8, Decifrare Scritture +8, Diplomazia +10, Disattivare Congegni +8, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Nuotare -6, Osservare +8, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +7, Raggiurare +6, Rapidità di Mano +7, Sapienza Magica +4, Scassinare Serrature +8, Sopravvivenza +9 (+11 seguendo tracce), Valutare +5; Arma Accurata, Azione Rafforzata^B, Marchio del Drago Aberrante (*passare senza tracce*), Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Preciso, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Elfico, Draconico, Gigante.

Proprietà: Giaco di maglia del mascheramento+1, stocco perfetto, pugnale, arco lungo perfetto con 30 frecce, lanterna perenne, borsa conservante, (tipo I) zainetto pratico di Heward, 2 pozioni di cura ferite moderate, 2 pozioni di invisibilità, pozione di velocità, pozione di foschia occultante, pozione di santuario, pozione di movimenti del ragno, 2 bastoni di fumo tossico, 2 borse dell'impedimento, mantello in stoffascura, abito da cortigiano in stoffamascherata, abito da esploratore in stoffamascherata, libro dei glifi, corda di seta da 15 metri, arnesi da scasso perfetti, gioielli per 75 mo e borsello alla cintola con 20 mo, 28 mp, una lettera di marca e documento di identità.

Tattiche: Anche se le sue abilità crescono, Halas preferisce evitare il combattimento fisico.

TEMI DELLE TRAME

Eberron può fare uso di numerosi tipi di trame per le avventure, ma esistono alcuni temi che sono particolarmente adatti a questo mondo. Questa sezione ne illustra alcuni.

ESPLORAZIONE

"Ci siamo, signori: la perduta Città di Vetro!"

Descrizione: Un'istituzione accademica o un'altra fazione ingaggia gli avventurieri, incaricandoli di esplorare uno dei territori sconosciuti (Xen'drik, Khyber, la Landa Gemente, la Distesa Glaciale) per recuperare un artefatto particolare o individuare una locazione specifica (una città antica, un tempio in rovina ecc). Questo tema può essere applicato anche alle zone più remote delle nazioni civilizzate, come la miniera infestata delle Rocche di Mror, le rovine hobgoblin di Zilargo e così via.

Un'avventura di esplorazione è molto simile alla tradizionale esplorazione di un dungeon. È il tema tra quelli qui descritti che offre più occasioni di combattimento e dovrebbe includere varie sfide di basso livello oltre agli scontri più importanti e drammatici.

Sfida primaria: I mostri e le trappole alla destinazione.

Sfide secondarie: Gli eroi potrebbero avere l'incarico di scortare e proteggere alcuni deboli PNG ricercatori. Oppure potrebbero essere contrastati da alcuni agenti di una fazione nemica. L'obiettivo della missione potrebbe rivelarsi più pericoloso di quanto si credeva. L'artefatto

potrebbe essere maledetto o troppo potente per poter essere riportato al committente.

Combattimento: Frequente.

Struttura base: Il gruppo viene avvicinato dal datore di lavoro, che ne acquisisce i servizi. Un possibile combattimento iniziale può rivelare un'organizzazione concorrente.

Spiegazione della natura e della storia dell'obiettivo.

Viaggio verso il continente/territorio da esplorare.

Occasioni di combattimento o scoperta di un tradimento.

Arrivo a un avamposto di frontiera. Opportunità di spiegazioni, rifornimenti o interazione con i PNG.

Viaggio nelle terre selvagge. Opportunità di combattimento, scoperta di strani segni sul territorio.

Arrivo a destinazione; esplorazione del luogo. A questo punto si parte con la normale esplorazione di un dungeon, con la possibile aggiunta di uno scontro drammatico con un'organizzazione nemica o un PNG traditore.

Ritorno a casa. Il viaggio di ritorno dovrebbe essere più veloce del viaggio di andata e potrebbe concludersi senza incidenti. Tuttavia, il viaggio di ritorno potrebbe comprendere un'imboscata finale da parte di una fazione nemica, un guardiano devoto o un PNG traditore.

Incontro finale con il datore di lavoro; risoluzione della trama e ricompense. Opportunità per un ultimo tradimento o un'imboscata!

MISTERO

"Chi desidererebbe la morte di un semplice locandiere? C'è qualcosa sotto..."

Descrizione: Il gruppo deve risolvere un mistero. Questa solitamente è una sfida di breve durata; una volta che l'assassino è svelato, l'oggetto rubato viene restituito o il truffatore viene smascherato, le cose tornano alla normalità.

Il tema del mistero copre un territorio assai vasto: risolvere un assassinio è ben diverso dal far fronte a un evento soprannaturale in una chiesa. E a Eberron, le cose sono raramente quello che sembrano; in tutta probabilità, alcuni elementi del caso si riveleranno erronei, o lungo il percorso verrà scoperto un segreto più oscuro.

Sfida primaria: In un mistero, la sfida primaria è intellettuale: chiarire i fatti, identificare i responsabili dietro un mistero e localizzarli. Questo richiede un uso maggiore del gioco di ruolo, delle abilità e dei talenti piuttosto che del combattimento.

Sfide secondarie: D'altro canto, andare in cerca di segreti può essere pericoloso. Gli eroi potrebbero doversi scontrare con agenti di altre fazioni, criminali o altri individui che non vogliono che il mistero venga risolto. Una volta risolto il mistero potrebbe essere necessaria una battaglia affinché giustizia sia fatta.

Combattimento: Infrequente.

Struttura base: I membri del gruppo vengono a sapere del mistero, mediante un datore di lavoro o rimanendone coinvolti personalmente.

Indagine iniziale: tentativo di identificare gli indiziati coinvolti, esame delle locazioni rilevanti. Opportunità per alcune minacce iniziali e per una chiusura in sospeso.

I pezzi del puzzle cominciano ad andare al loro posto, dopodiché si verifica una svolta inaspettata. Man mano che il gruppo si avvicina alla verità, le probabilità di affrontare avversari pericolosi si fanno più alte.

Mistero risolto, ma la situazione non è ancora chiarita. Riusciranno gli eroi a far sì che giustizia sia fatta?

Conclusione. Sono rimasti dei fili in sospeso? Esiste una ricompensa da assegnare o complici ancora in libertà da catturare?

INTRIGO

"Senti, Borotan, la tua guerra personale con il Casato Sivis non è affar mio."

"Questo lo credi tu..."

Descrizione: Un intrigo è una situazione a lungo termine in cui gli eroi vengono coinvolti in una lotta tra varie fazioni.

Come nel caso del mistero, l'intrigo copre un campo assai vasto. I PG potrebbero rimanere coinvolti in una guerra tra bande, scoprire un complotto dei cultisti o dei rakshasa o prendere parte alle contese politiche locali. Potrebbero essere ingaggiati per fornire un servizio specifico, come ad esempio uccidere un troll, solo per scoprire che questa azione dà il via a una serie di conseguenze inaspettate.

Gli scenari di intrigo spesso sono ambigui moralmente; da questo punto di vista, si ispirano da vicino alla tradizione della narrativa noir. Se gli eroi non sono stati ingaggiati da un datore di lavoro fidato, potrebbero avere difficoltà a distinguere il bene dal male.

Sfida primaria: Una trama basata sull'intrigo solitamente è incentrata sull'uso di incantesimi/abilità e sul gioco di ruolo.

Sfide secondarie: Anche se il combattimento è un elemento secondario di intrigo, molte storie comprendono anche alcune scene di azione impetuosa. In base alla natura della storia, gli eroi potrebbero anche doversi muovere con cautela per preservare la loro reputazione all'interno della città e per evitare di inimicarsi la legge.

Combattimento: Moderato.

Struttura base: Le storie di intrigo non possono essere delineate con facilità; la categoria è troppo vasta. In molti casi, una storia di intrigo segue la stessa struttura di una di mistero. Ma gli scenari di intrigo hanno sempre dei fili in sospeso. Il gruppo non riuscirà a mettere fine al crimine a Sharn nell'arco di una notte, ma potrebbe forse portare in vantaggio una determinata fazione nelle prossime battaglie.

CACCIA AL TESORO

"Stando alle profezie, la spada verrà trovata nel luogo in cui il Sole tocca la Terra. Qualcuno ha qualche idea?"

Descrizione: Una caccia al tesoro è in parte esplorazione, in parte intrigo e in parte mistero, incentrata soprattutto sul viaggio. Questo è un tema ricorrente nei film e nella letteratura pulp. Gli eroi vengono inviati a recuperare un potente artefatto (o un altro obiettivo analogo), che però è in pezzi o è andato perduto da tempo, e per rintracciarlo gli eroi dovranno attraversare tutto il mondo... probabilmente anche cercando di battere sul tempo qualche agente nemico.

Sfida primaria: Una caccia al tesoro di solito è composta da una serie di piccole avventure di esplorazione, mescolate ad alcuni momenti di mistero o di intrigo. Gli eroi devono superare trappole e guardiani, ma devono anche risolvere enigmi e usare le parole per farsi strada attraverso le situazioni politiche.

Sfide secondarie: Una caccia al tesoro spesso prevede la partecipazione di fazioni nemiche. In molti casi, sono proprio queste fazioni la forza che spinge gli eroi ad agire. "Dobbiamo recuperare la Lente Lunare di Al'Kora prima che finisca nelle mani dell'Artiglio di Smeraldo!" I combattimenti contro gli agenti nemici e le trame dei vari PNG traditori sono gli ostacoli più comuni.

Combattimento: Frequente.

Struttura base: Una caccia al tesoro è composta da una serie di esplorazioni in cui ogni fase è più breve e più semplice della normale struttura di una trama di esplora-

zione. Invece di dover esplorare un'intera città in rovina, gli eroi devono solo raggiungere un piccolo santuario, per poi partire alla locazione esotica successiva. Una caccia al tesoro dovrebbe avere una conclusione drammatica, comprensiva di uno scontro finale con la mente a capo dei nemici o un micidiale guardiano a protezione del tesoro finale.

MENTE CRIMINALE

"Stolti! Ormai nessuno può fermarmi!"

Descrizione: Un genio del crimine mette a punto un piano che minaccia un grande numero di persone (un paese, una nazione, il mondo) e gli eroi sono gli unici che possono fermarlo. A differenza di un'avventura di esplorazione o di caccia al tesoro, un'avventura con questo tema è sempre incentrata sul nemico: o ha già completato la sua arma finale o sta per farlo da un momento all'altro, e gli eroi devono fermarlo prima che sia troppo tardi.

Sfida primaria: Raggiungere il covo del nemico, sicuramente pieno di guardie e di trappole, per poi sconfiggerlo e trovare il modo di fermare il suo piano malvagio.

Sfide secondarie: Il solo fatto di trovare il covo del nemico può essere una sfida in sé. Gli eroi potrebbero dover portare a termine una cerca secondaria per ottenere un oggetto o un individuo necessario per rintracciare o fermare il malvagio, o per proteggere il gruppo dagli effetti dell'arma di distruzione del malvagio.

Combattimento: Moderato.

Struttura base: Il gruppo viene a sapere dei piani del nemico.

Gli eroi localizzano il covo del nemico; per farlo potrebbero essere necessarie indagini e recitazioni.

Opzionale: Il gruppo intraprende una ricerca secondaria per ottenere qualcosa di necessario per fermare il nemico. Questo diversivo potrebbe richiedere combattimenti, indagini o esplorazioni.

Gli eroi si fanno strada fino al covo, superando le trappole e sconfiggendo i nemici minori. Se vengono battuti, solitamente verranno catturati vivi affinché il malvagio possa vantarsi con loro del suo trionfo.

Scontro con l'arcinemico. Anche dopo che il malvagio è stato sconfitto, fermare il suo grande piano potrebbe essere una sfida a parte.

Ritorno a casa; conseguenze della vittoria.

CLASSI DI PNG

I personaggi giocanti sono individui notevoli. La maggior parte degli abitanti di Eberron non è in grado di avanzare di livello rapidamente o a lungo quanto i personaggi giocanti: non possiedono il potenziale per diventare veri eroi. Questo vale specialmente per le arti della magia. Gli studi di magia richiedono un talento innato e un livello di disciplina e di forza di volontà che ben pochi posseggono. Se un comune popolano passasse trent'anni a studiare su un libro di incantesimi, probabilmente non riuscirebbe neanche a diventare un mago di 1° livello. Tuttavia, la magia è comunque parte del mondo. Oltre alle normali classi di PNG del combattente, dell'aristocratico, del popolano e dell'esperto, Eberron utilizza due classi aggiuntive di PNG: una versione modificata dell'adepto e una nuova classe chiamata l'artimago.

ESPERTI E ADEPTI

È raro trovare dei chierici nei templi del Khorvaire. Un chierico è un campione della chiesa. La sua prodezza marziale e la sua capacità di incanalare energia positiva (o negativa) sarebbe spreca nelle cerimonie e nei sermoni

giornalieri. I chierici sono individui speciali, dotati di una connessione speciale con i poteri più alti; servire una divinità non trasforma automaticamente un personaggio in un chierico.

Esperti: Le chiese sono per lo più servite da esperti, dotati delle abilità di classe necessarie per svolgere i servizi richiesti e per assistere la comunità, solitamente Conoscenze (religioni), Diplomazia, Guarire, Intrattenere (oratoria), Percepire Intenzioni, Professione (scrivano), più due altre abilità relative alla religione o alla regione. Questi accolti esperti non possiedono alcun potere magico e le statistiche e le capacità di questa classe vengono descritte a pagina 109 della *Guida del Dungeon Master*.

Adepti: A Eberron, un adepto è un misto tra un esperto e un chierico. Questo personaggio ha una connessione con la fede forte a sufficienza da consentirgli di acquisire incantesimi, ma non è addestrato in combattimento e non può incanalare energia positiva o negativa.

Un adepto religioso è identico alla classe di PNG dell'adepto descritta nella *Guida del Dungeon Master* (vedi pagina 107), con una importante eccezione: l'adepto può scegliere un singolo dominio clericale. Un adepto non ottiene incantesimi bonus di dominio come un chierico, ma può aggiungere gli incantesimi del suo dominio alla sua regolare lista di incantesimi da adepto e può preparare questi incantesimi di dominio al posto dei suoi normali incantesimi.

Sebbene molti adepti seguano una delle maggiori religioni del Khorvaire, dalla Fiamma Argentea ai Culti del Drago Sotterraneo, anche quegli adepti che non adorano nessuna divinità specifica hanno diritto a selezionare un dominio. Uno sciamano degli halfling delle Pianure Talenta può utilizzare il dominio della Comunità, mentre un adepto dalla mente instabile che si perde nelle conoscenze proibite dei daelkyr può sviluppare il dominio della Follia.

Se un chierico acquisisce un livello nella classe di adepto, non può selezionare un nuovo dominio ma può aggiungere gli incantesimi di uno dei suoi domini posseduti alla sua lista di incantesimi da adepto. Analogamente, un adepto che acquisisce dei livelli da chierico deve usare il suo dominio da adepto come uno dei suoi due domini da chierico.

ARTIMAGO

La magia pervade l'intero mondo di Eberron e arriva a toccare ogni livello della società. Un metallurgo estremamente abile può infondere incantesimi nella sua forgia per aiutarsi nella forgiatura dell'acciaio; un arazzo di fine fattura può racchiudere un mascheramento in ogni suo filo per migliorare la sua beltà. I villaggi e le città del Khorvaire sono piene di popolani, esperti e combattenti, proprio come tutte le normali città. I veri esperti nel loro mestiere, tuttavia, nonché i più ricercati, sono gli artimaghi: incantatori minori che fanno uso di magia arcana nell'esercizio del loro mestiere.

Gli artimaghi sono più frequenti nelle città e nei grandi paesi, dove sono comuni quanto gli adepti. La grande maggioranza degli artimaghi fa parte delle gilde controllate dai casati portatori del marchio, specialmente la Gilda dei Riparatori e la Gilda dei Fabbri del Casato Cannith. A differenza degli adepti, gli artimaghi non sono noti tra le specie più selvagge.

La selezione estremamente limitata degli incantesimi disponibili per un artimago solitamente rende questa classe inadatta ai personaggi giocanti.

Dado Vita: d4.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'artimago (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Arti-

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

gianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte singolarmente) (Int), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

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

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

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe PNG dell'artimago.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un artimago è competente nell'uso di tutte le armi semplici. Gli artimaghi non sono competenti in alcun tipo di armatura o negli scudi. Le armature di qualsiasi tipo interferiscono con i gesti arcani di un artimago e potrebbero provocare il fallimento di quegli incantesimi dotati di componenti somatiche.

Incantesimi: Un artimago lancia incantesimi arcani. Ha un numero limitato di incantesimi per ogni livello di incantesimo al giorno, in base al suo livello di classe. Come un mago, prepara i suoi incantesimi innanzi tempo all'inizio di ogni giornata. A differenza dei maghi, gli artimaghi non tengono un libro di incantesimi (vedi "Padronanza degli incantesimi", sotto) e non possono imparare gli incantesimi che trovano nelle pergamene o nei libri di incantesimi.

La CD di un tiro salvezza contro l'incantesimo di un artimago è pari a 10 + il livello dell'incantesimo + il modificatore di Int dell'artimago.

Quando un artimago ottiene 0 incantesimi di un determinato livello (vedi la tabella della classe), ottiene solo gli incantesimi bonus di quel livello di incantesimo a cui ha diritto grazie al suo punteggio di Intelligenza.

Padronanza degli incantesimi: Un artimago prepara gli incantesimi allo stesso modo di un mago, ma non ha bisogno di un libro di incantesimi per farlo. L'addestramento di un artimago si concentra invece su un piccolo numero di incantesimi che egli studia a tal punto da riuscire a prepararli senza dover consultare un libro di incantesimi. Un artimago inizia il gioco conoscendo un numero di incantesimi (di qualsiasi livello egli sia in grado di lanciare) pari al suo modificatore di Intelligenza, esattamente come se possedesse il talento

Padronanza degli Incantesimi. Ogni volta che acquisisce un nuovo livello di incantesimi, e poi di nuovo al 20° livello, apprende un numero di nuovi incantesimi pari al suo attuale modificatore di Intelligenza, più un incantesimo di livello 0.

Ad esempio, un artimago dotato di Intelligenza 15 conosce due incantesimi e può scegliere tra *artigianato magico* e *riparare*. Quando arriva al 4° livello, porta la sua Intelligenza a 16 e apprende altri tre incantesimi: *individuazione del magico*, *rendere integro* e *servitore inosservato*. All'8° livello, porta la sua Intelligenza a 17 (il che non aumenta il suo modificatore di Intelligenza) e apprende altri tre incantesimi: *glifo di interdizione*, *rune esplosive* e *serratura arcana*.

Equipaggiamento iniziale

Equipaggiamento del valore complessivo di 2d4 x 10 mo.

Lista degli incantesimi da artimago

Gli artimaghi scelgono i loro incantesimi dalla lista seguente.

Livello 0: *aprire/chiedere*, *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *luce*, *mano magica*, *messaggio*, *prestidigitazione*, *riparare*, *sigillo arcano*.

1° livello: *allarme*, *animare corde*, *artigianato magico**, *aura magica di Nystul*, *blocca porte*, *cancellare*, *cavalcatura*, *comprensione dei linguaggi*, *disco fluttuante di Tenser*, *identificare*, *servitore inosservato*, *unto*.

2° livello: *bocca magica*, *dissimulare*, *localizza oggetto*, *occulta oggetto*, *presagio*, *rendere integro*, *serratura arcana*, *trappola di Leomund*, *vento sussurrante*.

3° livello: *anti-individuazione*, *chiarovisione/chiaroveggenza*, *destriero fantomatico*, *dissolvi magie*, *glifo di interdizione*, *linguaggi*, *luce diurna*, *pagina segreta*, *riposo inviolato*, *rune esplosive*, *scritto illusorio*, *sigillo del serpente*, *vista arcana*.

4° livello: *animare morti*, *creazione minore*, *divinazione*, *individuazione dello scrutamento*, *indurire**, *infondere capacità magiche*, *localizza creatura*, *muro illusorio*, *rimuovi maledizione*, *scolpire pietra*, *scrutare*, *trappola di fuoco*.

5° livello: *contattare altri piani*, *creazione maggiore*, *fabbricare*, *inviare*, *muro di pietra*, *permanenza*, *scrigno segreto di Leomund*, *simbolo di dolore*, *simbolo di sonno*, *visione falsa*.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 5: "Magia".

Il gigante del gelo era un nemico implacabile, ma Korr, protetto dalla sua armatura di piastre a elementale della terra vincolato e impugnando un martello da guerra a elementale del fuoco vincolato, avrebbe trionfato...



OGGETTI MAGICI

La magia scorre in ogni cosa a Eberron. I prodotti degli artefici sono ben visibili in ogni grande città. I poteri mistici dei casati portatori del marchio costituiscono le fondamenta dell'economia del Khorvaire e gli eredi dei casati utilizzano i frammenti del drago per amplificare i loro poteri magici. Gli gnomi di Zilargo, nonché alcuni artefici di grande fama, sono in grado di vincolare gli elementali viventi per alimentare armi magiche, armature e veicoli, attingendo ai poteri fondamentali che compongono l'universo. Gli artefici del Casato Cannith dispongono di una tale abilità nella creazione degli oggetti da riuscire a creare la vita stessa e possono far evolvere i forgiati da loro creati innestando altri oggetti magici nei loro corpi.

Questo capitolo introduce nuovi oggetti magici appartenenti all'ambientazione di Eberron. Questi oggetti sono ripartiti nelle seguenti categorie.

Oggetti dei frammenti del drago: Questi oggetti, ricavati dai cristalli mistici noti come frammenti del drago, variano a seconda della purezza del frammento utilizzato. Gli oggetti dei frammenti Siberys focalizzano o potenziano i poteri dei personaggi portatori del marchio e possono anche potenziare i poteri psionici latenti nel corpo di un Ispirato. Gli oggetti dei frammenti Eberron accumulano energia magica e psionica. Gli oggetti dei frammenti Khyber utilizzano l'affinità del cristallo per vincolare creature di vario tipo.

Oggetti a elementale vincolato: Questi veicoli, armi, armature e altri oggetti, creati imprigionando un elementale all'interno di un oggetto, sono una specialità degli gnomi di Zilargo (anche se la loro tecnica potrebbe essere derivata da altre fonti ancora più antiche). Dal momento che quasi sempre gli elementali sono vincolati a un frammento del drago Khyber, questo capitolo descrive questi oggetti all'interno della sezione degli oggetti dei frammenti del drago.

Componenti dei forgiati: Il pieno potere di questi strumenti e questi armamenti viene attivato solo quando vengono innestati nel corpo di un forgiato.

Localioni meravigliose: Queste opere di architettura magica sono troppo grosse per essere spostate.

Oggetti tradizionali: Tutti i tipi di oggetti magici elencati nella *Guida del Dungeon Master* (dalle armi e le armature magiche agli oggetti meravigliosi) sono disponibili a Eberron. I nuovi oggetti appartenenti alle tradizionali categorie di oggetti meravigliosi e artefatti variano dalle antiche reliquie di Xen'drik e dell'Impero Dhakaani alle ultime invenzioni degli artefici del presente.

OGGETTI CON FRAMMENTI DEL DRAGO

Le tre varietà di frammenti del drago sono alcune tra le più importanti risorse di Eberron: i frammenti caduti di Siberys, i cristalli nascosti nel suolo di Eberron e quelli estratti dalle profondità di Khyber. Ogni tipo di frammento del drago ha una sua affinità a certe funzioni magiche e ognuno viene usato per costruire un tipo diverso di oggetto magico.

Tutti i frammenti del drago hanno l'aspetto di cristalli trasparenti o rocciosi percorsi da venature turbinanti colorate al loro interno. La forma di queste venature ricorda vagamente i disegni dei marchi del drago, sebbene nessuno abbia mai trovato un frammento del drago che riproduca un marchio con esattezza. Le venature colorate si muovono e pulsano all'interno del cristallo trasparente, facendo apparire il cristallo quasi vivo e infondendo il loro colore al cristallo in generale.

OGGETTI CON FRAMMENTI SIBERYS

I frammenti Siberys cadono dall'Anello di Siberys, e quindi solitamente vengono rinvenuti a Xen'drik e in altre zone equatoriali. (Nessun minatore ha mai osato esplorare quelli che devono essere gli sterminati campi di frammenti dell'Argonnessen). Le loro profondità cristalline sono percorse da venature dorate e pulsanti. I frammenti Siberys, i più rari tra i vari frammenti del drago, sono anche quelli più strettamente correlati ai marchi del drago. I membri dei casati portatori del marchio mettono i frammenti in sintonia con i loro marchi e li usano per costruire oggetti focus in grado di potenziare le loro capacità magiche. Gli eredi di Siberys utilizzano cristalli non sintonizzati per potenziare le loro già considerevoli capacità. Gli Ispirati di Sarlona sono sempre alla ricerca di frammenti Siberys, dal momento che possono usarli per potenziare le loro capacità psioniche. Dal momento che i frammenti del drago sono considerati preziosi da così tanti gruppi di potere, la scoperta di un giacimento significativo di nuovi frammenti finisce quasi sempre per diventare il fulcro di un intrigo o l'oggetto di un furto. I frammenti Siberys a volte vengono anche chiamati pietre del sole o falene stellari, e la loro connessione ai casati portatori del marchio a volte fa sì che vengano chiamati semplicemente frammenti del drago, senza nessun'altra specificazione.

I casati portatori del marchio sono di importanza vitale per la società e per l'economia del Khorvaire. I loro artefici sono mossi dalla duplice motivazione di sviluppare nuovi metodi per potenziare i loro poteri e di incrementare le risorse

economiche che consentano loro di farlo; come risultato, gli oggetti magici ideati per gestire e potenziare il potere di un erede del marchio del drago proliferano. Questi oggetti variano da strumenti altamente specializzati in grado di incrementare l'effetto di un marchio particolare (come ad esempio la *pietra parlante* del Casato Sivis) a strumenti di uso generico utili per chiunque possieda un marchio, come ad esempio la *riserva di frammento del drago*. Questa sezione ha inizio con una panoramica degli oggetti generici utilizzabili da chiunque possieda un marchio del drago, seguiti da verghe di incanalamento, oggetti di focus superiore e frammenti innestati dei quori.

Molti frammenti del drago richiedono che l'utente sia dotato di uno specifico marchio del drago, come ad esempio il Marchio della Scoperta primario. Tali oggetti potenziano le capacità naturali del personaggio, quindi se un personaggio non possiede a priori la capacità innata adeguata, non può usare l'abilità Utilizzare Oggetti Magici per superare queste restrizioni.

Focus del marchio del drago: Un *focus del marchio del drago*, la forma più semplice e più comune di oggetto dei frammenti del drago, è un amuleto che racchiude un piccolo frammento Siberys. Questo frammento è sintonizzato in modo da potenziare il potere di uno specifico marchio del drago. Quando viene indossato da un individuo il cui marchio sia stato sintonizzato alla pietra, un *focus del marchio del drago* incrementa il livello effettivo dell'incantatore ogni volta che usa una qualsiasi capacità magica del suo marchio. Questo bonus può variare da +1 a +4, in base alla purezza del frammento.

Trasmutazione moderata: LI 6°; Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve possedere il marchio del drago al quale il frammento deve essere sintonizzato; Prezzo: 1.500 mo (+1 livello dell'incantatore), 3.000 mo (+2), 6.000 mo (+3), 12.000 mo (+4).

Riserva di frammento del drago: Una *riserva di frammento del drago* è un anello magico che può immagazzinare l'energia mistica di un marchio del drago. Se un personaggio portatore del marchio porta l'anello per 24 ore senza mai rimuoverlo, può utilizzare alcune delle capacità magiche del suo marchio una volta in più nella giornata successiva. Se il personaggio rimuove l'anello, deve indossarlo per altre 24 ore consecutive prima di poter utilizzare il suo potere.

Una *riserva di frammento del drago* non è sintonizzata a nessun marchio specifico; qualsiasi personaggio portatore del marchio può farne uso. Tuttavia, la purezza del frammento determina la più forte capacità di un marchio del drago po-

tenziabile dal frammento. Un anello può sempre potenziare una capacità più debole della sua capacità massima, quindi una *riserva di frammento del drago superiore* può potenziare una capacità del Marchio primario, inferiore o superiore. Una *riserva di frammento del drago Siberys* può potenziare solo i marchi Siberys.

Trasmutazione moderata: LI 17°; Forgiare Anelli, il creatore deve possedere un marchio di potenza pari a quella della riserva; Prezzo: 7.000 mo (marchio primario), 25.000 mo (marchio inferiore), 50.000 mo (marchio superiore), 80.000 mo (marchio Siberys).

VERGHE DI INCANALAMENTO

Col passare dei secoli, gli artefici collegati ai casati del marchio del drago hanno scoperto molti modi di raffinare e potenziare i poteri dei loro padroni. Una *verga di incanalamento* è una breve verga di metallo ricoperta di rune arcane e sigilli che racchiude un'anima fatta di frammenti del drago. Questa combinazione consente a un personaggio che impugna la verga di amplificare il potere del suo marchio del drago applicandovi gli effetti di un talento di metamagia (ad esempio, massimizzando il potere di una capacità del marchio o incrementandone il raggio di azione o la durata).

Una *verga di incanalamento* è un oggetto attivato ad uso. Un personaggio può usare una *verga di incanalamento* in un qualsiasi momento in cui stia usando una capacità del marchio del drago. Una verga primaria può potenziare solamente una capacità di marchio del drago primaria. Una verga inferiore può potenziare una qualsiasi capacità primaria o inferiore, mentre una verga superiore può potenziare qualsiasi capacità di marchio del drago pari o inferiore. Una verga Siberys può potenziare solo le capacità di un marchio Siberys.

Verga di incanalamento esteso: Chi impugna questa verga può usare fino a tre capacità di marchio del drago al giorno come se fossero estese dal talento Incantesimi Estesi.

Forte (nessuna scuola); Li 17°; Creare Verghe, Incantesimi Estesi, il creatore deve possedere un marchio del drago di potenza pari a quella della verga; Prezzo 500 mo (primaria), 1.500 mo (inferiore), 5.500 mo (superiore), 12.250 mo (Siberys).

Verga di incanalamento ingrandito: Chi impugna questa verga può usare fino a tre capacità di marchio del drago al giorno come se fossero ingrandite dal talento Incantesimi Ingranditi.

Forte (nessuna scuola); Li 17°; Creare Verghe, Incantesimi Ingranditi, il creatore deve possedere un marchio del drago di potenza pari a quella della verga; Prezzo 500 mo (primaria), 1.500 mo (inferiore), 5.500 mo (superiore), 12.250 mo (Siberys).

Verga di incanalamento massimizzato: Chi impugna questa verga può usare fino a tre capacità di marchio del drago al giorno come se fossero massimizzate dal talento Incantesimi Massimizzati.

Forte (nessuna scuola); Li 17°; Creare Verghe, Incantesimi Massimizzati, il creatore deve possedere un marchio del drago di potenza pari a quella della verga; Prezzo 2.500 mo (primaria), 7.000 mo (inferiore), 27.000 mo (superiore), 60.750 mo (Siberys).

Verga di incanalamento potenziato: Chi impugna questa verga può usare fino a tre capacità di marchio del drago al giorno come se fossero potenziate dal talento Incantesimi Potenziati.

Forte (nessuna scuola); Li 17°; Creare Verghe, Incantesimi Potenziati, il creatore deve possedere un marchio del drago di potenza pari



Frammenti del drago

a quella della verga; Prezzo 1.500 mo (primaria), 4.500 mo (inferiore), 16.250 mo (superiore), 36.500 mo (Siberys).

Verga di incanalamento rapido: Chi impugna questa verga può usare fino a tre capacità di marchio del drago al giorno come se fossero accelerate dal talento Incantesimi Rapidi.

Forte (nessuna scuola); Li 17°; Creare Verghe, Incantesimi Rapidi, il creatore deve possedere un marchio del drago di potenza pari a quella della verga; Prezzo 6.000 mo (primaria), 17.500 mo (inferiore), 37.750 mo (superiore), 85.000 mo (Siberys).

OGGETTI DI FOCUS CON FRAMMENTO DEL DRAGO SUPERIORI

Un *focus* del marchio del drago o una *verga di incanalamento* conferiscono un bonus generico quando vengono usati con un marchio del drago particolare. Ma ogni marchio del drago è caratterizzato anche da applicazioni specifiche, e col passare degli anni gli artefici dei vari casati hanno sviluppato vari strumenti arcani per potenziare i poteri specifici dei loro marchi. Quelli che seguono sono alcuni esempi dei risultati ottenuti.

Altare della resurrezione: Questa lastra di marmo funge da catalizzatore per i poteri del Marchio della Guarigione. Un personaggio dotato della capacità *guarigione* del Marchio della Guarigione superiore o la capacità *guarigione di massa* del Marchio della Guarigione Siberys può sacrificare un uso di tale abilità per lanciare *resurrezione* su una creatura distesa sull'altare. Il personaggio deve comunque fornire le componenti materiali per l'incantesimo *resurrezione* (uno spruzzo di acqua santa e diamanti per un valore pari a 10.000 mo).

Evocazione moderata; LI 13°; Creare Oggetti Meravigliosi, *resurrezione*, il creatore deve possedere il Marchio della Guarigione; Prezzo 13.000 mo; Peso 1.000 kg.

Anelli della sofferenza condivisa: Questi anelli vengono creati a coppie. Un personaggio dotato del Marchio della Sentinella può in qualsiasi momento ordinare al suo anello di lanciare un incantesimo *scudo su altri* che consideri come bersaglio il portatore dell'anello abbinato. Se entrambi i portatori degli anelli possiedono il Marchio della Sentinella, entrambi i personaggi possono attivare l'effetto di *scudo su altri* ed entrambi i personaggi possono ottenerne i benefici; tutti e due acquisiscono i bonus alla CA e al tiro salvezza e i danni di qualsiasi attacco su qualsiasi personaggio vengono ripartiti egualmente tra i due. Il raggio di azione di questo effetto è illimitato.

Un personaggio dotato del Marchio della Sentinella primario ottiene riduzione del danno 1/- contro i danni incanalati su di lui attraverso l'anello (i danni di ogni attacco vengono ridotti di 1). Un personaggio dotato del marchio inferiore ottiene riduzione del danno 2/-, un personaggio dotato del marchio superiore ottiene riduzione del danno 3/- e un personaggio dotato del marchio Siberys ottiene riduzione del danno 5/-.

Abiurazione debole; LI 10°; Forgiare Anelli, Incantesimi Ingranditi, *scudo su altri*, il creatore deve possedere il Marchio della Sentinella; Prezzo 40.000 mo (per un paio).

Borsa dell'abbondanza: Questa borsa in cuoio contiene dei piccoli frammenti del drago infilati nella sua imbottitura e ha la funzione di incrementare i poteri del Marchio dell'Ospitalità. Se un personaggio possiede la capacità *creare cibo e acqua* del Marchio dell'Ospitalità primario, una borsa dell'abbondanza gli consente di utilizzare questo potere due volte al giorno in più. Il tempo di lancio viene ridotto a 1 minuto. Il cibo prodotto dalla borsa non è il consueto pasto normale creato dall'incantesimo; il personaggio può invece effettuare una prova di Professione (cuoco) per determinare la natura e la qualità del cibo.

Evocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *creare cibo e acqua*, il creatore deve possedere il Marchio dell'Ospitalità; Prezzo 10.000 mo; Peso 0,5 kg.

Bracciale della comodità: Questo monile potenzia l'effetto del Marchio dell'Ospitalità. Se il portatore usa il suo Marchio dell'Ospitalità inferiore per lanciare *riparo sicuro* di *Leomund*, ottiene i seguenti benefici:

- La durata del riparo viene incrementata di 12 ore.
- Il riparo è sempre fatto di pietra, anche se la pietra è un materiale raro nella regione.
- La temperatura all'interno della capanna rimane sempre a 21° C, come nel caso della *capanna* di *Leomund*.
- La mobilia del riparo comprende otto comodi letti, otto poltrone, un tavolo da pranzo, una scrivania, una libreria, uno specchio e una latrina coperta. È presente anche un lavandino per lavarsi, sebbene l'acqua non sia inclusa.
- L'incantatore può decidere lo stile delle decorazioni. Il riparo può includere un tappeto o dei quadri alle pareti, ma tali oggetti, come anche i mobili, scompaiono se vengono rimossi dal riparo.

Evocazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *riparo sicuro* di *Leomund*, il creatore deve possedere il Marchio dell'Ospitalità; Prezzo 30.000 mo.

Ciondolo chiave: Anche se questi ciondoli sono estremamente facili da creare, sono di importanza vitale per i servizi di sicurezza del Casato Kundarak. Quando un personaggio usa il Marchio dell'Interdizione per lanciare *allarme*, *runa esplosiva*, *serratura arcana* o *trappola di fuoco*, può trasferire la paternità dell'incantesimo all'interno di un *ciondolo chiave*. Chiunque impugni il ciondolo viene considerato l'incantatore che ha lanciato l'incantesimo ai fini di oltrepassare i suoi effetti (o di ricevere l'allarme mentale di un allarme). Il ciondolo non ha poteri propri e se l'incantesimo a cui è collegato si esaurisce, diventa un oggetto comune (anche se un personaggio portatore del marchio potrebbe sempre collegarlo a un nuovo incantesimo di interdizione).

Abiurazione debole; LI 1°; Creare Oggetti Meravigliosi, *legame telepatico* di *Rary*, il creatore deve possedere il Marchio dell'Interdizione; Prezzo 150 mo.

Collare del legame selvatico: Questo collare in cuoio è tempestato di piccoli frammenti del drago in sintonia con il Marchio dell'Addestramento. Ogni *collare del legame selvatico* è associato a un congegno di comando specifico: un piccolo frammento del drago incastonato in un disco di metallo. Un personaggio dotato della capacità *dominare animali* del Marchio dell'Addestramento inferiore può usare il disco per dominare la creatura che indossa il collare. Per farlo, il personaggio non deve ricorrere al potere del suo marchio e l'effetto dura fintanto che la creatura continua a indossare il collare e a rimanere entro il raggio di azione. Il raggio di azione massimo dell'effetto è pari a 30 metri + 3 metri per livello del personaggio.

Ammalimento debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *dominare animali*, il creatore deve possedere il Marchio dell'Addestramento; Prezzo 5.000 mo.

Diadema del passaggio focalizzato: Questo diadema d'argento migliora i poteri di un personaggio dotato del Marchio del Passaggio. Il diadema è un frammento che funge da focus e incrementa il livello effettivo dell'incantatore di 2 relativamente agli usi del marchio. Inoltre, se il portatore possiede la capacità di *teletrasporto* del Marchio del Passaggio superiore, è in grado di considerare la locazione di un livello di familiarità maggiore a quello effettivo: ad esempio, una destinazione vista per caso conta come studiata attentamente ai fini di determinare l'arrivo sicuro sul bersaglio. Il diadema non conferisce alcun beneficio se il personaggio cerca di teletrasportarsi verso una falsa destinazione.

Evocazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *teletrasporto*, il creatore deve possedere il Marchio del Passaggio; Prezzo 15.000 mo.

Diadema dei sensi acuti: Questo diadema, fatto in ottone, focalizza i poteri del Marchio dell'Individuazione. Se chi porta il diadema possiede il marchio, ottiene i seguenti benefici:

- Può usare qualsiasi capacità del marchio primario a volontà.
- Se possiede il Marchio dell'Individuazione inferiore, può usare una qualsiasi capacità del marchio inferiore per tre volte al giorno.
- Quando utilizza la capacità di *individuazione dello scrutamento* del Marchio dell'Individuazione inferiore, ottiene un bonus cognitivo di +5 alla sua prova contrapposta di livello dell'incantatore per identificare un altro scrutatore.
- Ottiene un bonus cognitivo di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Un personaggio deve indossare il diadema per almeno 24 ore prima che i suoi poteri abbiano effetto.

Divinazione debole; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dello scrutamento*, il creatore deve possedere il Marchio dell'Individuazione; Prezzo 10.000 mo.

Elmo della sentinella: La superficie di questo elmetto è coperta di incisioni raffiguranti una moltitudine di occhi. Le pupille di tali occhi sono minuscoli frammenti del drago in sintonia con il Marchio della Sentinella. Per una volta al giorno, il portatore può creare un effetto di *contingenza* che attiva una delle sue capacità magiche del Marchio della Sentinella quando si verifica una certa condizione. Ad esempio, un personaggio dotato del Marchio della Sentinella superiore potrebbe regolare la sua capacità di *globo dell'invulnerabilità* affinché si attivi in caso egli si trovi a essere il bersaglio di un incantesimo, oppure che il suo scudo si attivi se sta per essere colpito da un *dardo incantato*. La *contingenza* viene negata se il personaggio rimuove l'elmo e l'elmo può contenere soltanto una *contingenza* attiva alla volta.

Abiurazione forte; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *contingenza*, il creatore deve possedere il Marchio della Sentinella; Prezzo 20.000 mo; Peso 1,5 kg.

Faro astrale: Questo oggetto, collegato al Marchio del Passaggio, funge come faro magico per gli eredi Oriente che transitano per il Piano Astrale. Un personaggio dotato della capacità *porta dimensionale* del Marchio del Passaggio inferiore o della capacità di *teletrasporto* del Marchio del Passaggio superiore possono usare tale capacità entro una distanza massima pari al doppio del consueto, se il punto di destinazione si trova entro 3 metri dal *faro astrale*. Inoltre, una locazione entro 3 metri da un *faro astrale* viene sempre considerata "molto familiare" per un personaggio dotato della capacità *teletrasporto* ai fini di determinare il suo arrivo o meno sul bersaglio. Un *faro astrale* è una sfera di 20 cm fatta di argento e di cristallo con un frammento del drago al centro; spesso è rivestita in piombo o sepolta sotto il pavimento di una stanza per impedire ai nemici di trafugarla o di frantumarla.

Evocazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *teletrasporto*, il creatore deve possedere il Marchio del Passaggio; Prezzo 40.000 mo; Peso 1 kg.

Forgia celeste: Una *forgia celeste* consente a un personaggio dotato della capacità *fabbricare* del Marchio della Costruzione superiore di usare questa capacità su 2.700 dm³ di materiale o su un cubo di 270 dm³ di minerali, vale a dire su una quantità dieci volte superiore rispetto al normale. La forgia è una piccola incudine fatta di ferro freddo e argento alchemico, con un cerchio di piccoli frammenti del drago attorno a un frammento più grosso.

Evocazione forte; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi,

fabbricare, il creatore deve possedere il Marchio della Costruzione; Prezzo 27.200 mo; Peso 17,5 kg.

Interdizione del casato: Questo oggetto potenzia gli effetti delle seguenti capacità del Marchio dell'Interdizione: *allarme*, *anti-individuazione*, *dissimulare*, *segugio fedele* di *Mordenkainen* e *vigilanza e interdizione*. Se la capacità viene lanciata su un'area che contiene l'*interdizione del casato* o su una persona o un oggetto entro 6 metri dall'*interdizione del casato*, la sua durata viene incrementata di 24 volte, trasformando le ore per livello dell'incantatore in giorni. Anche se il frammento del drago al centro è piuttosto piccolo, l'*interdizione del casato* è un pesante blocco di piombo e di argento alchemico; spesso è fissato direttamente al pavimento di un edificio.

Abiurazione forte; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi Estesi, *vigilanza e interdizione*, il creatore deve possedere il Marchio della Sentinella; Prezzo 10.000 mo; Peso 0,5 kg.

Occhiali da investigatore: Un frammento del drago è stato collocato tra le lenti di questi complicati occhiali, uno strumento prezioso per gli investigatori Tharashk. Per accedere al potere degli occhiali, il portatore deve essere dotato del Marchio della Scoperta inferiore, superiore o Siberys. Se questo requisito viene soddisfatto, il portatore può usare gli occhiali per visualizzare le tracce delle aure lasciate dal passaggio delle creature viventi. Questa capacità conferisce i seguenti benefici.

- Al momento di esaminare un oggetto, il portatore può effettuare una prova di Cercare per identificare l'aura dell'ultima creatura vivente che ha toccato l'oggetto. La CD è pari a 15 + il numero dei giorni trascorsi dall'ultimo contatto. Se il portatore è familiare con l'essere che ha lasciato l'aura, può identificare il proprietario dell'aura; altrimenti può soltanto determinare il tipo di creatura. Se supera la CD della prova di Cercare di 10 o più, riesce a discernere anche il sesso e la razza della creatura. Se supera la CD della prova di 20 o più, la creatura viene considerata "conosciuta o familiare" ai fini del funzionamento dell'incantesimo *localizza creatura*. Gli effetti di trasmutazione che alterano la razza apparente o il tipo della creatura (come ad esempio *metamorfosi*, *trasformazione o alterare se stesso*) riescono a ingannare gli occhiali, mentre gli effetti di illusione (come ad esempio *camuffare se stesso*) non vi riescono.
- Una volta che il portatore ha identificato un'aura, ottiene un bonus cognitivo di +5 a qualsiasi prova di Sopravvivenza effettuata per seguire le tracce della creatura che ha lasciato l'aura, fintanto che continua a indossare gli occhiali.
- Quando il portatore usa *localizza creatura*, gli occhiali gli consentono di seguire i movimenti recenti del bersaglio. Se la creatura bersaglio è passata all'interno dell'area dell'incantesimo nelle ultime 24 ore, il portatore può individuarne il sentiero intrapreso.
- Il portatore riceve un bonus cognitivo di +2 a tutte le prove di Percepire Intenzioni effettuate indossando gli occhiali.

Divinazione forte; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scopri il percorso*, il creatore deve possedere il Marchio della Costruzione; Prezzo 16.000 mo.

Penna dello scrivano: Questa lunga penna da inchiostro, fatta in rame e argento con un sottile frammento del drago all'interno, è uno strumento assai prezioso per gli scrivani del Casato Sivis. Nelle mani di un personaggio dotato del Marchio della Scrittura, possiede i seguenti poteri.

- Non esaurisce mai l'inchiostro. Chi la impugna può cambiare il colore dell'inchiostro che sgorga dalla penna con un'azione gratuita, pronunciando il nome del colore desiderato in Gnomesco.

- Raddoppia la velocità alla quale il personaggio può scrivere. Un personaggio non può usare la penna per scrivere pergamene o per trascrivere incantesimi su un libro di incantesimi, dal momento che entrambe le azioni richiedono inchiostri speciali, ma aumenta la velocità alla quale può usare *scritto illusorio* o l'abilità Falsificare, ad esempio.

- Conferisce un bonus cognitivo di +5 alle prove di Falsificare effettuate per riprodurre documenti scritti.

Illusione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scritto illusorio*, il creatore deve possedere il Marchio della Scrittura; Prezzo 2.500 mo.

Pietra parlante: Questo strumento è la chiave che consente la comunicazione a lunga distanza in tutto il Khorvaire e che garantisce il funzionamento delle stazioni di recapito messaggi del Casato Sivis. Un personaggio dotato della capacità *vento sussurrante* del Marchio della Scrittura inferiore può usare una *pietra parlante* per inviare un messaggio a una qualsiasi altra *pietra parlante*; il mittente deve conoscere l'ubicazione della pietra bersaglio. Questo effetto è simile a quello dell'incantesimo *vento sussurrante*. Tuttavia, il messaggio viaggia alla velocità di 1,5 km al minuto e non ha raggio di azione o portata limitata.

In una stazione di messaggi Sivis, c'è sempre un gnomo di servizio presso la *pietra parlante*, in ascolto ai messaggi in arrivo e pronto a trascriverli al momento della ricezione. Le città più grandi, come ad esempio Sharn, ospitano anche più di una stazione. Le stazioni principali spesso sono dotate di varie *pietre parlanti*.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *vento sussurrante*, il creatore deve possedere il Marchio della Scrittura; Prezzo 10.000 mo; Peso 15 kg.

Pietra scrutatrice: Un personaggio dotato della capacità *scrutare* del Marchio dell'Ombra inferiore o della capacità *scrutare superiore* del Marchio dell'Ombra Siberys può utilizzare questo oggetto come focus di quel potere, invece di uno specchio. Una *pietra scrutatrice* consente a chi ne fa uso di comunicare telepaticamente con una creatura consenziente la cui immagine appaia nella *pietra scrutatrice*, inviando e ricevendo immagini mentali per la durata dell'effetto di *scrutare* o *scrutare superiore*.

Divinazione forte; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scrutare superiore*, il creatore deve possedere il Marchio dell'Ombra; Prezzo 25.000 mo; Peso 0,5 kg.

Redini folgore: Queste lunghe redini di cuoio, simili alle redini che un normale cocchiere userebbe per controllare i cavalli da tiro di una carrozza, sono collegate alla carrozza di testa di un treno folgore del Casato Orientale. Impugnando le *redini folgore*, un personaggio dotato della capacità di *porta dimensionale* del Marchio del Passaggio inferiore può controllare telepaticamente l'elementale dell'aria vincolato alla carrozza, costringendolo a muovere la carrozza come l'erede del marchio del drago desidera.

Dal momento che le carrozze dei treni folgore devono seguire il sentiero tracciato dalle *pietre conduttrici*, il controllo si esplicita per lo più nella regolazione della velocità di viaggio, ma una carrozza senza controllo finisce per arrestarsi o per accelerare finché non esce dal sentiero delle *pietre conduttrici* schiantandosi al suolo.

Evocazione forte; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, *legame planare*, *porta dimensionale*, il creatore deve possedere il Marchio del Passaggio; Prezzo 8.000 mo; Peso 0,5 kg.

Scettro del dominio selvatico: Questa verga in legno denso amplifica il potere del Marchio dell'Addestramento. Quando un personaggio impugna lo scettro, acquisisce i seguenti benefici.

- Il livello dell'incantatore delle sue capacità magiche del marchio del drago aumenta di 2.

- La CD dei tiri salvezza delle sue capacità magiche del marchio del drago aumenta di 2.

- Può usare quelle capacità magiche del marchio del drago che normalmente hanno effetto solo sugli animali (*calmare animali*, *dominare animali* e così via) anche sulle bestie magiche. **Ammalimento moderato;** LI 8°; Creare Verghe, *dominare animali*, il creatore deve possedere il Marchio dell'Addestramento; Prezzo 35.000 mo; Peso 1 kg.

Timone del vento e dell'acqua: Questo timone di legno, finemente scolpito e decorato, assomiglia al timone di una normale nave a vela ma è montato sul ponte di un galeone elementale o di un'aeronave del Casato Lyrandar. Afferrando il timone, un personaggio dotato della capacità *favore del vento* del Marchio della Tempesta inferiore, può controllare telepaticamente l'elementale vincolato al vascello, costringendolo a spostare il vascello secondo il volere dell'erede del marchio del drago.

Se un *timone del vento e dell'acqua* viene montato su una normale nave a vela, un personaggio dotato della capacità *favore del vento* del Marchio della Tempesta inferiore può creare un'area di condizioni ideali attorno al vascello, consentendogli di veleggiare a una velocità di 9 km all'ora.

Evocazione forte; LI 12°; Creare Oggetti Meravigliosi, controllare venti, *legame planare*, il creatore deve possedere il Marchio della Tempesta; Prezzo 10.000 mo; Peso 15 kg.

Verga del cercatore: Questa piccola verga in ferro freddo è lo strumento primario utilizzato nelle operazioni minerarie del Casato Tharashk. Una *verga del cercatore* amplifica la capacità di *localizza oggetto* di un Marchio della Scoperta primario. Se il portatore della verga usa questa capacità mentre impugna la verga, ottiene i seguenti benefici.

- La durata dell'effetto viene estesa, e continua per tutto il tempo in cui il portatore continua a concentrarsi sull'oggetto desiderato.
- L'utente può specificare la quantità di materiale da cercare: "almeno 1,5 kg di byeshk", "37 litri d'acqua" e così via. Quando l'utente stabilisce un contatto con la fonte, può effettuare una prova di Saggezza con CD 10 per stimare le dimensioni del giacimento scoperto.
- Il raggio di azione è triplicato (360 metri + 36 metri per livello). La verga non può essere usata per localizzare oggetti specifici. Può localizzare l'oro, ma non può localizzare "un braccialetto d'oro a forma di serpente che si morde la coda".

Divinazione debole; LI 5°; Creare Verghe, *localizza oggetto*, il creatore deve possedere il Marchio della Scoperta; Prezzo 7.400 mo; Peso 1,5 kg.

CREARE OGGETTI CON FRAMMENTI SIBERYS

La creazione di un oggetto magico che incorpori un frammento del drago Siberys solitamente è una procedura simile alla creazione di qualsiasi altro oggetto magico di tipo analogo. Naturalmente, il frammento del drago è una componente necessaria del costo in materie prime e solitamente deve essere sintonizzato su un marchio particolare prima di poter essere trasformato in un oggetto focus.

Un personaggio portatore del marchio può mettere in sintonia un frammento del drago solo con il marchio del proprio casato, e non con gli altri. Mettere un frammento del drago in sintonia richiede un giorno (da aggiungere al tempo di creazione richiesto per l'oggetto che fa uso del frammento) ma non richiede alcun costo in mo o in PE. Una volta messo in sintonia il frammento del drago, la creazione dell'oggetto segue la stessa procedura di creazione di qualsiasi altro oggetto magico.

FRAMMENTI INNESTATI DEI QUORI

Gli psion kalashtar e i signori degli Ispirati di Riedra fanno uso di tutti i vari tipi di oggetti psionici descritti nel *Manuale Completo delle Arti Psioniche* (vedi la sezione "Oggetti con frammenti Eberon", sotto, per ulteriori dettagli). Tuttavia, hanno anche trovato un modo per attingere al potere dei frammenti Siberys. Un personaggio Ispirato o kalashtar può sottoporsi a un doloroso processo che prevede il vero e proprio innesto del cristallo nel suo corpo. Una volta formato il collegamento, il frammento funziona come lente per il potere dello spirito quori all'interno del personaggio, conferendogli capacità fisiche o mentali potenziata.

Una creatura psionica può attivare o disattivare un frammento innestato con un'azione standard; per farlo è necessario un comando mentale, ma tale azione non provoca alcun attacco di opportunità. Finché un frammento è attivo, la pietra emana un debole bagliore. Alcune pietre particolari hanno un aspetto più vistoso.

Abile: Un frammento abile è in sintonia con una delle seguenti abilità: Acrobazia, Ascoltare, Concentrazione, Equilibrio, Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Percepire Intenzioni o Saltare. Quando è attivo, conferisce un bonus di competenza +5 alle prove relative a quell'abilità. Una volta che il frammento è stato messo in sintonia, l'abilità scelta non può più essere cambiata.

Telepatia debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali; il creatore deve possedere 5 gradi nell'abilità associata; Prezzo 5.000 mo.

Armatura ectoplasmica: Questo frammento conferisce al portatore un bonus di armatura +2 alla CA. Quando è attivo, il corpo del portatore viene avvolto dall'immagine spettrale di una mostruosa forma quori. I bonus in caso di molteplici frammenti sono cumulativi e possono arrivare a conferire un bonus massimo di +10; tuttavia, ad ogni frammento aggiuntivo l'immagine spettrale si fa gradualmente più visibile. L'immagine generata da un singolo frammento è a malapena individuabile, ma l'immagine generata da cinque frammenti assieme (conferendo un bonus di +10 alla CA) appare come un mostro solido e reale.

Dal momento che l'armatura è composta da un ectoplasma stabile astrale, viene considerata come un oggetto fisico e materiale, privo di qualsiasi qualità speciale che non sia il bonus di armatura conferito alla CA. L'armatura ectoplasmica non comporta alcuna penalità di armatura alla prova e non riduce la velocità del portatore.

Metacreatività debole; LM 3°; Creare Oggetti Universali; *forma ectoplasmica*; Prezzo 8.000 mo.

Maschera dell'aura: Questo frammento racchiude il simulacro di una personalità completa, concepita dal creatore dell'oggetto. Quando è attivo, un frammento della *maschera dell'aura* riproduce gli effetti dell'incantesimo *dissimulare*; chiunque faccia uso di un effetto di divinazione per analizzare l'aura del portatore (*individuazione del magico*, *indivi-*

duazione del male, *visione dell'aura* e così via) deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19, altrimenti leggerà l'aura impressa nel frammento invece di quella del portatore.

Telepatia moderata; LM 9°; Creare Oggetti Universali; *alterazione dell'aura*; Prezzo 9.000 mo.

Occhio cristallino: Il portatore può vedere attraverso questo frammento come se fosse un occhio aggiuntivo. Un frammento dell'*occhio cristallino* viene spesso collocato nel palmo della mano, per consentire al portatore di guardare oltre gli angoli e le barriere facendo sporgere soltanto la mano oltre l'ostacolo. Chi lo fa viene considerato protetto da una copertura migliorata (bonus di +8 alla CA, bonus di +4 ai tiri salvezza sui Riflessi; vedi "Attacchi dalla terraferma", pagina 93 della *Guida del Dungeon Master*). Inoltre, un personaggio che esamina l'ambiente circostante attraverso il suo *occhio cristallino* non è soggetto ad attacchi con lo sguardo; questo beneficio consente al portatore di interagire con le meduse e con altre creature simili correndo meno rischi.

Se un personaggio possiede almeno quattro occhi cristallini sul suo corpo e tutti e quattro gli occhi sono scoperti, ottiene i benefici della visione a 360°. Questa capacità conferisce al possessore un bonus di +4 alle prove di Cercare e Osservare e gli impedisce di essere attaccato ai fianchi.

Chiaroscienza debole; LM 3°; Creare Oggetti Universali; *percezione chiaroveggente*; Prezzo 9.000 mo.

Personalità multifaccia: Questo frammento conferisce un bonus di potenziamento +2 a un singolo punteggio di caratteristica, proprio come un frammento della *personalità sfaccettata*. Tuttavia, il portatore può utilizzare un'azione standard e spendere 5 punti potere per spostare il focus del frammento, assegnando il bonus a una caratteristica diversa.

Psicometabolismo forte; LM 12°; Creare Oggetti Universali; *affinità animale*, *psicoreazione*; Prezzo 12.000 mo.

Personalità sfaccettata: Un frammento della personalità sfaccettata è sintonizzato su una delle sei caratteristiche del personaggio: Forza, Destrezza, Costituzione, Intelligenza, Saggezza o Carisma. Quando è attivo, conferisce un bonus di potenziamento +2 a questa capacità.

Psicometabolismo moderato; LM 8°; Creare Oggetti Universali; *affinità animale*; Prezzo 8.000 mo.

Pugno ectoplasmico: Questo frammento può essere impiantato sulla mano, sull'avambraccio o sul piede, e soltanto un frammento del *pugno ectoplasmico* può essere innestato su un singolo arto. Quando è attivo, il frammento avvolge l'arto su cui è innestato nell'immagine spettrale dell'arto di un quori. Questo effetto consente al portatore di effettuare attacchi senz'armi senza provocare attacchi di opportunità da parte degli avversari armati. Inoltre, la sua taglia effettiva viene incrementata di una categoria al fine di determinare i danni inferti dall'attacco senz'armi.

Metacreatività debole; LM 5°; Creare Oggetti Universali; *artiglio metafisico*; Prezzo 4.000 mo.

INNESTARE FRAMMENTI QUORI

Un frammento innestato quori viene creato utilizzando il talento Creare Oggetti Universali (vedi il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*). Tuttavia, i poteri del frammento possono essere attivati soltanto dalla forza vitale di un kalashtar o di un Ispirato. Per impiantare un frammento sono necessari il talento Creare Oggetti Universali e 10 gradi in Guarire. Il processo dura 1 ora e il soggetto perde 1 punto ferita permanentemente come parte del processo di fusione.

Un frammento attinge all'energia psichica del portatore, e quindi ne consegue che un individuo può sostenere soltanto un numero limitato di frammenti sul suo corpo. I frammenti non utilizzano uno slot corporeo, ma un personaggio può avere solo un frammento impiantato per ogni livello di manifestazione posseduto. Una volta che un frammento è stato impiantato, si fonde ai muscoli e alle ossa del soggetto e non può più essere rimosso.

Scopripercorsore: Un frammento scopripercorsore consente al portatore di utilizzare conoscere direzione e locazione a volontà, come un psion.

Chiaroscienza debole; LM 1°; Creare Oggetti Universali; conoscere direzione e locazione; Prezzo 2.500 mo.

Vistascura: Questo frammento conferisce scurovisione al suo portatore.

Chiaroscienza debole; LM 3°; Creare Oggetti Universali; scurovisione psionica; Prezzo 24.000 mo.

OGGETTI CON FRAMMENTI EBERRON

I cercatori di frammenti possono trovare i frammenti Eberon scavando nel suolo, senza mai dovere andare troppo in profondità o scavare nella roccia. Solitamente i frammenti appaiono a grappoli, racchiusi in geodi. Sono presenti soltanto sul Khorvaire e su Aerenal e potrebbero essere collegati allo sviluppo dei marchi del drago. All'interno del cristallo rosato di ogni frammento Eberon sono presenti venature pulsanti color rosso scuro, motivo per cui questi frammenti sono noti anche con il nome di pietre del sangue.

Come gli altri frammenti del drago, i frammenti Eberon dimostrano una notevole affinità verso la magia, ma tale affinità è molto più generica rispetto agli usi specifici dei frammenti Siberys e Khyber. Un incantatore può mettere un frammento Eberon in sintonia con un incantesimo specifico, potenziandone l'effetto nel momento in cui l'incantesimo viene lanciato sul cristallo. (La *lanterna perenne* è un esempio di questo tipo di oggetti). I maghi possono inserire i loro incantesimi in un frammento Eberon invece di scriverli nel loro libro, come descritto nel Capitolo 6: "Equipaggiamento d'avventura".

Oltre agli oggetti di seguito descritti, i seguenti oggetti magici della *Guida del Dungeon Master* sono normalmente realizzati usando frammenti Eberon: armi *accumula incantesimi*, anello *accumula incantesimi*, anello dei controincantesimi, anello della stregoneria, *verga dell'assorbimento*, *verghe di metamagia*, *perle del potere* e la *perla del karma* (su una *collana del rosario*). Inoltre, molti oggetti magici intelligenti spesso contengono un frammento Eberon.

Bacchetta eterna: Negli anni conclusivi dell'Ultima Guerra, gli artefici e i maghi del Casato Cannith perfezionarono una nuova forma di bacchetta, costruita attorno a un frammento Eberon. Una *bacchetta eterna* contiene un incantesimo di livello pari o inferiore al 3° a un livello dell'incantatore massimo pari al 6°. A differenza delle tradizionali bacchette, che contengono 50 cariche, una *bacchetta eterna* consente a un qualsiasi personaggio in grado di lanciare incantesimi arcani di utilizzare l'incantesimo in essa contenuto due volte al giorno.

Lo sviluppo delle *bacchette eterne* consentì agli artimaghi di prendere il posto dei maghi della guerra nei giorni conclusivi dell'Ultima Guerra, integrando i loro incantesimi passivi con forme di magia più aggressive. Anche se gli artefici del Casato Cannith hanno cercato in molti modi di semplificare il processo di creazione, la tecnica è tuttora ai suoi albori. Attualmente è raro imbattersi in queste bacchette se non all'interno di alcune unità militari, ma qualche artimago che ha prestato servizio in guerra si è riportato a casa una *bacchetta eterna dei dardi incantati* dal fronte.

Bacchetta eterna (incantesimo di livello 0): Debole (qualsiasi scuola); LI 1°; Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, l'incantesimo contenuto della *bacchetta eterna*; Prezzo 460 mo.

Bacchetta eterna (incantesimo di 1° livello): Debole (qualsiasi scuola); LI 1°; Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, l'incantesimo contenuto della *bacchetta eterna*; Prezzo 820 mo.

Bacchetta eterna (incantesimo di 2° livello): Debole (qualsiasi scuola); LI 3°; Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, l'incantesimo contenuto della *bacchetta eterna*; Prezzo 4.420 mo.

Bacchetta eterna (incantesimo di 3° livello): Debole (qualsiasi scuola); LI 5°; Creare Bacchette, Creare Oggetti Meravigliosi, l'incan-

tesimo contenuto della *bacchetta eterna*; Prezzo 10.900 mo.

Frammento magico di Aureon: Questo grosso frammento Eberon è simile ai frammenti magici che i maghi usano per conservare i loro incantesimi. A differenza di un frammento magico comune, un *frammento magico di Aureon* contiene l'equivalente di 500 pagine di incantesimi e un mago può imprimere incantesimi al suo interno senza pagare il consueto costo in componenti materiali. Questo frammento magico non viene mai trovato come tesoro generato casualmente con degli incantesimi già impressi al suo interno.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *pagina segreta*; Prezzo 6.250 mo; Peso 250 g.

Frammento scrutatore: Un grosso frammento Eberon messo in sintonia con un incantesimo *scrutare* può fungere da focus portatile per l'incantesimo. Un personaggio di qualsiasi classe in grado di lanciare *scrutare* può usare un *frammento scrutatore* come focus.

Divinazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *scrutare*; Prezzo 1.100 mo; Peso 0,5 kg.

Lanterna perenne: Una *lanterna perenne* combina gli effetti di un incantesimo *fiamma perenne* con un frammento Eberon messo in sintonia con quell'incantesimo. Questa luce intensa viene montata all'interno di una normale lanterna a lente sporgente, che consente l'oscuramento della luce. Una *lanterna perenne* proietta illuminazione intensa entro un cono di 18 metri e illuminazione fioca entro un cono di 36 metri, proprio come una normale lanterna a lente sporgente, ma la sua fiamma non si estingue mai.

Invocazione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *fiamma perenne*; Prezzo 212 mo; Costo di creazione 112 mo + 4 PE; Peso 1,5 kg.

Creare oggetti con frammenti Eberon

Per creare un oggetto con un frammento Eberon incorporato al suo interno è prima necessario che il frammento sia messo in sintonia con l'incantesimo che deve racchiudere. Mettere in sintonia un frammento equivale a creare un oggetto meraviglioso del prezzo di mercato di 100 mo. Per farlo sono necessari un giorno di lavoro e il talento Creare Oggetti Meravigliosi e il costo di creazione è pari a 50 mo + 4 PE. Per un oggetto come una *lanterna perenne*, che è poco più di un incantesimo permanente lanciato su un frammento Eberon messo in sintonia, il costo viene sommato al costo degli altri materiali dell'oggetto e rappresenta la sola creazione dell'oggetto magico nella realizzazione dell'oggetto. Nel caso di un oggetto come una *bacchetta eterna*, il costo di sintonia del frammento viene aggiunto al costo di creazione dell'oggetto e il suo prezzo di mercato equivalente (100 mo) viene aggiunto al prezzo di mercato dell'oggetto.

Quori e frammenti Eberon

I frammenti Eberon possono essere usati per creare pietre del potere (l'equivalente psionico delle pergamene; vedi il *Manuale Completo delle Arti Psioniche* per ulteriori informazioni). Sia i *kalashtar* che gli *Ispirati* sono sempre in cerca di frammenti Eberon da usare a questo scopo.

OGGETTI CON FRAMMENTI KHYBER

I frammenti Khyber crescono sulle pareti delle caverne vulcaniche delle profondità sotterranee, di solito nei pressi delle pozze di magma o delle esalazioni di zolfo. Sono particolarmente comuni nelle aree di attività elementale, come ad esempio le Distese Demoniache, anche se sono diffusi in tutto Eberon. Sono cristalli color fumo percorsi da venature di color blu scuro o nero oleoso. La loro affinità riguarda le magie in grado di vincolare le creature. Quindi, per creare un oggetto a elementale vincolato è necessario

vincolare un elementale a un frammento Khyber; questi frammenti sono quindi spesso usati come componenti di diagrammi di vincolo, incantesimi *intrappolare l'anima* e altre magie simili. I frammenti Khyber vengono a volte chiamati frammenti notturni o pietre demoniache.

Proprietà delle armature

Quando un personaggio vincola un elementale a un'armatura, l'armatura in questione acquisisce una delle seguenti proprietà. Il frammento Khyber viene incorporato all'interno dell'armatura, solitamente al centro del petto.

Azione subacquea: A questa armatura è stato vincolato un elementale dell'acqua Grande, che gli conferisce un aspetto azzurrognolo e lattiginoso. Il portatore di questa armatura può respirare sott'acqua come se fosse sotto gli effetti dell'incantesimo *respirare sott'acqua* e l'armatura non impone alcuna penalità di armatura alla prova per le prove di Nuotare. Per due volte al giorno, il portatore può ordinare all'armatura di generare un effetto di *estinguere*.

Evocazione moderata; LI 11°; Vincolare Elementali, *legame planare*; Prezzo +86.000 mo.

Bruciante: A questa armatura è stato vincolato un elementale del fuoco Grande, che la fa risplendere di un bagliore rossastro. Il portatore dell'armatura acquisisce resistenza al freddo 10. Per tre volte al giorno, il portatore può ordinare all'armatura di sprigionare fiamme. Le fiamme non danneggiano il portatore, ma qualsiasi creatura che tocchi il portatore con il proprio corpo o con un'arma impugnata subisce 2d6 danni da fuoco e può anche prendere fuoco, a meno che non superi un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17. Le creature che impugnano armi con portata, come ad esempio la lancia lunga, non sono soggette a questi danni. Le fiamme durano per 11 round.

Evocazione moderata; LI 11°; Vincolare Elementali, *legame planare*; Prezzo +90.000 mo.

Pietrafusa: A questa armatura è stato vincolato un elementale della terra Grande, e su varie zone della sua superficie compaiono piccole formazioni cristalline. Il portatore di questa armatura acquisisce riduzione del danno 5/- e può usare *fondersi nella pietra* a comando per tre volte al giorno.

Evocazione moderata; LI 11°; Vincolare Elementali, *legame planare*; Prezzo +80.000 mo.

Turbine: In questa armatura è stato vincolato un elementale dell'aria Grande, che le conferisce un aspetto quasi trasparente. Quando il portatore dell'armatura pronuncia una parola di comando, l'armatura gli consente di volare a una velocità di 18 metri (manovrabilità buona). Per una volta al giorno, il portatore può trasformare se stesso (e tutto il proprio equipaggiamento) in un turbine, esattamente come se fosse un elementale dell'aria Grande, e rimanere in quella forma per un massimo di 4 round.

Evocazione moderata; LI 11°; Vincolare Elementali, *legame planare*; Prezzo +90.000 mo.

Proprietà delle armi

Quando un personaggio vincola un elementale a un'arma, l'arma acquisisce una delle proprietà seguenti. Solitamente un frammento Khyber viene incastonato nell'elsa dell'arma o nei pressi della punta di un'arma su asta. Un'arma *zanna del Custode* è un tipico esempio dell'uso di un frammento Khyber su un'arma per fini diversi dal consueto vincolo con un elementale.

Accurata: Un'arma accurata è vincolata a un elementale dell'aria Piccolo e ha un aspetto vagamente trasparente. Questa proprietà può essere applicata solo a un'arma leggera, a uno stocco, a una frusta o a una catena chiodata e i suoi benefici vengono applicati solo se chi impugna l'arma è una creatura della taglia per cui l'arma venne creata in origine. Chi impu-

gna un'arma accurata può manovrarla come se possedesse il talento Arma Accurata. Inoltre, il portatore ottiene un bonus di potenziamento di +2 al punteggio di Destrezza.

Evocazione moderata; LI 9°; Vincolare Elementali, *legame planare inferiore*; Prezzo bonus +3.

Acquatica: Un'arma acquatica è vincolata a un elementale dell'acqua Piccolo e assume un aspetto lattiginoso bianco-azzurrognolo. Se l'arma è un'arma tagliente o contundente, questa proprietà nega le normali penalità da applicare quando si usano queste armi sott'acqua, come se il portatore fosse sotto l'effetto di un incantesimo *libertà di movimento*. Se l'arma è un'arma perforante, questa proprietà conferisce un bonus aggiuntivo di +2 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni di colui che impugna l'arma effettuati quando sia lui che il suo avversario sono in contatto con l'acqua.

Quando colui che impugna l'arma la usa per attaccare, rimanendo sulla terra, una creatura che si trova in acqua, questa proprietà nega la copertura normalmente conferita alle creature in acqua contro gli attacchi da terra, sempre come se il portatore fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *libertà di movimento*.

Evocazione moderata; LI 9°; Vincolare Elementali, *legame planare inferiore*; Prezzo bonus +1.

Bruciante: Un'arma bruciante è vincolata a un elementale del fuoco Piccolo e possiede tutte le connotazioni di un'arma infuocata. Inoltre, le creature colpite dall'arma devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 11, altrimenti prenderanno fuoco. La fiamma arde per 1d4 round. Se una creatura prende fuoco, deve usare un'azione di movimento per estinguere le fiamme. Colui che impugna la spada ottiene anche un bonus di +2 alla sua prova di iniziativa se la spada è già in mano sua all'inizio del combattimento.

Evocazione moderata; LI 9°; Vincolare Elementali, *legame planare inferiore*; Prezzo bonus +2.

Terricola: Un'arma terricola è vincolata a un elementale della terra Piccolo e ha un aspetto massiccio e cristallino. Fintanto che colui che la impugna e il suo avversario toccano entrambi il suolo, l'arma conferisce a colui che la impugna un bonus aggiuntivo di +2 ai tiri per colpire e ai danni. Se colui che la impugna sta volando, il bonus di potenziamento dell'arma conferito da questa proprietà non viene applicato ai suoi attacchi (rimane invece il bonus di potenziamento di +1 ai tiri per colpire per il fatto di usare un'arma perfetta).

Evocazione moderata; LI 9°; Vincolare Elementali, *legame planare inferiore*; Prezzo bonus +1.

Zanna del Custode: Il Custode è il Signore Supremo della Morte e della Putrefazione. Si dice che il suo vasto dominio sia nascosto nelle profondità al di sotto delle Distese Demoniache, popolato dalle anime che è riuscito a strappare a Dolurrah. Un'arma zanna del Custode è stata consacrata al Signore della Morte e racchiude un frammento Khyber all'interno della sua elsa. Se un colpo sferrato da quest'arma uccide la sua vittima, l'anima di quest'ultima rimane intrappolata nel dominio del Custode ed è impossibile riportare la vittima in vita usando *resurrezione*, *rianimare morti*, *reincarnazione* o altri effetti simili. Ma non tutto è perduto: esistono storie che narrano di eroi che riuscirono a trovare la tana del Custode e a liberare le anime dei loro compagni dalla prigionia.

Un'arma zanna del Custode è di allineamento malvagio. La lama o il corpo centrale dell'arma sono ricoperti di rune del Custode; una prova di Conoscenze (religioni) con CD 20 consente a un personaggio di riconoscere la natura e il funzionamento dell'arma. Molti seguaci della Schiera Sovrana considerano il semplice fatto di possedere un'arma zanna del Custode un atto abominevole; l'uso dell'arma è un crimine feroce e imperdonabile.

Soltanto le armi da mischia possono essere trasformate in armi zanna del Custode.

Necromanzia forte; LI 17°; Creare Armi e Armature Magiche, *allineare arma, legare anima*; Prezzo bonus +4.

VASCELLI ELEMENTALI

L'uso più audace delle tecniche di vincolo degli elementali è la propulsione di vascelli di grandi dimensioni. A partire dall'invenzione del treno folgore, il concetto della propulsione elementale si è evoluto ed è migliorato negli ultimi centotantasette anni, creando una rete di viaggio moderatamente veloce in tutto il continente del Khorvaire e anche oltre.

Il treno folgore, ideato per collegare il regno unito di Galifar e per sostituire la Strada del Re, si è dimostrato il primo mezzo di trasporto e di spedizione in grado di attraversare facilmente il Khorvaire. Gli artefici dei casati portatori del marchio hanno impiegato molti anni per applicare il principio del treno folgore ad altri mezzi di trasporto, prima alle navi a vela e poi alle navi volanti. Entrambi questi vascelli sono stati sviluppati solo nell'ultimo decennio dell'Ultima Guerra e non sono mai stati prodotti a scopi bellici su vasta scala.

Aeronave: Col passare del decennio, il Casato Cannith e il Casato Orien hanno sviluppato vascelli volanti in grado di spostarsi usando la propulsione dell'energia elementale. Un'aeronave è un grosso vascello simile a una nave a vela lunga e slanciata, circondata da un elementale del fuoco Enorme a forma di anello infuocato. L'elementale vincolato spinge la nave a una velocità di volare di circa 30 km all'ora (manovrabilità scarsa). Un'aeronave necessita di un equipaggio di 15 membri e può portare 30 tonnellate di carico.

Evocazione forte; LI 15°; Vincolare Elementali, *legame planare superiore*; Prezzo 92.000 mo.

Galeone elementale: Un galeone elementale è un vascello che usa un elementale dell'aria vincolato per solcare le acque a grande velocità. Nella sua forma base, un galeone elementale è simile a un'enorme galea, ma dalla poppa del vascello spunta una massiccia torre che sorregge l'elementale dell'aria Enorme, vincolato al vascello in forma di anello. Il vascello scivola su due strutture simili a pinne. L'elementale vincolato spinge il galeone a una velocità di 30 km all'ora su un mare calmo. Un galeone elementale necessita di un equipaggio di 20 membri e può trasportare 150 tonnellate di carico.

Evocazione forte; LI 15°; Vincolare Elementali, *legame planare superiore*; Prezzo 64.000 mo.

Vagone del treno folgore: A differenza degli altri tipi di vascello elementale, i vagoni dei treni folgore funzionano grazie

all'interazione con le coppie di *pietre conduttrici*. Come descritto nella sezione "Oggetti meravigliosi", più avanti in questo capitolo, una coppia di *pietre conduttrici* genera un condotto attraverso il quale il vagone sospeso può viaggiare ad alta velocità. La propulsione vera e propria è generata da un elementale dell'aria vincolato al vascello. In confronto a un'aeronave o a un galeone elementale, un vagone del treno folgore sembra goffo e scomodo, ma il condotto delle *pietre conduttrici* gli consente di spostarsi a 37,5 km all'ora. Un vagone del treno folgore necessita di un equipaggio di 10 membri e trasporta 50 tonnellate di carico. Un vagone può anche trainare numerosi carri passeggeri (ognuno in grado di contenere fino a 100 tonnellate di carico). I carri rimorchiati sono molto simili a dei normali carri senza ruote, ma con alcune *pietre conduttrici* montate sul fondo.

Evocazione forte; LI 15°; Vincolare Elementali, *legame planare superiore*; Prezzo 58.000 mo.

COMPONENTI DEI FORGIATI

I forgiati sono costruiti viventi, creazioni magiche non troppo dissimili dagli oggetti magici veri e propri. Un personaggio forgiato può incorporare alcuni oggetti magici speciali (armi, armature, anelli o verghe), chiamati componenti, nella sua forma in parte costruito e in parte creatura vivente. Anche se in teoria qualsiasi oggetto può essere innestato nel corpo di un forgiato o attaccata a un arto, esistono alcuni oggetti che vengono ideati specificamente per essere utilizzati dai personaggi forgiati. Un oggetto fisso può essere innestato nel corpo di un forgiato oppure attaccato a un arto. Il Casato Cannith usò alcuni di questi oggetti nel corso dell'Ultima Guerra. Altri sono creazioni più recenti del Signore delle Lame o dei forgiati della Landa Gemente. Le componenti più strane in assoluto sono quelle che sono state recuperate a Xen'drik, che sembrano suggerire che tra le antiche civiltà di quella terra devastata esistessero creature molto simili ai forgiati.

INNESTARE O ATTACCARE UNA COMPONENTE SU UN FORGIATO

Un qualsiasi personaggio in grado di creare un determinato oggetto magico può creare lo stesso oggetto magico come componente per forgiati. Le componenti dei forgiati utilizzano le regole speciali di seguito indicate, ma sotto

CONTROLLARE UN VASCELLO A PROPULSIONE ELEMENTALE

Le aeronavi, i galeoni elementali e i vagoni del treno folgore sono notoriamente molto difficili da controllare. Gli eredi del Casato Lyrandar e del Casato Orien usano le loro capacità del marchio del drago, potenziate da oggetti speciali di *focus del marchio del drago*, per imporre la loro volontà sugli elementali vincolati che forniscono propulsione al vascello. Un personaggio privo del marchio del drago appropriato può comunque tentare di piegare l'elementale alla sua volontà, ma l'impresa è molto più difficile.

Un personaggio al timone di un vascello elementale può comandare telepaticamente l'elementale vincolato, ordinandogli di spostare il vascello avanti o indietro, di girare, di accelerare, di rallentare o di fermarsi. Un'aeronave può anche essere spostata in alto o in basso, oppure fatta fluttuare. Al fine di costringere un elementale a obbedire a uno di questi comandi, un personaggio senza marchio deve superare una prova contrapposta di Carisma contro

l'elementale (tutti gli elementali possiedono un virtuale modificatore di Carisma pari a +0). Se l'elementale vince la prova contrapposta, può continuare a seguire l'ultima direzione impartita o fermare il vascello bruscamente, a seconda dei suoi capricci. Se il personaggio vince la prova contrapposta, il vascello si sposta come da lui ordinato.

Esistono molti modi per controllare un vascello elementale in modo più affidabile. Un *timone del vento e dell'acqua* consente a un erede del marchio del drago del Casato Lyrandar di controllare un'aeronave o un galeone elementale senza dover effettuare prove contrapposte di Carisma. Le *redini folgore* consentono a un erede del Casato Orien di controllare un treno folgore allo stesso modo. Un personaggio privo di marchi del drago può lanciare *charm sui mostri* o un altro incantesimo analogo sull'elementale vincolato (personalmente o tramite un oggetto magico) per controllare il vascello con efficacia.

ogni altro aspetto seguono le normali regole per creare e utilizzare gli oggetti magici.

Una componente dei forgiati solitamente occupa sul corpo lo stesso spazio che occuperebbe normalmente un oggetto magico dello stesso tipo. Le componenti che non occupano alcuno spazio sul corpo costano il doppio di quanto costerebbero come normali oggetti magici. Queste componenti funzionano solo quando vengono fissate al corpo di un forgiato; non possono essere usate da nessun membro di una qualsiasi altra razza.

Non è possibile danneggiare una componente dei forgiati innestata quando un forgiato ottiene 1 su un tiro salvezza e una componente innestata non può essere scelta come bersaglio di un attacco indipendentemente dal forgiato che lo porta. Le componenti attaccate, invece, possono essere danneggiate e scelte come bersaglio.

Se una componente per forgiati necessita di attivazione, il personaggio dotato della componente può attivarla con un pensiero. Per farlo è necessario lo stesso tipo di azione richiesto da un ordinario oggetto magico (solitamente un'azione standard), ma il forgiato può farlo silenziosamente e senza muoversi e non provoca mai un attacco di opportunità per attivare una componente.

Attaccare o staccare una componente per forgiati è un'azione standard che non provoca mai attacchi di opportunità. Se un personaggio forgiato possiede almeno 1 punto ferita, le componenti innestate o attaccate non possono essere rimosse a meno che il forgiato non lo desideri. Un forgiato inabile (da -1 a -9 punti ferita) non ha scelta al riguardo; le componenti innestate o attaccate possono essere rimosse da un forgiato disattivato. Se un forgiato viene distrutto (-10 punti ferita) ogni componente effettua un tiro salvezza appropriato per rimanere intatta; le componenti intatte possono essere recuperate).

*Componente cognitiva
e disco di resistenza
all'energia*

Pugno da battaglia

COMPONENTI BASE

Le componenti base sono oggetti magici ordinari modificati in modo da fungere da componenti dei forgiati oppure componenti appositamente ideate senza alcuna caratteristica inconsueta.

Arco da braccio (componente attaccata): Questa *balista leggera a ripetizione+2* è fatta di legnodenso e ha una forma insolitamente massiccia e tondeggiante. Viene attaccata al braccio di un forgiato e copre completamente la sua mano. Questa componente funziona solo quando viene attaccata e bloccata al suo posto.

Un *arco da braccio* si carica magicamente e fa fuoco con un pensiero, come azione standard. L'arma crea i suoi quadrelli automaticamente e mantiene la sua custodia di munizioni sempre piena. La custodia contiene 5 quadrelli alla volta; ogni volta che ne viene sparato uno, un altro ne viene creato magicamente. Può creare fino a 20 quadrelli al giorno. Dopo di che, un forgiato deve usare la sua energia vitale personale per crearne ancora, al costo di 1 punto ferita per quadrello. In qualsiasi momento, il forgiato può usare 3 punti ferita per creare un quadrello che sia allineato come se su di esso fosse stato lanciato *allineare arma*. La creazione di un quadrello è un'azione gratuita. I quadrelli svaniscono se vengono rimossi dall'*arco da braccio* senza essere sparati. I punti ferita usati per creare un quadrello vengono considerati come se fossero appena andati perduti a causa dei danni; possono essere guariti o riparati normalmente.

Un *arco da braccio* non può usare normali quadrelli (né magici né comuni); è ideato per creare e sparare i suoi quadrelli personali.

Invocazione e evocazione moderate: LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *allineare arma, creazione minore*; Prezzo 20.000 mo; Peso 6 kg.

Disco di resistenza all'energia (componente innestata): Questo disco metallico è ricoperto di rune di interdizione incise sulla sua superficie e contiene una gemma colorata incastonata al suo centro. Quando il disco viene innestato nel petto di un forgiato, il disco occupa uno spazio sul corpo equivalente a quello di un amuleto e conferisce al portatore resistenza a un tipo di energia: acido, freddo, elettricità, fuoco o suono.

Un *disco di resistenza all'energia minore* conferisce resistenza 10. Un *disco di resistenza all'energia maggiore* conferisce resistenza 20. Un *disco di resistenza all'energia superiore* conferisce resistenza 30.

Abiurazione debole (minore o maggiore) o moderata (superiore): LI 3° (minore), 7° (maggiore), o 11° (superiore); Creare Oggetti Meravigliosi, *resistere all'energia*; Prezzo 12.000 mo (minore), 28.000 mo (maggiore), 44.000 mo (superiore).

Essenza dell'esploratore (componente innestata): Questo disco di metallo scuro è ricoperto di simboli che rappresentano il silenzio e la furtività incisi sulla sua superficie. Quando il disco viene innestato nel petto di un forgiato, occupa uno spazio sul corpo equivalente a quello di un amuleto e conferisce al portatore un bonus di competenza +5 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Illusione debole: LI 5°; Creare Oggetti Meravigliosi, *invisibilità, silenzio*; Prezzo 5.000 mo.

Essenza dell'esploratore migliorata (componente innestata): Funziona come *essenza dell'esploratore*, ma conferisce un bonus di competenza +10 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Illusione moderata: LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *invisibilità, silenzio*; Prezzo 20.000 mo.

Essenza dell'esploratore superiore (componente innestata): Funziona come *essenza dell'esploratore*, ma conferisce un bonus di competenza +15 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi.

Illusione moderata: LI 10°; Creare Oggetti Mera-
vigliosi, *invisibilità, silenzio*; Prezzo 45.000 mo.

Fodero per bacchette (componente innestata):

Questo sottile fodero è innestato nell'avambraccio e nella mano di un forgiato, occupando uno spazio sul corpo equivalente a quello di un bracciale. Una volta innestato, il fodero può custodire al suo interno una normale bacchetta magica, che si fonde nel corpo del personaggio. Il fodero può contenere soltanto una singola bacchetta. Una volta che una bacchetta è stata inserita, non può più essere rimossa prima che tutte le sue cariche siano state consumate, nel qual caso la bacchetta viene espulsa dal fodero ed è possibile inserirne una nuova.

Un personaggio può attivare una bacchetta rinfoderata (presumendo che sia in grado di attivarla normalmente) senza doverla recuperare; è sufficiente che punti l'indice e pensi di attivarla. Quindi un personaggio può attivarla senza difficoltà anche se si trova in un'area di *silenzio* o è impegnato in lotta.

Trasmutazione moderata: LI 4°; Creare Oggetti Mera-
vigliosi, Creare Bacchette, *metamorfosi*; Prezzo 4.000 mo.

Lama da braccio (componente attaccata): Questo grosso cilindro di metallo, con la lama di una spada che spunta da una delle estremità, può essere attaccato a un forgiato, sulla sua mano o sul suo avambraccio. Una *lama da braccio* è considerata una *spada bastarda+1* e richiede il talento Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda) per essere usata adeguatamente. Quando l'arma è attaccata, il forgiato non può essere disarmato, ma il forgiato non può usare quel braccio per nessun'altra funzione finché non rimuove la *lama da braccio*. Inoltre, il portatore ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire contrapposti effettuati per disarmare un avversario. Se il portatore usa un'azione preparata per preparare una *lama da braccio* contro una carica, infligge danni raddoppiati se il tiro per colpire contro il personaggio che carica va a segno.

Trasmutazione debole: LI 5°; Creare Armi e Armature
Magiche, *eroismo*; Prezzo 2.300 mo; Peso 4 kg.

Messaggero finale (componente innestata): Questa componente è un complicato meccanismo di ingranaggi e ali filigranate che funge da strumento di comunicazione tra le unità forgiate. Un *messaggero finale* occupa lo spazio di un amuleto, attingendo energia dal suo ospite forgiato. Finché il messaggero rimane attaccato, il forgiato può effettuare un'azione standard per inserire nel messaggero una destinazione, un individuo bersaglio, l'immagine di ciò che il forgiato è attualmente in grado di vedere e un messaggio di un massimo di 25 parole.

Con un'azione gratuita, l'ospite può liberare il *messaggero finale*, che vola verso la sua destinazione seguendo il tragitto più diretto possibile. Una volta raggiunta la sua destinazione, cerca la creatura bersaglio (se è stata specificata); altrimenti si dirige verso il forgiato più vicino. Qualsiasi forgiato che si attacchi addosso il messaggero può esaminare il messaggero in esso contenuto.

Se un forgiato viene distrutto mentre contiene un *messaggero finale*, il messaggero vola immediatamente in cerca del suo bersaglio. Conserva il messaggio inserito, ma sostituisce qualsiasi immagine contenuta con l'immagine dell'ultima cosa vista dal forgiato ucciso.

Un *messaggero finale* è un costrutto Minuscolo con CA 26 (contatto 26, colto alla sprovvista 26), 6 punti ferita e una velocità di volare di 18 metri (perfetta). È dotato di visione crepuscolare e scurovisione entro 18 metri. Non possiede arti e non può eseguire nessuna azione significativa se non cercare il suo bersaglio e riferire il suo messaggio. Un messaggero non attaccato può



rimanere attivo per un massimo di 8 ore, dopo di che rimane inerte. Può ricaricarsi di energia attaccandosi a un forgiato; per ogni minuto passato attaccato a un forgiato il messaggero recupera 1 minuto di attività da usare dopo essersi staccato, fino a un massimo di 8 ore.

Trasmutazione moderata: LI 11°; Creare Costrutti, *animare oggetti, inviare*; Prezzo 6.000 mo.

Pugno da battaglia (componente attaccata): Questa arma +1 assomiglia a un gigantesco guanto d'arme chiodato; una ideata per un forgiato Medio assomiglia al guanto d'arme di un ogre. L'arma viene attaccata al braccio di un forgiato e ne copre completamente la mano. Questa componente funziona solo quando viene attaccata e bloccata al suo posto.

Un *pugno da battaglia* aumenta i danni inferti dall'attacco naturale con schianto del personaggio, infliggendo 1d8 danni contundenti e perforanti (nel caso di un personaggio Medio). Esistono altre versioni con bonus di potenziamento superiori, anch'esse diffuse.

Un monaco forgiato che faccia uso di un *pugno da battaglia* infligge danni senz'armi incrementati come se il personaggio appartenesse a una taglia più grande di un grado rispetto alla propria e il bonus di potenziamento del *pugno da battaglia* può essere sommato ai suoi tiri per colpire senz'armi e ai suoi tiri per i danni.

Trasmutazione debole: LI 3°; Creare Armi e Armature
Magiche, *forza del toro*; Prezzo 2.600 mo; Peso 3 kg.

COMPONENTI COGNITIVE

Una *cognizione* è una piccola sfera di metallo, del diametro di circa 5 cm, incastonata di gemme o frammenti del drago. Gli esploratori le hanno rinvenute a Xen'drik e né gli artefici né i forgiate finora sono riusciti a svelare il segreto della loro costruzione. Nonostante una forte aura magica, una *cognizione* non sembra possedere alcuna capacità. I suoi poteri vengono rivelati solo quando la sfera viene attaccata a un forgiato (occupando sul corpo lo stesso spazio di un amuleto). A questo punto, una *cognizione* prende vita... in senso letterale. Una *cognizione* è un oggetto magico intelligente ideato per consigliare e assistere il forgiato a cui viene attaccato. Una *cognizione* segue le normali regole relative agli oggetti intelligenti. Tuttavia, differisce dai normali oggetti intelligenti sotto molti aspetti.

- Una *cognizione* possiede un punteggio di Intelligenza pari a 2d6+8 (per un minimo di 12) e punteggi di Saggezza e Carisma pari a 2d6+6 (per un minimo di 10).
- Una *cognizione* percepisce l'ambiente circostante usando i sensi del forgiato a cui è attaccato, ma non usa le abilità di Ascoltare, Cercare o Osservare del forgiato.
- Una *cognizione* può sempre comunicare telepaticamente con il forgiato a cui è attaccata. In normali circostanze una *cognizione* non è in grado di parlare, ma un forgiato può decidere di cedere il controllo diretto della sua voce alla propria *cognizione*.
- Uno degli scopi primari di una *cognizione* è quello di fungere da traduttore per il suo forgiato. Tutte le *cognizioni* possono capire due linguaggi aggiuntivi per ogni punto di modificatore di Intelligenza posseduto. Quando una *cognizione* viene scoperta, potrebbe non aver ancora occupato tutti i suoi slot linguaggio; una *cognizione* scoperta a Xen'drik può conoscere l'Elfico o il Draconico, ma difficilmente conosce il Nanico, non avendo mai incontrato un nano. Tuttavia, riempie rapidamente i suoi slot vuoti man mano che si imbatte in nuovi linguaggi. Al posto della consueta lista di poteri, una *cognizione*

ottiene 1d4 poteri selezionati o determinati casualmente usando la tabella seguente.

| d% | Poteri | Modificatore al prezzo |
|--------|---|------------------------|
| 01-09 | L'oggetto è dotato di <i>visione della morte</i> continuamente attivo | +2.700 mo |
| 10-14 | L'oggetto può usare <i>individuazione del magico</i> a volontà | +3.600 mo |
| 15-22 | L'oggetto possiede 10 gradi in Ascoltare | +5.000 mo |
| 23-30 | L'oggetto possiede 10 gradi in Cercare | +5.000 mo |
| 31-42 | L'oggetto possiede 10 gradi in Conoscenze (scegliere una categoria) | +5.000 mo |
| 43-45 | L'oggetto possiede 10 gradi in Decifrare Scritture | +5.000 mo |
| 46-50 | L'oggetto possiede 10 gradi in Diplomazia | +5.000 mo |
| 51-58 | L'oggetto possiede 10 gradi in Osservare | +5.000 mo |
| 59-63 | L'oggetto possiede 10 gradi in Percepire Intenzioni | +5.000 mo |
| 64-68 | L'oggetto possiede 10 gradi in Sapienza Magica | +5.000 mo |
| 69-72 | L'oggetto consente al portatore di usare <i>velocità</i> 1 volta al giorno | +5.000 mo |
| 73-75 | L'oggetto può attivare una <i>zona di verità</i> per 3 volte al giorno | +6.500 mo |
| 76-83 | L'oggetto può individuare l'allineamento opposto a volontà | +7.200 mo |
| 84-89 | L'oggetto può effettuare <i>individuazione dei non morti</i> a volontà | +7.200 mo |
| 90-93 | L'oggetto genera un effetto continuo di <i>individuazione dello scrutamento</i> | +10.000 mo |
| 94-100 | L'oggetto genera un effetto di <i>status</i> utilizzabile a volontà | +11.000 mo |

Se si ottiene lo stesso potere due volte, tirare nuovamente. È la *cognizione* a utilizzare il potere, non il forgiato. Attivare un potere o concentrarsi su un potere attivo richiede da parte dell'oggetto un'azione standard. Una *cognizione* può utilizzare la sua abilità di Diplomazia solo se il forgiato le conferisce il controllo completo della sua voce. Una *cognizione* ha un prezzo base di mercato di 2.500 mo oltre al valore delle capacità che contiene.

Il punteggio di Ego di una *cognizione* viene determinato allo stesso modo di un normale oggetto intelligente.

Un forgiato può attaccarsi solo una singola *cognizione* alla volta. Il portatore può decidere di rimuovere una *cognizione* al fine di attivarne un'altra, ma i poteri del nuovo oggetto si attivano solo 24 ore dopo che il personaggio ha rimosso la prima *cognizione*.

COMPONENTI ARTEFATTI

Il Casato Cannith utilizzava un possente artefatto conosciuto come la forgia della creazione per produrre il suo esercito di forgiati. Ma si vociferava che il Casato Cannith non avesse costruito la forgia della creazione da zero, e che gli schemi base che componevano il progetto della forgia fossero stati recuperati da Xen'drik. Che sia vero o meno, esistono molte componenti per forgiati provenienti da Xen'drik: non solo le *cognizioni* sopra descritte, ma anche altre potenti componenti che le abilità dei moderni artefici non sono ancora in grado di creare. Questi artefatti possono incrementare enormemente il potere di un forgiato abbastanza fortunato da attaccarli al proprio corpo.

Cintura taurina (componente attaccata): Questa cintura intessuta di filamenti di mithral decorata con i disegni di bestie mitologiche e tempestata di frammenti del drago pulsanti, conferisce al forgiato che la indossa la capacità di trasformare la parte inferiore del suo corpo in una bestia leonina fantastica, uno splendido costrutto fatto di

mithral, acciaio e legnoscuo. Il portatore può passare dalla forma taurina a quella umanoide e viceversa con un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità.

La forma taurina conferisce al portatore numerosi vantaggi.

- La taglia aumenta di una categoria; il corpo taurino è considerevolmente più grande del torace umanoide. Tuttavia, il torace mantiene le sue dimensioni normali, quindi il forgiato continua a usare le stesse armi di prima. Gli altri effetti relativi alla taglia (CA/modificatori di attacco, modificatori alle prove di lotta e così via) rimangono tutti validi.
- Il personaggio acquisisce un incremento di +3 metri alla sua velocità base.
- Il personaggio ottiene un bonus di +4 alla Forza e un bonus di +2 alla Costituzione.
- Il forgiato acquisisce la capacità di effettuare due attacchi con gli artigli a ogni round, infliggendo 1d4 danni (i modificatori sopra menzionati vengono applicati). Questi attacchi vengono tutti effettuati con le consuete penalità relative agli attacchi secondari. Trasmutazione forte; LI 20°.

Diadema della preservazione (componente attaccata): Questo pesante monile di adamantio annerito, temperato di rubini scintillanti incastonati alle estremità, può essere adattato attorno al collo di qualsiasi forgiato Medio. Se un personaggio forgiato si attacca il diadema, il diadema rivela al portatore il suo potere. Il monile è progettato per assorbire la coscienza di un forgiato quando il suo corpo viene danneggiato gravemente e per riparare le sue ferite. Il diadema ripristina 1 danno ogni 10 minuti, anche se il portatore è sceso al di sotto di -9 punti ferita; non appena il totale dei punti ferita torna al di sopra di -9, la sua coscienza viene restituita al suo corpo.

Il diadema può essere rimosso se il forgiato che lo porta ha meno di 0 punti ferita, nel qual caso il diadema non è più in grado di riparare il forgiato. Tuttavia, la mente del forgiato rimane all'interno del diadema. Se un forgiato si attacca un diadema che contiene già la memoria di un altro forgiato, i due forgiati devono immediatamente effettuare un tiro salvezza contrapposto sulla Volontà. Il vincitore ottiene il controllo sul corpo; chi è sconfitto rimane intrappolato nel diadema. Questa prova può essere ripetuta ogni 24 ore. La coscienza all'interno del diadema funziona come una *cognizione*; può comunicare telepaticamente con il forgiato a cui è attaccato e percepire il mondo attraverso gli occhi del suo ospite. È possibile che i due spiriti sviluppino un rapporto di simbiosi. Un forgiato può consentire spontaneamente allo spirito del diadema di prendere il controllo del suo corpo. Tuttavia, spontaneamente o meno, lo scambio di personalità può avvenire solo una volta ogni 24 ore.

Un *diadema della preservazione* è estremamente resistente ai danni. È costruito in adamantio indurito e possiede durezza 25 e 50 punti ferita. Inoltre, ripara i danni subiti al ritmo di 1 punto ferita ogni round.

Ammalimento e trasmutazione forte; LI 20°.

OGGETTI TRADIZIONALI

Oltre agli oggetti magici relativi ai personaggi forgiati, portatori del marchio e kalashtar, esistono alcuni nuovi oggetti a Eberron che sono utili per tutti i personaggi.

POZIONI E OLI

Olio della riparazione: Nel corso dell'Ultima Guerra, i difensori del Cyre facevano grande affidamento sull'uso dei forgiati e degli altri costrutti, ma era impossibile

disporre di un artefice in ogni unità. L'olio della riparazione venne sviluppato per fornire assistenza di emergenza a quelle unità poste a protezione delle regioni critiche. L'olio funziona come il corrispondente incantesimo *ripara danni*.

Trasmutazione debole; LI 1°, 3° o 5°; Mescere Pozioni, *ripara danni leggeri, moderati o gravi*; Prezzo 50 mo (*ripara danni leggeri*), 300 mo (*ripara danni moderati*), 750 mo (*ripara danni gravi*).

ANELLI

Cerchio del suono: Questi anelli magici vengono usati in serie che vanno dai due ai sei pezzi. Sussurrando in uno di questi anelli, il portatore può inviare un messaggio a chiunque porti un anello della stessa serie. Il raggio di azione di questo effetto è 66 metri e segue tutte le limitazioni e i vantaggi dell'incantesimo *messaggio*. Anche se il costo di questi anelli è proibitivo per la maggior parte degli abitanti, i mercenari dell'Aurum e altri soldati facoltosi spesso ne fanno uso.

Una volta che una serie di *cerchi del suono* è stata forgiata, non c'è modo di aggiungere altri anelli alla serie in un secondo tempo.

Trasmutazione debole; LI 1°; Incantesimi Ingranditi, *Forgiare Anelli, messaggio*; Prezzo 2.000 mo (per anello).

OGGETTI MERAVIGLIOSI

Pietra conduttrice: Queste grosse sfere scintillanti sono una componente necessaria per i vagoni dei treni folgore del Casato Orien. Da sola, una *pietra conduttrice* non presenta alcuna proprietà particolare, fatta eccezione per un debole bagliore interno (equivalente a quello di una verga del sole). Quando due *pietre conduttrici* si trovano a meno di 1,5 metri l'una dall'altra, creano un condotto magico che consente uno spostamento rapido nello spazio tra le due pietre. Le sfere si respingono a vicenda con grande forza; nemmeno il peso di un vagone del treno folgore è in grado di spingere due *pietre conduttrici* più vicine di qualche decina di centimetri tra loro. L'interazione delle *pietre conduttrici* crea un campo visibile di energia elettrica (da cui deriva il nome di "treno folgore") che saetta da una pietra all'altra e che crea anche un arco al di sopra del tetto del vagone.

Anche se il treno folgore costituisce l'uso più riuscito della magia delle *pietre conduttrici*, non è l'unico impiego possibile. Sperimentatori e canaglie di vario tipo hanno tentato in ogni modo di creare veicoli alternativi in grado di percorrere il tracciato delle *pietre conduttrici*. Un veicolo più piccolo che contenga alcune *pietre conduttrici* può raggiungere una velocità maggiore, ma tende a essere poco controllabile senza il grosso peso di un vagone del treno folgore a controbilanciare l'effetto a repulsione delle *pietre conduttrici*.

Planetario planare: Questo oggetto è un modellino di Eberon e dell'Anello di Siberys, in apparenza ideato per tracciare i movimenti delle dodici lune attorno al pianeta e attraverso l'anello, ma anche dotato di un legame mistico con i piani di esistenza che si affiancano al Piano Materiale. Un tipico *planetario planare* misura poco più di 30 cm di diametro ed è costruito in adamantio e piccoli frammenti del drago. Per una volta al giorno, un *planetario planare* può creare una zona di manifestazione localizzata del diametro di 18 metri e collegata a uno dei piani esterni. La zona permane per 24 ore ed è caratterizzata da uno dei seguenti effetti, in base al piano a cui è collegata.

Daanvi: Tutti gli incantesimi contrassegnati dal descrittore legale vengono ingranditi.

Kythri: Tutti gli incantesimi contrassegnati dal descrittore caotico vengono ingranditi.

Risia: Tutti gli incantesimi contrassegnati dal descrittore del freddo vengono ingranditi.

Fernia: Tutti gli incantesimi contrassegnati dal descrittore

del fuoco vengono ingranditi.

Dal Quor: Tutti gli incantesimi della scuola di illusione vengono estesi.

Irian: La zona riproduce gli effetti dell'incantesimo *consacrare*.

Mabar: La zona riproduce gli effetti dell'incantesimo *dissacrare*.

Lamannia: Viene applicato il talento *Aumentare Evocazione* a qualsiasi creatura evocata tramite gli incantesimi *evoca alleato naturale* nella zona di manifestazione.

Xoriat: Viene applicato l'archetipo pseudonaturale (dal *Manuale dei Piani*) a qualsiasi creatura evocata tramite gli incantesimi *evoca mostri* nella zona di manifestazione.

Dolurrh: Tutti gli incantesimi vengono ostacolati.

Shavarath: Tutti gli incantesimi che creano, potenziano o imitano armi magiche (come ad esempio *estremità affilata, lama infuocata e spada di Mordenkainen*) e quegli incantesimi che suscitano emozioni ostili (come ad esempio *ira, eroismo e antipatia*) vengono estesi.

Syrania: I seguenti incantesimi vengono estesi: *caduta morbida, camminare nel vento, camminare nell'aria, forma gassosa, inversione della gravità, levitazione, saltare, volare, volo giornaliero* e qualsiasi altro incantesimo che consenta di volare magicamente.

Thelanis: Il livello dell'incantatore per le capacità magiche e soprannaturali innate di qualsiasi folletto e di qualsiasi eladrin viene incrementato di 1.

L'effetto della zona di manifestazione ha termine se il *planetario planare* viene spostato.

Evocazione forte: LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, il creatore deve possedere almeno 12 gradi sia in Conoscenze (arcane) che in Conoscenze (piani); Prezzo 50.000 mo; Peso 4 kg.

ARTEFATTI

Prima che gli umani giungessero nel Khorvaire, le sue terre erano dominate dai goblin e dagli orchi. La civiltà più grande che sorse nel continente fu l'Impero di Dhakaan, un'orgogliosa società militaristica goblinoidale che durò per migliaia di anni. L'invasione dei daelkyr condusse l'Impero Dhakaan alla caduta, e quando giunsero gli umani dell'impero rimaneva solo un guscio vuoto.

Tuttavia, alcuni resti della sua gloria passata esistono ancora e gli Eredi di Dhakaan passano al setaccio la terra pur di recuperare questi artefatti. Un hobgoblin dotato di una lama dei signori della guerra Dhakaan gode di una notevole influenza sui suoi simili, e se un signore riuscisse a trovare la corona imperiale vera e propria potrebbe riunire tutte le tribù e porre le fondamenta di un nuovo impero.

Tutti gli artefatti Dhakaan sono caratterizzati da uno stile particolare e spesso portano il simbolo di un grado o di un clan. I goblinoidi sono soliti infuriarsi se vedono un membro delle razze comuni sfoggiare una delle loro reliquie storiche. I membri degli Eredi di Dhakaan sono disposti a tutto pur di reclamare questi artefatti dalle terre degli umani.

Armatura risplendente di Dhakaan: Questa *armatura completa della fortificazione pesante+4* con resistenza agli incantesimi 19 beneficia anche di un effetto permanente di *anti-individuazione* (che protegge solo l'armatura, non il suo portatore).

L'armatura conferisce al suo portatore un bonus di potenziamento +10 al Carisma e consente al portatore di usare *eroismo* a volontà, al 20° livello dell'incantatore.

Corazza di Piastre di Kamvuul Norek: Questa armatura apparteneva a un eroe hobgoblin dell'antico Dhakaan, noto per essere un possente uccisore di illithid. È una *corazza di piastre in adamantio della fortificazione media+3* e inoltre conferisce al suo portatore resistenza ai poteri 17. Se il portatore

della Corazza di Piastre di Kamvuul Norek supera un tiro salvezza contro un attacco di *flagello mentale*, il *flagello mentale* si ritorce contro l'aggressore senza influenzare il portatore.

Ghaal'duur, il Possente Canto Funebre: Nei primi giorni dell'impero, Jhazaar Dhakaan creò il grande corno Ghaal'duur affinché echeggiasse sul campo di battaglia per annunciare la caduta del nemico. Questo corno è una delle più grandi reliquie dell'impero e se uno dei signori della guerra degli Eredi di Dhakaan riuscisse a recuperarlo, sicuramente molti clan si riunirebbero attorno alle sue insegne.

Ghaal'duur è stato ricavato scolpendo la punta del corno di un drago rosso. Per usarlo adeguatamente, un personaggio deve possedere almeno 12 gradi in Intrattenere. Se un bardo suona il corno riceve un bonus di +5 a tutte le prove di Intrattenere relative alla musica. Le CD degli incantesimi da bardo o delle capacità magiche da bardo usate assieme al corno vengono incrementate di 3 e tutti gli incantesimi da bardo vengono estesi e ingranditi come se fossero sotto l'effetto dei talenti Incantesimi Estesi e Incantesimi Ingranditi. Infine, quando un bardo usa la sua capacità di ispirare coraggio, il bonus morale viene incrementato di +2 e la capacità ha effetto nel raggio di 300 metri; inoltre, tutti i nemici del bardo entro 300 metri subiscono una penalità morale di -2 ai tiri per colpire, ai danni e ai tiri salvezza contro gli effetti di charme di paura. I bonus e le penalità vengono raddoppiate contro i bersagli goblinoidi.

Ghaal'duur probabilmente è nascosto nelle profondità di Khyber, in una delle cripte dei daelkyr sopravvissuti. Si dice che soltanto il fuoco di Jharaashta, il drago che sacrificò il suo corno per la creazione dell'oggetto, possa distruggerlo. Ma dopo novemila anni, la maggior parte dei saggi presume che il possente drago sia ormai morto.

Il corno è lungo 90 cm e pesa 7 kg. È rivestito di adamantio e ricoperto di rune goblinoidi. L'iscrizione in Goblin recita: "Un possente canto funebre per il nemico caduto".

Lancia di frassino di Thakash Rin: Questa lancia di legno, generalmente attribuita a uno dei primi orchi Custodi dei Portali, è in realtà stata costruita in legnodenso e non in frassino. È una *lancia in legnodenso anatema delle aberrazioni+4*. Se colui che la impugna possiede il talento Respingere Aberrazioni, può usare la lancia per punire le aberrazioni fino a tre volte al giorno, sommando il suo bonus di Carisma (se ne possiede uno) al suo tiro per colpire e infliggendo danni extra pari al suo livello di druido. Se il personaggio punisce accidentalmente una creatura che non è un'aberrazione, la punizione non ha effetto ma la capacità viene comunque considerata usata per quel giorno.

Mazza della Vendetta Tonante: Questa *mazza pesante in byeshk tonante anatema delle aberrazioni+6* è una potente arma contro quegli orribili avversari. Oltre alla sua proprietà tonante, chi impugna la Mazza della Vendetta Tonante può batterla contro il suolo per creare un effetto identico all'incantesimo *grido*, anche se l'effetto ha il suono di un tuono rimbombante.

LOCAZIONI MERAVIGLIOSE

Nelle fogne più profonde di Sharn, un necromante pazzo mette assieme uno strumento per trasformare i topi della città in mostruosità non morte. Nelle brume delle Marche dell'Ombra, un orco druido usa un'antica mappa stellare di pietra per leggere il futuro nel movimento dell'Anello di Siberys.

Questi sono alcuni esempi di locazioni meravigliose: oggetti magici dagli effetti potenti e versatili, ma che non possono essere spostati. Solitamente, esistono delle restrizio-

ni riguardo ai luoghi in cui è possibile erigere una locazione meravigliosa: esistono dei motivi per cui il necromante deve costruire la sua macchina mistica nelle viscere di Sharn invece che in una fortezza sicura, lontana dalla civiltà. Il requisito più comune è la presenza di una zona di manifestazione correlata all'effetto desiderato della locazione. Molte locazioni meravigliose richiedono anche componenti rare o dai poteri speciali. Tali requisiti vengono illustrati nella descrizione di ogni locazione individuale.

Dal momento che una locazione meravigliosa non può essere spostata, il suo prezzo solitamente è un'indicazione di quanto è necessario spendere per la sua creazione (sebbene un personaggio che venda una roccaforte potrebbe aggiungere al prezzo della tenuta il prezzo della locazione meravigliosa contenuta nel seminterrato).

Quelli che seguono sono alcuni esempi di locazioni meravigliose, ma vanno considerati suggerimenti a titolo di esempio piuttosto che una lista completa.

Macchina mistica: Tra i necromanti dell'Artiglio di Smeraldo, i signori degli Ispirati dei Sognatori Oscuri e le altre menti criminali del mondo, sono molti i malvagi di Eberron che tendono a perdersi in visioni di gloria distruttiva, e una macchina mistica di solito è un metodo per trasformare queste visioni in realtà. In pratica, una macchina mistica è uno strumento della trama: un metodo per un nemico (o un altro PNG) per creare un effetto che non sarebbe altrimenti facilmente spiegabile con le regole esistenti di D&D.

In termini di meccanismo di gioco, una macchina mistica è un incantesimo *desiderio* ben controllato, il che significa che chi ne costruisce una deve essere di un livello dell'incantatore pari o superiore al 17°. In quanto tali, le macchine mistiche sono una classe di oggetti in grado di fare praticamente di tutto, ma ogni macchina è predisposta per un singolo effetto che può creare a discapito degli altri.

Una macchina mistica può essere il tema centrale di numerose avventure in cui gli eroi lottano per impedire che la macchina venga completata, e se falliscono, cercano un modo per distruggerla. Fortunatamente per i PG di basso livello, la creazione di una macchina mistica non è riservata esclusivamente agli incantatori di alto livello. L'impresa non ha requisiti specifici di incantesimi e nemmeno un livello dell'incantatore minimo. La creazione di una macchina mistica specifica è invece caratterizzata da numerosi prerequisiti altamente specifici che determinano le sue fasi di costruzione e perfino la scelta della sua locazione. Uno dei requisiti più comuni è la presenza di una zona di manifestazione nel luogo in cui la macchina viene costruita; molte macchine mistiche necessitano anche di una lunga serie di materiali rari, forse anche oggetti unici, e sostanze costose.

Di solito far funzionare una macchina mistica è un'impresa estremamente difficile. L'attivazione dello strumento normalmente richiede una qualche forma di lancio di incantesimi, l'uso di qualche capacità psionica, di un'abilità di Conoscenze appropriata o di esperienza personale nell'uso della macchina. Inoltre, questi strumenti tendono a essere instabili e richiedono lunghi periodi di prova prima di poter funzionare a piena potenza, e non sono mai immuni dal rischio di un fallimento catastrofico. Quindi, se una macchina mistica ricade nelle mani sbagliate, buone o cattive che siano, c'è sempre la possibilità che cada a pezzi prima di poter essere usata.

Gli scopi per cui i nemici creano una macchina mistica possono essere diversi quanto i nemici stessi; quelli che seguono sono alcuni esempi al riguardo.

Distruttore psichico: Questa macchina mistica ha un aspetto molto simile alle città aliene dal tetto a cupola degli Inspirati. Quando viene attivato, questo strumento emette ondate di energia psionica che disturbano il sonno, in modo che chiunque dorma entro 4,5 km dalla macchina subisca gli effetti di un incantesimo *incubo*. La creazione di un *distruttore psichico* necessita di grandi quantità di cristaccio Riedran nonché di molti frammenti del drago Siberys.

Evocazione del Padrone: Anche se sembra soltanto un cumulo di rottami ammassati dalla devastazione della Landa Gemente, questa macchina mistica consente a chi la usa di seguire i movimenti di tutti i forgiati entro un raggio di 15 km. A sua volontà, l'utente della macchina può anche scegliere un qualsiasi forgiato entro tale raggio come bersaglio di un incantesimo *esigere*. La componente più importante di un'Evocazione del Padrone è un'antica *cognizione* proveniente da Xen'drik che contenga le conoscenze necessarie per costruire la macchina.

Gorgo magico: Questa sfera nera proietta un campo *anti-magia* entro un raggio di 4,5 km. L'individuazione di una locazione adeguata per un *gorgo magico* è l'aspetto più difficile della sua costruzione, dal momento che va collocato presso un fulcro molto raro di energie magiche.

Lente necromantica: Questa macchina mistica assomiglia a un enorme telescopio. Quando la luce del sole passa attraverso la sua lente, la macchina proietta un campo di energia negativa in una vasta area. L'effetto risultante è identico a un incantesimo *infliggi ferite leggere di massa*, con la differenza che ogni creatura nel raggio di 7,5 km è considerata bersaglio dell'incantesimo. Questo strumento funziona solo nei giorni in cui Mabar è adiacente al Piano Materiale.

Rianimatore di smeraldo: Questo macabro strumento fa uso di ossa e carne dei non morti tra i vari materiali di cui è composto. Qualsiasi creatura che muoia entro 3 km da questa macchina mistica viene immediatamente animato come uno zombi sotto il controllo del creatore dello strumento. Un *rianimatore di smeraldo* deve essere costruito all'interno di una zona di manifestazione collegata a Mabar.

Le macchine mistiche piegano molte delle regole della magia utilizzate in DUNGEONS & DRAGONS. Esistono soprattutto come elementi di trama e il DM dovrebbe sentirsi libero di stabilire le CD dei tiri salvezza che ritiene più adeguate, di inventare i requisiti di costruzione e di determinare i modi per distruggere tali macchinari come meglio crede. La costruzione di una macchina mistica dovrebbe essere una parte importante di un'avventura: chi ne costruisce una deve prima scoprire il modo per farlo (di solito attraverso lo studio di antichi manuali di Xen'drik o dell'Era dei Demoni, oppure tramite l'intervento diretto di un esterno) e poi assemblare i materiali richiesti, il che probabilmente richiede numerosi viaggi in tutto il Khorvaire e oltre.

Una macchina mistica non possiede alcun prezzo di mercato. È il DM a determinare il costo dei materiali necessari per costruire una macchina specifica.

Osservatorio Siberys: C'è chi dice che il futuro sia già scritto e che sia possibile svelarne i segreti osservando le profondità di Khyber o le tempeste mistiche dell'Anello di Siberys. Col passare dei millenni, i draghi dell'Argonnessen e i druidi dei Custodi dei Portali hanno eretto osservatori per cercare di tracciare i movimenti e gli schemi dell'Anello di Siberys. Gli osservatori dell'Argonnessen sono incredibili costruzioni di metallo e di cristallo, comprensivi di enormi planetari progettati per essere manovrati dagli enormi artigiani dei draghi. Gli osservatori

druidici sono complessi di monoliti di pietra e di alberi contorti, meticolosamente allineati e preparati magicamente per cogliere i movimenti dell'Anello. Nonostante i loro aspetti diversi, entrambi i tipi di osservatori Siberys producono gli stessi effetti.

- Un individuo all'interno di un osservatorio Siberys ottiene un bonus di circostanza +5 alle prove di Conoscenze (piani).
- Un personaggio con almeno 5 gradi in Conoscenze (arcane) o Sopravvivenza riesce sempre a individuare la direzione del nord dalla posizione di un osservatorio Siberys.
- Un personaggio all'interno di un osservatorio Siberys può lanciare qualsiasi incantesimo di divinazione a un livello effettivo dell'incantatore incrementato di cinque rispetto al suo livello normale e l'osservatorio Siberys in sé svolge le funzioni di qualsiasi focus o componente materiale richiesta da qualsiasi incantesimo di divinazione.
- Gli osservatori Siberys si rivelano particolarmente utili per alcune forme di divinazione. La loro connessione all'Anello di Siberys li rende particolarmente sensibili alla Profezia draconica e alle sue varie manifestazioni, compresi i personaggi portatori del marchio. Un personaggio all'interno di un osservatorio Siberys può scegliere un qualsiasi personaggio portatore del marchio come bersaglio di un incantesimo di divinazione come *scrutare* o *rivela locazioni*, come se fosse in possesso di un oggetto che un tempo apparteneva a quel personaggio.

Un osservatorio Siberys può essere costruito solo in una locazione caratterizzata da un forte equilibrio tra Khyber e Siberys; possono essere necessari mesi o anni interi di ricerche prima di trovare un luogo del genere. Le componenti più costose richieste per costruire l'osservatorio sono frammenti del drago Siberys, Eberon e Khyber grezzi e privi di sintonia, tutti di dimensioni e di purezza straordinaria. I rituali finali necessari per la creazione dell'osservatorio vincolano i frammenti alla locazione, rendendoli inutilizzabili per qualsiasi altro scopo.

Divinazione forte; LI 17°; Creare Oggetti Meravigliosi, *rivela locazioni*, il creatore deve possedere almeno 5 gradi in Conoscenze (arcane) e 5 gradi in Conoscenze (piani); Prezzo 50.000 mo.

Sigillo dimensionale: Questa locazione meravigliosa è in realtà un artefatto minore; le tecniche usate per creare questi oggetti andarono perdute novemila anni fa. Un *sigillo dimensionale* è una gigantesca lastra di pietra ricoperta di un complicato intreccio di rune e di sigilli. Il sigillo ha due effetti. Come primo effetto, proietta un campo magico invisibile del raggio di 3 km; tale campo riproduce gli effetti di un incantesimo *serratura dimensionale*. Come secondo effetto, il sigillo nega i consueti effetti di qualsiasi zona di manifestazione all'interno del campo.

I *sigilli dimensionali* solitamente sono diffusi nelle Terre dell'Eldeen e nelle Marche dell'Ombra; sono reliquie delle antiche battaglie tra i druidi dei Custodi dei Portali e le forze dei daelkyr. Stando alle leggende, questi sigilli impediscono a Xoriat di tornare in posizione adiacente a Eberon, e quindi i Culti del Drago Sotterraneo spesso tentano di distruggerli. Nelle Marche dell'Ombra, spesso coprono le zone di manifestazione collegate a Xoriat o a Kythri; distruggendo il sigillo, il potere di quelle zone verrebbe riattivato.

Abiurazione forte; LI 20°.

Carica!" Uldop il capocaccia diede il segnale e gli halfling cavalatori di dinosauri lanciarono le loro cavalcature in corsa attraverso le Pianure Talenta...



MOSTRI

Questo capitolo contiene le statistiche di alcuni nuovi mostri del mondo di Eberron. Alcuni di essi appartengono a un nuovo tipo di creatura, il senzamorte, che è descritto di seguito. L'ultima parte del capitolo descrive i ruoli specifici che hanno alcuni mostri classici di D&D in questa campagna, come ad esempio i goblin, i mind flayer e i rakshasa. Come accade per tutto il resto del materiale presentato in questo volume, questi mostri possono essere utilizzati in una campagna di EBERRON o in qualsiasi altra campagna di D&D.

TIPO SENZAMORTE

Il senzamorte è un nuovo tipo di creatura che sta a indicare quelle creature che sono morte ma che sono tornate a una sorta di vita spirituale. Sotto molti aspetti, sono simili sia alle creature viventi che ai non morti. Tuttavia, mentre i non morti rappresentano una grottesca imitazione della vita e una violazione dell'ordine naturale delle cose, i senzamorte si limitano a rimandare l'inevitabilità della morte al fine di portare a compimento un'impresa giusta. Mentre i non morti traggono il loro potere dal Piano di Mabar, la Notte Senza Fine, i senzamorte sono strettamente legati al Piano di Irian, il Giorno Eterno, il luogo natale di tutte le anime. In pratica, i senzamorte sono poco più di anime disincarnate, a volte ancora dotate di un corpo materiale, molto più spesso incorporee e a malapena più tangibili di un'anima al suo stato più puro.

Peculiarità: I senzamorte sono dotati delle seguenti peculiarità.

- Dado Vita a 12 facce.
- Bonus di attacco base pari a metà del totale dei Dadi Vita (come i maghi).
- Tiri salvezza sulla Volontà buoni.
- Punti abilità pari a (4 + modificatore di Int, fino a un minimo di 1 per Dado Vita, quadruplicati per il primo Dado Vita).

Tratti: I senzamorte sono dotati dei seguenti tratti (a meno che non sia specificato diversamente nella scheda della creatura):

- Nessun punteggio di Costituzione.
- Scurovisione 18 metri.
- Immunità al veleno, agli effetti di sonno, paralisi, stordimento, malattie, effetti di morte e a tutti gli effetti di influenza mentale (effetti di charme, compulsione, allucinazione, trama e morale).
- Non è soggetto ai danni extra dei colpi critici, danni non letali o risucchio di caratteristiche. Immune ai danni ai punteggi di caratteristica fisici (Forza, Destrezza e Costituzione) oltre che agli effetti di fatica e di esaurimento. A differenza dei

non morti, i senzamorte sono soggetti ai risucchi di energia. Come le creature viventi, i senzamorte vengono danneggiati dall'energia negativa e guariti dall'energia positiva.

– Immunità a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, fatta eccezione per gli attacchi a risucchio di energia (a meno che l'effetto non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo).

– Usa il modificatore di Carisma per le prove di Concentrazione.

– Non rischia morte per danno massiccio, ma se viene ridotto a 0 pf o meno, viene distrutto immediatamente.

– Non è influenzato dagli incantesimi o dalle capacità di *rianimare i morti* e di *reincarnazione*. *Resurrezione* e *resurrezione pura* possono avere effetto se il senzamorte è consenziente. Questi incantesimi trasformano il senzamorte nella creatura vivente che era prima di diventare un senzamorte.

– I chierici malvagi possono scacciare o distruggere i senzamorte allo stesso modo in cui i chierici buoni scacciano o distruggono i non morti. I chierici buoni e i paladini possono intimorire, comandare o rafforzare le creature senzamorte allo stesso modo in cui i chierici malvagi possono intimorire, comandare o rafforzare i non morti.

– Le creature senzamorte acquisiscono dagli incantesimi *consacrare* e *santificare* gli stessi benefici che i non morti traggono da *profanare* e *dissacrare*, e sono ostacolati da *dissacrare* e *profanare* allo stesso modo in cui i non morti sono ostacolati da *consacrare* e *santificare*. *Nascondersi ai non morti* e *non morto a morto* funzionano anche contro i senzamorte. *Individuazione dei non morti* e *visione della morte* sono in grado di rivelare un senzamorte e consentono all'incantatore di distinguere i senzamorte dai non morti. Gli incantatori malvagi possono rimanere storditi dall'aura schiacciante delle creature senzamorte proprio come gli incantatori buoni possono essere storditi dalle aure schiaccianti dei non morti. Si usa la riga "elementale malvagio o non morto" nella descrizione dell'incantesimo *individuazione del male* quando un senzamorte si trova entro l'area di un incantesimo di *individuazione del bene*. I senzamorte vengono guariti da *distruggere non morti* e danneggiati dall'*acqua sacrilega* allo stesso modo in cui i non morti vengono danneggiati dall'*acqua santa*. I senzamorte non sono influenzati dalle armi della distruzione. Quegli incantesimi che esercitano un effetto maggiorato sulle creature non morte (come ad esempio *bagliore solare*, *esplosione solare*, *luce incandescente*, *muro di fuoco*, *pietra magica* e *tocco di gelo*) non esercitano un effetto maggiorato sulle creature senzamorte. I senzamorte subiscono solo 1d6 danni per ogni due livelli dell'incantatore da *luce incandescente*. Incantesimi come *comandare non morti*, *controllare non morti*, *creare non morti*, *creare non morti superiori* e *fermare non morti* non influenzano e non creano creature senzamorte.

– Competenza nelle sue armi naturali, in tutte le armi semplici e in qualsiasi arma nominata nella sua scheda.

– Competenza in qualsiasi tipo di armatura (leggera, media o pesante) indossata nella descrizione, oltre che in tutti i tipi più leggeri di essa. Se il senzamorte non indossa alcuna armatura, non possiede competenza nelle armature.

– Il senzamorte non respira, non mangia e non dorme.

PUNTI AZIONE

I mostri normalmente non possono usare punti azione e non acquisiscono punti azione quando avanzano di livello, nemmeno se possiedono livelli in classi del personaggio o in classi di prestigio. I punti azione normalmente sono un privilegio esclusivo dei personaggi giocanti e sono riservati a loro esclusivo uso.

Tuttavia, i mostri possono usare punti azione se possiedono il talento Spirito Eroico, che conferisce a un mostro 3 punti azione da utilizzare a ogni livello. Il DM non dovrebbe assegnare questo talento a un mostro senza riflettere attentamente, e comunque dovrebbe farlo solo se il mostro è di importanza fondamentale per la campagna e per lo sviluppo della trama.

RIDUZIONE DEL DANNO

Alcuni dei mostri in questa sezione sono dotati di riduzione del danno che può essere oltrepassata da armi costruite con alcuni nuovi materiali speciali descritti nel Capitolo 6, tra cui il targath e il byeshk.

ANIMALE A CRESCITA MAGICA

L'uso diffuso della magia su Eberron ha portato allo sviluppo di potenziamenti magici da utilizzare nel settore dell'allevamento degli animali, specialmente da parte del Casato Vadalis. Alcuni esperimenti in questo campo hanno prodotto delle creature che in realtà sono bestie magiche, dotate di intelligenza superiore e capacità soprannaturali o magiche. In genere, tuttavia, lo scopo di questi programmi di allevamento è semplicemente quello di creare degli animali migliori: esemplari che siano più produttivi da utilizzare nei lavori giornalieri. Questi animali potenziati magicamente vengono chiamati animali a crescita magica.

Un animale a crescita magica ha l'aspetto di un ottimo esemplare della sua specie. A volte qualche capo può essere caratterizzato da un colore insolito, anche impossibile da avere in natura. Il suo aspetto è sempre vagamente estremizzato e mostra uno sviluppo intenso delle funzioni per cui è stato cresciuto: ad esempio, un cavallo a crescita magica allevato per trainare carichi pesanti avrebbe delle spalle particolarmente grosse, mentre un cane a crescita magica allevato per seguire le tracce avrebbe un naso particolarmente lungo.

ESEMPIO DI ANIMALE

A CRESCITA MAGICA

Questo esempio fa uso di un cavallo pesante come creatura base ed è un buon esempio della versatilità e della velocità degli animali a crescita magica.

CAVALLO PESANTE

A CRESCITA MAGICA

Animale Grande

Dadi Vita: 3d8+9 (22 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 18 m (12 quadretti)

Classe Armatura: 15 (-1 taglia, +1 Des, +5 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +2/+9

Attacco: Zoccolo -1 in mischia (1d6+2)

Attacco completo: 2 zoccoli -1 in mischia (1d6+2)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Qualità speciali: Ottimo apprendimento, visione crepuscolare, olfatto acuto, razza veloce

Tiri salvezza: Temp +6, Rifl +5, Vol +2

Caratteristiche: For 20, Des 15, Cos 17, Int 2, Sag 12, Car 6

Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6

Talenti: Allerta, Correre, Resistenza Fisica^B

Ambiente: Pianure temperate

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: Nessuno

Modificatore di livello: -

Questo cavallo pesante è caratterizzato da zampe lunghe e muscolose.

CREARE UN ANIMALE A CRESCITA MAGICA

"Animale a crescita magica" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi animale vivente (da qui in avanti indicato come "creatura base").

Un animale a crescita magica usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quanto riportato di seguito.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale della creatura base aumenta di +2.

Qualità speciali: Un animale a crescita magica è più facile da addestrare rispetto a un normale animale.

Ottimo apprendimento: Un animale a crescita magica può apprendere fino a un massimo di otto comandi e la CD per tutte le prove di Addestrare Animali che riguardano un animale a crescita magica viene ridotta di 2. Inoltre, il tempo richiesto per addestrare un animale a crescita magica per uno scopo specifico viene ridotto di 1 settimana (fino a un minimo di 1 settimana).

Un animale a crescita magica acquisisce inoltre una delle seguenti qualità speciali aggiuntive.

Razza veloce: La velocità di uno dei modi di movimento della creatura viene incrementata di 3 metri.

Razza dalla pelle dura: Il bonus di armatura naturale alla CA della creatura viene migliorato di 2 punti aggiuntivi.

Razza seugio: La creatura acquisisce un bonus di +4 alle prove di Sopravvivenza effettuate per seguire tracce.

Caratteristiche: Uno dei punteggi di caratteristica fisici della creatura base (Forza, Destrezza o Costituzione) viene aumentato di +4. Gli altri due punteggi di caratteristica fisici aumentano di 2. Un animale a crescita magica possiede sempre un punteggio di Intelligenza pari a 2.

Talenti: Un animale a crescita magica acquisisce uno dei seguenti talenti bonus: Allerta, Atletico, Attacco Naturale Migliorato, Multiattacco o Resistenza Fisica.

ANIMALE ORRIDO

I Custodi dei Portali, una setta druidica militante, creò i primi animali orridi per difendere il Khorvaire dalle incursioni provenienti dal piano dell'incubo di Xoriat. I druidi presero vari animali crudeli e li alterarono magicamente per creare nuove specie di animali in grado di riprodursi.

Gli animali orridi sono animali crudeli che sono stati

trasformati e allevati per combattere. Anche se i Custodi dei Portali continuano a usare gli animali orridi come compagni e sentinelle, nelle terre selvagge occidentali del Khorvaire gli animali orridi selvatici sono assai diffusi; circolano soprattutto nelle Marche dell'Ombra, nelle Terre dell'Eldeen, nelle Distese Demoniache e nel Droaam.

ESEMPIO DI ANIMALE ORRIDO

L'esempio seguente utilizza un gorilla crudele come creatura base.

Gorilla orrido

Animale Grande

Dadi Vita: 5d8+23 (45 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 4,5 m

Classe Armatura: 20 (-1 taglia, +2 Des, +9 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +3/+13

Attacco: Artiglio +8 in mischia (1d8+6 più 1d6 da acido)

Attacco completo: 2 artigli +8 in mischia (1d8+6 più 1d6 da acido) e morso +3 in mischia (2d6+3)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Attacco acido, squartare 2d8+9

Qualità speciali: Brutto carattere, immunità all'acido, guarigione naturale migliorata, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +8, Rifl +6, Vol +5

Caratteristiche: For 22, Des 15, Cos 18, Int 2, Sag 12, Car 7

Abilità: Ascoltare +5, Muoversi Silenziosamente +4, Osservare +6, Scalare +14

Talenti: Allerta, Attacco Naturale Migliorato (artiglio)^B, Attacco Naturale Migliorato (morso)^B, Robustezza

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario o compagnia (5-8)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 6-15 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Un gorilla feroce, ricoperto di scaglie scarlatte e dotato di artigli affilati, ruggisce minacciosamente. Dalle sue spalle spuntano spine ossute acuminata e la sua coda è disseminata di aculei aguzzi. Le sue zanne sono esageratamente lunghe e dalla sua fronte si protende un singolo corno.

I gorilla orridi sono creature ostili che emanano un odore nauseabondo. I druidi che vivono nelle Marche dell'Ombra, nel Droaam meridionale e nel Q'barra a volte scelgono un gorilla orrido come compagno animale, nonostante l'indole selvaggia di queste creature. Spesso i gorilla orridi vengono utilizzati anche nelle fosse dei gladiatori della Grande Rupe, nel Droaam, per deliziare e spaventare gli spettatori con la loro ferocia e la loro brutalità.

Combattimento

Un gorilla orrido si lancia sulla sua preda sfoderando i suoi artigli che colano acido, pronto a fare a pezzi le sue vittime con pochi colpi.

Attacco acido (Str): Un gorilla orrido infligge 1d6 danni da acido quando mette a segno un attacco con l'artiglio.

Brutto carattere (Str): Le prove di Addestrare Animali effettuate su un gorilla orrido subiscono una penalità di -4, dal momento che i gorilla orridi sono più difficili da controllare rispetto ai gorilla normali o perfino ai gorilla crudeli.

Guarigione naturale migliorata (Str): Un gorilla orrido guarisce naturalmente a un ritmo tre volte più



Gorilla orrido

FV

veloce rispetto al normale, recuperando 15 punti ferita con una notte di riposo completo.

Squartare (Str): Un gorilla orrido che mette a segno entrambi gli attacchi con gli artigli può afferrare il corpo del suo avversario e squartarne le carni. Così facendo infligge automaticamente 2d8+9 danni.

ESEMPIO DI ANIMALE ORRIDO

L'esempio seguente utilizza un topo crudele come creatura base.

Topo orrido

Animale Piccolo

Dadi Vita: 1d8+3 (7 pf)

Iniziativa: +3

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

Classe Armatura: 20 (+1 taglia, +3 Des, +6 naturale), contatto 14, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +0/-4

Attacco: Morso +4 in mischia (1d6 più 1d6 da acido più malattia)

Attacco completo: Morso +4 in mischia (1d6 più 1d6 da acido più malattia)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Attacco acido, malattia

Qualità speciali: Brutto carattere, immunità all'acido, guarigione naturale migliorata, visione crepuscolare, olfatto acuto

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

Caratteristiche: For 10, Des 17, Cos 16, Int 1, Sag 12, Car 4

Abilità: Ascoltare +4, Muoversi Silenziosamente +4, Nascondersi +8, Nuotare +11, Osservare +4, Scalare +11

Talenti: Allerta, Arma Accurata (morso)^B, Attacco Naturale Migliorato (morso)^B

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario o branco (11-20)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo); 4-6 DV (Medio)

Modificatore di livello: -



Topo orrido

Questo enorme topo è ricoperto di placche ossee corazzate e dalle sue zanne minacciose colano gocce di saliva corrosiva.

I topi orridi sono simili ai topi crudeli, ma sono ricoperti da placche corazzate e hanno zanne più lunghe.

Combattimento

I branci di topi orridi attaccano senza alcun timore, mordendo le prede che riescono a raggiungere con le loro zanne ricoperte di acido.

Attacco acido (Str): Un topo orrido infligge 1d6 danni extra da acido quando mette a segno un attacco con il morso.

Malattia (Str): Febbre lurida - morso, Tempra CD 13, periodo di incubazione 1d3 giorni, danni 1d3 Des e 1d3 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Brutto carattere (Str): Le prove di Addestrare Animali effettuate su un topo orrido subiscono una penalità di -4, dal momento che i topi orridi sono più difficili da controllare rispetto ai topi normali o perfino ai topi crudeli.

Guarigione naturale migliorata (Str): Un topo orrido guarisce naturalmente a un ritmo tre volte più veloce rispetto al normale, recuperando 3 punti ferita con una notte di riposo completo.

CREARE UN ANIMALE ORRIDO

"Animale orrido" è un archetipo acquisito che può essere applicato a qualsiasi animale crudele (da qui in avanti indicato come "creatura base").

Un animale orrido utilizza tutte le statistiche e le capacità della creatura base, fatta eccezione per quanto di seguito riportato.

Classe Armatura: Placche chitinee o ossee rivestono il corpo dell'animale, conferendogli una protezione corazzata e migliorando il suo bonus di armatura naturale alla CA di +5.

Attacchi speciali: Un animale orrido conserva tutti gli attacchi speciali della creatura base e acquisisce i seguenti attacchi speciali.

Attacco acido (Str): L'attacco primario di un animale orrido infligge 1d6 danni extra da acido per ogni 4 DV posseduti dall'animale orrido (fino a un massimo di 5d6). Gli attacchi secondari di un animale orrido non infliggono danni da acido.

Qualità speciali: Un animale orrido conserva tutte le qualità speciali della creatura base e acquisisce le qualità seguenti.

Brutto carattere (Str): Le prove di Addestrare Animali effettuate su un animale orrido subiscono una penalità di -4, dal momento che gli animali orridi sono più difficili da controllare rispetto agli animali normali o perfino agli animali crudeli.

Immunità all'acido (Str): Un animale orrido è immune all'acido.

Guarigione naturale migliorata (Str): Un animale orrido guarisce naturalmente a un ritmo tre volte più veloce rispetto al normale, recuperando 3 punti ferita per Dado Vita posseduto con una notte di riposo completo.

Caratteristiche: Le caratteristiche della creatura base vengono incrementate come segue: Cos +4.

COMPAGNI ANIMALI ORRIDI

Un druido di livello sufficientemente alto può scegliere il suo compagno animale dalla lista seguente, applicando il modificatore indicato al livello di druido (indicato tra parentesi) ai fini di determinare le statistiche e le capacità speciali del compagno.

4° livello o superiore (Livello -3)
Topo orrido

7° livello o superiore (Livello -6)
Donnola orrida Tasso orrido
Pipistrello orrido

10° livello o superiore (Livello -9)
Cavallo orrido¹ Ghiottone orrido
Cinghiale orrido Gorilla orrido

13° livello o superiore (Livello -12)
Leone orrido

16° livello o superiore (Livello -15)
Alce orrido¹
Orso orrido

19° livello o superiore (Livello -18)
Elefante orrido¹ Squalo orrido
Rinoceronte orrido² Tigre orrida

¹ Vedi il *Manuale dei Mostri II* per le statistiche dell'alce crudele, del cavallo crudele e dell'elefante crudele.

² Vedi *Abissi e Inferi* per le statistiche del rinoceronte crudele.

Talenti: Un animale orrido acquisisce Attacco Naturale Migliorato come talento bonus per ognuna delle sue armi naturali.

Grado di Sfida: Quello della creatura base +1. Se la creatura base possiede un GS pari a una frazione (come ad esempio 1/3 o 1/2), l'animale orrido ha un GS pari a 1.

Allineamento: Sempre neutrale malvagio.

CAVALLO DA GALOPPO VALENAR

Animale Grande

Dadi Vita: 3d8+6 (19 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 24 m (16 quadretti)

Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +2 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +2/+8

Attacco: Zoccolo -2 in mischia (1d4+1)

Attacco completo: 2 zoccoli -2 in mischia (1d4+1)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

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

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

Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4, Saltare +24

Talenti: Correre, Resistenza Fisica

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Addomesticato o branco (6-30)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 4-8 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questo splendido cavallo è alto, maestoso e sfoggia un portamento fiero. Il suo manto lucido è bianco sul ventre, color cuoio sulla schiena e marrone scuro sui fianchi, dando alla bestia una colorazione simile a quella di un antilope.

I cavalli da galoppo Valenar, i cavalli più veloci del Khorvaire, vengono allevati dagli elfi di Valenar.

COMBATTIMENTO

Un cavallo Valenar non è addestrato per la guerra e normalmente non usa i suoi zoccoli per attaccare. Il suo attacco con gli zoccoli viene considerato un attacco secondario (penalità di -5 al tiro per colpire) e somma solo metà del bonus di Forza del cavallo ai danni.

Capacità di trasporto: Un carico leggero per un cavallo da galoppo Valenar è da 0 a 87 kg; un carico medio da 88 a 174 kg; un carico pesante da 175 a 262,5 kg. Un cavallo da galoppo Valenar può trascinare fino a 1.312,5 kg.

CONSIGLIERE ASCESO

Senzamorte Medio

Dadi Vita: 25d12+50 (248 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 36 (+3 Des, +10 naturale, +8 cognitivo, +5 deviazione), contatto 26, colto alla sprovvista 33

Attacco base/Lotta: +12/+23

Attacco: Schianto +25 in mischia (2d6+18 più purificazione)



Attacco completo: Schianto +25 in mischia (2d6+18 più purificazione)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Purificazione, capacità magiche

Qualità speciali: Aura consacrata, riduzione del danno 10/targath, tratti dei senzamorte, immunità divine, resistenza al fuoco 5, resistenza agli incantesimi 32, visione del vero.

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +13, Vol +24

Caratteristiche: For 32, Des 16, Cos -, Int 23, Sag 27, Car 21

Abilità: Ascoltare +36, Concentrazione +33, Conoscenze (arcano) +34, Conoscenze (natura) +34, Conoscenze (nobiltà e regalità) +34, Conoscenze (religioni) +34, Conoscenze (storia) +34, Diplomazia +37, Percepire Intenzioni +36, Sapienza Magica +36

Talenti: Capacità Focalizzata (purificazione), Capacità Magica Potenziata (*guarigione*), Capacità Magica Rapida (*parola sacra*), Combattere alla Cieca, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore, Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento, Sbilanciare Migliorato

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 18

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Generalmente neutrale buono

Avanzamento: 26-50 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Esiste ben poco di visibile di questa creatura: soltanto il cadavere di un elfo, talmente avvizzito e invecchiato che la sua consistenza sembra a malapena superiore a quella del fumo. La sua sagoma nebbiosa è avvolta di luce.

I consiglieri asceti sono i più sacri, i più potenti e i più riveriti degli antichi morti di Aerenal e il loro potere raggiunge quasi livelli divini. Sono creature terribilmente antiche, e alcune sono tanto vecchie quanto la pratica della necromanzia su Aerenal. È raro che risiedano nelle loro forme fisiche: preferiscono esplorare l'universo in forma astrale e fare ritorno ai loro corpi solo quando è necessario per parlare con i viventi o per difendere le dimore del loro riposo.

COMBATTIMENTO

Anche se il corpo di un consigliere asceto ha un aspetto fragile e quasi inconsistente, la creatura è in grado di sferrare colpi incredibilmente potenti con i suoi pugni avvizziti.

Purificazione (Sop): Nessun essere impuro può tollerare il tocco di un consigliere asceto. Qualsiasi creatura colpita dall'attacco con schianto del consigliere asceto subisce danni alla Forza e al Carisma proporzionati al suo allineamento, secondo quanto segue. Le creature buone non subiscono alcun danno alle caratteristiche mentre le creature neutrali senza un'aura malvagia subiscono

1d4 danni alla Forza e al Carisma.

Le creature malvagie subiscono 2d6 danni alla Forza e al Carisma. Superando un tiro salvezza sulla Volontà con CD 29 si nega il danno alle caratteristiche di un singolo attacco. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: A volontà - comando superiore (CD 23), dissolvi il male (CD 23), giusto potere, proiezione astrale (solo su se stesso), scrutare superiore (CD 25), sigillo di giustizia; 3 volte al giorno - aura sacra (CD 26), dissolvi magie superiore,

guarigione potenziata (CD 24), parola sacra rapida (CD 25); 1 volta a settimana - tempesta di vendetta (CD 27). La CD del tiro salvezza è basata sulla Saggiezza.

Aura consacrata (Sop): Un consigliere asceto proietta un campo continuo di energia positiva in un'emanazione del raggio di 15 metri. L'area all'interno di questo campo è considerata sotto l'effetto di un

incantesimo *consacrare* a forza raddoppiata (20° livello dell'incantatore), come se il consigliere asceto stesso fosse una struttura permanente dedita a una divinità del bene. Ogni tentativo di scacciare non morti all'interno di quest'area beneficia di un bonus sacro di +6, mentre ogni tentativo di scacciare il consigliere asceto o qualsiasi altro senzamorte dall'area subisce una penalità di -6. Inoltre, ogni creatura senzamorte nell'area (compreso il consigliere asceto) ottiene un bonus sacro di +2 ai tiri per colpire, ai tiri per i danni e ai tiri salvezza, nonché 2 punti ferita per Dado Vita. (Tutte queste modifiche sono già comprese nelle statistiche soprastanti). Questa aura permane per 24 ore dopo che il consigliere asceto ha lasciato l'area.

Tratti dei senzamorte: Vedi pagina 275.

Immunità divine: I consiglieri asceti sono immuni alle trasmutazioni, ai risucchi di energia, ai risucchi di caratteristica, ai danni alle caratteristiche e alle capacità e agli incantesimi di influenza mentale.

Visione del vero (Sop): Un consigliere asceto vede tutte le cose per quello che sono veramente, come se fosse costantemente sotto l'effetto dell'incantesimo *visione del vero*.

CONSIGLIERE IMPERITURO

Senzamorte Medio

Dadi Vita: 12d12 (96 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 26 (+1 Des, +10 naturale, +5 cognitivo), contatto 16, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +6/+14

Attacco: Schianto +14 in mischia (1d8+12 più epurazione)

Attacco completo: Schianto +14 in mischia (1d8+12 più epurazione)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Epurazione, capacità magiche

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/targath, tratti dei senzamorte, resistenza agli incantesimi 21

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +5, Vol +13

Caratteristiche: For 26, Des 12, Cos -, Int 19, Sag 21, Car 17

Abilità: Ascoltare +20, Cercare +19, Concentrazione +18, Conoscenze (arcano) +19, Conoscenze (nobiltà e regalità) +19, Conoscenze (storia) +19, Osservare +20,

Sapienza Magica +21, Sopravvivenza +5 (+7 seguendo tracce)

Talenti: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Disarmare Migliorato, Incantare in Combattimento, Maestria in Combattimento

Ambiente: Sotterranei

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

Grado di Sfida: 9

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Generalmente neutrale buono

Avanzamento: 13-24 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Questo elfo è avvolto in stoffe pregiate e gioielli, e indossa un elaborato copricapo a forma di teschio. La pelle rigida del suo volto è estremamente tesa e i suoi occhi sono quasi privi di colore.

I consiglieri imperituri compongono il grosso della Corte Imperitura elfica, una sorta di consiglio degli anziani che assiste e offre la sua saggezza alla nazione elfica di Aerenal; tutti sono morti da tempo.

I consiglieri imperituri sono simili, sotto alcuni aspetti, alle mummie non morte: sono cadaveri ben conservati degli antichi elfi animati dai loro spiriti benevoli. Passano molto tempo in uno stato di torpore durante il quale i loro spiriti vagano per i piani (attraverso *proiezione astrale*) ma sono pronti a risvegliarsi in caso di necessità o di minaccia.

COMBATTIMENTO

I consiglieri imperituri sono dotati di forza innaturale e di potenti capacità magiche per difendere i luoghi del loro riposo dagli intrusi. Preferiscono trattare piuttosto che combattere, ma sono pronti ad attaccare gli aspiranti saccheggianti senza esitazione e senza pietà.

Epurazione (Sop): Le creature malvagie colpite da un attacco con lo schianto di un consigliere imperituro devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 19, altrimenti contrarranno un'afflizione chiamata epurazione. Si tratta di una maledizione, non di una malattia, quindi ha effetto anche sulle creature normalmente immuni alle malattie, ma le creature non malvagie non ne vengono influenzate. Sotto ogni altro aspetto, questa afflizione funziona come una malattia: periodo di incubazione 1 minuto, danni 1d6 Des e 1d6 Car. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Il danno alle caratteristiche si ripete ogni giorno finché la vittima non viene curata. Per eliminare l'epurazione, la maledizione deve essere prima spezzata con *spezzare*

Consigliere asceto

AJ

Consigliere imperituro

JZ

incantamento o rimuovi maledizione (prova di livello dell'incantatore con CD 20), dopo di che rimuovi malattia pone fine all'avanzamento della maledizione.

Capacità magiche: A volontà - comando superiore (CD 20), dissolvi il male (CD 20), giusto potere, proiezione astrale (solo su se stesso), scrutare (CD 20), sigillo di giustizia; 3 volte al giorno - dissolvi magie, guarigione (CD 21), punizione sacra (CD 19); 1 volta al giorno - barriera di lame (CD 21). Livello dell'incantatore 12°; tiro salvezza CD 15 + livello dell'incantesimo. Le CD del tiro salvezza sono basate sulla Saggiezza.

Tratti dei senzamorte: Vedi pagina 275.

DAELKYR

Esterno Medio (Extraplanare, Malvagio)

Dadi Vita: 20d8+160 (250 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 35 (+5 Des, +12 naturale, +8 corazza di piastre vivente), contatto 15, colto alla sprovvista 30

Attacco base/Lotta: +20/+26

Attacco: Tentacolo frusta +27 in mischia (1d4+9 più tocco corruttore e veleno) o schianto +26 in mischia (1d3+9 più tocco corruttore)

Attacco completo: Tentacolo frusta +27/+22/+17/+12 in mischia (1d4+9 più tocco corruttore e veleno) o schianto +26/+21/+16/+11 in mischia (1d3+9 più tocco corruttore)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m (4,5 m con tentacolo frusta)

Attacchi speciali: Aura di follia, tocco corruttore, armi dei daelkyr, capacità magiche, tentacolo frusta

Qualità speciali: Mente aliena, immunità dei daelkyr, riduzione del danno 10/byeshk o bene, scurovisione 18 m, guarigione rapida 5, corazza di piastre vivente, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi 28, padronanza dei simbiotici

Tiri salvezza: Temp +20, Rifl +17, Vol +18

Caratteristiche: For 22, Des 21, Cos 26 (22 senza corazza di piastre vivente), Int 25, Sag 22, Car 25

Abilità: Acrobazia +20, Artigianato (alchimia) +22, Artigianato (due qualsiasi) +22, Ascoltare +21, Camuffare +24, Cercare +22, Concentrazione +23, Conoscenze (arcano) +22, Conoscenze (piani) +22, Diplomazia +11, Equilibrio +20, Guarire +21, Intimidire +24, Intrattenere (due qualsiasi) +22, Muoversi Silenziosamente +18, Nascondersi +18, Osservare +21, Percepire Intenzioni +21, Raggiare +22, Saltare +21, Sapienza Magica +24 (+26 per decifrare incantesimi sulle pergamene), Sopravvivenza +6, (+8 su altri piani o seguendo tracce), Utilizzare Oggetti Magici +22 (+24 con le pergamene)

Talenti: Capacità Focalizzata (aura di follia), Capacità Magica Rapida (demenza), Capacità Magica Rapida (metamorfosi di un oggetto), Combattere alla Cieca, Incantesimi Inarrestabili, Incantesimi Inarrestabili Superiore, Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Xoriat

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 20

Tesoro: Triplo dello standard

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 21-50 DV (Medio)

Modificatore di livello: -

Questa figura umanoide avanza con un portamento angelico, ma la sua bellezza soprannaturale è contaminata da un'orribile armatura formata di placche

chitinoe e di muscoli pulsanti; inoltre, impugna un'arma simile a una frusta che sembra muoversi di volontà propria. C'è qualcosa nella creatura che sembra intrinsecamente innaturale.

I daelkyr sono i signori del piano di Xoriat, il Reame della Follia. Il tocco orribile di un daelkyr trasmette corruzione e malattia e la sua sola presenza può seminare la follia e il panico attorno a lui. Esistono almeno sei daelkyr (ma forse ve ne sono altri) che vivono su Eberon. Sono i comandanti sopravvissuti dell'esercito che invase il Khorvaire e sono stati imprigionati nelle profondità di Khyber e separati dal loro piano nativo. Per interi millenni, i daelkyr hanno atteso pazientemente nelle profondità di Khyber il momento in cui Xoriat tornasse a essere adiacente.

I daelkyr sono immortali e infinitamente pazienti e i loro pensieri sono quasi impossibili da comprendere per i mortali (o perfino per gli esterni). Per i daelkyr, la distruzione di un mondo è una forma d'arte, e finché Xoriat e il Piano Materiale non tornano in contatto, i daelkyr si distruggono con altri sordidi piaceri. Alcuni sono poeti, musicisti o scultori, sebbene le loro opere risultino sempre aliene e incomprensibili agli occhi umani. La loro materia preferita da scolpire è la carne: i daelkyr sono creatori di mostri. Dolgrim, dolgaunt, beholder, mind flayer e altre orribili aberrazioni sono il frutto dell'opera dei daelkyr: armi viventi create per distruggere la vita. La cittadella sotterranea di un signore daelkyr di solito è protetta da una guarnigione di dolgrim, di ufficiali dolgaunt e da comandanti illithid. Ogni daelkyr si circonda inoltre delle sue creazioni personali, realizzate secondo i propri gusti estetici. Un daelkyr potrebbe essere affascinato dalle melme. Un altro potrebbe allevare parassiti psichici mentre un terzo potrebbe crescere orribili e letali forme di vita vegetali. I loro esperimenti (la creazione di nuove razze attraverso la distorsione di creature esistenti in nuove forme di vita) richiede tempo e non può essere rappresentata in termini di gioco. Un daelkyr può trasformare una creatura in un'altra creatura con facilità; la creazione di una nuova razza di mostro, come ad esempio i dolgrim, richiede invece anni e anni per essere portata a termine.

Gli antichi sigilli collocati dai Custodi dei Portali tengono i daelkyr prigionieri nelle profondità di Eberon e impediscono a Xoriat di diventare adiacente, ma i daelkyr non si sono mai impegnati seriamente per distruggere tali sigilli. Le loro motivazioni sono imperscrutabili: prima di ogni altra cosa, i daelkyr sono i signori del Reame della Follia. Demenza e corruzione sono il loro campo di azione. Un daelkyr assomiglia a un maschio umano atletico, perfettamente formato e dotato di una bellezza soprannaturale. Nonostante il suo aspetto esteriore, un daelkyr è asessuato e non si riproduce.

I daelkyr parlano un loro linguaggio personale ma sono in grado di parlare e di comprendere il linguaggio di qualsiasi creatura intelligente.

COMBATTIMENTO

I daelkyr preferiscono lasciare il combattimento ai propri servitori, e lo evitano se ne hanno la possibilità. Tuttavia, un daelkyr è dotato di un'incredibile forza fisica e velocità, nonché di micidiali poteri mistici.

Le armi naturali di un daelkyr, nonché le armi da lui impugnate, vengono sempre considerate di allineamento malvagio ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Aura di follia (Sop): Come azione gratuita, un daelkyr può attivare un'esplosione di caos mentale del raggio di 6 metri incentrata su se stesso. Qualsiasi altra creatura nell'area deve superare un tiro salvezza sulla Volontà

con CD 31, altrimenti subirà gli effetti di un incantesimo *confusione* (20° livello dell'incantatore). Se il tiro salvezza della creatura ha successo, non può più essere influenzata dall'aura di follia dello stesso daelkyr per le successive 24 ore. Questa capacità è un effetto di compulsione e di influenza mentale. La CD è basata sul Carisma e comprende un bonus di +2 per il talento *Capacità Focalizzata*.

Tocco corrotto (Sop): Un daelkyr è dotato del potere innato di distorcere e corrompere qualsiasi creatura che riesce a toccare. Se mette a segno un attacco di contatto, una prova di lotta o un colpo senz'armi, un daelkyr infligge 1d6 danni a una caratteristica del bersaglio, scelta dal daelkyr (non è concesso alcun tiro salvezza). Il tentacolo frusta di un daelkyr può incanalare questo potere se mette a segno un attacco.

Capacità magiche: A volontà - *confusione* (CD 24), *lentezza* (CD 22), *metamorfosi*, *metamorfosi funesta* (CD 24), *nebbia mentale* (CD 24), *porta dimensionale*, *regressione mentale* (CD 24), *velocità*; 3 volte al giorno - *carne in pietra* (CD 25), *demenza rapida* (CD 27), *metamorfosi di un oggetto rapida* (CD 27), *pietra in carne* (CD 25). 20° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 19 + il livello dell'incantesimo. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Tentacolo frusta: Un daelkyr solitamente impugna un tentacolo frusta simbiote (descritto più avanti in questo capitolo). Il tentacolo frusta ha una portata di 4,5 metri e termina con un pungiglione velenoso (ferimento, Tempra CD 12 nega, danno iniziale e secondario 1d4 Des). Il tentacolo frusta conferisce i seguenti benefici.

- Il daelkyr non subisce alcuna penalità per usare il tentacolo frusta con una mano secondaria (anche se subisce tutte le altre penalità rilevanti se attacca con due armi).

- Il daelkyr ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire effettuati usando la frusta.

- Il daelkyr ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire contrapposti effettuati per disarmare un avversario e un bonus di +4 alla prova di Forza effettuata per sbilanciare un avversario. Il daelkyr non provoca alcun attacco di opportunità quando tenta di sbilanciare o disarmare e non può essere sbilanciato o disarmato se il suo tentativo fallisce.

Daelkyr



Mente aliena (Str): La mente di un daelkyr è un labirinto oscuro in grado di inghiottire i pensieri delle creature inferiori. Qualsiasi creatura che tenti di leggere i pensieri di un daelkyr o di studiarli in qualsiasi altro modo deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 29, altrimenti subirà gli effetti dell'incantesimo *demenza*. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Immunità dei daelkyr: Un daelkyr è immune alle malattie, ai veleni, ai danni alle caratteristiche, alle trasmutazioni e alle capacità e agli incantesimi di influenza mentale.

Corazza di piastre vivente: Un daelkyr indossa una corazza di piastre vivente simbiote (descritta più avanti in questo capitolo). La corazza di piastre vivente conferisce riduzione del danno 10/byeshk e fortificazione leggera (probabilità del 25% di ignorare qualsiasi colpo critico o attacco furtivo). Aumenta inoltre la Costituzione del daelkyr di +4. Come azione gratuita, la corazza di piastre vivente stabilizza automaticamente il daelkyr se questi scende a un valore negativo di punti ferita (ma nel farlo infligge sul daelkyr 1 danno alla Forza).

Le penalità di armatura alla prova che una corazza di piastre vivente comporta sono già state incluse nella scheda delle statistiche del daelkyr.

Tratti degli esterni: Un daelkyr non può reincarnarsi, essere rianimato o fatto risorgere (ma può essere riportato in vita da un incantesimo *desiderio*, *desiderio limitato*, *miracolo* o *resurrezione pura*).

Padronanza dei simbioti (Str): Un daelkyr ha il controllo completo sui simbioti attaccati al suo corpo. Esercita il controllo completo sull'uso delle capacità speciali di ogni simbiote e può attaccare o staccare un simbiote usando un'azione di round completo. Cosa ancora più importante, un daelkyr può potenziare le capacità di un simbiote sostituendo 5 punti ferita con 1 danno alle caratteristiche; la guarigione rapida del daelkyr può controbilanciare questo danno ai punti ferita.

DINOSAURO

I dinosauri sono assai diffusi su Eberron, specialmente a Xen'drik, nell'Argonnessen, nel Q'barra e nelle Pianure Talenta. Le varietà di dinosauri più grandi, sia erbivori che carnivori, vagano liberamente per le terre di Xen'drik, mentre i draghi dell'Argonnessen hanno quasi del tutto eliminato i dinosauri carnivori dal loro reame. I dinosauri più piccoli sono i più comuni nel Q'barra e nelle Pianure Talenta, tra cui queste tre varietà, comunemente usate degli halfling Talenta come cavalcature.

CORRIDORE

Animale Medio

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 14 (+1 Des, +3 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/+3

Attacco: Morso -2 in mischia (1d3+1)

Attacco completo: Morso -2 in mischia (1d3+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +4, Vol +0

Caratteristiche: For 15, Des 13, Cos 12, Int 2, Sag 11, Car 4
Abilità: Ascoltare +6, Osservare +6, Saltare +11
Talenti: Correre
Ambiente: Pianure calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Grado di Sfida: 1/2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 3-6 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Questa lucertola bipede di dimensioni umane è caratterizzata da grandi occhi, scaglie colorate e variegata, e zampe poderose.

I corridori sono le cavalcature più comuni usate dagli halfling delle Pianure Talenta, che li prediligono e li allevano per la loro grande velocità. Sono troppo piccoli per poter trasportare un umano, ma possono trasportare un halfling dotato di un carico leggero con facilità e mantenendo un buon passo.

Combattimento

I corridori non sono addestrati per la battaglia e in genere preferiscono fuggire piuttosto che combattere, ma sono in grado di sferrare un attacco con il morso se vengono messi alle strette. L'attacco con il morso viene considerato un attacco secondario (penalità di -5 al tiro per colpire) e aggiunge solo metà del bonus di Forza del corridore ai danni.

Capacità di trasporto: Un carico leggero per un corridore è da 0 a 33 kg; un carico medio da 34 a 66 kg; un carico pesante da 67 a 100 kg. Un corridore può trascinare fino a 500 kg.

GRANDIALI

Animale Grande

Dadi Vita: 3d8+9 (22 pf)

Iniziativa: +2

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

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

Attacco base/Lotta: +2/+10

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

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

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Visione crepuscolare

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

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

Abilità: Ascoltare +4, Osservare +6

Talenti: Allerta, Attacco in Volo

Ambiente: Colline calde

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

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 6-10 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questo grande rettile ha la forma di un volatile, un becco irto di zanne, una sottile cresta sul capo, speroni affilati e piccoli artigli alle giunture delle sue ali palmate. I suoi occhi sono gialli e grandi e dalla sua pelle scagliosa spuntano piccoli ciuffi di piume lanuginose.

I grandiali sono grossi pteranodonti usati come cavalcature volanti dagli halfling delle Pianure Talenta.

Combattimento

I grandiali si nutrono di pesce e sono abituati ad attaccare le loro prede calando in picchiata. Normalmente non amano tuffarsi in un combattimento in mischia in corso sul terreno, ma sono più a loro agio con i voli radenti e le picchiate tipiche del combattimento aereo condotte contro altre creature o cavalcature volanti.

Capacità di trasporto: Un carico leggero per un grandiale è da 0 a 150 kg; un carico medio da 151 a 300 kg; un carico pesante da 301 a 450 kg. Un grandiale può trascinare fino a 2.250 kg.

PIEDARTIGLIO

Animale Medio

Dadi Vita: 2d8+4 (13 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +1/+4

Attacco: Speroni +4 in mischia (1d8+3)

Attacco completo: Speroni +4 in mischia (1d8+3) e 2 artigli anteriori -1 in mischia (1d3+1) e morso -1 in mischia (1d6+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

NOMI DEI DINOSAURI

Naturalmente, i popoli di Eberon non indicano i dinosauri usando i nomi a loro assegnati dai paleontologi del mondo reale. La seguente tabella riporta i nomi in Comune e in Draconico delle varietà di dinosauro contenute nel *Manuale dei Mostri* (M), nel *Manuale dei Mostri II* (2) e nel *Manuale dei Mostri III* (3), preceduti dai nomi scientifici usati nel mondo reale (là dove è possibile).

| Nome scientifico | Nome in Comune | Nome in Draconico |
|---------------------------|----------------------------------|-------------------|
| Allosauro ² | Lamazanna | Vharag'eth |
| Anchilosauro ² | Codamaglio | Hurak'eth |
| - | Titano da battaglia ³ | Khomavharag'eth |
| - | Marchiasangue ³ | Mekikaran'eth |
| Cryptoclidio ² | Codapinna | Paharan'ost |

| Nome scientifico | Nome in Comune | Nome in Draconico |
|-----------------------------|-----------------------------|-------------------|
| Deinonico ^M | Laceratore | Ka'rhavad'eth |
| Elasmosauro ^M | Grande codapinna | Hapaharan'ost |
| - | Laceracarne ³ | Eshka'rhavad'eth |
| Leaellynasaura | Corridore | Falas'eth |
| Megaraptor ^M | Grande laceratore | Haka'rhavad'eth |
| Quetzalcoatlus ² | Alaveloce | Shovath'ien |
| Sismosauro ² | Terratonante | Khotasann'eth |
| Spinosauo ² | Schienaspina | Shafanna'eth |
| - | Ladro sputante ³ | Fashekan'eth |
| Triceratopo ^M | Trecorna | Kotikaran'eth |
| Tirannosauro ^M | Titano dai denti a spada | Havharag'eth |
| Pteranodonte | Grandiali | Abarr'ien |
| Velociraptor | Piedartiglio | Rhavad'eth |

Qualità speciali: Visione crepuscolare, olfatto acuto
Tiri salvezza: Temp +5, Rifl +6, Vol +1
Caratteristiche: For 17, Des 17, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 10
Abilità: Ascoltare +10, Nascondersi +12, Osservare +10, Saltare +20, Sopravvivenza +10
Talenti: Correre
Ambiente: Foreste calde
Organizzazione: Solitario, coppia o branco (3-6)
Grado di Sfida: 2
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Sempre neutrale
Avanzamento: 3-6 DV (Medio)
Modificatore di livello: -

Questa lucertola bipede sfoggia zanne affilate e zampe posteriori che terminano con artigli ricurvi simili a dei falchetti. È grande più o meno quanto un umano di alta statura ma sembra in grado di poter abbattere con facilità prede ben più grandi.

Questo dinosauro carnivoro, usato come cavalcatura da guerra dagli halfling delle Pianure Talenta, è un lontano parente del laceratore (il deinonico) e del laceratore maggiore (il megaraptor).

Combattimento

I dinosauri piedartiglio di solito vengono addestrati per la guerra, ma anche privi di addestramento sono in grado di farsi valere in combattimento. Nelle terre selvagge sono feroci cacciatori, cacciano in branco e conservano buona parte dei loro istinti predatori anche quando vengono addomesticati.

Abilità: Un piedartiglio ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Osservare, Saltare e Sopravvivenza.

Capacità di trasporto: Un carico leggero per un piedartiglio è da 0 a 43 kg; un carico medio da 44 a 86 kg; un carico pesante da 87 a 130 kg. Un piedartiglio può trascinare fino a 500 kg.

DOLGAUNT

Questa figura scarna assomiglia a un hobgoblin pallido ed emaciato. I suoi movimenti sono strani ma aggraziati, nonostante le orbite dei suoi occhi siano vuote. La sua pelle è ricoperta da uno strato di sottili pseudopodi fruscianti e una criniera di tentacoli più lunghi avvolge la sua testa. Due lunghi tentacoli simili a fruste spuntano dalle sue spalle.

Quando i daelkyr giunsero da Xoriat per conquistare Eberon, catturarono e trasformarono molte delle creature native di questo mondo per creare un esercito di orribili guerrieri. I dolgaunt, frutto degli esperimenti condotti sugli hobgoblin, sono assassini freddi ed efficienti, solitamente posti a capo di orde di strangolatori, dolgrim e altre creature. Un dolgaunt è cieco ma è in grado di percepire l'ambiente circostante grazie agli pseudopodi sensoriali che ricoprono la sua pelle. Attraverso questi filamenti è anche in grado di assorbire liquidi, risucchiando i fluidi vitali delle creature che tocca. Un dolgaunt è della stessa taglia di un hobgoblin, ma molto più esile e ossuto.

Un dolgaunt conduce una vita cupa e ascetica, passata ad addestrarsi al combattimento. Esistono appositi monasteri nelle profondità di Khyber, dai quali a volte i dolgaunt lanciano delle incursioni per eseguire gli ordini dei loro sinistri padroni o per collaborare con i Culti del Drago Sotterraneo.

I dolgaunt parlano il Comune e il Sottocomune. Hanno inoltre sviluppato un metodo di comunicazione che utilizza i sottili movimenti dei filamenti della loro pelle, riuscendo a comunicare silenziosamente con gli altri dolgaunt che si trovano a meno di 9 metri.

COMBATTIMENTO

Un dolgaunt è aggraziato e letale, e si affida alla portata dei suoi tentacoli per danneggiare o ostacolare i suoi nemici. I dolgaunt non parlano in combattimento, a meno che non debbano farlo per impartire ordini ai loro sottoposti. È raro che un dolgaunt usi armi o armature, mentre molti usano cinture, bracciali, stivali e mantelli magici.

Risucchio di vitalità (Str): Se un dolgaunt riesce a trattenere un avversario, può affondare i filamenti che pendono dalla sua pelle nella carne della sua vittima e risucchiarne i fluidi vitali. Superando una prova di lotta, il dolgaunt infligge 1 danno alla Costituzione in aggiunta ai danni normali. Un dolgaunt ferito recupera 2 punti ferita ogni volta che usa con successo questa capacità.

Vista cieca (Str): Un dolgaunt possiede vista cieca entro 108 metri; oltre questa distanza, non è in grado di discernere nulla. La vista cieca di un dolgaunt gli conferisce immunità agli attacchi con lo sguardo. Essendo cieco, un dolgaunt non può né leggere né usare pergamene.

Abilità: *Un dolgaunt beneficia di un bonus razziale di +4 alle prove di Equilibrio e Scalare, dal momento che i suoi tentacoli e i filamenti sulla sua pelle gli sono utili per fare presa su quasi ogni tipo di superficie.



Dolgaunt

| | Dolgaunt | Dolgaunt, monaco di 4° livello |
|---------------------------------|--|--|
| | Aberrazione Media | Aberrazione Media |
| Dadi Vita: | 2d8+2 (11 pf) | 2d8+2 più 4d8+4 (33 pf) |
| Iniziativa: | +3 | +3 |
| Velocità: | 9 m (6 quadretti) | 12 m (8 quadretti) |
| Classe Armatura: | 16 (+3 Des, +3 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 13 | 18 (+3 Des, +2 Sag, +3 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 15 |
| Attacco base/Lotta: | +1/+3 | +4/+6 |
| Attacco: | Tentacolo +3 in mischia (1d3+2) | Tentacolo +6 in mischia (1d3+2) o colpo senz'armi +6 in mischia (1d8+2) |
| Attacco completo: | 2 tentacoli +3 in mischia (1d3+2) | 2 tentacoli +3 in mischia (1d3+2) o colpo senz'armi +6 in mischia (1d8+2) o raffica di colpi +4/+4 in mischia (1d8+2) |
| Spazio/Portata: | 1,5 m/1,5 m (3 m con tentacoli) | 1,5 m/1,5 m (3 m con tentacoli) |
| Attacchi speciali: | Risucchio di vitalità | Colpo <i>ki</i> (magia), risucchio di vitalità |
| Qualità speciali: | Vista cieca 108 m, riduzione del danno 5/byeshk o magia | Vista cieca 108 m, riduzione del danno 5/byeshk o magia, eludere, caduta lenta 6 m, mente lucida |
| Tiri salvezza: | Temp +1, Rifl +3, Vol +5 | Temp +5, Rifl +7, Vol +9 |
| Caratteristiche: | For 14, Des 16, Cos 12, Int 13, Sag 15, Car 11 | For 14, Des 17, Cos 12, Int 13, Sag 15, Car 11 |
| Abilità: | Ascoltare +5, Equilibrio +7*, Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +6, Osservare +5, Saltare +5, Scalare +6* | Acrobazia +7, Ascoltare +9, Equilibrio +9*, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +9, Saltare +7, Scalare +8* |
| Talenti: | Riflessi in Combattimento, Sbilanciare Migliorato ^B | Afferrare Frecce, Allerta, Colpo Senz'Armi Migliorato ^B , Deviare Frecce ^B , Lottare Migliorato ^B , Riflessi in Combattimento, Sbilanciare Migliorato ^B |
| Ambiente: | Sotterranei | Sotterranei |
| Organizzazione: | Solitario, gruppo (2-12) o compagnia (7-12 più 2-5 monaci dolgaunt di 4° livello e 20-50 dolgrim) | Solitario, banda (2-5 più 2-5 strangolatori o 3-12 dolgrim), o compagnia (2-5 più 7-12 dolgaunt e 20-50 dolgrim) |
| Grado di Sfida: | 2 | 6 |
| Tesoro: | Standard | Standard |
| Allineamento: | Generalmente legale malvagio | Generalmente legale malvagio |
| Avanzamento: | Per classe del personaggio | Per classe del personaggio |
| Modificatore di livello: | +3 | +3 |

MONACO DOLGAUNT

Questo monaco dolgaunt di 4° livello, descritto di seguito, si sposta più velocemente dei dolgaunt normali (velocità di 12 metri invece di 9 metri) e può sferrare un colpo senz'armi o una raffica di colpi (vedi pagina 46-47 del *Manuale del Giocatore* per ulteriori dettagli). Ottiene inoltre le seguenti capacità da monaco.

Eludere (Str): Se questo monaco dolgaunt supera un tiro salvezza sui Riflessi contro un attacco che in caso di tiro salvezza riuscito infliggerebbe danni dimezzati (come ad esempio il soffio di fuoco di un drago rosso o una palla di fuoco), non subisce invece nessun danno. Eludere può essere usato solo se il monaco non indossa alcuna armatura o se indossa un'armatura leggera. Un monaco indifeso (ad esempio uno che sia privo di sensi o paralizzato) non ottiene i benefici di eludere.

Colpo Ki (Sop): Gli attacchi senz'armi e gli attacchi con i tentacoli di questo monaco sono infusi di energia *ki* e vengono considerati armi magiche ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Caduta lenta (Str): Se il monaco dolgaunt arriva con i suoi tentacoli a toccare un muro, può usare tale muro per rallentare la sua discesa. Subisce danni da caduta come se la caduta fosse 6 metri più breve di quanto è in realtà.

Mente lucida (Str): Questo monaco dolgaunt ottiene un bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti della scuola di ammalimento.

PERSONAGGI DOLGAUNT

Molti dolgaunt avanzano di livello come monaci, alcuni diventano chierici fedeli ai Culti del Drago Sotterraneo o,

in casi rari, ai Sei Oscuri. La classe preferita del dolgaunt è il monaco.

DOLGRIM

Dolgrim, combattente di 1° livello

Aberrazione Piccola

Dadi Vita: 1d8+4 (8 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+1 taglia, +1 Des, +2 armatura in cuoio, +1 scudo leggero), contatto 12, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +1/+3*

Attacco: Morning star +4 in mischia (1d6+2) o balestra leggera +3 a distanza (1d6/19-20)

Attacco completo: Morning star +4 in mischia (1d6+2) e balestra leggera +3 a distanza (1d6/19-20) o morning star +4 in mischia (1d6+2) e lancia +4 in mischia (1d6+1/x3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/byeshk o magia, scurovisione 18 m, duplice coscienza

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +1, Vol +1

Caratteristiche: For 15, Des 13, Cos 12, Int 8, Sag 9, Car 6

Abilità: Ascoltare +1, Nascondersi +4, Osservare +1, Scalare +5*

Talenti: Robustezza

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario, coppia, banda (3-12 più 2-5 monaci dolgaunt di 4° livello o 2-5 strangolatori), o compagnia (20-50 più 7-12 dolgaunt e 2-5 monaci dolgaunt di 4° livello)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2

Questa orrenda creatura, tarchiata e gobba, possiede quattro braccia scarnie ma non ha testa. Dal suo petto spuntano le fattezze di un viso contorto e due bocche urlanti. La creatura brandisce una morning star, una lancia, una balestra e uno scudo con le sue braccia.

I dolgrim sono una razza di combattenti inferiori creati dai daelkyr durante la loro invasione del Khorvaire. Un dolgrim è in pratica il frutto di due goblin schiacciati assieme per formare un'unica creatura. Un dolgrim medio è alto quasi un metro e pesa 27,5 kg, più di quanto non pesi un normale goblin della stessa altezza, a causa della muscolatura che sostiene le braccia superiori. La pelle di un dolgrim è biancastra e oleosa, ma i combattenti spesso si dipingono con colori sgargianti o tatuaggi raffiguranti orribili scene. Un dolgrim a volte si tatua ulteriori facce sul corpo ogni volta che uccide un avversario, credendo in questo modo di intrappolare l'energia dell'anima di un nemico caduto. I dolgrim solitamente indossano abiti in pelle scura o in stoffa grigia.

Un dolgrim possiede due cervelli, fusi assieme in una singola massa. Anche se dimostra una singola personalità (la personalità del cervello dominante prende controllo del cervello della personalità più debole poco dopo la nascita della creatura), un dolgrim spesso parla con se stesso come se stesse conducendo una conversazione con qualcun altro.

I dolgrim parlano il Sottocomune; quelli dotati di un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 12 parlano anche il Comune.

I dolgrim vengono cresciuti in un ambiente brutale e militare, e molti di loro diventano combattenti. Gli viene insegnato a temere e a obbedire ai daelkyr e ai dolgaunt, e a volte vengono inviati in aiuto dei Culti del Drago Sotterraneo. Alcune bande di dolgrim si fanno strada fino alle aree più civilizzate, dove assalgono i viaggiatori e i contadini.

COMBATTIMENTO

I dolgrim sono stati addestrati a eseguire gli ordini ed è raro che applichino delle tattiche ingegnose di loro iniziativa. Un dolgrim è solitamente equipaggiato con uno scudo e un'arma a una mano che regge con le sue braccia inferiori e con una balestra leggera e una lancia, che sorregge con le braccia superiori. Alcuni dolgrim portano uno spadone



Dolgrim



(danni 1d8/19-20) invece di una lancia; una volta raggiunto il nemico, il dolgrim lascia cadere la balestra e impugna lo spadone usando entrambe le mani superiori (usando lo spadone come arma a due mani) infliggendo 1d8+3 danni ogni volta che un attacco va a segno.

Gli arcieri dolgrim portano una balestra leggera aggiuntiva invece della lancia o della balestra; un arciere dolgrim ottiene il talento Tiro Ravvicinato invece del talento Robustezza e possiede 5 punti ferita.

Duplici coscienza (Str): Un dolgrim è dotato di due cervelli che coordinano i suoi attacchi. Oltre a fornire un bonus di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, il duplici cervello consente al dolgrim di effettuare attacchi con una mano secondaria senza alcuna penalità.

Abilità: Le braccia aggiuntive di un dolgrim gli conferiscono un bonus razziale di +4 alle prove di Scalare e di lotta.

PERSONAGGI DOLGRIM

È raro che un dolgrim sviluppi abilità superiori a quelle di un combattente di 1° livello, ma qualche dolgrim fuori dal comune può diventare un adepto, un guerriero o un ladro. Gli adepti dolgrim sono seguaci del Drago Sotterraneo e possiedono il dominio della Follia o del Drago Sotterraneo (vedi il Capitolo 5 per ulteriori informazioni su questi domini).

Il combattente dolgrim qui presentato possedeva i seguenti punteggi di caratteristica prima dei modificatori razziali: For 13, Des 11, Cos 12, Int 10, Sag 9, Car 8. È raro che i dolgrim più deboli sopravvivano fino all'età adulta.

GRANCHIO CARCASSA

Bestia magica Enorme

Dadi Vita: 12d10+60 (126 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 23 (-2 taglia, +1 Des, +8 naturale, +6 armatura), contatto 9, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +12/+28

Attacco: Artiglio +18 in mischia (2d6+8) o aculeo +11 a

distanza (1d4 più veleno)
Attacco completo: 2 artigli +18 in mischia (2d6+8) o aculeo +11 a distanza (1d4 più veleno)
Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m
Attacchi speciali: Morso 1d6+4, afferrare migliorato, veleno
Qualità speciali: Appiccicare, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, difesa spinosa
Tiri salvezza: Temp +13, Rifl +9, Vol +4
Caratteristiche: For 26, Des 13, Cos 20, Int 5, Sag 10, Car 9
Abilità: Nascondersi +1*, Osservare +7
Talenti: Attacco Poderoso, Colpo Terrificante, Spingere Migliorato, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato
Ambiente: Acquatico caldo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 8
Tesoro: Nessuna moneta; nessun bene; oggetti standard
Allineamento: Generalmente neutrale
Avanzamento: 13-18 DV (Enorme); 19-36 DV (Mastodontico)
Modificatore di livello: -

Quello che all'inizio sembrava un cumulo di cadaveri e ferraglia di scarto ora si agita e si muove. Dal cumulo spuntano otto zampe e due giganteschi artigli. Quattro occhi sporgenti si allungano spuntando da appena sopra gli artigli.

Il granchio carcassa è una mutazione distorta di una forma di vita naturale solitamente presente nella Landa Gemente e a volte anche a Valenar e nel Daargun. Essenzialmente si tratta di un gigantesco crostaceo, che però ha l'abitudine di rinforzare la sua armatura naturale attaccandosi al guscio i detriti rimasti dalle battaglie (frammenti di armature, armi e cadaveri) usando un potente adesivo naturale. Questa pratica gli offre sia protezione che mimetismo quando si aggira per i campi di battaglia desolati della Landa Gemente, i terreni di caccia preferiti della creatura.

COMBATTIMENTO

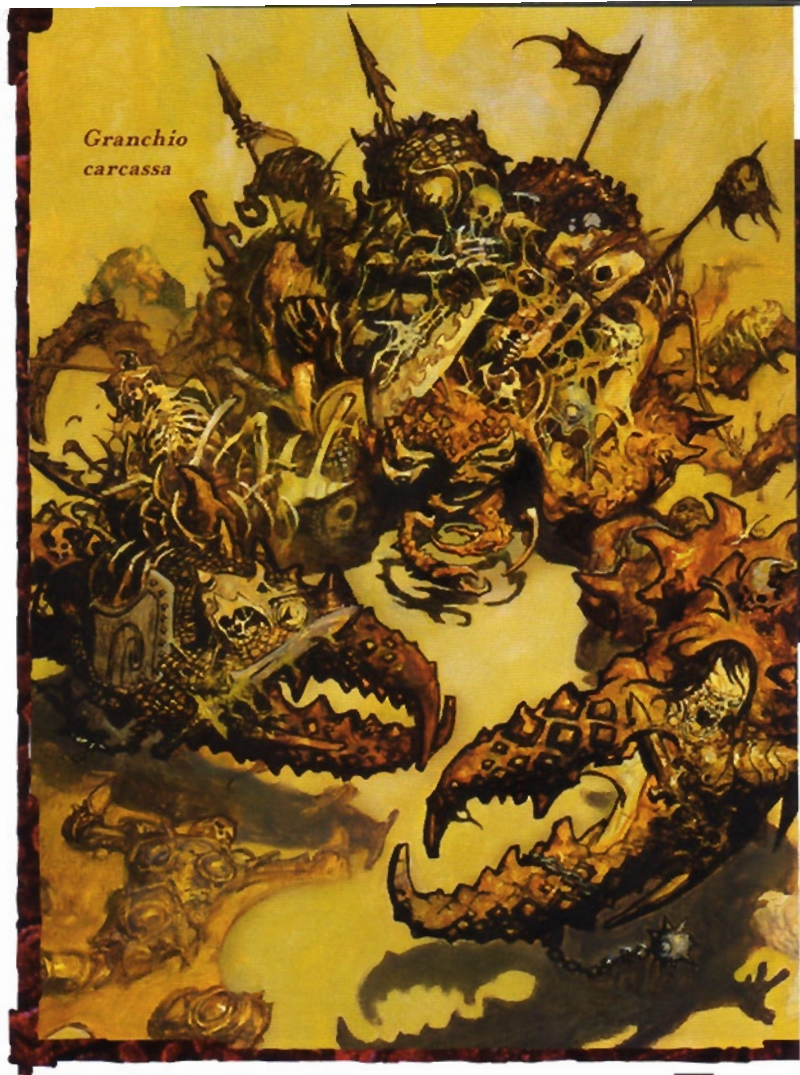
I granchi carcassa non sono certo avversari sottili o astuti. Fanno un uso minimo del loro mimetismo per avvicinarsi a una possibile preda, poi afferrano un avversario e lo trascinano via per cibarsene. Possono anche scagliare spine velenose su quei bersagli situati oltre la portata dei loro artigli.

Morso (Str): Un granchio carcassa può attaccare con un morso (bonus di attacco +13) quando è in lotta con un avversario, oltre a effettuare un singolo attacco con un artiglio. Questo attacco con il morso non è soggetto alla consueta penalità di -4 per aver attaccato con un'arma naturale in lotta. Il granchio deve iniziare il suo turno in lotta per poter usare il suo morso: non può iniziare una lotta e mordere nello stesso turno.

Afferrare migliorato (Str): Per usare questa capacità, un granchio carcassa deve mettere a segno un attacco con un artiglio. Quindi può tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare alcun attacco di opportunità.

Veleno (Str): Spine - ferimento. Tempra CD 21, danno iniziale e secondario 1d6 Des. Il tiro salvezza è basato sulla Costituzione.

Appiccicare (Str): Un granchio carcassa usa un adesivo naturale per attaccare al suo guscio pezzi di armi, di armature e perfino interi cadaveri al suo guscio. Solitamente questo conferisce al granchio un bonus armatura di +6 alla CA, pari a una corazza di bande, ma è possibile incontrare granchi dotati di protezioni migliori o peggiori. Un granchio non subisce alcuna penalità di armatura alla prova per questa protezione.



Granchio carcassa

Difesa spinosa (Str): Il guscio di un granchio carcassa è ricoperto di spine aguzze che spuntano tra i frammenti metallici e i cadaveri incollati. Unitamente alle lance e alle spade incollate al guscio, queste spine rendono gli attacchi contro la creatura difficili e pericolosi. Quando una creatura colpisce un granchio carcassa con un'arma naturale o un attacco senz'armi, subisce 1d6 danni perforanti.

Abilità: *Nelle aree in cui i cumuli di cadaveri e i rottami delle armi e delle armature sono comuni, tra cui anche la Landa Gemente, i granchi carcassa beneficiano di un bonus di circostanza +8 alle prove di Nascondersi.

INCANTESIMO VIVENTE

Una delle catastrofi più sconvolgenti provocate dalla distruzione della Landa Gemente è la comparsa degli incantesimi viventi. Per motivi sconosciuti, nel marasma delle forze magiche scatenate da questa guerra, in varie occasioni gli incantesimi sono diventati senzienti e si sono rifiutati di dissolversi. Questi incantesimi viventi infestano ancora la Landa Gemente e altre terre più piccole devastate dall'Ultima Guerra, a quanto pare alimentandosi dell'energia magica latente nell'ambiente. Sembrano disposti a uccidere per puro piacere, e non per necessità di nutrirsi.

Un incantesimo vivente ha un aspetto simile a quello di un normale effetto magico, con la differenza che, anche in caso di quegli incantesimi istantanei come *palla di fuoco*, l'energia magica permane, pulsando e spostandosi spinta da volontà propria.

ESEMPIO DI INCANTESIMO VIVENTE

Il primo esempio riguarda l'incantesimo *mani brucianti* lanciato da uno stregone di 1° livello come incantesimo base. Il secondo riguarda un incantesimo *nube mortale* lanciato da uno stregone di 10° livello come incantesimo base.

RG



Nube mortale
vivente

mani brucianti vivente subisce 1d4 danni da fuoco (Riflessi CD 11 dimezza). I materiali infiammabili come ad esempio la stoffa, la carta, la pergamena e il legno sottile prendono fuoco se un mani brucianti vivente li tocca. Un personaggio può estinguere quegli oggetti che hanno preso fuoco usando un'azione di round completo. Questo danno viene applicato quando una creatura viene colpita da un attacco con schianto e ad ogni round in cui la creatura rimane avvolta nel mani brucianti vivente.

Avvolgere (Str): Un mani brucianti vivente può scivolare attorno a una creatura di taglia Media o inferiore come azione standard. Non può effettuare un attacco con lo schianto nel round in cui avvolge la creatura. L'incantesimo vivente deve solo spostarsi sopra gli avversari, influenzandone quanti più riesce a coprirne. Gli avversari possono effettuare attacchi di opportunità contro l'incantesimo vivente, ma se lo fanno non hanno diritto a tiri salvezza. Coloro che non sferrano attacchi di opportunità possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 11, altrimenti verranno avvolti; se il tiro viene superato, vengono spinti indietro o lateralmente (a scelta dell'avversario) e l'incantesimo si sposta in avanti. Le creature avvolte sono soggette al normale effetto dell'incantesimo *mani brucianti* (vedi sopra) ad ogni round, nel turno dell'incantesimo vivente, e vengono considerate in lotta.

Tratti delle melme: Una melma è cieca (vista cieca entro 18 m) e possiede immunità agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visuali, alle illusioni e alle altre forme di attacco basate sulla vista. È inoltre dotata di immunità agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale, al veleno, agli effetti di sonno, paralisi, metamorfosi e stordimento. Non è soggetta ai danni extra dei colpi critici o degli attacchi ai fianchi.

Nube mortale vivente

Melma Grande

Dadi Vita: 10d10+20 (75 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 15 (-1 taglia, -1 Des, +5 deviazione), contatto 15, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +7/+13

Attacco: Schianto +8 in mischia (1d6+3 più veleno)

Attacco completo: Schianto +8 in mischia (1d6+3 più veleno)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Avvolgere, veleno

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia, tratti delle melme, resistenza agli incantesimi 20

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +9, Vol +9

Caratteristiche: For 15, Des 12, Cos 15, Int -, Sag 12, Car 15

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 11-12 DV (Grande); 13-20 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Una fitta nebbia verdastra fluttua sul terreno e sembra quasi protendersi famelica in cerca di preda.

Combattimento

Una nube mortale vivente avvolge la sua preda e cerca di schiantarla fino a ucciderla.

Mani brucianti vivente

Melma Media

Dadi Vita: 1d10 (5 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 6 m (4 quadretti)

Classe Armatura: 10 (-1 Des, +1 deviazione), contatto 10, colto alla sprovvista 10

Attacco base/Lotta: +0/+0

Attacco: Schianto +0 in mischia (1d4 più *mani brucianti*)

Attacco completo: Schianto +0 in mischia (1d4 più *mani brucianti*)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Avvolgere, bruciare

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/magia, tratti delle melme, resistenza agli incantesimi 11

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

Caratteristiche: For 11, Des 8, Cos 11, Int -, Sag 8, Car 11

Abilità: -

Talenti: -

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 2-6 DV (Media); 7-12 DV (Grande); 13-20 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Una massa di fluido infuocato avanza minacciosa, lasciando una scia di erba bruciata sul terreno dove passa.

Combattimento

Un mani brucianti vivente è una creatura priva di intelligenza che attacca in modo semplice e diretto.

Mani brucianti (Sop): Un bersaglio colpito da un

Nube mortale (Sop): Una creatura colpita dall'attacco con lo schianto di una nube mortale vivente o avvolta dalla nube stessa viene avvelenata con gli stessi effetti dell'incantesimo *nube mortale*. Una creatura vivente con 3 DV o meno viene automaticamente uccisa (nessun tiro salvezza è consentito), una creatura con un numero di DV da 4 a 6 viene uccisa a meno che non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 (nel qual caso subisce 1d4 danni alla Costituzione) e una creatura con 6 o più DV subisce 1d4 danni alla Costituzione (Tempra con CD 17 dimezza). Questo danno viene applicato quando la creatura viene colpita da un attacco con lo schianto, o ad ogni round in cui rimane avvolta dalla nube mortale vivente.

Avvolgere (Str): Una nube mortale vivente può scivolare attorno a una creatura di taglia Grande o inferiore come azione standard. Non può effettuare un attacco con lo schianto nel round in cui avvolge la creatura. L'incantesimo vivente deve solo spostarsi sopra gli avversari, influenzandone quanti più riesce a coprirne. Gli avversari possono effettuare attacchi di opportunità contro l'incantesimo vivente, ma se lo fanno non hanno diritto a tiri salvezza. Coloro che non sferrano attacchi di opportunità possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17, altrimenti verranno avvolti; se il tiro viene superato, vengono spinti indietro o lateralmente (a scelta dell'avversario) e l'incantesimo si sposta in avanti. Le creature avvolte sono soggette al normale effetto dell'incantesimo *nube mortale* (vedi sopra) ad ogni round, nel turno dell'incantesimo vivente, e vengono considerate in lotta.

Tratti delle melme: Una melma è cieca (vista cieca entro 18 m) e possiede immunità agli attacchi con lo sguardo, agli effetti visuali, alle illusioni e alle altre forme di attacco basate sulla vista. È inoltre dotata di immunità agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale, al veleno, agli effetti di sonno, paralisi, metamorfosi e stordimento. Non è soggetta ai danni extra dei colpi critici o degli attacchi ai fianchi.

CREARE UN INCANTESIMO VIVENTE

"Incantesimo vivente" è un archetipo insolito, dal momento che viene applicato a un effetto di incantesimo arcano o divino (o, in certi casi, a un gruppo di effetti magici) invece che a una creatura. Le statistiche di un incantesimo vivente vengono determinate dalla natura dell'incantesimo (o degli incantesimi), tra cui il livello dell'incantatore dell'incantesimo in questione. L'archetipo può essere applicato a qualsiasi incantesimo che crei un'area o un effetto (non agli incantesimi a bersaglio), ma non a un incantesimo il cui effetto sia già una creatura (come ad esempio un incantesimo *evoca mostri*).

Un incantesimo vivente composto da più di un incantesimo usa lo stesso livello dell'incantatore per tutti i suoi effetti magici.

Taglia e tipo: La taglia di un incantesimo vivente dipende dal suo livello dell'incantatore: 1°-6°, Media; 7°-12°, Grande; dal 13° in poi, Enorme. Appartiene al tipo delle melme.

Dadi Vita: Un incantesimo vivente possiede un numero di Dadi Vita pari al suo livello dell'incantatore. I suoi Dadi Vita sono d10.

Velocità: La velocità di un incantesimo vivente dipende dal raggio di azione dell'incantesimo: un incantesimo con un raggio di azione vicino ha una velocità di 6 metri, uno con un raggio di azione medio ha una velocità di 12 metri e uno con un raggio di azione lungo ha una velocità di 18 metri.

Classe Armatura: Un incantesimo vivente possiede un bonus di deviazione alla sua CA pari al suo livello di incantesimo.

Attacco: Un incantesimo vivente ottiene un attacco con lo schianto che può usare una volta ad ogni round. L'attacco con lo schianto infligge danni basati sulla taglia dell'incantesimo vivente (Media 1d4, Grande 1d6, Enorme 1d8) più una volta e mezzo il suo bonus di Forza. Un attacco con lo schianto messo a segno con successo influenza inoltre il bersaglio come se questi si trovasse entro l'effetto dell'incantesimo, applicando normalmente i tiri salvezza consentiti.

Attacchi speciali: Un incantesimo vivente possiede due attacchi speciali.

Effetto magico (Sop): Una creatura colpita da un attacco con lo schianto di un incantesimo vivente è soggetta al consueto effetto dell'incantesimo o degli incantesimi che compongono l'incantesimo vivente.

Avvolgere (Str): Un incantesimo vivente può scivolare attorno a una creatura che rientri nello spazio che esso occupa come azione standard. Non può effettuare un attacco con lo schianto nel round in cui avvolge la creatura. L'incantesimo vivente deve semplicemente spostarsi sopra gli avversari, influenzandone quanti più riesce a coprirne. Gli avversari possono effettuare attacchi di opportunità contro l'incantesimo vivente, ma se lo fanno non hanno diritto a tiri salvezza. Coloro che non sferrano attacchi di opportunità possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 10 + livello dell'incantesimo vivente + modificatore di Car dell'incantesimo vivente) altrimenti verranno avvolti; se il tiro viene superato, vengono spinti indietro o lateralmente (a scelta dell'avversario) e l'incantesimo si sposta in avanti. Le creature avvolte sono soggette al normale effetto dell'incantesimo (o degli incantesimi) ad ogni round, nel turno dell'incantesimo vivente, e vengono considerate in lotta e intrappolate all'interno del suo corpo.

Qualità speciali: Un incantesimo vivente possiede i tratti delle melme, riduzione del danno 10/magia e resistenza agli incantesimi pari a 10 + il livello dell'incantatore.

Tiri salvezza: Un incantesimo vivente possiede i normali tiri salvezza di una creatura del tipo delle melme (non ha tiri salvezza buoni). Ottiene un bonus di resistenza a tutti i tiri salvezza pari al livello di incantesimo del più alto livello di incantesimo su cui l'incantesimo vivente è basato.

Caratteristiche: Un incantesimo vivente possiede punteggi di Forza, Costituzione e Carisma pari a 10 + il suo livello dell'incantesimo. I suoi punteggi di Destrezza e Saggezza sono pari a 7 + il suo livello dell'incantesimo. È privo di intelligenza propria e non possiede un punteggio di Intelligenza.

Abilità e talenti: Gli incantesimi viventi, non avendo mente propria, non possiedono abilità o talenti.

Ambiente: Qualsiasi. Gli incantesimi viventi sono presenti nella Landa Gemente e in altre aree devastate dalla magia.

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: Il Grado di Sfida di un incantesimo vivente è pari al livello dell'incantesimo di livello più alto su cui è basato, più metà del suo livello dell'incantatore, arrotondato per difetto (GS minimo 1). Se l'incantesimo vivente è basato su incantesimi multipli, il GS viene incrementato di metà della somma degli incantesimi aggiuntivi (per un incremento minimo di +1 GS).

Tesoro: Nessuno.

Allineamento: Un incantesimo vivente mantiene il descrittore di allineamento dell'incantesimo base. Sotto ogni altro aspetto, un incantesimo vivente è neutrale. Ad

esempio, un'influenza sacrilega vivente sarebbe neutrale malvagia, dal momento che l'incantesimo *influenza sacrilega* è caratterizzato dal descrittore del male.

Avanzamento: Nessuno.

Modificatore di livello: -.

ISPIRATO

Spirito tsucora quori/ricettacolo Ispirato psion di 4° livello (Telepate)

Dadi Vita: 4d4 pf (19 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 11 (+1 Des), contatto 11, colto alla sprovvista 10

Attacco base/Lotta: +2/+1

Attacco: Pugnale perfetto Riedran in cristacciaio +2 in mischia (1d4-1 o 1d4†/19-20) o balestra leggera +3 a distanza (1d8/19-20)

Attacco completo: Pugnale perfetto in cristacciaio Riedran +2 in mischia (1d4-1 o 1d4†/19-20) o balestra leggera +3 a distanza (1d8/19-20)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità psioniche, poteri psionici

Qualità speciali: Duplice spirito, psionico naturale

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +2, Vol +8

Caratteristiche: For 8, Des 12, Cos 10, Int 17, Sag 18, Car 21

Abilità: Autoipnosi +13, Camuffare +7* (quando imita un umano), Concentrazione +16 (+20 per mantenere potere focalizzato), Conoscenze (nobiltà e regalità) +7, Conoscenze (piani) +16, Conoscenze (arti psioniche) +16, Conoscenze (storia) +7, Diplomazia +20*, Intimidire +16*, Muoversi Silenziosamente +8, Osservare +13, Percepire Intenzioni +17, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +20*, Sapienza Psionica +16

Talenti: Corpo Psionico, Dono Psionico, Meditazione Psionica^B, Mente Affinata

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione Solitario o coppia

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

† Un Ispirato solitamente impugna un pugnale perfetto fatto di cristacciaio Riedran. Quando viene impugnato da un personaggio con una riserva di almeno 1 punto potere, un'arma in cristacciaio acquisisce un bonus di potenziamento +1 ai tiri per i danni.

Una figura alta e snella, di una bellezza e grazia ultraterrena, si erge impettita, fissando la scena attorno a sé con i suoi occhi violacei che scintillano di un'intensa luce interiore. La figura sembra allo stesso tempo delicata e imperiosa, vestita con un elaborato copricapo che raccoglie una massa fluente di capelli color indaco e con una tunica decorata con complicati disegni azzurri e violacei.

Gli Ispirati sono umani cresciuti seguendo specifiche istruzioni e che hanno volontariamente ceduto i loro corpi a creature da incubo chiamate quori (descritte più avanti in questo capitolo). Quando uno spirito quori possiede un recipiente umano, prende il sopravvento sullo spirito umano e assume il controllo completo della sua coscienza. Quando il ricettacolo umano muore o viene distrutto, lo spirito quori rimane illeso e fa ritorno al suo piano nativo di Dal Quor, finché non riesce a impossessarsi di un altro ricettacolo adeguato.

In origine i quori avevano difficoltà a proiettare le loro menti sul Piano Materiale. Erano restii a unirsi in modo permanente a un ospite umano come facevano i kalashtar e così cercarono un'altra soluzione. La ottennero controllando gli incroci tra gli umani attraverso la manipolazione psionica e facendo nascere umani Riedran altamente evoluti, con tracce di sangue elfico e immondo nel loro retaggio. Questi perfetti ricettacoli quori dimostrano una bellezza ultraterrena e una propensione naturale alla crudeltà. Gli ospiti che non sono ancora stati posseduti, solitamente chiamati ricettacoli vuoti, si addestrano duramente in attesa del giorno in cui riceveranno il loro spirito quori. Le statistiche presentate sono relative a un tipico ispirato, uno psion (telepate) di 4° livello posseduto da uno spirito tsucora quori. Esistono sia altri tipi di ricettacoli che altri tipi di quori. Anche se i quori preferiscono possedere ricettacoli Ispirati e hanno bisogno di questi ricettacoli per poter raggiungere Eberon la prima volta, hanno sviluppato la capacità di impossessarsi di qualsiasi umano consenziente.

Un ricettacolo Ispirato è più alto di un umano medio ma di corporatura snella, con grandi occhi a mandorla dai vari colori. I colori più comuni sono il nero, il verde e il viola, ma gli occhi possono cambiare colore in base all'umore dell'individuo. Tutti gli Ispirati hanno la pelle pallida e capelli lunghi e lisci che variano dal nero color pece al blu o al verde scuro. Stando agli standard umani, la maggior parte degli Ispirati sono di aspetto splendido e emanano un fascino innaturale e un'aura carismatica che gli è utile per influenzare gli altri. Molti portano i loro capelli lunghi e sciolti e prediligono le vesti e le decorazioni ornate.

Tutti gli Ispirati parlano il Comune, il Riedran e il Quor. Per ulteriori informazioni sugli Ispirati, vedi le descrizioni di Riedra (pagina 221) e dei Sognatori Oscuri (pagina 246).

COMBATTIMENTO

Gli Ispirati preferiscono che siano gli altri a combattere per loro conto. Sono complottatori e menti complicate, pronti a fare uso dei loro poteri psionici per manipolare gli altri da dietro le quinte piuttosto che sul campo di battaglia. Anche quegli Ispirati che sono stati addestrati per combattere colpiscono con precisione per offrire al nemico meno occasioni possibili di prendere il sopravvento.

Capacità psioniche: Un ispirato posseduto da uno spirito tsucora quori può usare tutte le seguenti capacità psioniche: 1 volta al giorno - *charme psionico* (CD 15), *collegamento mentale, insinuazione nel sé* (CD 17), *richiamare agonia* (CD 17), *riparazione corporea*; 3 volte al giorno - *armatura di inerzia, equilibrio corporeo, mano distante, olfatto acuto psionico*. 6° livello di manifestazione. Le CD del tiro salvezza sono basate sul Carisma.

Poteri psionici: Un Ispirato psion di 4° livello (telepate) conosce nove poteri psionici di 1° e 2° livello. Le CD dei tiri salvezza per i poteri psionici del telepate sono basate sul Carisma.

Tipici poteri da telepate conosciuti (punti potere 27, tiro salvezza CD 13 + il livello del potere): 1° - *affondo mentale¹, collegamento mentale¹, frammento di cristallo¹, precognizione difensiva¹, schermo di forza¹*; 2° - *amorfa occultante, chivvistello cerebrale¹, leggere pensieri, sciame di cristalli¹.*

¹ Questo potere può essere aumentato.

Duplice spirito (Str): Il duplice spirito di un Ispirato conferisce vari benefici, descritti di seguito.

- **Punteggi di caratteristica:** Un Ispirato adotta i punteggi di caratteristica mentali (Intelligenza, Saggezza e Carisma) dello spirito quori, se sono superiori a quelli del ricettacolo umano.

- **Gradi di abilità combinati:** Un Ispirato combina i

gradi delle abilità del suo ricettacolo umano con quelle del quori che lo possiede. Tutte le abilità del quori vengono considerate abilità di classe per gli Ispirati.

Privo del suo spirito quori, un ricettacolo umano possiede i seguenti modificatori di abilità: Camuffare +7* (quando imita un umano), Concentrazione +7, Conoscenze (nobiltà e regalità) +7, Conoscenze (piani) +7, Conoscenze (arti psioniche) +7, Conoscenze (storia) +7, Diplomazia +11*, Intimidire +7*, Percepire Intenzioni +8, Raccogliere Informazioni +8, Raggiare +11*, Sapienza Psionica +7.

– **Mente duplice:** Un Ispirato può effettuare di nuovo qualsiasi tiro salvezza contro un incantesimo o una capacità di influenza mentale. Se anche il secondo tiro salvezza fallisce, l'Ispirato subisce gli effetti normalmente.

– **Dono profano:** Un Ispirato beneficia di un bonus profano di +4 al Carisma.

– **Capacità dei quori:** Un Ispirato acquisisce l'uso completo di tutte le capacità psioniche e delle capacità magiche del quori (ma non le sue capacità straordinarie o soprannaturali).

– **Sonno ridotto:** Un Ispirato necessita solo di 4 ore di sonno al giorno, durante le quali lo spirito quori torna al suo corpo su Dal Quor.

– **Resistenza all'esorcismo:** Lo spirito quori che possiede un Ispirato è soggetto all'incantesimo *congedo*, agli esorcismi e agli altri effetti analoghi. Viene usata la somma del livello del personaggio del ricettacolo umano e dei Dadi Vita del quori ai fini di determinare se lo spirito resiste al congedo o all'esorcismo. Se l'effetto ha successo, lo spirito quori viene temporaneamente respinto su Dal Quor. Questo effetto dura per 10 minuti per livello dell'incantatore che ha lanciato l'incantesimo o che ha eseguito l'esorcismo, dopo di che lo spirito quori può tornare e possedere di nuovo il ricettacolo umano.

Se uno spirito quori fa ritorno a Dal Quor per qualsiasi ragione (come ad esempio per proteggere il suo corpo), il suo ricettacolo umano perde i benefici del duplice spirito e tutte le capacità magiche e psioniche finché lo spirito quori non ritorna.

Psionico naturale (Str): Un Ispirato ottiene sempre 1 punto potere extra per livello del personaggio, che scelga una classe psionica o meno.

Abilità: *Un Ispirato ottiene un bonus razziale di +2 alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggiare. Ottiene inoltre un bonus razziale di +2 alle prove di Camuffare effettuate per impersonare un umano.

RICETTACOLI VUOTI COME PERSONAGGI

Gli umani nati e cresciuti a Sarlona per diventare gli Ispirati ricevono un addestramento e un'educazione speciale e si dimostrano già da soli degli individui notevoli. I ricettacoli vuoti in genere possiedono i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 8, Des 12, Cos 10, Int 13, Sag 14, Car 15. Un ricettacolo vuoto ottiene il massimo dei punti ferita al 1° livello.

I ricettacoli vuoti possiedono i seguenti tratti razziali.

– Taglia Media.

– La velocità base sul terreno di un ricettacolo vuoto è di 9 metri.

– Psionico naturale (Str): Un ricettacolo

vuoto ottiene sempre 1 punto potere extra per livello di personaggio, che scelga una classe psionica o meno.

– **Abilità:** Un ricettacolo vuoto ottiene 4 punti abilità extra al 1° livello e 1 punto abilità extra ad ogni livello aggiuntivo. (I 4 punti abilità al 1° livello vengono aggiunti come bonus, non moltiplicati). Conoscenze (piani) è sempre considerata un'abilità di classe per i ricettacoli vuoti.

– **Bonus razziale di +2** alle prove di Diplomazia, Intimidire e Raggiare. I ricettacoli vuoti sono maestri nelle relazioni sociali, sanno influenzare gli altri grazie alla loro presenza imperiosa e ai loro sottili poteri psichici.

– **Bonus razziale di +2** alle prove di Camuffare effettuate per impersonare un umano, grazie alla loro stretta somiglianza agli umani.

– **Talento bonus:** I ricettacoli vuoti ottengono 1 talento bonus al 1° livello.

– **Linguaggi automatici:** Comune, Quor. Linguaggi bonus: Draconico, Riedran.

– **Classe preferita:** Psion. La classe psion di un ricettacolo vuoto multiclasse non conta al fine di determinare se il personaggio subisce o meno una penalità in PE per avanzare come multiclasse.

– **Modificatore di livello:** +1.

Ispirato



ISPIRATI COME PERSONAGGI

Gli Ispirati non sono disponibili come personaggi giocanti. Quei giocatori che vogliono utilizzare un personaggio collegato a Dal Quor devono scegliere un kalashtar, una specie a parte, creata dalla fusione tra i quori e gli umani avvenuta milleottocento anni fa.

OMUNCOLO

Un omuncolo è un costrutto che funge da servitore, creato da un mago o un artefice. Come gli omuncoli descritti nel *Manuale dei Mostri*, le creature qui presentate sono semplici strumenti progettati per svolgere dei compiti prestabiliti. Ognuno è specializzato nello svolgimento di un certo tipo di compito, dal combattimento in mischia (il difensore di ferro) alla comunicazione (il messaggero rapido).

Tutti gli omuncoli sono in pratica delle estensioni dei loro creatori: ne condividono l'allineamento e la natura base. Sono collegati telepaticamente ai loro creatori. Un omuncolo conosce quello che conosce il suo creatore e può trasmettergli tutto ciò che vede e sente, entro una distanza di 450 metri. Un omuncolo non si sposta mai oltre questa distanza di sua volontà, anche se può esservi costretto con la forza.

COMBATTIMENTO

Un attacco che distrugge un omuncolo infligge 2d10 danni al suo padrone. Se il padrone viene ucciso, anche l'omuncolo muore e il suo corpo si disintegra.

Tratti dei costrutti: Un omuncolo è immune al veleno, agli effetti di sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morti, di necromanzia, agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale (effetti di charme, compulsione, allucinazione, mascheramento, trama e morale) e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che tale effetto non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto ai danni extra dei colpi critici, ai danni non letali, ai danni alle caratteristiche, ai risucchi di caratteristica, all'affaticamento, all'esaurimento o ai risucchi di energia. Non può guarire dai danni subiti ma può essere riparato. È dotato di scurovisione fino a 18 metri e di visione crepuscolare.

COSTRUZIONE

Ogni tipo di omuncolo possiede un corpo costruito con diversi tipi di materiale. La descrizione di ogni singolo tipo di costrutto riporta il materiale, il costo, l'abilità di Artigianato e la CD richiesta per costruire il corpo. Il padrone della creatura può montare il corpo personalmente o ingaggiare qualcuno per farlo.

Dopo che il corpo è stato costruito, viene animato attraverso un complesso rituale magico che richiede un laboratorio o un'officina appositamente preparata, simile al laboratorio di un alchimista e del costo di 500 mo (se se ne deve approntare uno). Se il creatore costruisce il corpo della creatura personalmente, la costruzione del corpo e il rituale possono essere effettuati contemporaneamente.

COSTRUTTORE INFATICABILE

Costrutto Minuscolo

Dadi Vita: 1d10 (5 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 3 m (2 quadretti)

Classe Armatura: 12 (+2 taglia), contatto 12, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +0/-7

Attacco: Martello +3 in mischia (1d3+1)

Attacco completo: Martello +3 in mischia (1d3+1)

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Tratti dei costrutti, scurovisione 18 m, creazione oggetto, visione crepuscolare

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

Caratteristiche: For 12, Des 111, Cos -, Int 10, Sag 11, Car 7

Abilità: Artigianato (uno qualsiasi) +7, Artigianato (uno qualsiasi) +4

Talenti: Abilità Focalizzata (Artigianato)

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Qualsiasi (lo stesso del creatore)

Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)

Modificatore di livello: -

Questa creatura, simile a un nano tozzo e deforme, è alto a malapena trenta centimetri e arranca lentamente allontanandosi dall'oggetto a cui stava lavorando.

Un costruttore infaticabile è un omuncolo creato per lavorare ai procedimenti di creazione degli oggetti per conto del suo padrone. A differenza di buona parte degli omuncoli, un costruttore infaticabile non prende parte alle missioni e non accompagna il suo creatore nel corso delle sue avventure. Rimane invece a casa a lavorare mentre il suo padrone partecipa alle avventure.

Combattimento

Un costruttore infaticabile si tiene sempre lontano dal combattimento. Se minacciato, tenta di rifugiarsi nel luogo più stretto e angusto possibile, in modo da non essere aggredito dai suoi aggressori.

Creazione oggetto (Sop): Un costruttore infaticabile può svolgere i compiti giornalieri relativi alla creazione di un oggetto per conto del suo padrone. Il padrone deve soddisfare (o emulare) tutti i prerequisiti necessari per la normale creazione dell'oggetto desiderato e pagare il costo in oro e PE personalmente. L'unico costo che un costruttore infaticabile può contribuire a pagare è il tempo. Il padrone passa 1 ora a dare il via al procedimento, incanalando gli incantesimi di prerequisito nel costruttore infaticabile e pagando il costo in PE per costruire l'oggetto. Poi può andarsene, lasciando al costruttore la lavorazione restante necessaria a completare l'oggetto.

Costruzione

Un costruttore infaticabile viene plasmato in argilla, rivestito di un misto di unguenti arcani comprendente anche del sangue del creatore e poi cotto in una fornace. I materiali hanno un costo di 100 mo. La creazione del corpo richiede una prova di Artigianato (ceramica) con CD 14.

È possibile creare un costruttore infaticabile con più di 1 Dado Vita, ma ogni Dado Vita aggiuntivo alza il costo di creazione di 2.000 mo.

Creare Costrutti, *fabbricare, occhio arcano*; Prezzo - (non in vendita); Costo 2.100 mo + 160 PE.

DIFENSORE DI FERRO

Costrutto Piccolo

Dadi Vita: 2d10+10 (21 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 17 (+1 taglia, +2 Des, +4 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +1/-1

Attacco: Morso +5 in mischia (1d6+3)



Difensore di ferro

Messaggero rapido

Saccheggiatore furtivo

Costruttore infaticabile

Attacco completo: Morso +5 in mischia (1d6+3)
Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Trattati dei costrutti, scurovisione 18 m, visione crepuscolare
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +2, Vol +0
Caratteristiche: For 14, Des 15, Cos -, Int 8, Sag 11, Car 7
Abilità: Ascoltare +2, Muoversi Silenziosamente +3, Osservare +2
Talenti: Arma Focalizzata (morso)
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Qualsiasi (lo stesso del creatore)
Avanzamento: 3-6 DV (Piccolo)
Modificatore di livello: -

Questa creatura è simile a un cane, ma il suo corpo è composto da placche e barre di ferro. È alto circa 60 cm al garrese. Dalla sua bocca spunta una fila di zanne d'acciaio.

Un difensore di ferro è un omuncolo progettato per combattere con il suo creatore. Non possiede alcuna capacità speciale oltre alla sua bravura in combattimento.

Costruzione

Un difensore di ferro viene forgiato in ferro e animato 0,5 litri di sangue del creatore. I materiali hanno un costo di 75 mo. La creazione del corpo richiede una prova di Artigianato (lavorazione dei metalli) con CD 14.

È possibile creare un difensore di ferro con più di 2 Dadi Vita, ma ogni Dado Vita aggiuntivo alza il costo di creazione di 2.000 mo.

Creare Costrutti, estremità affilata, immagine speculare, occhio arcano, riparare; Prezzo - (non in vendita); Costo 1.250 mo + 93 PE.

MESSAGGERO RAPIDO

Costrutto Minuto
Dadi Vita: 1/2 d10 (2 pf)
Iniziativa: +3
Velocità: 6 m (4 quadretti), volare 30 m (perfetta)
Classe Armatura: 17 (+4 taglia, +3 Des), contatto 17, colto alla sprovvista 14
Attacco base/Lotta: +0/-17
Attacco: Pungiglione +7 in mischia (1d2)
Attacco completo: Pungiglione +7 in mischia (1d2)

Spazio/Portata: 30 cm/0 cm
Attacchi speciali: -
Qualità speciali: Trattati dei costrutti, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, messaggio
Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +5, Vol +0
Caratteristiche: For 1, Des 17, Cos -, Int 8, Sag 12, Car 7
Abilità: Artista della Fuga +7
Talenti: Riflessi Fulminei
Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 1/3
Tesoro: Nessuno
Allineamento: Qualsiasi (lo stesso del creatore)
Avanzamento: 2-3 DV (Minuto)
Modificatore di livello: -

Questa bizzarra creatura, simile a un incrocio tra un minuscolo drago e un lemure alato, è alto soltanto 22,5 cm dal naso nero alla coda uncinata. Il suo collo è tozzo e la sua testa è rotonda, mentre il resto del corpo e la coda sono esili, lunghi e sinuosi. Il suo corpo è ricoperto da una pelliccia lanuginosa e le sue ali sono piumate.

Un messaggero rapido, come indica il suo nome, è progettato per consegnare con celerità i messaggi per conto del suo creatore. Vola a grande velocità e, a differenza degli altri omuncoli, è in grado di parlare. Parla e capisce gli stessi linguaggi del suo creatore.

Combattimento

Un messaggero rapido cerca di evitare qualsiasi ostacolo pur di consegnare il suo messaggio.

Messaggio (Sop): Il padrone di un messaggero rapido può conversare con una qualsiasi creatura lontana fino a 1,5 km attraverso l'omuncolo. Questo omuncolo è disposto ad allontanarsi dal suo padrone più degli altri suoi simili e il suo legame telepatico con il padrone consente una conversazione di durata indefinita in entrambi i sensi.

Costruzione

Un messaggero rapido è fatto di solida argilla, ciuffi di capelli, scaglie, piume e 0,5 litri di sangue del creatore. I materiali hanno un costo di 50 mo. La creazione del corpo richiede una prova di Artigianato (scultura) con CD 16.

È possibile creare un messaggero rapido con più di 1 Dado Vita, ma ogni Dado Vita aggiuntivo alza il costo di creazione di 2.000 mo.

Creare Costrutti, fabbricare, occhio arcano; Prezzo - (non in vendita); Costo 1.650 mo + 126 PE.

SACCHEGGIATORE FURTIVO

Costrutto Minuscolo

Dadi Vita: 1d10 (5 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 16 (+2 taglia, +4 Des), contatto 16, colto alla sprovista 12

Attacco base/Lotta: +0/-9

Attacco: Morso +1 in mischia (1d4-1)

Attacco completo: Morso +1 in mischia (1d4-1)

Spazio/Portata: 75 cm/0 cm

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, scurovisione 18 m, visione crepuscolare

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +4, Vol +0

Caratteristiche: For 8, Des 19, Cos -, Int 12, Sag 10, Car 7

Abilità: Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi +18, Rapidità di Mano +8

Talenti: Furtivo

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1/2

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Qualsiasi (lo stesso del creatore)

Avanzamento: 2-3 DV (Minuscolo)

Modificatore di livello: -

Questa minuscola creatura sembra poco più di un'ombra fumosa di forma vagamente umanoide, alta quasi mezzo metro. Si muove con incredibile rapidità.

Un saccheggiatore furtivo, come suggerisce il suo nome, è stato creato per trafugare piccoli oggetti. La sua taglia e la sua furtività innata gli consentono perfino di arrampicarsi sulle gambe di un avversario per sfilargli una bacchetta dalla sua cintura, ad esempio.

Costruzione

Un saccheggiatore furtivo è fatto di argilla, cenere, 0,5 litri di sangue del creatore e di materia d'ombra allo stato grezzo prelevata dal Piano delle Ombre. I materiali hanno un costo di 50 mo. La creazione del corpo richiede una prova di Artigianato (scultura) con CD 12 o una prova di Artigianato (ceramica) con CD 12.

È possibile creare un saccheggiatore furtivo con più di 1 Dado Vita, ma ogni Dado Vita aggiuntivo alza il costo di creazione di 2.000 mo.

Creare Costrutti, occhio arcano, ombra di una evocazione; Prezzo - (non in vendita); Costo 1.550 mo + 118 PE.

QUORI

Il piano di Dal Quor è la dimora di un'orda di creature chiamate i quori: incarnazioni viventi dei sogni e degli incubi. I quori sono i signori dei Sognatori Oscuri e riescono a sopravvivere sul Piano Materiale possedendo dei ricettacoli umani appositamente preparati, chiamati gli Ispirati. Gli tsucora quori (presentati di seguito) sono uno tra i tipi di quori più comuni; altri tipi aggiuntivi compariranno in future pubblicazioni di Eberon.

Sottotipo quori: Il quori è un sottotipo del tipo esterno. Sta a indicare un nativo del piano di Dal Quor.

Tratti: Un quori possiede i seguenti tratti (fatta eccezione per dove specificato diversamente nella scheda della creatura).

- Resistenza all'energia (Str): Un quori ottiene resistenza all'acido 10, al freddo 10 e al fuoco 10.

- Teletrasporto superiore (Sop): Sul piano di Dal

Quor, un quori può usare *teletrasporto superiore* a volontà, con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo (14° livello dell'incantatore), con la differenza che il quori può solo trasportare se stesso e un massimo di 25 kg di oggetti. Questa capacità non funziona su altri piani.

- Immunità (Str): I quori sono immuni agli effetti di charme, paura e sonno.

- Resistenza ai poteri psionici (Str): Un quori ottiene resistenza ai poteri psionici pari a 11 + i suoi Dadi Vita.

- Vedere nell'oscurità (Sop): Un quori è in grado di vedere perfettamente nell'oscurità di qualsiasi tipo, anche quella creata da un incantesimo *oscurità profonda*.

- Telepatia (Sop): Un quori può comunicare telepaticamente con qualsiasi altra creatura entro 30 metri che conosca un linguaggio.

Capacità speciali dei quori: Quei quori che soddisfano i relativi prerequisiti ottengono le seguenti capacità speciali aggiuntive.

- *Invadere sogni* (Sop): Per una volta al giorno, un quori con almeno 9 Dadi Vita che risieda sul piano di Dal Quor può inviare un *sogno* o un *incubo* (con gli stessi effetti dei relativi incantesimi) a una specifica creatura su un altro piano. Quando appare in un *sogno*, un quori può assumere una forma alternativa, come se stesse usando *alterare se stesso*. Il livello dell'incantatore per questa capacità è pari ai Dadi Vita del quori e la CD del tiro salvezza per la versione *incubo* di questa capacità è basata sul Carisma.

- *Possessione* (Sop): Attraverso i sogni e gli incubi, gli ospiti appositamente preparati dai quori possono fungere da loro ricettacoli sul Piano Materiale. Fino a poco tempo fa, questo era l'unico modo che i quori avevano per essere presenti fisicamente su Eberon. I grandi monoliti eretti a Riedra hanno rafforzato la connessione con Dal Quor e oggi un quori può possedere qualsiasi umano consenziente.

Un quori dotato di almeno 4 Dadi Vita e di un Carisma di 13 può abbandonare la sua forma fisica su Dal Quor e assumere una nuova forma eterea spirituale. Il suo spirito può possedere un ospite umano consenziente e adatto (da qui in avanti indicato come ricettacolo umano). Mentre la creatura rimane in forma eterea, il corpo fisico del quori giace privo di sensi su Dal Quor, in uno stato di animazione sospesa. Il corpo non necessita di aria o di cibo, ma eventuali danni diretti o l'esposizione a condizioni ambientali estreme lo danneggiano normalmente. I quori possono vagare in forma eterea per tutto il tempo che vogliono, ma il quori etereo muore se il suo corpo viene distrutto. Se sul corpo del quori viene lanciato *dissolvi magie* (o un effetto simile), il quori etereo fa immediatamente ritorno al suo corpo.

Uno spirito quori può tentare di possedere un ricettacolo umano come azione standard. Innanzi tutto, deve essere in posizione adiacente al ricettacolo umano desiderato. Inoltre, il ricettacolo umano deve essere dotato di un punteggio di Carisma pari o superiore al punteggio di Carisma del quori. Il ricettacolo umano deve anche essere dello stesso allineamento del quori. Infine, il ricettacolo umano deve essere consenziente e accettare liberamente lo spirito quori e non deve essere protetto da un incantesimo *protezione dal male* o da altri effetti analoghi.

Lo spirito quori che effettua la possessione ha accesso immediato a tutti i pensieri e i ricordi del ricettacolo umano e ottiene il controllo completo sul suo corpo.

I danni fisici al ricettacolo umano non danneggiano anche il quori. L'uccisione del ricettacolo umano spinge lo spirito quori immediatamente sul Piano Etereo, da dove può tentare di effettuare una nuova possessione. Nemmeno le creature eteree possono danneggiare un quori mentre effettua una possessione.

Mentre uno spirito quori possiede un ricettacolo umano, conferisce un bonus profano di +4 al Carisma. Il ricettacolo umano perde questo bonus profano se lo spirito quori viene esiliato o scacciato in qualche modo (ad esempio attraverso un incantesimo *congedo*).

Se il punteggio di Carisma di un ricettacolo umano scende sotto il 13, lo spirito quori che lo possiede non è più in grado di possedere il ricettacolo umano e viene immediatamente espulso e spinto in un quadretto adiacente.

Uno spirito quori mantiene le sue capacità psioniche e magiche anche quando possiede un ricettacolo umano. Tuttavia, non può utilizzare nessuna delle sue capacità straordinarie o soprannaturali. Lo spirito quori combina i gradi delle sue abilità con quelle del suo ricettacolo umano e mantiene i suoi punteggi di caratteristica mentali o adotta i quelli del ricettacolo umano, scegliendo i più alti.

TSUCORA QUORI

Esterno Medio (Extraplanare, Legale, Malvagio, Psionico, Quori)

Dadi Vita: 6d8+24 (55 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+2 Des, +6 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 16

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Chela +9 in mischia (1d8+3)

Attacco completo: 2 chele +9 in mischia (1d8+3) e 4 artigli +7 in mischia (1d3+1) e pungiglione +7 contatto in mischia (1d4+1 più pungiglione terrificante)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Possessione, capacità psioniche, pungiglione terrificante

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/bene, teletrasporto superiore, immunità, tratti degli esterni, resistenza ai poteri psionici 17, resistenza all'acido 10, al freddo 10, al fuoco 10, vedere nell'oscurità, telepatia

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +9, Vol +9

Caratteristiche: For 17, Des 15, Cos 18, Int 17, Sag 18, Car 17

Abilità: Autoipnosi +15, Cercare +8*, Concentrazione +13, Conoscenze (piani) +12, Conoscenze (arti psioniche) +14, Diplomazia +16, Intimidire +14, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +17*, Percepire Intenzioni +13, Raggiungere +12, Sapienza Psionica +14, Sopravvivenza +4 (+6 su altri piani)

Talenti: Capacità Focalizzata (pungiglione terrificante), Multiattacco, Riflessi Fulminei

Ambiente: Dal Quor

Organizzazione: Solitario, coppia o squadra (3-5)

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente legale malvagio

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

Modificatore di livello: -

Una creatura da incubo avanza strisciando minacciosamente. Il suo torace è privo di testa ma è ricoperto di occhi e di arti brulicanti. Due braccia gigantesche spuntano dalla cima del torace e terminano con due possenti tenaglie. La creatura è ricoperta da placche nere chitinee e la sua coda serpentina termina con un letale pungiglione.

Gli tscuora sono tra i più deboli e i più numerosi quori di Dal Quor. Quando non prestano servizio nelle grandi città del loro reame da incubo, danno la caccia agli spiriti sognanti dei mortali addormentati. Molti tscuora sono



Tscuora quori

DA

crudeli e calcolatori; amano avere il potere sugli altri e progettano piani complicati per migliorare la loro posizione a discapito dei rivali.

Uno tscuora è alto circa 1,5 metri, ma il suo lungo corpo serpentino lo fa sembrare più grande.

Gli tscuora parlano il Comune, il Riedran e il Quori.

Combattimento

Gli tscuora preferiscono combattere da una posizione di potere. Se uno tscuora viene colto di sorpresa, potrebbe fuggire anche da una battaglia che sarebbe benissimo in grado di vincere, per fare ritorno dopo avere analizzato la situazione e aver ideato un piano di attacco. Uno tscuora usa i suoi poteri mentali per seminare il caos e la confusione, ma il suo obiettivo è sempre quello di avvicinarsi quanto basta per usare il letale pungiglione della sua coda, che gli consente di approfittare delle paure nascoste della vittima.

Le armi naturali di uno tscuora vengono considerate di allineamento malvagio e legale ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Capacità psioniche: 1 volta al giorno - *charme psionico* (CD 14), *collegamento mentale*, *insinuazione nel sé* (CD 15), *richiamare agonia* (CD 15), *riparazione corporea*; 3 volte al giorno - *armatura di inerzia*, *equilibrio corporeo*, *mano distante*, *olfatto acuto psionico*. 6° livello di manifestazione. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Pungiglione terrificante (Sop): Il pungiglione di uno tscuora quori evoca le paure peggiori di qualsiasi creatura riesca a colpire. Gli effetti del pungiglione sono identici a quelli dell'incantesimo *allucinazione mortale*. Se lo tscuora quori mette a segno un attacco con il pungiglione, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 18. Se il tiro salvezza ha successo, la vittima riesce a resistere alla sua paura e non subisce ulteriori effetti. Se il tiro salvezza sulla Volontà non viene superato, la vittima deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18, altrimenti morirà di paura. Anche se il tiro salvezza sulla

Tempra viene superato, la vittima subisce comunque 3d6 danni. Questo è un effetto di influenza mentale. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e comprende il bonus di +2 del talento Capacità Focalizzata dello tsucora.

Quando uno tsucora uccide una vittima con il suo attacco, recupera immediatamente 3d6 punti ferita, poiché assorbe l'energia del terrore dell'avversario ucciso.

Tratti degli esterni: Uno tsucora quori non può reincarnarsi, essere rianimato o fatto risorgere (ma può essere riportato in vita da un incantesimo *desiderio limitato*, *desiderio*, *miracolo* o *resurrezione pura*).

Abilità: *Uno tsucora ha dozzine di occhi sparsi su tutto il corpo e c'è ben poco che sfugga alla sua attenzione. Uno tsucora ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Cercare e Osservare.

Quando uno tsucora quori possiede un ospite umano, combina i gradi delle sue abilità con quelli dell'ospite (vedi gli Ispirati, pagina 290). Un tipico tsucora quori possiede 9 gradi in ognuna delle seguenti abilità: Autoipnosi, Concentrazione, Conoscenze (piani), Conoscenze (arti psioniche), Diplomazia, Intimidire, Muoversi Silenziosamente, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiurare, Sapienza Psionica.

RAKSHASA, ZAKYA

Esterno Medio (Nativo)

Dadi Vita: 7d8+35 (66 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti); velocità base 15 m

Classe Armatura: 27 (+2 Des, +9 naturale, +4 corazza di scaglie, +2 scudo pesante di metallo), contatto 12, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +7/+12

Attacco: Spada bastarda+1 +14 in mischia (1d10+8/19-20) o artiglio +12 in mischia (1d4+5)

Attacco completo: Spada bastarda+1 +14/+9 in mischia (1d10+8/19-20) e morso +7 in mischia (1d6+2); o artiglio +12 in mischia (1d4+5) e morso +7 in mischia (1d6+2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Individuazione

dei pensieri, capacità magiche

Qualità speciali: Cambiare forma, riduzione del danno 15/bene e perforanti, scurovisione 18 m, tratti degli esterni, resistenza agli incantesimi 22

Tiri salvezza: Temp +10, Rifl +7, Vol +6

Caratteristiche: For 20, Des 14, Cos 20, Int 13, Sag 13, Car 11

Abilità: Ascoltare +11, Camuffare +14, Concentrazione +15, Diplomazia +4, Intimidire +12, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11, Raggiurare +14, Saltare +13, Scalare +9

Talenti: Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda)^B, Attacco Poderoso^B, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Incalzare^B, Riflessi in Combattimento^B

Ambiente: Paludi calde

Organizzazione: Solitario, banda (2-5 più 1 rakshasa), compagnia (20-50 più 2-8 rakshasa)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +7

Questa creatura assomiglia a una tigre umanoide protetta da una corazza di scaglie e armata con uno spadone e uno scudo pesante. La sua forma sembra umana, fatta eccezione per una testa di tigre e una folta pelliccia che spunta da sotto la sua corazza.

Il rakshasa descritto nel *Manuale dei Mostri* è soltanto una varietà della razza immonda che dominò Eberon per centinaia di migliaia di anni nei tempi antichi. La razza dei rakshasa, nata dal sangue di Khyber, il Drago Sotterraneo, comprende non solo gli stregoni del *Manuale dei Mostri* e i rajah quasi divini imprigionati dai couatl alla fine dell'Era dei Demoni, ma anche una razza di combattenti, gli zakya.

Uno zakya è in grado di stringere a pugno le sue mani anteriori, riuscendo a impugnare le armi normalmente. Come gli altri rakshasa, uno zakya ha la stessa altezza e lo stesso peso di un umano.

Gli zakya parlano il Comune, l'Infernale e il Sottocomune.

COMBATTIMENTO

A differenza degli altri rakshasa, gli zakya amano tuffarsi nella mischia e nella furia del combattimento. Sono guerrieri consumati e manovrano con maestria le loro armi preferite. Implementano la loro bravura nelle armi con alcune capacità magiche limitate, utili per indebolire i loro nemici.

Individuazione dei pensieri (Sop):

Uno zakya può utilizzare continuamente *individuazione dei pensieri*, con gli stessi effetti di un incantatore di 18° livello (tiro salvezza CD 12). Può sopprimere o riattivare questa capacità come azione gratuita. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Capacità magiche: 3 volte al giorno - colpo accurato, tocco gelido (CD 11), tocco del vampiro (CD 13). 7° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 10 + il livello dell'incantesimo. Le CD dei tiri salvezza sono basate sul Carisma.

Cambiare forma (Sop): Uno zakya può assumere qualsiasi forma umanoide o fare

Zakya
rakshasa



ritorno alla sua vera forma usando un'azione standard. In forma umanoide, lo zakya perde i suoi attacchi con gli artigli e con il morso. Uno zakya mantiene la forma assunta finché non decide di assumerne un'altra. Il cambiamento di forma non può essere dissolto, ma lo zakya torna subito alla sua forma naturale se viene ucciso. Un incantesimo *visione del vero* rivela la sua forma naturale.

Tratti degli esterni (Nativo): Uno zakya può reincarnarsi, essere rianimato o fatto risorgere.

Abilità: Uno zakya ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Raggiare e Camuffare. *Quando utilizza cambiare forma, ottiene un ulteriore bonus di circostanza +10 alle prove di Camuffare. Se legge nella mente di un avversario, il suo bonus di circostanza alle prove di Camuffare e Raggiare viene incrementato di un ulteriore +4.

Talenti: Uno zakya acquisisce talenti bonus e soddisfa i requisiti dei talenti come se fosse un guerriero di 7° livello.

SCHELETRO KARRNATHI

Non morto Medio

Dadi Vita: 3d12 (19 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 6 m (4 quadretti) con corazza di piastre; velocità base 9 m

Classe Armatura: 22 (+2 Des, +4 naturale, +5 corazza di piastre perfetta, +1 per talento Difendere con Due Armi), contatto 12, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +1/+3

Attacco: Scimitarra +4 in mischia (1d6+2/18-20)

Attacco completo: Scimitarra -1 in mischia (1d6+2/18-20) e scimitarra -1 in mischia (1d6+1/18-20)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/contundente, scurovisione 18 m, immunità al freddo, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +3

Caratteristiche: For 15, Des 15, Cos -, Int 11, Sag 10, Car 1

Abilità: Ascoltare +6, Cercare +4, Osservare +6, Saltare +3, Scalare +3

Talenti: Combattere con Due Armi, Difendere con Due Armi

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Qualsiasi

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Uno scheletro protetto da una corazza di piastre di ottima fattura e armato di due scimitarre avanza senza paura sul campo di battaglia, scrutando la scena con occhi animati da una luce maligna.

Uno scheletro Karrnathi assomiglia a un normale scheletro umano protetto da una corazza di piastre perfetta. Tuttavia, in lui è stata infusa una forma di intelligenza malevola e le sue ossa sono state trattate alchemicamente per resistere meglio.

Gli scheletri Karrnathi vengono creati dai resti dei soldati Karrnathi d'élite uccisi in battaglia. Nei primi anni dell'Ultima Guerra ne esistevano pochi, che combattevano nelle schiere del Karrnath accanto ai soldati viventi, ma man mano che la guerra continuava, le loro

fila crebbero fino al punto in cui divenne possibile mobilitare intere divisioni composte di scheletri e zombi Karrnathi.

Gli scheletri Karrnathi parlano il Comune, con una voce flebile come un sussurro.

*Scheletro
Karrnathi*

COMBATTIMENTO

A differenza degli scheletri privi di volontà propria, gli scheletri Karrnathi combattono in modo intelligente e usano tattiche come attaccare ai fianchi, aiutare un altro e combattere sulla difensiva. Combattono senza paura finché non vengono distrutti.

Gli scheletri Karrnathi arcieri portano un arco lungo composito (bonus di For +2) oltre alle consuete due scimitarre e possiedono il talento Tiro Ravvicinato invece del talento Difendere con Due Armi (CA 21).

SIMBIONTE

I simbionti sono creature complete, in genere in grado di sopravvivere anche senza una creatura ospite, almeno per un certo periodo di tempo. Solitamente sono creature di taglia Minuscola o inferiore e di per sé sono molto deboli. Sopravvivono unendosi a una creatura ospite, di solito conferendole alcuni benefici in cambio della protezione offerta da un corpo più grosso. Questo rapporto simbiotico di solito è vantaggioso per entrambe le parti (anche se in alcuni casi il simbiote può essere considerato un parassita).

Solitamente un simbiote occupa una parte del corpo della creatura ospite (anche se non in tutti i casi), limitando il numero degli oggetti magici possibili da indossare allo stesso modo di un normale oggetto magico. Come gli oggetti magici intelligenti, i simbionti possiedono un punteggio di Ego, che indica la loro forza di volontà e il loro desiderio di potere. I simbionti dotati di un alto punteggio di Ego, proprio come gli oggetti magici analoghi, possono a volte assumere il controllo delle loro creature ospite.

Il punteggio di Ego di un simbiote è determinato allo stesso modo di quello di un oggetto magico intelligente e viene elencato nella scheda di ogni simbiote, alla voce "Caratteristiche". Per determinare il suo punteggio base di Ego si sommano i bonus di Intelligenza, di Carisma e di Saggezza del simbiote (se ne possiede). Si aggiunge poi 1 per ogni qualità speciale e 2 per ogni attacco speciale. Ad esempio, una corazza di piastre vivente ha un punteggio base di Ego pari a 4 (2 per la sua Saggezza 15 e 2 per il suo Carisma 14), più 1 per la sua qualità speciale di riduzione del danno, 1 per la sua qualità speciale di Costituzione



AI

potenziata, 1 per la sua qualità speciale di fortificazione leggera, 1 per la sua capacità di stabilizza ospite e 1 per la sua capacità di telepatia, per un Ego totale di 9. Il simbiote, di natura malvagia e metodica, è un compagno perfetto per il tipico daelkyr.

Se la creatura ospite non condivide gli obiettivi e l'allineamento del simbiote, può emergere un conflitto tra il simbiote e la creatura ospite. Analogamente, se un simbiote ha un punteggio di Ego pari o superiore a 20, si considera sempre superiore al suo ospite e innesca sempre un conflitto di personalità se l'ospite non è sempre d'accordo con lui.

Quando si verifica un conflitto di personalità, l'ospite deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD = punteggio di Ego del simbiote). Se il tiro salvezza della creatura ospite ha successo, è lei a emergere dominante. Se l'ospite fallisce, è il simbiote a diventare dominante. Il dominio dura per un giorno o fino a che non si verifica una situazione critica (come ad esempio una grande battaglia, una grave minaccia per il simbiote o per l'ospite e così via, a discrezione del DM). Se un simbiote diventa dominante, controlla direttamente le azioni della creatura ospite finché l'ospite non torna a essere dominante. Per ulteriori informazioni sui conflitti di ego, vedi "Oggetti contro personaggi", pagina 271 della *Guida del Dungeon Master*.

Tratti dei simbioti: Quando un simbiote si unisce a un ospite, ottiene vari benefici. Agisce al turno del suo ospite ad ogni round, indipendentemente dal suo modificatore di iniziativa. Non viene colto alla sprovvista a meno che non lo sia anche il suo ospite ed è consapevole di qualsiasi pericolo di cui sia consapevole il suo ospite.

Se un simbiote è attaccato a una parte visibile del corpo della creatura, gli avversari possono attaccare il simbiote stesso invece della creatura ospite. Questo attacco funziona allo stesso modo degli attacchi su un oggetto: il simbiote ottiene il beneficio del modificatore di Des dell'ospite alla CA, invece del proprio, e acquisisce anche qualsiasi bonus di deviazione alla CA posseduto dall'ospite. Vengono invece applicati il suo modificatore di taglia e il suo bonus di armatura naturale personali, se ve ne sono. Attaccare un simbiote invece di un ospite provoca un attacco di opportunità da parte dell'ospite.

Un simbiote non subisce mai danni dagli attacchi condotti sull'ospite. Come un oggetto magico indossato, un simbiote solitamente non viene influenzato da quegli incantesimi che danneggiano l'ospite, ma se l'ospite ottiene 1 su un tiro salvezza, il simbiote diventa uno degli "oggetti" che possono essere influenzati dall'incantesimo (vedi "Oggetti che sopravvivono a un tiro salvezza", pagina 178 del *Manuale del Giocatore*). Un simbiote usa i bonus ai tiri salvezza base del suo ospite, se sono migliori dei suoi.

Condividere incantesimi (Sop): Qualsiasi incantesimo che la creatura ospite lanci su se stesso influenza automaticamente anche il simbiote. Inoltre, l'ospite può lanciare un qualsiasi incantesimo che abbia come bersaglio l'"incantatore" sul simbiote invece che su se stesso. Analogamente, un simbiote può scegliere di influenzare anche la creatura ospite con qualsiasi incantesimo o capacità magica che usi su se stesso e lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio l'"incantatore" sul suo ospite invece che su se stesso. L'ospite e il simbiote possono condividere i loro incantesimi anche se gli incantesimi in questione solitamente non influenzano le creature del tipo dell'ospite o del simbiote. Gli incantesimi di un altro incantatore che scelgono come bersaglio l'ospite non influenzano il simbiote, e viceversa.

CORAZZA DI PIASTRE VIVENTE

Aberrazione Minuscola (Simbiote)

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: -5

Velocità: 30 cm

Classe Armatura: 15 (+2 taglia, -5 Des, +8 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 15

Attacco base/Lotta: +1/-10

Attacco: -

Attacco completo: -

Spazio/Portata: 75 cm/0 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Riduzione del danno 10/byeshk, Costituzione potenziata, fortificazione leggera, stabilizza ospite, tratti dei simbioti, telepatia

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

Caratteristiche: For 4, Des 1, Cos 12, Int 10, Sag 15, Car 14, Ego 9

Abilità: Ascoltare +7, Nascondersi +3, Osservare +7

Talenti: Tempra Possente

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1 (singolarmente) o ospite +1 (quando indossata)

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Nessuno

Modificatore di livello: -

Questa orribile corazza di piastre è composta da placche rigide nere e chitinose. Sotto le piastre, vene e muscoli rossastri pulsano e luccicano nell'ombra.

Le corazze di piastre viventi sono le armature tradizionali dei daelkyr e spesso vengono trovate in possesso dei Culti del Drago Sotterraneo, che le considerano reliquie sacre.

Una corazza di piastre vivente capisce il Comune ma non parla alcun linguaggio.

Combattimento

Una corazza di piastre vivente può attaccarsi soltanto a un ospite consenziente; l'aspirante portatore deve indossare a tutti gli effetti l'armatura (un'azione di round completo); allora i filamenti affondano nella carne per legarsi al corpo dell'ospite. Attaccarsi o togliersi una corazza di piastre viventi infligge 1 danno alla Forza.

Una corazza di piastre viene considerata un'armatura media e conferisce un bonus di armatura +8 alla CA. È agevole e flessibile e impone una penalità di armatura alla prova di -2 e una probabilità di fallimento degli incantesimi arcani del 15%. Il portatore ha un bonus massimo di Destrezza di +5. Molte corazze di piastre viventi sono ideate per le creature Medie, anche se un daelkyr potrebbe decidere di crearne una appositamente per una creatura più piccola o più grande.

Riduzione del danno (Str): Una corazza di piastre vivente è dotata di riduzione del danno 10/byeshk e trasmette questo suo beneficio anche all'ospite.

Costituzione potenziata (Sop): Una corazza di piastre vivente conferisce al suo portatore un bonus di potenziamento +4 alla Costituzione, fintanto che il portatore la indossa.

Fortificazione leggera (Str): Una corazza di piastre vivente beneficia di fortificazione leggera (probabilità del 25% di negare i colpi critici o gli attacchi furtivi) e trasmette questo suo beneficio anche all'ospite.

Stabilizza ospite (Sop): Una corazza di piastre vivente può stabilizzare un ospite che sia arrivato a un



ammontare negativo di punti ferita. Questa è un'azione gratuita che infligge 1 danno alla Forza dell'ospite. L'armatura può compiere questa azione senza che sia l'ospite a ordinarlo e in genere lo fa ogni volta che se ne presenta la situazione.

Tratti dei simbiotici: Vedi pagina 298.

Telepatia (Sop): Una corazza di piastre vivente può comunicare telepaticamente con il suo ospite, se l'ospite conosce un linguaggio.

LINGUAVERME

Aberrazione Minuscola (Simbionte)

Dadi Vita: 1d8 (4 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 4,5 m (3 quadretti)

Classe Armatura: 17 (+2 taglia, +4 Des, +1 naturale), contatto 16, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +0/-10

Attacco: Pungiglione +6 in mischia (1d3-2 più veleno)

Attacco completo: Pungiglione +6 in mischia (1d3-2 più veleno)

Spazio/Portata: 75 cm/1,5 m

Attacchi speciali: Veleno

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, immunità al veleno, tratti dei simbiotici, telepatia

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +4, Vol +1

Caratteristiche: For 6, Des 18, Cos 11, Int 5, Sag 8, Car 10, Ego 2

Abilità: Muoversi Silenziosamente +6, Nascondersi +14

Talenti: Arma Accurata

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1 o ospite +1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Nessuno

Modificatore di livello: -

A prima vista, questa creatura sembra essere un minuscolo cobra roseo. Esaminandolo più da vicino, si rivela essere un fascio di robusti filamenti muscolari e il suo "cappuccio" ha le dimensioni e la forma di una lingua umana. La punta di questa "lingua" termina con un uncino affilato.

I daelkyr creano le linguaverme per i loro servitori. Solitamente le attaccano ai beholder, ai dolgaunt e ai mind flyer.

Una linguaverme non parla alcun linguaggio, ma capisce il Sottocomune.

Combattimento

Una linguaverme può attaccarsi soltanto a un ospite consenziente o indifeso (come azione di round completo). In generale, una creatura accetta una linguaverme al fine di

ottenerne i benefici, oppure incontra una linguaverme e se la attacca volontariamente alla bocca. La linguaverme si appiattisce sulla lingua del suo ospite e ritrae il suo uncino velenoso quando non lo deve usare. Allunga la sua coda simile alla frusta giù per la gola dell'ospite e fin nel suo stomaco.

Attaccare o rimuovere una linguaverme infligge 1d3 danni alla Costituzione.

Quando una creatura si attacca una linguaverme, acquisisce un attacco naturale con il pungiglione. Se un attacco va a segno, la linguaverme inocula un veleno paralizzante (vedi sotto). Una linguaverme attaccata ha una portata di 1,5 metri e può essere usata per tentativi di lotta e per disarmare. Una linguaverme viene considerata un'arma di allineamento malvagio ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Veleno (Sop): Punta ad uncino - ferimento, Tempra CD 10, danno iniziale e secondario paralisi (1d10 round). La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Immunità al veleno (Sop): Una linguaverme è immune al veleno e conferisce al suo ospite immunità al veleno fintanto che vi rimane attaccata.

Tratti dei simbiotici: Vedi pagina 298.

Telepatia (Sop): Una linguaverme può comunicare telepaticamente con il suo ospite, se l'ospite conosce un linguaggio.

TENTACOLO FRUSTA

Aberrazione Minuscola (Simbionte)

Dadi Vita: 2d8+2 (11 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 3 m (2 quadretti)

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

Attacco base/Lotta: +1/-8

Attacco: Pungiglione +6 in mischia (1d4-1 più veleno)

Attacco completo: Pungiglione +6 in mischia (1d4-1 più veleno)

Spazio/Portata: 75 cm/4,5 m

Attacchi speciali: Incanalare contatto, attacco migliorato, veleno

Qualità speciali: Vista cieca 18 m, tratti dei simbiotici, telepatia

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +3, Vol +2

Caratteristiche: For 8, Des 16, Cos 12, Int 6, Sag 8, Car 10, Ego 5

Abilità: Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +11, Scalare +2

Talenti: Arma Accurata, Disarmare Migliorato^B, Sbilanciare Migliorato^B

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 1 o ospite +1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale malvagio

Avanzamento: Nessuno

Modificatore di livello: -

Questo lungo filamento simile a una frusta è composto da muscoli robusti e termina con un pungiglione aguzzo.

Il tentacolo frusta, un'altra creazione dei daelkyr, è un'arma sinuosa progettata per incanalare il tocco corruttore del suo padrone e trasmetterlo fino a un nemico lontano.

Un tentacolo frusta non parla alcun linguaggio, ma capisce il Sottocomune.

Combattimento

Un tentacolo frusta può attaccarsi solo a un ospite senziente, privo di sensi o indifeso. Il tentacolo affonda i suoi filamenti nell'avambraccio del suo ospite, infliggendo 1 danno alla Destrezza poiché trae sostentamento dal sistema vitale del suo ospite. Ogni notte (oppure ogni volta che viene rimosso o riattaccato) infligge 1 danno aggiuntivo alla Destrezza. Dal momento che un personaggio guarisce di 1 danno alle caratteristiche ogni giorno, in circostanze normali il danno non si aggrava. L'ospite non può usare un'arma o uno scudo nella mano che impugna la frusta, sebbene possa usare quella mano per sferrare un colpo senz'armi. Dal momento che l'arma è attaccata al braccio dell'ospite, il tentacolo frusta non può essere oggetto di un attacco per disarmare.

Un tentacolo frusta ha una portata di 4,5 metri e può attaccare i nemici adiacenti senza alcuna penalità. Un tentacolo frusta infligge danni letali e inocula veleno nella circolazione sanguigna del bersaglio se mette a segno un colpo.

Un tentacolo frusta può effettuare un singolo attacco per round usando il suo bonus di attacco e le sue statistiche personali. In alternativa, l'ospite può usare la frusta come arma. In questo caso, vengono usate le statistiche, il bonus di attacco e la Forza

dell'ospite; la frusta conferisce vari benefici aggiuntivi, elencati di seguito.

Anche se non possiede alcun bonus di potenziamento, un tentacolo frusta (che sia usato come arma o lasciata attaccare indipendentemente) viene considerata un'arma magica ai fini di oltrepassare la riduzione del danno.

Incanalare contatto (Str): Un tentacolo frusta può essere usato per sferrare un attacco di contatto, sia che si tratti di un potere naturale del portatore che di una carica magica racchiusa.

Attacco migliorato (Str): Un tentacolo frusta è legato al sistema nervoso del suo ospite; quando viene usato come arma, può guidare la mano di colui che lo impugna e conferire i seguenti benefici aggiuntivi.

– Il portatore non subisce alcuna penalità per usare il tentacolo frusta con una mano secondaria (an-

che se subisce tutte le altre penalità rilevanti se attacca con due armi).

– Il portatore ottiene un bonus di +1 a tutti i tiri per colpire sferrati usando la frusta.

– Il portatore ottiene un bonus di +4 ai tiri per colpire contrapposti effettuati per disarmare un avversario e un bonus di +4 alla prova di Forza effettuata per sbilanciare un avversario. Il portatore non provoca alcun attacco di opportunità quando tenta di sbilanciare o disarmare e non può essere sbilanciato o disarmato se il suo tentativo fallisce.

Veleno (Sop): Pungiglione - ferimento, Tempra CD 12, danno iniziale e secondario 1d4 Des. Il tiro salvezza è basato sulla Costituzione.

Tratti dei simboniti: Vedi pagina 298.

Telepatia (Sop): Un tentacolo frusta può comunicare telepaticamente con il suo ospite, se l'ospite conosce un linguaggio.

SOLDATO IMPERITURO

Senzamorte Medio

Dadi Vita: 4d12 (26 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadretti), velocità base 9 m

Classe Armatura: 17 (+5 corazza di piastre perfetta, +2 scudo pesante di metallo perfetto), contatto 10, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +2/+4

Attacco: Lancia corta perfetta +5 in mischia (1d6+2) o lancia corta perfetta +3 a distanza (1d6+2)

Attacco completo: Lancia corta perfetta +5 in mischia (1d6+2) o lancia corta perfetta +3 a distanza (1d6+2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Punire il male

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/targath, tratti dei senza morte

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

Caratteristiche: For 14, Des 10, Cos -, Int 11, Sag 13, Car 13

Abilità: Ascoltare +8, Osservare +8, Saltare -1, Scallare +5

Talenti: Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca^B, Incalzare

Ambiente: Sotterranei

Organizzazione: Solitario, squadra (2-12) o reggimento (15-150)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Solo equipaggiamento

Allineamento: Generalmente neutrale buono

Avanzamento: 5-12 DV (Medio)

Questo elfo non morto si erge rigidamente con orgoglio. Indossa una corazza di piastre e un elmo di ottima fattura e impugna una lancia corta e uno scudo pesante. Dev'essere qualcosa di diverso da uno zombi, dal momento che nei suoi occhi brilla una scintilla di intelligenza.

I soldati imperituri formano il grosso dell'esercito della Città dei Morti di Aerenal. A prima vista assomigliano a degli zombi, anche se sono ben conservati e si spostano a velocità normale. Il rispetto degli elfi per i morti è evidente nella qualità delle armi e delle armature trasportate dai soldati imperituri. I guerrieri viventi possono essere protetti da semplici armature in cuoio borchiato, ma i soldati imperituri indossano sempre armature medie perfette o migliori e anche le loro armi sono sempre di fattura perfetta.



Soldato imperituro secondaria (an-



Strega crepuscolare

COMBATTIMENTO

I soldati imperituri sono combattenti abili e intelligenti e possono rivelarsi avversari formidabili per quegli avversari che si aspettano di scontrarsi con degli zombi caracollanti e privi di discernimento. Sono in grado di combattere sia in formazione serrata che di gettarsi in schermaglie a piccoli gruppi ma coordinano sempre i loro attacchi e sfruttano al meglio la loro posizione sul campo di battaglia.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, un soldato imperituro può usare un normale attacco in mischia per punire il male. Ottiene un bonus di +1 al suo tiro per colpire e infligge 4 danni extra sulle creature malvagie. Se il soldato punisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, la punizione non ha effetto ma viene considerata comunque usata per quel giorno.

Tratti dei senzamorte: Vedi pagina 275.

STREGA CREPUSCOLARE

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 6d8+12 (39 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 21 (+1 Des, +10 naturale), contatto 11, colta alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +6/+9

Attacco: Artiglio +9 in mischia (1d4+3)

Attacco completo: 2 artigli +9 in mischia (1d4+3)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Capacità magiche, tocco dell'incubo

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/ferro freddo e magia, scurovisione 18 m, immunità, vista interiore, resistenza agli incantesimi 20

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +6, Vol +10

Caratteristiche: For 17, Des 12, Cos 15, Int 14, Sag 16, Car 13

Abilità: Ascoltare +6, Concentrazione +7, Conoscenze (piani) +10, Conoscenze (una qualsiasi) +7, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +5, Osservare +6, Percepire Intenzioni +15*

Talenti: Allerta, Capacità Focalizzata (tocco dell'incubo), Volontà di Ferro

Ambiente: Paludi temperate

Organizzazione: Solitario o congrega (3 streghe di qualsiasi tipo più 1-8 ogre e 1-6 arpie)

Grado di Sfida: 4

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: -

Una vecchia orribile, dalla pelle avvizzita e dai capelli grigi e aggrovigliati, avanza sospinta da una forza e da una velocità innaturale. I suoi occhi brillano come tizzoni ardenti.

Per motivi ignoti, alcune streghe notturne hanno partorito una progenie maledetta nota come streghe crepuscolari. Una strega crepuscolare è fisicamente più debole di una strega notturna, ma possiede la capacità di vedere il futuro nei suoi sogni. Come le streghe notturne, anche le streghe crepuscolari hanno un legame speciale con il mondo dei sogni. Le streghe crepuscolari possono anche influenzare i sogni altrui, inviando messaggi o provocando incubi con il semplice tocco.

Circolano storie su cavalieri coraggiosi e principi eroici pronti a compiere grandi imprese per conto di una strega crepuscolare in cambio di conoscenze segrete, e di solito le streghe crepuscolari onorano questi patti. Tuttavia, le informazioni da loro fornite finiscono solitamente per portare più dolore che gioia, dal momento che le loro visioni possono essere facilmente fraintese.

Una strega crepuscolare è della stessa altezza e peso di un'anziana femmina umana, ma ha una pelle arancione-grigiastro simile a pergamena essiccata. Le streghe crepuscolari parlano il Comune, il Gigante e l'Infernale.

COMBATTIMENTO

Le streghe crepuscolari rifuggono dal combattimento. Quando è costretta a combattere, una strega crepuscolare di solito cerca di usare il suo tocco dell'incubo sugli incantatori nemici per poi fuggire via avvolta in una nube di nebbia, lasciando i suoi servitori o le sue sorelle della congrega a continuare la battaglia.

Tocco dell'incubo (Sop): Mettendo a segno un attacco di contatto, una strega crepuscolare può tormentare un nemico con una notte di sonno irrequieto i suoi nemici. A meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà con CD 16, la vittima subisce gli effetti dell'incantesimo *incubo* quando tenta di dormire. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma e la strega notturna vi applica un bonus di +2 grazie al suo talento Capacità Focalizzata.

Immunità: Le streghe crepuscolari sono immuni agli effetti di charme, sonno e paura.

Vista interiore (Sop): Quando una strega crepuscolare sogna, a volte e in modo del tutto casuale ha delle fugaci visioni sugli eventi del passato, del presente e del futuro. Questa capacità non può essere controllata e viene utilizzata solo come elemento narrativo.

Capacità magiche: A volontà - *individuazione del magico*; 3 volte al giorno - *camuffare se stesso*, *linguaggi*, *nube di nebbia*, *presagio*, *sogno*, *zona di verità* (CD 13); 6° livello dell'incantatore; tiro

salvezza CD 11 + livello dell'incantesimo. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Abilità: *Le streghe crepuscolari sono estremamente percettive e ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Percepire Intenzioni.

TITANO FORGIATO

Costrutto Enorme

Dadi Vita: 12d10+40 (106 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 15 m (10 quadretti)

Classe Armatura: 25 (-2 taglia, -1 Des, +18 armatura), contatto 7, colto alla sprovvista 25

Attacco base/Lotta: +9/+26

Attacco: Ascia +16 in mischia (2d8+9/x3) o maglio +16 mischia (2d8+9/x3)

Attacco completo: Ascia +16 in mischia (2d8+9/x3) e maglio +11 mischia (2d8+9/x3)

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m

Attacchi speciali: Carica poderosa +3d6, travolgere 2d6+13

Qualità speciali: Trattati dei costrutti, riduzione del danno 10/adamantio, scurovisione 18 m, visione crepuscolare, resistenza all'acido 10, al freddo 10, all'elettricità 10, al fuoco 10 e al suono 10

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +3, Vol +4

Caratteristiche: For 28, Des 8, Cos -, Int 3, Sag 11, Car 1

Abilità: Saltare +32

Talenti: Attacco Poderoso, Carica Poderosa, Colpo Terribificante, Incalzare, Spingere Migliorato

Ambiente: Qualsiasi

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente legale neutrale

Avanzamento: 13-24 DV (Enorme); 25-48 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -

Titano forgiato



Un enorme golem composto da complessi ingranaggi fa roteare una gigantesca ascia e un maglio mentre avanza a passo lento.

Tra i primi forgiati creati nel corso dell'Ultima Guerra, i titani sono un piccolo passo in avanti rispetto agli enormi golem da guerra privi di volontà. I titani forgiati non sono veri e propri costrutti viventi come gli altri forgiati; sono a malapena senzienti, dotati dell'intelligenza minima per eseguire gli ordini impartiti sul campo di battaglia.

COMBATTIMENTO

I titani forgiati sono lenti e stupidi, ma la loro forza è sorprendente e le loro dimensioni li rendono avversari temibili in battaglia.

Carica poderosa (Str): Grazie al suo talento Carica Poderosa, un titano forgiato Enorme infligge 3d6 danni extra quando carica. Un titano Mastodontico infligge 4d6 danni extra quando carica.

Travolgere (Str): Riflessi dimezza CD 25. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

Tratti dei costrutti: Un titano forgiato è immune al veleno, agli effetti di sonno, alla paralisi, allo stordimento, alle malattie, agli effetti di morti, di necromanzia, agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale (effetti di charme, compulsione, allucinazione, mascheramento, trama e morale) e a qualsiasi effetto che richieda un tiro salvezza sulla Tempra, a meno che tale effetto non funzioni anche sugli oggetti o non sia innocuo. Non è soggetto ai danni extra dei colpi critici, ai danni non letali, ai danni alle caratteristiche, ai risucchi di caratteristica, all'affaticamento, all'esaurimento o ai risucchi di energia. Non può guarire dai danni subiti ma può essere riparato.

ZOMBI KARRNATHI

Non morto Medio

Dadi Vita: 3d12+3 (22 pf)

Iniziativa: +0

Velocità: 6 m (4 quadretti; non può correre) con mezza armatura; velocità base 9 m

Classe Armatura: 22 (+4 naturale, +7 mezza armatura, +1 scudo leggero), contatto 10, colto alla sprovvista 22

Attacco base/Lotta: +1/+3

Attacco: Spada lunga perfetta +5 in mischia (1d8+2/19-20)

Attacco completo: Spada lunga perfetta +5 in mischia (1d8+2/19-20)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Riduzione del danno 5/tagliante, scurovisione 18 m, tratti dei non morti

Tiri salvezza: Temp +1, Rifl +1, Vol +3

Caratteristiche: For 15, Des 11, Cos -, Int 11, Sag 10, Car 1

Abilità: Ascoltare +6, Cercare +4, Osservare +6, Saltare -2, Scalare -2

Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Robustezza

Ambiente: Qualsiasi
Organizzazione: Qualsiasi

Grado di Sfida: 3

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: -

Modificatore di livello: -

Uno zombi protetto da una mezza armatura avanza brandendo una spada lunga. La carne putrefatta del soldato è caduta in alcuni punti, lasciando scoperti i nervi e le ossa, e un bagliore minaccioso risplende nelle sue orbite vuote.

Uno zombi Karrnathi assomiglia a un normale zombi umano protetto da una mezza armatura e armato di uno scudo leggero di metallo e una spada lunga perfetta. Tuttavia, in lui è stata infusa una forma di intelligenza malevola e la sua carne rinsecchita è stata trattata alchemicamente per resistere meglio. Il suo arrivo o l'arrivo di più creature simili a lui viene solitamente annunciato da un terribile fetore.

Gli zombi Karrnathi vengono creati dai resti dei soldati Karrnathi d'élite uccisi in battaglia. Nei primi anni dell'Ultima Guerra ne esistevano pochi, che combattevano nelle schiere del Karrnath accanto ai soldati viventi, ma man mano che la guerra continuava, le loro fila crebbero fino al punto in cui i generali Karrnathi furono in grado di mobilitare intere divisioni composte di scheletri e zombi Karrnathi.

Gli zombi Karrnathi parlano il Comune, con una voce bassa, rauca e gutturale.

COMBATTIMENTO

A differenza dei normali zombi, gli zombi Karrnathi combattono in modo intelligente e non sono limitati a una singola azione per round. Tuttavia non sono in grado di correre.

Gli zombi Karrnathi arcieri portano un arco lungo composto (bonus di For +2) invece dello scudo leggero (CA 21) e di solito possiedono il talento Tiro Ravvicinato invece del talento Difendere con Due Armi.

MOSTRI CLASSICI

Alcuni mostri classici di D&D ricoprono un ruolo speciale a Eberron. Alcuni sono comuni specialmente nel Khorvaire, mentre altri svolgono funzioni leggermente diverse (o possiedono capacità leggermente diverse) su Eberron rispetto agli altri mondi. Questa sezione descrive alcuni di questi mostri classici.

BEHOLDER

Molte delle aberrazioni di Eberron sono le creazioni dei daelkyr, i sinistri signori di Xoriat. I beholder non fanno eccezione. Questi orrori sono l'artiglieria vivente degli eserciti dei daelkyr, pronti a frantumare gli eserciti degli hobgoblin con il potere dei loro occhi mortali. Quando i Custodi dei Portali hanno alterato le orbite dei piani, molti dei beholder sono stati imprigionati a Khyber assieme ai loro creatori.

Oggi i beholder sono creature solitarie ed egocentriche che non hanno sviluppato una loro cultura personale. Alcuni sono rimasti tra i daelkyr e i dolgaunt, mentre altri hanno radunato delle schiere di seguaci personali presso i Culti del Drago Sotterraneo. Alcuni hanno abbandonato la filosofia dell'aggressione in nome della filosofia e della riflessione. Questi beholder naturali evitano la compagnia delle altre creature e prediligono la meditazione solitaria; un filosofo beholder potrebbe essere pronto a risparmiare la vita di un intruso, se costui potesse aiutarlo ad approfondire una questione etica o filosofica particolarmente complessa. Alcuni scelgono di vivere nelle comunità umanoidi e manipolano gli eventi cittadini, ma in genere le loro azioni sono mirate a stimolare e a studiare una parti-

colare situazione sociale, politica o economica piuttosto che ad accumulare potere o ricchezza.

COUATL

I couatl sono un'antica razza che risale all'alba di Eberron. Nell'Era dei Demoni erano loro a dominare la terra di Xen'drik. Assieme ai draghi, combatterono contro i rajah rakshasa del Khorvaire e di Sarlona. Alla fine quasi tutti i couatl si sacrificarono per poter imprigionare i rakshasa all'interno delle loro anime riunite. Gli studiosi ipotizzano che sia proprio questa la fonte originaria del potere della Chiesa della Fiamma Argentea. Il clericato non si pronuncia al riguardo e si limita ad affermare che, indipendentemente dall'origine della Fiamma, essa può trovare posto nel cuore di ogni uomo nobile.

I pochi couatl che rimangono su Eberron sono devoti servitori della luce. Spesso sorvegliano le prigioni degli antichi rajah rakshasa, oppure, quando, non possono intervenire direttamente per aiutare gli eroi che combattono le forze dell'oscurità, concedono loro il proprio potere attraverso l'incanalamento divino (vedi pagina 102).

DOPPELGANGER

I doppelganger sono molto più rari e misteriosi dei loro discendenti cangianti. Mentre i cangianti sono generalmente una razza avida e indolente, solita utilizzare i suoi poteri per acquisire ricchezza e agio all'interno delle società umane, i doppelganger tendono a spostarsi in continuazione, accumulando ben poche proprietà o amici.

Molti doppelganger adorano il Viaggiatore e cercano di emulare le avventure di quella divinità capricciosa. Vendono i loro servizi come spie, ladri e assassini, ma le loro vere motivazioni vanno oltre il semplice oro. Potrebbero assumere ruoli più sottili (artigiani, chiromanti, sacerdoti o locandieri) per scambiare merce e storie con gli avventurieri. Tuttavia, proprio come accade nelle storie del Viaggiatore, i doni di un doppelganger (che si tratti di beni materiali, servizi o storie) potrebbero avere dei risvolti inaspettati. Un doppelganger camuffato da sacerdote potrebbe guidare un gruppo di avventurieri fino a un dungeon che nasconde un potente artefatto... ma che effetto avrà il recupero di questo artefatto sul mondo?

Circolano voci di una società di doppelganger conosciuta come il Concilio delle Facce, composto da accoliti del Viaggiatore e da altri doppelganger in grado di attingere



Zombi Karrnathi

AJ

gere al potere della divinità attraverso l'incanalamento divino (vedi pagina 102). Tuttavia, gli scopi e l'organizzazione di questa cabala rimangono un mistero.

DRAGHI

I draghi credono di essere legati alla creazione del mondo. Molti draghi vivono nel misterioso continente dell'Argonnessen, dove si riuniscono assieme ai loro pari e contemplano i misteri della Profezia draconica. Hanno ben poco interesse o pazienza per le razze inferiori portatrici dei marchi del drago. Esistono draghi di tutti gli allineamenti: è possibile incontrare un drago rosso buono con la stessa frequenza di un drago d'oro malvagio. Solitamente, i draghi non sono mostri nel tipico senso di D&D; gli eroi non fanno irruzione nel covo di un drago nella speranza di saccheggiare il suo tesoro. I draghi si dimostrano altezzosi e inavvicinabili, oppure curiosi e manipolativi, manovrando gli eventi da dietro le quinte o cercando di influenzare il mondo e la Profezia in modo arcano.

GIGANTI

Ottantamila anni fa, i giganti di Xen'drik eressero una civiltà che non è ancora stata eguagliata al giorno d'oggi. I maghi e gli artefici dei giganti delle tempeste crearono artefatti di incredibile potere e locazioni meravigliose ben oltre la portata dei più grandi artimaghi del Khorvaire. Questa civiltà venne distrutta quarantamila anni fa. Oggi, i pochi giganti sopravvissuti sono per lo più dei barbari, rintanati tra le rovine scintillanti del loro glorioso passato.

GOBLINOIDI

Un tempo i goblinoidi erano a capo di una cultura potente e sofisticata, ma molti anni fa, una combinazione di conflitti extraplanari, guerre civili e di invasioni degli umani di Sarlona posero fine alla loro cultura. Dalle polveri dell'Impero di Dhakaan emersero quattro grandi culture goblinoidi. Ognuna è caratterizzata da una personalità diversa e da un modo personale di trattare con le razze non goblinoidi. Queste quattro culture sono i goblinoidi cittadini, il Ghaal'dar, i Dhakaan e i clan Marguul.

Goblin cittadini

Nel corso della colonizzazione umana iniziale del Khorvaire, gli invasori di Sarlona resero schiavi migliaia e migliaia di goblinoidi. Oggi è possibile trovare i goblinoidi in molte grandi città del Khorvaire. Questi goblinoidi (per lo più goblin, ma anche alcuni hobgoblin e bugbear) sono stati completamente assimilati dalla cultura umanoide. In buona parte, appartengono alle classi inferiori e più povere. Tuttavia, molte grandi città ospitano anche un numero significativo di esperti e adepti goblin.

Ghaal'dar

La caduta dell'Impero Dhakaani e l'invasione umana da Sarlona ridusse molti goblin allo stato selvaggio, finché non emerse una federazione informale di tribù conosciute con il nome di Ghaal'dar, o "popolo possente". La storia dei Ghaal'dar è una storia di perenne lotta, di conflitti tribali alternati a conflitti con le nazioni degli umani. Tutto questo è cambiato oltre un secolo fa, quando i rappresentanti del Casato Deneith hanno contattato i capi-tribù dei Rukhaan Taash in cerca di mercenari hobgoblin. Col tempo, questa tradizione mercenaria ha portato alla nascita della nazione del Darguun.

Dhakaan

Gli invasori da Xoriat e da Sarlona provocarono il crollo del grande Impero goblinoido di Dhakaan. Tuttavia, alcuni clan lottarono per mantenere in vita i valori e le tradizioni Dhakaani. Piuttosto che combattere contro difficoltà soverchianti, i generali e i governatori fecero ritirare la popolazione all'interno di caverne e altri rifugi nascosti, in attesa dell'opportunità di riemergere e di restaurare l'Impero di Dhakaan. L'ascesa della nazione del Darguun sembra essere il primo passo in questa battaglia e i clan Dhakaani sono finalmente emersi dai loro nascondigli per approfittare di questa opportunità.

I clan Dhakaani sono considerevolmente più piccoli delle tribù dei Ghaal'dar. Molti dei grandi segreti del loro antico impero sono andati perduti col passare dei millenni, ma i signori della guerra Dhakaani hanno saputo conservare almeno la bravura nella guerra che caratterizzava le legioni dei tempi antichi, e ciò li rende una forza micidiale sul campo di battaglia.

I Dhakaani non hanno chierici. Sono una società agnostica e i loro capi spirituali sono gli hobgoblin bardi che ispirano le comunità con i loro racconti della gloria di un tempo. I fabbricanti di armi e di armature Dhakaani praticano antiche tecniche in grado di produrre armi e armature superiori e i soldati scelti Dhakaani combattono armati di armi e armature perfette.

Marguul

I Marguul, o "re guerrieri", sono una lega di tribù di bugbear. Nei primi giorni dei Ghaal'dar, molti bugbear insorsero contro i loro oppressori hobgoblin per conquistare la libertà. I Marguul sono inferiori in numero sia ai Ghaal'dar che ai Dhakaan, ma sono ancora una forza possente, in grado di rivestire un ruolo importante del futuro del Darguun. Per secoli, i bugbear hanno razzato le comunità più grandi degli hobgoblin, schiavizzando i goblin fatti prigionieri e massacrando gli hobgoblin più arroganti. Negli ultimi anni, alcune tribù Marguul hanno stipulato una fragile pace con gli hobgoblin del basso Darguun ed è possibile incontrare questi bugbear in tutto il Khorvaire come mercenari. Tuttavia, la maggioranza dei Marguul rimane sulle Montagne Muro-marino, dove continuano ad assalire ogni creatura che varchi il loro territorio.

Anche se i bugbear Marguul non hanno la disciplina dei Dhakaan, tengono in gran conto l'abilità nell'uso delle armi e le tattiche di guerriglia. I bugbear guerrieri solitamente scelgono talenti basati sulla Forza come Attacco Poderoso, Incalzare e Spezzare. I chierici Marguul adorano il Simulacro o Lhesh Sharaat, un'interpretazione bugbear di Dol Dorn.

LICANTROPI

La Chiesa della Fiamma Argentea ha sterminato quasi del tutto i licantropi nel Khorvaire. Il retaggio dei licantropi ora sopravvive nei loro discendenti, i morfici. Molti morfici hanno rapidamente preso le distanze dai veri licantropi al fine di evitare la persecuzione da parte della Chiesa. Alcuni morfici hanno addirittura aiutato la Fiamma Argentea a dare la caccia ai veri licantropi. Dal momento che i morfici non diffondono la maledizione della licantropia, la Fiamma Argentea li ha per lo più lasciati stare.

Esistono ancora alcuni rari licantropi veri e propri a Eberron, ma si tengono ben nascosti dalla Fiamma Argentea e raramente si fidano dei morfici al punto di rivelarsi a loro. È probabile che esistano altri licantropi

anche a Khyber e negli altri continenti, sebbene anche gli Ispirati abbiano condotto un'epurazione dei licanthropi di Sarlona.

MEDUSE

La razza delle meduse nacque a Khyber, ma duecentoventi anni fa dall'oscurità emerse un clan che reclamò per sé la città di Cazhaak Draal nel Droaam. Le meduse hanno svolto un ruolo importante nell'ascesa del Droaam come nazione. Sono costruttrici e architette provette e i loro micidiali attacchi con lo sguardo ne fanno combattenti pericolose e abili guardie del corpo.

MIND FLAYER

I sinistri illithid sono nativi del piano di Xoriat. Sono al servizio dei daelkyr, ma allo stesso tempo perseguono anche i loro scopi personali. Molti dei mind flayer di Eberron sono rimasti intrappolati a Khyber assieme ai loro padroni e ora sono al comando delle città dei dolgaunt e dei dolgrim e collaborano con i capi dei Culti del Drago Sotterraneo. Sotto molti punti di vista, i mind flayer sembrano più interessati ad aprire i portali verso Xoriat dei daelkyr stessi. I daelkyr sono immortali e possono permettersi di aspettare anche per altri diecimila anni; per gli illithid il passare del tempo è un problema più sentito. In generale, tuttavia, le menti degli illithid rimangono aliene e difficili da capire quanto quelle dei daelkyr.

In una campagna di EBERRON i mind flayer sono dotati di riduzione del danno 5/byeshk.

ORCHI

Gli orchi del Khorvaire sono una razza crepuscolare. La loro popolazione venne devastata nel corso dell'antica guerra con i daelkyr, e da allora non riuscì mai più a riprendersi. È possibile trovare ancora degli orchi in tutto il Khorvaire occidentale e nelle Montagne Piediferro e della Fine del Mondo a est, ma non esiste un loro impero unificato.

Gli orchi si sono sempre dimostrati una razza più spirituale e affine alla natura rispetto ai loro cugini goblinoidi. Sono sempre vissuti come barbari, abbracciando l'energia e la vitalità delle terre selvagge. Mentre gli hobgoblin fondavano l'Impero Dhakaani, gli orchi imparavano i segreti del druidismo dal drago Vvaraak. Gli orchi druidi dei Custodi dei Portali riuscirono a interrompere il collegamento tra Xoriat ed Eberron e a intrappolare i daelkyr nelle profondità di Khyber. Tuttavia, molti orchi hanno voltato le loro spalle alle vecchie usanze e hanno abbracciato il potere dei daelkyr, ponendo le basi per i Culti del Drago Sotterraneo odierni. Dopo sette millenni, una lunga serie di conflitti ha decimato la popolazione e il loro antico ordine druidico è costretto a combattere contro i propri simili che vorrebbero liberare le forze delle tenebre imprigionate a Khyber.

Gli orchi moderni tendono a rimanere nelle Marche dell'Ombra e nei loro rifugi di montagna. Gli orchi delle Marche dell'Ombra mantengono stretti legami con gli abitanti umani di quel reame ma evitano di trattare con le altre razze. Gli orchi sono creature profondamente religiose e mostrano poco interesse ad adattarsi al mondo moderno.

RAKSHASA

I rakshasa un tempo dominavano il Khorvaire e Sarlona. I loro signori supremi, i rajah, vennero sconfitti centomila

anni fa dalle forze unite dei draghi dell'Argonessen e dei couatl di Xen'drik e vennero imprigionati e rinchiusi a Khyber. I servitori di questi rajah caduti, i rakshasa che si fanno chiamare i Signori della Polvere, tramano nell'ombra per manovrare le sorti del Khorvaire. Alcuni cercano di liberare i loro rajah imprigionati; altri cercano semplicemente un modo per appropriarsi del potere dei loro vecchi padroni.

SAHUAGIN

I sahuagin vivono nelle profondità oceaniche nei pressi dei Denti di Shargon, un arcipelago situato tra Xen'drik e il Khorvaire. Oggi i diavoli marini vivono nelle rovine sommerse del loro antico impero. Molti hanno iniziato ad adorare il dio oscuro chiamato il Divoratore; una convinzione popolare tra i seguaci di questo dio prevede che un sahuagin sia in grado di acquisire potere e conoscenze nutrendosi di altre creature intelligenti, il che può rendere un viaggio nel loro antico impero un'esperienza alquanto pericolosa.

Oltre alla loro conoscenza delle isole e delle reliquie della loro antica civiltà i sahuagin potrebbero essere in possesso di alcune rovine o di alcuni artefatti di Xen'drik sprofondati in mare dopo il cataclisma.

I chierici e gli adepti sahuagin hanno accesso ai domini dell'Acqua, del Caos, del Male e del Tempo Atmosferico. Anche se il Divoratore è una divinità caotica malvagia, nel reame sommerso è possibile incontrare sahuagin di tutti i tipi.

STRANGOLATORI

Gli strangolatori sono un'altra creazione dei daelkyr; si crede che siano goblin o halfling distorti. Solitamente vengono trovati a Khyber oppure si radunano in piccole bande guidate da un dolgaunt. Sono più socievoli della versione tradizionale dello strangolatore; una spedizione su Khyber sponsorizzata da Korranberg ha riferito di un incontro con sessanta strangolatori radunati assieme in una vaga struttura tribale. Purtroppo, ben pochi membri della spedizione sono sopravvissuti per riferire i dettagli.

STREGHE NOTTURNE

Le streghe notturne sono presenti fin dall'Era dei Demoni; a quell'epoca fungevano da ambasciatrici e da messaggere tra gli immondi e i draghi. Ora continuano a fungere da mediatrici imparziali e quegli avventurieri che desiderano trattare con gli esterni o con i reami lontani spesso vanno in cerca di una strega notturna... impresa che può rivelarsi tutt'altro che facile.

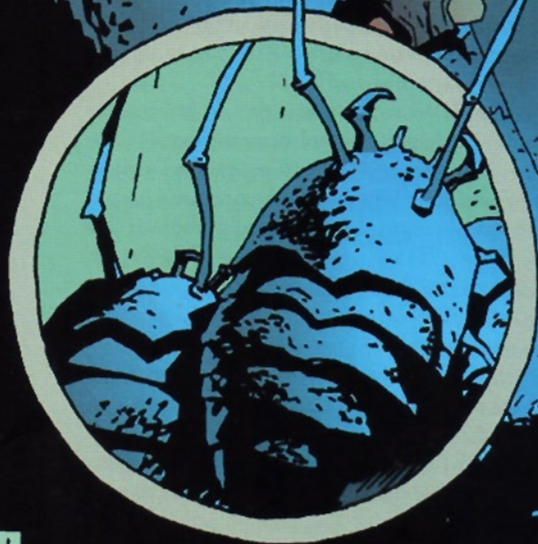
Le motivazioni delle streghe notturne rimangono misteriose e ignote. Potrebbero semplicemente essere soddisfatte dei loro ruoli di ambasciatrici e osservare l'arazzo della storia che si compone lentamente attraverso i piani. Oppure potrebbero perseguire degli scopi personali del tutto ignoti.

Le streghe notturne di Eberron sono diverse dalle loro controparti del *Manuale dei Mostri* sotto molti aspetti. Le streghe notturne sono esterni nativi e solitamente sono neutrali. Ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Diplomazia e di Percepire Intenzioni. Una strega notturna dotata di una *pietra del cuore* può usare *spostamento planare* per tre volte al giorno. Infine, le streghe notturne possono acquisire livelli del personaggio; la classe preferita di una strega notturna è il mago.

Lil pavimento sotto Baristi improvvisamente iniziò a muoversi, e la maga riuscì appena in tempo a trovare un punto di appoggio solido su cui rifugiarsi.

Un brusio soffuso si diffuse tutt'attorno a lei, prima sommesso, poi sempre più forte, echeggiando in tutta la sala in modo ostile.

"Scarabei", imprecò. "E sembrano affamati..."



LA FORGIA DIMENTICATA

UN'AVVENTURA DI 1° LIVELLO

Quest'avventura è ideata come introduzione al mondo di Eberron ed è strutturata per essere giocata da un gruppo di quattro giocatori di 1° livello. Modificare il livello degli incontri adeguatamente in caso di gruppi più o meno numerosi.

L'avventura si svolge a Sharn, la Città delle Torri. Ha inizio, come spesso accade negli incidenti che avvengono nella Città delle Torri, con un cadavere. Un assassino forgiato, un misterioso libro vuoto e un'offerta da parte di un erede del Casato Cannith conducono gli avventurieri nelle profondità di Sharn, fino a un antico complesso in rovina risalente agli anni precedenti alla creazione del Regno di Galifar.

Lungo il cammino, se gli avventurieri hanno successo, recupereranno un progetto perduto, parte di uno schema usato dai più potenti artefici per la creazione di oggetti magici. Scoprono anche che esistono molte potenze interessate a questa reliquia, compresi coloro che sono fedeli ai vari anziani del Casato Cannith e gli agenti del famigerato Signore delle Lame.

PRIMA PARTE:

MORTE NELLA CITTÀ ALTA

Iniziare la campagna stabilendo perché i PG si trovano a Sharn, da quanto tempo sono lì e cosa stanno facendo in città. Se si creano dei collegamenti tra i PG, anche la preparazione delle avventure successive risulterà più facile.

Questa avventura ha inizio con i PG che passeggiano lungo i ponti sospesi e le balconate delle torri della parte alta di Sharn, appena calata la sera. Potrebbero essere diretti verso una destinazione specifica oppure potrebbero essere semplicemente a passeggio tra le alte torri senza nessuna meta precisa in mente. Poi, come spesso accade agli avventurieri a Sharn, si imbattono in un cadavere.

IL PONTE INSANGUINATO (L1 1)

Una passeggiata lungo le piattaforme, le balconate e i ponti sospesi di Sharn conduce i personaggi a un'inquietante scoperta. Usare la mappa del "Il ponte insanguinato" a pagina 308 per questo incontro.

Leggere o parafrasare il testo seguente per cominciare l'avventura.

Una pioggia scrosciante si riversa dal cielo mentre attraversate le labirintiche passerelle di Sharn. I camminatoi in pietra e legno che si snodano tra le torri e le guglie sveltanti attorno ad esse formano un complesso reticolato che può risultare assai confusionario in serate come queste. La pioggia scende a catinelle, riversandosi oltre le passerelle e i camminatoi in

getti scroscianti, rendendo difficoltosa la visibilità a pochi metri davanti a voi. Il lontano bagliore di lanterne perenni, a malapena visibile tra i fumi dell'umidità e il buio della pioggia, riesce con difficoltà a illuminare il vostro cammino in questa serata calda e umida.

Quando gli avventurieri raggiungono il punto contrassegnato con una "A" sulla mappa, chiedere loro di effettuare prove di Osservare con CD 18. Quei personaggi che non superano la prova non notano immediatamente il cadavere che giace riverso sul ponte sospeso davanti a loro, o la figura incappucciata che si dilegua nelle ombre circostanti. Non notano il cadavere finché non si avvicinano ulteriormente, a meno di 18 metri dal corpo riverso.

Se qualcuno dei personaggi supera la prova, nota la figura incappucciata. Leggere:

Intravedete una figura avvolta in un mantello scuro che avanza silenziosamente lungo il ponte sospeso davanti a voi. Sembra voler evitare le zone illuminate dalle lanterne perenni e preferisce tenersi nelle ombre. Al balenare di un fulmine, notate una sagoma riversa sul pavimento del ponte sospeso, nel breve istante in cui la luce del lampo la illumina. La figura incappucciata si dirige rapidamente verso la ringhiera del ponte sospeso, poi la scavalca e scompare nell'oscurità della pioggia.

Quando gli avventurieri arrivano a meno di 18 metri dal cadavere o se coloro che hanno scorto la figura avanzano verso il ponte per indagare, leggere:

Il ponte sospeso davanti a voi copre la distanza tra due piattaforme attaccate a due torri diverse: la Torre Dalannan e la Guglia Kesla. Un corpo giace riverso sul pavimento del ponte, e potete vedere un misto di pioggia e sangue raggrumato attorno ad esso. Una sacca di cuoio, stretta nella mano del cadavere, è visibile nella pozzanghera di acqua e di sangue.

Il cadavere: Il cadavere è quello di Bonal Geldem, un anziano studioso umano dell'Università di Morgrave che ha avuto uno sfortunato incontro con la figura incappucciata sul ponte sospeso scrosciante di pioggia, solo pochi istanti prima dell'arrivo degli avventurieri. Quando gli avventurieri lo raggiungono, è ormai morto, a causa delle ferite inferte dalla lama della figura incappucciata.

Il documento di identità nella tasca della camicia del cadavere rivela il suo nome (Bonald Geldem), la sua posizione all'università (prevosto) e la sua affiliazione (Scuola degli Studi Pre-Galifar all'Università di Morgrave).

Un piccolo borsello appeso alla sua cintura contiene 10 monete d'argento e 2 monete d'oro.

La sacca, di ottima fattura e qualità, contiene pennini, inchiostro, sei fogli bianchi di ottima carta Karrnathi, una mela incartata e il diario di Bonald.

IL PONTE INSANGUINATO



I PG non possono esaminare in dettaglio il cadavere o la sacca finché non affrontano la figura incappucciata.

La figura incappucciata: Quando gli avventurieri si avvicinano al luogo del delitto, la figura incappucciata che è scomparsa oltre il bordo del ponte sospeso si sposta sotto la superficie del ponte per coglierli di sorpresa. La figura che si nasconde sotto il mantello è una forgiata di nome Cutter, una seguace del Signore delle Lame. Proprio come il suo capo, Cutter crede che i forgiati presto torneranno al potere e sbaraglieranno le "deboli razze di carne". Porta sulla fronte il marchio del Karnath, anche se ha abbandonato quella nazione per unirsi al Signore delle Lame nella Landa Gemente. Ora è giunta a Sharn per portare a termine una missione.

Cutter fa parte di una squadra di agenti inviata in città per localizzare Bonal Geldem, recuperare il suo lavoro riguardo alle attività del Casato Cannith nella Sharn pre-Galifar e recuperare un antico progetto perduto. Cutter ha osservato Bonal per giorni, e crede che la chiave delle ricerche dello studioso sia nascosta nella sacca di pelle. Ha assalito il vecchio, lo ha ucciso e stava per impadronirsi della sacca quando gli avventurieri sono arrivati.

I PG hanno un round per esaminare la scena. Quindi Cutter risale, si arrampica oltre la ringhiera nei pressi del corpo e li attacca. Vuole la sacca e ciò che contiene, ma la sua natura berserker le rende difficile interrompere un combattimento, una volta iniziato.

Cutter: Barbara forgiata a personalità femminile 1; GS 1; costruito vivente Medio; DV 1d12+2; pf 14; Iniz +0; Vel 12 m; CA 15, contatto 10, colta alla sprovvista 15; Att base +1; Lotta +3; Att +3 in mischia (1d8+2/x3, ascia da battaglia) o +1 a distanza (1d4+2, fionda); Att comp +3 in mischia (1d8+2/x3, ascia da battaglia) o +1 a distanza

(1d4+2, fionda); AS ira 1 volta al giorno; QS tratti dei forgiati; AL CN; TS Temp +4, Rifl +0, Vol -1; For 14, Des 10, Cos 15, Int 10, Sag 8, Car 11.

Abilità e talenti: Intimidire +4, Saltare +6, Scalare +6, Sopravvivenza +3; Corpo di Mithral.

Linguaggi: Comune.

Proprietà: Ascia da battaglia, fionda con 15 proiettili, mantello da viaggio, zaino, *messaggero finale*.

Tratti dei forgiati (Str): Immunità ai veleni, agli effetti del sonno, alla paralisi, alle malattie, alla nausea, alla fatica, all'esaurimento, agli effetti che rendono infermi e ai risucchi di energia.

Tattiche: Quando la forgiata si muove per attaccare, quei PG che hanno superato una prova di Ascoltare con CD 15 riescono a sentire, oltre il rumore della pioggia, qualcuno che si sta arrampicando. Chiunque superi questa prova può agire nel corso del round di sorpresa. Tutti gli altri sono colti alla sprovvista e ignari della forgiata che salta fuori da sotto il ponte e attacca.

Cutter si getta in combattimento con entusiasmo, attaccando l'avversario più vicino. Se nota un forgiato che lavora assieme agli avventurieri, si concentra sul "traditore amico della carne". Se Cutter subisce 4 danni, entra in ira. Quando Cutter entra in ira acquisisce 2 punti ferita, il suo bonus di attacco in mischia sale a +5 (1d8+4/x3, ascia da battaglia) e la sua CA scende a 13. L'ira ha effetto per 7 round.

Quando l'ira ha termine, se Cutter è ancora funzionante, ricorda la sua missione, cerca di recuperare la sacca di pelle e scappa.

Sviluppo: Nel corso della battaglia con Cutter, i PG sentono alcune voci provenienti dalle torri circostanti: "Ehi, fermatevi!" "Chiamate le guardie!" "Assassini! Stanno ammazzando quell'uomo!" Pochi round dopo,

i PG sentono il fischio acuto delle Guardie Cittadine, ancora lontano ma in rapido avvicinamento.

Se Cutter viene disabilitata, distrutta o resa priva di sensi, il suo messaggero finale si separa dal suo torace. Spiega un paio di ali sottili e vola via perdendosi nell'oscurità e nella pioggia. Gli esploratori non possono saperlo, ma Cutter ha inviato la notizia del suo fallimento al suo superiore, Saber, che si nasconde da qualche parte in città.

Quando la barbara forgiata cade sconfitta, i PG hanno qualche istante per esaminare più da vicino il cadavere di Bonal e la sacca di pelle. (Un altro fischio acuto lanciato dalle Guardie li avverte che le forze della legge si stanno avvicinando rapidamente).

Diario di Bonal Geldem: I PG possono scoprire il diario se frugano nella sacca, oppure possono riceverlo in seguito dalle Guardie Cittadine (vedi sotto). Quando i PG esaminano il diario, leggere:

Questo piccolo diario misura circa 7,5 per 15 cm, ed è spesso circa 2,5 cm. La copertina è di pelle scura, con dei fili intessuti di mithral che vanno a formare uno strano disegno. Non c'è nessun titolo, soltanto il simbolo in mithral sulla copertina. All'interno, ogni pagina è vuota, ma tutti i fogli hanno un aspetto strano: non sembrano né di carta né di pelle, ma di un materiale non facilmente identificabile.

Il diario è estremamente resistente ai danni, compreso il fuoco, e qualsiasi tentativo di scriverci qualcosa sopra usando dei normali mezzi fallisce. Inchiostro, carboncino, gesso e gli altri normali metodi di scrittura scivolano via dai fogli vuoti e scompaiono. Il diario emana un'aura forte di magia universale. Una prova di Conoscenze (nobiltà e regalità) con CD 15 consente a un PG di riconoscere il simbolo sulla copertina: si tratta di una versione primitiva del simbolo del Casato Cannith, composta da un'incudine stilizzata e un martello all'interno di un cerchio.

GUARDIA CITTADINA (LI 5)

Le Guardie Cittadine arrivano, anche se in ritardo, ed esigono di sapere cosa è successo. Questo incontro non dovrebbe sfociare in un altro combattimento. Gli ufficiali della Guardia Cittadina potrebbero far passare agli avventurieri un brutto quarto d'ora, ma se i PG decidono di mettersi contro la legge, le cose diventano molto più complicate. Né il loro livello né la loro reputazione possono aiutarli se si mettono contro la Guardia, ma se collaborano, i PG forse si guadagneranno un amico altolocato o due.

Quando le Guardie arrivano sul posto, leggere:

Due uomini e una donna che indossano l'armatura in cuoio borchiato verde e nera delle Guardie Cittadine di Sharn, emergono dal buio e dalla pioggia scrosciante. Il capo, un massiccio nano calvo con una barba corta, si fa avanti e punta una balestra nella vostra direzione. Una piccola sfera di luce arcana fluttua all'altezza della sua spalla sinistra, illuminando l'area. Ai suoi fianchi stanno due umani, un maschio e una femmina, che impugnano due alabarde e stanno in guardia.

"Per il naso insanguinato di Olladra!" impreca il nano. "In nome della Guardia Cittadina, buttate a terra le armi e spiegatevi!"

Il nano, il Sergente Dolom, fa sempre del suo meglio per far sì che la giustizia funzioni a Sharn. Purtroppo, non è un grande indagatore e crede sempre alle apparenze. Averlo come amico è un'ottima cosa per gli avventurieri. Analogamente, è un nemico terribile per qualsiasi personaggio di basso livello.

Dolom chiede agli avventurieri di eseguire quanto ha ordinato. Se si rifiutano o se fuggono, Dolom e i suoi compagni attaccano, chiamando ulteriori Guardie come rinforzo. In tal caso, 1d4 membri della Guardia (vedi statistiche sottostanti) arrivano ogni 3 round, finché Dolom non li congeda o finché i PG non vengono sconfitti o non si arrendono.

Se i PG collaborano e rispondono civilmente alle domande di Dolom, hanno buone probabilità di guadagnarsi la fiducia del sergente. Quando il nano chiede ai PG di spiegarsi, chiedere al PG che parla a nome del gruppo di effettuare una prova di Diplomazia. Se i PG si comportano civilmente, alcuni testimoni dai negozi e dalle case circostanti si fanno avanti e confermano la loro versione (il PG che effettua la prova riceve un bonus di circostanza +4).

Risultato Effetto

| | |
|------------|--|
| Meno di 15 | Dolom non si fida affatto del gruppo. Interroga gli avventurieri a fondo per sapere chi sono e cosa fanno a Sharn. |
| 15-24 | Dolom accetta il fatto che i PG stavano cercando di dare una mano, ma li incoraggia a lasciare questo genere di cose alle Guardie. |
| 25 o più | Dolom è impressionato dall'eroismo e dal coraggio degli eroi. Li ricompensa con 2 mo a testa per aver aiutato le Guardie e diventa un contatto amichevole nella Guardia Cittadina. |

Alla fine di questo incontro, purché i PG siano riusciti a convincere Dolom che stavano cercando di dare una mano e che non erano coinvolti nell'attacco al prevosto dell'università, Dolom lascia il gruppo libero di andare dove vuole.

Sergente Dolom: Nano guerriero 3; GS 3; umanoide Medio; DV 3d10+9; pf 25; Iniz +3; Vel 6 m; CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 13; Att base +3; Lotta +4; Att +4 in mischia (1d8+1, morning star) o +5 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); Att comp +4 in mischia (1d8+1, morning star) o +5 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); QS tratti dei nani; AL LB; TS Temp +6, Rifl +3, Vol +2; For 13, Des 15, Cos 16, Int 8, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Intimidire +5; Ricarica Rapida (balestra leggera), Tiro Preciso^B, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Nanico.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato, manganello, morning star, balestra leggera, 20 quadrelli, simbolo delle Guardie Cittadine di Sharn, borsello contenente 12 mo, 6 ma, documento di identità.

Tratti dei nani (Str): Bonus di +4 alle prove di caratteristica per resistere agli attacchi per spingere o sbilanciare; bonus di +2 ai tiri salvezza contro il veleno, gli incantesimi e gli effetti magici; bonus di +1 ai tiri per colpire contro gli orchi e i goblinoidi; bonus di +4 alla CA contro i giganti; bonus di +2 alle prove di Artigianato o Valutare relative alla pietra o al metallo.

Guardie Cittadine: 2 combattenti umani, maschio e femmina; GS 1; umanoide Medio; DV 2d8+2; pf 14; Iniz +0; Vel 9 m; CA 13, contatto 10, colto alla sprovvista 13; Att base +2; Lotta +3; Att +3 in mischia (1d10+1/x3, alabarda) o +3 in mischia (1d6+1 non letali, manganello); Att comp +3 in mischia (1d10+1/x3, alabarda) o +3 in mischia (1d6+1 non letali, manganello); AL LN; TS

Temp +4, Rifl +0, Vol +0; For 13, Des 10, Cos 12, Int 10, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Intimidire +5, Osservare +2, Saltare +5, Scalare +5; Allerta, Correre.

Linguaggi: Comune.

Proprietà: Armatura in cuoio borchiato, manganello, alabarda, simbolo delle Guardie Cittadine di Sharn, 3 mo, documento di identità.

L'INCUDINE INFRANTA

Dopo l'incontro sul ponte sospeso, le Guardie possono lasciare liberi i PG oppure rinchiuderli in una delle celle di detenzione di Sharn. Se vengono arrestati (perché si sono rifiutati di arrendersi quando Dolom ha dato l'ordine), passano circa un'ora rinchiusi in una cella prima che Dolom apra la porta e li lasci uscire. "A quanto pare avete degli amici potenti"; dice Dolom mentre restituisce agli avventurieri il loro equipaggiamento e li lascia andare.

Poco dopo aver lasciato il ponte o la cella di detenzione, gli avventurieri vengono avvicinati da un'altra figura avvolta in un mantello, con il cappuccio tirato ben sopra la faccia per proteggersi dalla pioggia. Mostra loro un anello con sigillo che raffigura il simbolo del Casato Cannith. "Se volete sapere la verità sull'assassinio di Bonal Geldem, andate alla taverna dell'Incudine Infranta all'alba." Prima che i PG possano fare domande, la figura volta loro le spalle e scompare nella notte.

L'Incudine Infranta è una piccola taverna situata nella Torre Mason. Un'insegna sopra la porta indica che il locale è di proprietà del Casato Ghallanda. All'interno, un'ostessa halfling accoglie gli avventurieri e li conduce verso un tavolo isolato, sul retro della sala comune. "Mia Signora," dice la halfling alla donna già seduta al tavolo, "i vostri ospiti sono arrivati." Leggere il testo che segue:

La donna umana avvolta nel mantello blu scuro ha lineamenti delicati, occhi azzurri scuri e capelli neri lisci decorati d'argento e di turchese. Porta un anello con il sigillo del Casato Cannith a un dito della mano destra e parla con voce pacata ma chiara. "Grazie di essere venuti. Dobbiamo discutere di affari importanti riguardo alla morte inaspettata di Bonal Geldem. Prego, sedetevi."

La donna è Elaydren d'Vown, del Casato Cannith, una cugina di sangue, ma non l'erede del casato. Indica agli avventurieri una serie di bicchieri e tre caraffe (birra, vino e acqua) e poi passa a parlare di affari.

"Stavo lavorando col Prevosto Geldem per recuperare un cimelio di famiglia," spiega Lady Elaydren. "Dovevamo incontrarci a inizio serata, ma come sapete, non è mai arrivato. Ho saputo dalle Guardie quello che è capitato, e così ho mandato uno dei miei uomini a rintracciarvi."

La donna continua a parlare. "Il cimelio, stando alle leggende di famiglia, era rinchiuso in una fonderia che risale all'epoca pre-Galifar di Sharn. Il povero Bonal credeva di aver scoperto l'ubicazione della fonderia, riportata in un vecchio diario del Casato Cannith. Stavo per finanziare una spedizione per raggiungere il sito, ma senza Bonal..." La sua voce si affievolisce. Poi si china per avvicinarsi agli avventurieri. "Forse siete disposti a recuperare il cimelio per me. In cambio di una generosa ricompensa, naturalmente."

A questo punto, Elaydren fornisce ai PG il vecchio diario (se non l'avevano ancora recuperato) o chiede loro di mostrarlo (se è in loro possesso). Il suo anello con sigillo e il ricamo in mithral sulla copertina risplendono all'unisono non appena la donna poggia la mano sul diario. Quando lo apre, le pagine bianche iniziano immediatamente a riempirsi di sottili scritte e disegni. La donna cerca una

pagina specifica, la esamina per un istante, e poi estrae una mappa ripiegata da sotto il mantello.

"L'ubicazione della fonderia perduta si trova nelle profondità della Torre Dorasharn", spiega Lady Elaydren. "Cinquantasette livelli al di sotto del sistema fognario della torre attuale. Vi offro mille monete d'oro e il patronato del mio casato se riuscirete a recuperare il cimelio e a riportarmelo. Mi aiuterete?"

I fatti: Lady Elaydren appartiene alla famiglia del Casato Cannith che vive nell'Aundair. Tuttavia, in segreto lavora per il Barone Merrix d'Cannith di Sharn. Il Barone vuole lo schema, ma Elaydren non sa perché lo vuole, o a cosa serva la reliquia. Sa solo che il barone vuole che il suo interesse verso quell'oggetto rimanga un segreto. Fornisce ai PG 100 mo in anticipo per finanziare la loro spedizione, ma fornirà loro il resto delle 1.000 mo solo quando torneranno con la reliquia. Consegna loro una mappa che Bonal aveva tracciato, che riproduce il sistema fognario e il percorso che conduce nelle profondità della Torre Dorasharn.

"La reliquia che cerco è una placca di adamantio, ha la forma di una stella a sette punte e le dimensioni del palmo di una mano," spiega Elaydren. "Non ha nessun potere particolare in sé, ma è un antico schema: un frammento di un progetto usato dagli antichi artefici Cannith per forgiare oggetti insoliti. Recuperate questo cimelio storico per noi, e il Casato Cannith ve ne sarà estremamente grato."

I PG potrebbero porre alla donna alcune domande. Ecco alcune delle risposte di Elaydren.

Chi ha ucciso Bonal Geldem? "Un servitore del Signore delle Lame. Il profeta forgiato desidera avere questo ingranaggio per scopi ignoti."

Perché non chiedi l'aiuto del casato locale? "L'autorità del Casato Cannith si è frammentata dopo la distruzione del Cyre. Io sono fedele al capo della mia parte di famiglia, che ha sede nell'Aundair. Non ho nulla contro la famiglia che risiede a Sharn, ma sono qui per conto della Baronessa Jorlanna d'Cannith dell'Aundair, e di nessun altro."

Come facciamo a raggiungere i livelli inferiori? "Questa mappa indica il percorso che conduce alle fognature della Torre Dorasharn. Da qualche parte oltre il Nodo di Valvole E-213 troverete una porta sigillata contrassegnata con lo stesso simbolo sul diario di Bonal. Aprite il sigillo, e il tunnel vi condurrà ai livelli dimenticati sottostanti, dove è situata la fonderia."

Esistono dei pericoli di cui dovremmo essere messi al corrente? "Oltre al Signore delle Lame, che potrebbe avere inviato altri agenti alla ricerca dell'ingranaggio, chi può dire cosa si nasconde nelle profondità della città? Ora che ci penso, Bonal ha detto che sarebbe stato meglio che la spedizione portasse con sé del fuoco. Chissà cosa voleva dire? In ogni caso, vi suggerisco di essere prudenti, ma sono più che sicura che saprete affrontare qualsiasi cosa possiate incontrare nella vostra ricerca." (Se i PG le raccontano del *messaggero finale*, Elaydren sembra turbata, poi dice che di sicuro il Signore delle Lame è al corrente della situazione).

SECONDA PARTE: NELLE PROFONDITÀ

Gli avventurieri seguono con facilità le indicazioni della mappa di Elaydren fino al livello delle fognature della Torre Dorasharn. La torre, una delle guglie più antiche della città, è popolata solo dai livelli intermedi in su. Un complesso sistema fognario separa i livelli abitati dai

livelli inferiori, che sono rimasti isolati e sigillati per oltre mille anni.

I PG hanno bisogno di aiuto per localizzare il Nodo di Valvole E-213, e il posto migliore dove trovare aiuto è il Mercato del Topo. Da laggiù, dovranno sconfiggere un altro agente del Signore delle Lame, per poi raggiungere la porta sigillata che conduce ai livelli inferiori della torre.

IL MERCATO DEL TOPO (LI 1)

La mappa di Elaydren conduce i PG al livello più basso tra quelli abitati della Torre Dorasharn. Ora devono trovare un modo per entrare nel livello delle fognature che si trova sotto i loro piedi. Leggere il testo che segue:

I tunnel e i corridoi di questo livello della torre sono bui e stretti. Di tanto in tanto una finestra si apre verso le pareti e le fondamenta delle altre torri, e qua e là, qualche sporadica torcia proietta pallidi aloni di luce e nubi di fumo. Popolani sporchi e rozzi affollano gli stretti corridoi, e l'aria ristagna del puzzo del sudore e delle fognie.

Un tunnel conduce verso una grande sala, dove un miscuglio di goblin, umani e morfici si sono radunati attorno a un piccolo cumulo di rifiuti sparpagliato su tre coperte marcescenti. Uno dei goblin grida, "Non spingete! Non spingete! Ce n'è sempre per tutti al Mercato del Topo!"

"Il Mercato del Topo" è un termine colloquiale per definire i vari raduni di smercio che spuntano di tanto in tanto ai vari livelli inferiori della città. Buona parte della mercanzia è composta da merce recuperata dalle fognie e dai cumuli di rifiuti delle parti basse di Sharn, anche se a volte viene smistato anche qualche oggetto rubato. Probabilmente c'è ben poco tra la merce in vendita che possa risultare di interesse ai PG. La maggior parte della merce è rovinata e danneggiata, ma a volte tra i rifiuti è possibile trovare qualche piccolo tesoro. Superando una prova di Cercare con CD 20, i PG scoprono i seguenti oggetti di possibile interesse: una verga del sole non ancora utilizzata (25 mr), una campanella (23 mr), uno specchio di acciaio graffiato (38 mr) e 15 metri di corda (25 mr).

Incontro: Skakan, il goblin che gestisce il Mercato del Topo, può fornire ai PG tutte le informazioni di cui necessitano. Tuttavia, da mercante astuto qual è, non dirà nulla per nulla. Se i PG fanno domande sul Nodo di Valvole E-213 o su una porta per la parte inferiore della torre, Skakan reagisce come se non ne sapesse nulla. Indica invece la sua merce e inizia a descrivere alcune delle occasioni del giorno.

"Ho un rarissimo bastoncino di cera per sigillo, usato solo parzialmente, costa solo sessanta monete di rame," dice il mercante goblin. "O forse vi farebbe comodo questa bella coperta di lana che ha solo qualche traccia di muffa? Solo trentanove monete di rame. Oppure che ne dite di uno spiedino di carne bollita di topo? Per voi, solo cinque monete d'argento. O forse, se per caso fossi in grado di indicarvi la strada per un certo nodo di valvole, quanto varrebbe questo per dei grandi esploratori come voi? Forse cento monete d'argento?"

Skakan preferisce trattare con dei clienti, quindi i PG riusciranno più facilmente a ottenere il suo aiuto se prima acquistano qualcosa dal suo mercato. Sente profumo di soldi e vuole ricavare un bel guadagno da questi visitatori di alto livello. Se i PG acquistano qualcosa, ottengono un bonus di circostanza +4 alla prova di Diplomazia richiesta per concludere l'affare. (Il personaggio con il modificatore di Diplomazia più alto effettua la prova per tutto il gruppo). La prova ha una CD di 16, e per ogni punto in più ottenuto rispetto al valore bersaglio, l'ammontare di argento accettato da Skakan scende di 10.

Quindi, ad esempio, se il PG ottiene un risultato di 20 alla prova, Skakan acconsentirà ad aiutare gli eroi per 60 ma. Se il PG non supera la prova di Diplomazia, Skakan non accetta nessuna offerta al di sotto di 100 ma.

Anche superando una prova di Intimidire con CD 15, i PG ottengono la collaborazione di Skakan, ma a un prezzo diverso. Il goblin non dimenticherà di essere stato minacciato e cercherà di vendicarsi la prossima volta che i PG torneranno a esplorare i livelli inferiori della città.

Una volta che i PG e Skakan sono giunti a un accordo, il goblin raccoglie la sua merce e conduce gli avventurieri fino all'ingresso nei pressi del Nodo di Valvole E-213.

Skakan: Goblin esperto 3; GS 1; umanoide Piccolo (goblin); DV 3d6; pf 10; Iniz +2; Vel 9 m; CA 12, contatto 12, colto alla sprovvista 10; Att base +2; Lotta -2; Att +3 in mischia (1d3/19-20, pugnale) o +5 a distanza (1d4/x3, lancia); Att comp +3 in mischia (1d3/19-20, pugnale) o +5 a distanza (1d4/x3, lancia); QS scurovisione 18 m; AL NM; TS Temp +1, Rifl +3, Vol +6; For 10, Des 14, Cos 10, Int 13, Sag 12, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Camuffare +1 (+3 per impersonare), Conoscenze (locali) +7, Diplomazia +11, Intimidire +3, Osservare +9, Percepire Intenzioni +7, Raccogliere Informazioni +3, Raggiare +7, Valutare +7; Allerta, Volontà di Ferro.

Linguaggi: Comune, Goblin.

Proprietà: Stracci grigi, pugnale, lancia, borsello contenente 3d10 mr, robbaccia assortita.

Sviluppo: Mentre i PG trattano con Shakan, qualsiasi personaggio che non sia direttamente coinvolto nella trattativa può effettuare una prova di Osservare con CD 12 per notare che uno dei morfici nella folla sta osservando gli eroi con molta attenzione. Il morfico è dall'altro lato della sala, e se qualcuno dei PG lo nota, si dilegua subito tra la folla e scompare.

LE FOGNATURE DI SHARN (LI 3)

Usare la mappa delle "Fognature di Sharn" al momento di giocare questo incontro. Leggere o parafrasare il testo seguente quando i PG si incamminano verso l'ingresso al Nodo di Valvole E-213.

Skakan indica uno stretto passaggio che conduce verso una scalinata che scende nelle profondità della torre. Ad ogni scalino, la puzza di muffa e di fognie si fa più intensa, e potete sentire il rumore di liquame che scorre farsi più forte man mano che scendete.

La scalinata è stretta, misura solo 1,5 metri da una parete all'altra, costringendo gli avventurieri a procedere in fila indiana. Quando i PG oltrepassano il punto indicato con "A" sulla mappa, un ladro forgiato li attacca dal suo nascondiglio tra le ombre. Il forgiato effettua un attacco furtivo sull'ultimo PG che passa su quello spazio. Ogni PG può effettuare una prova di Osservare con CD 18 per notare il ladro nascosto. Quando il forgiato attacca, leggere:

Un forgiato vi attacca dalle ombre; il suo stocco sibila nell'aria con letale precisione. "Voi avete il diario del prevosto." Dice il forgiato. Dal tono, è evidente che non si tratta di una domanda. "Datemelo, e potrete vivere fino a domani. Rifiutatevi, e la vostra morte sarà lenta e dolorosa."

Le scale conducono a un tunnel più largo. Un basso canalone, che scende di circa 60 cm rispetto al pavimento del tunnel, scorre al centro della galleria, facendo scor-

rere l'acqua delle fognature da est ad ovest. Una robusta grata lascia defluire l'acqua a est, ma blocca tutto il resto. Delle valvole a bulbo, collocate a intervalli regolari lungo le pareti del tunnel, si aprono di tanto in tanto per riversare ulteriore acqua nel canale.

Il ladro forgiato ha assoldato dei sicari, un paio di feroci morfici, collocati nel punto indicato con la "B" sulla mappa. Iniziano a spostarsi per attaccare i PG non appena sentono che il ladro li ha attaccati. I morfici non sono molto disciplinati. Entrano in mischia caricando, scegliendo come bersaglio l'avversario più grosso o più minaccioso, solitamente assalendolo in due per cercare di attaccarlo ai fianchi. Se uno dei morfici viene sconfitto, l'altro fugge. I morfici si danno alla fuga anche nel caso che il forgiato venga sconfitto. Se uno dei PG aveva scorto il morfico che li osservava al Mercato del Topo, lo riconosce tra i due che stanno attaccando il gruppo ora.

Quando si tira per l'iniziativa di questo incontro, tenere conto che le valvole hanno un modificatore di iniziativa +4. Al turno delle valvole, ad ogni round, tira 1d12 per determinare quale valvola si apre. Qualsiasi personaggio sulla stessa fila di quadretti della valvola attiva viene investito da un violento getto d'acqua e deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15 per resistere al violento getto d'acqua. Se non supera il tiro salvezza, il personaggio viene buttato a terra, prono.

Forgiato: Forgiato a personalità maschile, ladro 2; GS 2; costruito vivente Medio; DV 2d6+2; pf 9; Iniz +3; Vel 9 m; CA 18; contatto 13, colto alla sprovvista 15; Att base +1; Lotta +2; Att +2 in mischia (1d6+1/18-20, stocco) o +4 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); Att comp +2 in mischia (1d6+1/18-20, stocco) o +4 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); AS attacco furtivo +1d6;

QS eludere, scoprire trappole, tratti dei forgiati; AL LM; TS Temp +1, Rifl +6, Vol +0; For 12, Des 16, Cos 12, Int 11, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Cercare +5, Disattivare Congegni +5, Equilibrio +8, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +8, Osservare +5, Scalare +6, Scassinare Serrature +8; Corpo di Mithral.

Linguaggio: Comune.

Proprietà: Stocco, balestra leggera, custodia con 10 quadrelli da balestra, arnesi da scasso, mantello da viaggio, zaino, *messaggero finale*.

Tratti dei forgiati (Str): Immunità al veleno, agli effetti del sonno, alla paralisi, alle malattie, alla nausea, alla fatica, all'esaurimento, agli effetti che rendono infermi e ai risucchi di energia.

Morfici (2): Morfico combattente 2; GS 1; umanoide Medio (mutaforma); DV 2d8+1; pf 14, 10; Iniz +1; Vel 9 m; CA 13, contatto 11, colto alla sprovvista 12; Att base +2; Lotta +2; Att +2 in mischia (1d4, pugnale) o +4 in mischia (1d4+2, 2 artigli quando in mutamento); Att comp +2 in mischia (1d4, pugnale) o +4 in mischia (1d4+2, 2 artigli quando in mutamento); AS tratto morfico di artigliaffilati (dura 5 round); QS visione crepuscolare; AL CN; TS Temp +4, Rifl +1, Vol +0; For 10, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Equilibrio +3, Intimidire +4, Saltare +5, Scalare +2; Fattore di Guarigione.

Linguaggi: Comune, Halfling.

Proprietà: Pugnale, armatura in cuoio, borsello con 5 mo.

Tratto morfico di artigliaffilati (Str): Quando mutano, questi combattenti ottengono un bonus di +2 alla Forza e sviluppano degli artigli che possono essere usati come armi naturali.

FOGNATURE DI SHARN



C

B

A

Saracinesca

Valvole

Valvole

Grata

2

4

6

8

10

12

1

3

5

7

9

11

Un quadretto = 1,5 metri

Sviluppo: Se il forgiato viene reso inabile, il suo messaggero finale si sgancia e fugge su per le scale dalle quali sono venuti i PG. Il messaggero riferisce al capo della missione dei forgiati a Sharn le informazioni necessarie per rintracciare i PG fino alle rovine di Dorasharn.

LA PORTA SUL PASSATO (LI 1)

Una volta sconfitti il forgiato e i suoi sicari morfici, gli avventurieri possono avanzare lungo il tunnel. Quando arrivano al punto indicato con la "C" sulla mappa, raggiungono un passaggio sbarrato che conduce alle antiche profondità della Torre Dorasharn. Leggere:

Giungete a un portello di metallo circolare, montato sulla parete del tunnel e ricoperto di rune scolpite, che deve essere la porta sigillata di cui vi ha parlato Elaydren. Al centro del portello, un simbolo in mithral risplendente riproduce la stessa immagine del diario di Bonal: l'antico simbolo del Casato Cannith che risale agli anni della fondazione dello stesso Regno di Galifar, un martello e un'incudine stilizzati.

La porta emana un'aura magica. Se i PG tentano di aprirla usando metodi tradizionali, fanno scattare una trappola. L'unico metodo per aprire l'abitacolo prevede che un PG tocchi il simbolo sul centro della porta circolare con il simbolo riprodotto sulla copertina del diario. Quando questo viene fatto, le rune arcane si illuminano di fuoco mistico e l'abitacolo si apre. La via che conduce ai livelli più profondi della Torre Dorasharn ora è sgombro.

Trappola: Il portello è protetto da un *fiotto acido*. Se qualcuno cerca di forzare la porta o di aprirla attraverso mezzi normali o magici (qualsiasi mezzo che non sia l'uso del diario), tre globi di acido schizzano fuori dal portello e colpiscono dei bersagli a caso entro 3 metri dalla porta sigillata. La trappola si ripristina automaticamente. Se viene disattivata, si ripristina dopo che sono passati 10 minuti. Anche se la trappola viene disattivata, solo il diario di Bonal è in grado di aprire la porta.

Trappola del fiotto acido: GS 1; congegno magico; attivatore a contatto o a effetto (vedi descrizione); ripristino automatico; incantesimo (*fiotto acido*, 1d3 danni da acido, nessun tiro salvezza, tre globi generati a ogni tentativo di aprire la porta); Cercare CD 25; Disattivare Congegni CD 25.

TERZA PARTE: ROVINE DI DORASHARN

Il portello circolare si apre su un condotto verticale largo 1,5 metri e immerso nell'oscurità. Dalle profondità del condotto soffia un vento che sale fino a trovare sfogo da qualche parte più in alto, indicando che anche nelle sezioni dimenticate della torre l'aria fresca continua a circolare. Se i PG sono dotati di corde e di altri strumenti da scalata (che dovrebbero aver acquistato con l'anticipo fornito da Elaydren), la discesa non è difficile. Più in basso, il condotto torna a farsi graduale e diventa quasi un tunnel orizzontale, subito prima di aprirsi su una delle sezioni dell'antica Dorasharn. Leggere:

Il condotto verticale è un misto di terriccio instabile e di antiche pietre, nugoli di millepiedi e altri insetti ricoprono le pareti come decorazioni viventi. La lunga discesa vi conduce fin nelle viscere delle Torre Dorasharn. Presto il condotto comincia a inclinarsi, e appoggiandovi siete in grado di camminare lungo la sua superficie. Più oltre, il condotto diventa quasi orizzontale e potete poggiare i piedi a terra in modo più stabile e sicuro.

Il tunnel vi conduce fino a una vasta sala, sbucando a circa 1,8 metri dal terreno. Nel buio davanti a voi non riuscite a vedere le pareti più lontane, e le rovine delle pareti e degli edifici più vicini appaiono soltanto come ombre gigantesche nella notte eterna della torre, ma le correnti d'aria e il cambiamento di pressione davanti a voi sono segni che lo spazio che si apre dev'essere vasto.

Usare la mappa delle "Rovine di Dorasharn" per questa parte dell'avventura. La sala grande arriva a un'altezza di 9 metri e i resti di vari edifici sono visibili in tutta la distesa antistante. I PG partono dal passaggio contrassegnato con una "A" sulla mappa. I passaggi sulle altre pareti conducono ad altre zone dei livelli inferiori della torre. Nessuno è mai entrato in questa sezione della torre per secoli, ma questo non significa che il luogo sia necessariamente deserto.

Locazioni della mappa di Dorasharn

Ecco una rapida visione di insieme delle locazioni di questa sezione dell'avventura. Ognuna fa riferimento a un punto della mappa delle "Rovine di Dorasharn" contrassegnato da un numero. Gli incontri vengono descritti in dettaglio nei paragrafi successivi della sezione.

1. Sciame di scarabei: Quando i PG entrano nella sala grande, vengono avvistati da uno sciame di famelici scarabei neri che li assale per divorarli.

2. Tempio in rovina: Una locazione tranquilla dove i PG possono riposare e recuperare le forze in relativa tranquillità.

3. Imboscata di Saber: Se i PG esaminano quest'area prima di entrare nella fonderia, il luogotenente del Signore delle Lame li attacca sfruttando la copertura di cui beneficia in quest'area.

4. Topi orridi: Un'altra minaccia costituita dalle creature che vivono tra le rovine, che cercano di sbrannare i PG.

5. Fonderia del Casato Cannith: L'obiettivo dell'avventura, lo schema, è custodito all'interno di questa antica struttura.

1. SCIAME DI SCARABEI (LI 2)

Quando i PG si calano nella sala grande ed entrano nell'area indicata con "1" sulla mappa, sentono un suono inquietante.

Un brusio costante in sottofondo riverbera dalle pareti e dalle rovine attorno a voi. Vi servono alcuni istanti per capire di che si tratta, ma poi riconoscete il ronzio e lo strusciare di una moltitudine di insetti in mezzo alla confusione. Non è molto diverso dai normali versi degli insetti nella Foresta del Re, ma la sala sembra amplificare e ingigantire il rumore in modo inquietante.

Chiedere ai PG di effettuare prove di Ascoltare con CD 15. Chiunque superi la prova sente il ronzare ostile degli insetti e lo strusciare dei loro carapaci che si intensifica quando uno sciame di scarabei neri si avventa su di loro. Chiunque non superi la prova non può agire nel round di sorpresa.

Una distesa nera avanza sul pavimento polveroso e si sposta verso di voi. Non si tratta di un tappeto, ma di una massa brulicante di lucenti scarabei neri che sciamano verso di voi con intenzioni fameliche.

Creature: Lo sciame di scarabei è composto da una massa di scarabei neri affamati di carne umana, ciascuno delle dimensioni di un pugno, pronti a divorare un essere umano nel giro di pochi minuti. Perfino un personaggio forgiato, essendo dotato di componenti organiche, costituisce una fonte di cibo per lo sciame.

Sciame di scarabei: GS 2; Parassiti Minuti (sciame); DV 4d8; pf 13; Iniz +2; Vel 6 m; CA 16; contatto 16, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta -; Att sciame (1d4); Att comp sciame (1d4); Spazio/Portata 3 m/0 m; AS distrazione; QS scurovisione 18 m, tratti degli sciame, tratti dei parassiti; AL N; TS Temp +4, Rifl +3, Vol +1; For 3, Des 15, Cos 10, Int -, Sag 10, Car 3.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Osservare +4; Eludere.

Linguaggi: -.

Proprietà: -.

Attacco dello sciame (Str): Uno sciame non effettua attacchi normali. Infligge invece danni automatici su qualsiasi creatura che si trovi negli spazi da esso occupati alla fine del suo movimento, senza dover effettuare nessun tiro per colpire. Gli attacchi degli sciame non sono soggetti a probabilità di andare a vuoto a causa della copertura o dell'occultamento. Gli sciame non minacciano le creature nei loro quadretti e non effettuano attacchi di opportunità.

Distrazione (Str): Qualsiasi creatura vivente che inizi il suo turno con uno sciame nel proprio spazio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 12 o essere nauseata per 1 round. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Tratti degli sciame: Gli sciame non sono soggetti ai colpi critici e agli attacchi ai fianchi. Gli sciame sono immuni a qualsiasi incantesimo o effetto che abbia come bersaglio una singola creatura o un numero determinato di creature (compresi gli incantesimi a bersaglio singolo). Gli sciame subiscono danni incrementati della metà (+50% oltre ai danni normali) da quegli incantesimi o dagli effetti che influenzano un'area, come ad esempio le armi a spargimento.

Gli sciame composti da creature Minute o Piccolissime sono immuni a tutti i danni delle armi. Portando uno sciame a 0 pf, lo sciame si disperde, anche se i danni subiti fino a quel punto non inficiano l'esistenza dello sciame o la sua capacità di attaccare. Non è possibile sbilanciare, entrare in lotta o spingere uno sciame, e lo sciame non può entrare in lotta con gli avversari.

Tattiche: Lo sciame di scarabei è famelico e astuto, ma non è intelligente. Si avventa sulla fonte di cibo più vicina disponibile e si limita a sciamare sopra quel bersaglio fintanto che rimane in vita e in quello spazio.

Gli attacchi da fuoco e le armi alchemiche sono le armi migliori da usare contro lo sciame. Una torcia può essere utilizzata come arma improvvisata: infligge 1d3 danni da fuoco ad ogni colpo andato a segno. Un lanterna può essere usata come arma da lancio, infliggendo 1d4 danni da fuoco su tutte le creature adiacenti al quadretto in cui si schianta e +50% dei danni contro lo sciame.

Se i PG riescono a evitare lo sciame di scarabei per 3 round consecutivi, lo sciame si disperde e gli scarabei si dedicano ad altre attività. (Naturalmente, se gli eroi si spostano in un'altra area che prevede un incontro, rischiano di dover affrontare altre minacce contemporaneamente agli scarabei). Se un PG desidera ritirarsi nel tunnel da cui è arrivato, deve superare una prova di Scalare con CD 13 o una prova di Saltare che lo porti almeno a 120 cm dal suolo (vedi "Salto in alto", pagina 81 del *Manuale del Giocatore*).

2. TEMPIO IN ROVINA

Le pareti esterne di questo edificio lasciano intuire che un tempo qui si ergeva un tempio. Se un qualsiasi PG supera una prova di Conoscenze (religioni) con CD 12,

riconosce l'antico simbolo di Onatar, dio dell'artificio e della forgia, riprodotto sulle colonne e sulle altre strutture. Se i PG entrano nell'edificio in rovina, notano che questo luogo emana un'aura di serenità e di tranquillità. Anzi, nessuna delle creature che vagano per la sala sembrano entrare in questa locazione, e così i PG possono riposarsi e recuperare le forze quaggiù, se lo desiderano.

Se i PG passano 8 ore o più a recuperare i loro punti ferita e i loro incantesimi, il luogotenente del Signore delle Lame, incaricato di recuperare lo schema, si intrufola nella sala grande. Saber, uno dei seguaci più fidati del Signore delle Lame, non attacca i PG finché non sono entrati nella fonderia e non ne sono usciti di nuovo. Fino ad allora, rimane nell'ombra, attendendo e cercando di valutare la portata delle loro abilità e della loro potenza.

Se i PG esaminano l'interno del tempio in rovina (prova di Cercare con CD 20), scoprono una fontana parzialmente sepolta nell'angolo nordovest (contrassegnata con "B" sulla mappa). L'acqua contenuta nella vasca ha lo stesso effetto di una *pozione di cura ferite*. Esiste liquido a sufficienza per tre dosi della pozione curativa.

3. IMBOSCATA DI SABER

Finché i PG non entrano nella fonderia, Saber rimane nascosto. Il forgiato che guida la squadra inviata a Sharn con il compito di trovare Bonal Geldem e di recuperare l'ingranaggio ora è rimasto da solo. I PG hanno sconfitto i suoi aiutanti, ma grazie ai loro messaggeri finali, Saber è riuscito a raggiungere i PG e a seguirli fino alle rovine nelle profondità della Torre Dorasharn.

Se i PG esaminano i cumuli di detriti dietro la colonna di pietra, non trovano nulla di interessante se non due stretti passaggi che conducono ad altre zone della parte inferiore della torre. Dopo che i PG sono usciti dalla fonderia (possibilmente, con l'ingranaggio in loro possesso), Saber tende loro un'imboscata sfruttando la copertura fornita dai cumuli di detriti circostanti. Vedi la quarta parte: "Fine della partita" per i dettagli dello scontro finale.

4. TOPI ORRIDI (LI 2)

Quando i PG entrano per la prima volta questa sezione della rovina, attirano l'attenzione di un paio di topi orridi. I topi orridi sono dei temibili predatori, pronti a spostarsi per attaccare ai fianchi il membro più debole del gruppo. Utilizzare le statistiche del topo orrido riportate a pagina 277 per gestire questo incontro.

5. FONDERIA DEL CASATO CANNITH

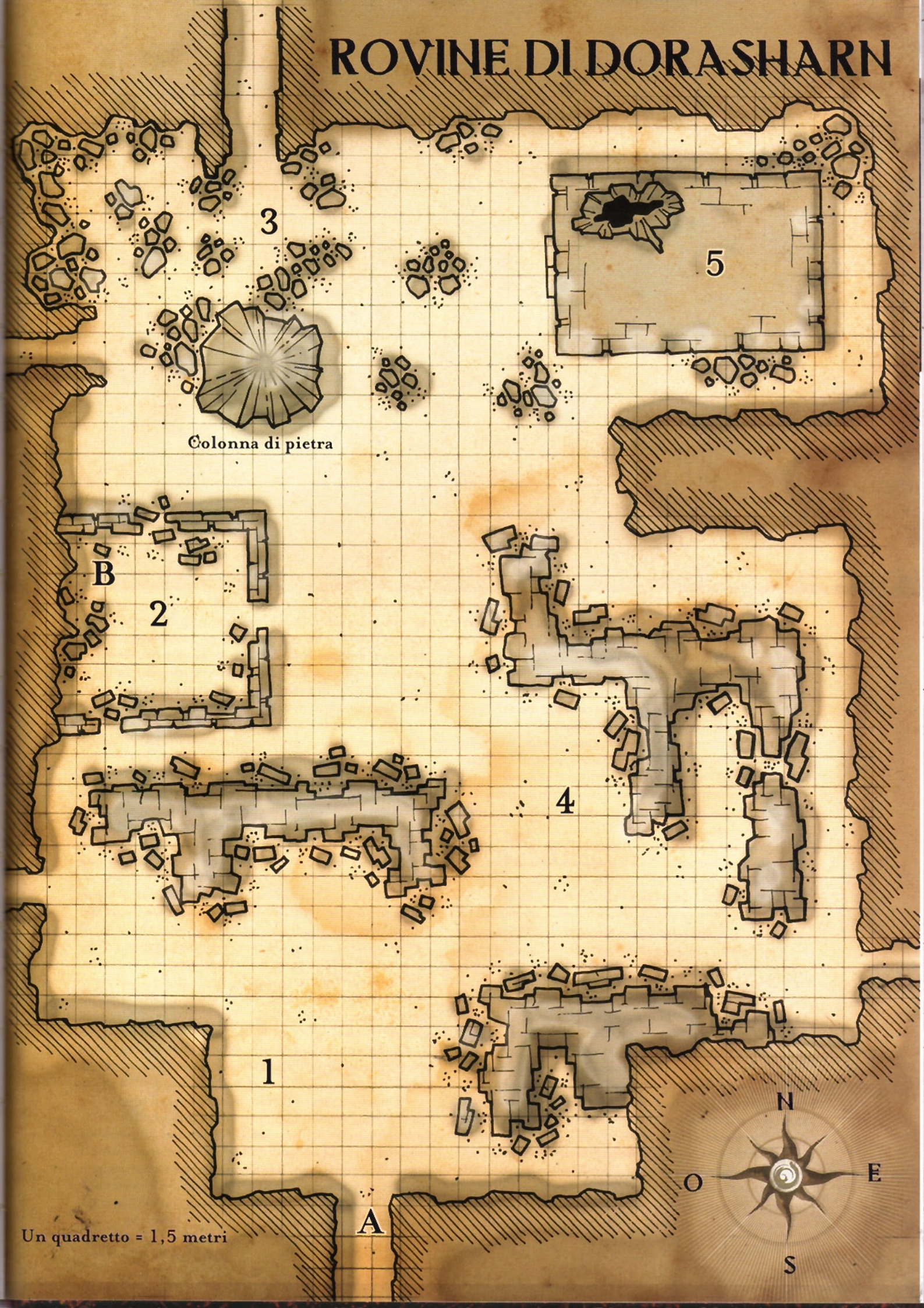
I PG giungono infine alla meta della spedizione. La fonderia del Casato Cannith racchiude tre sfide: trovare un modo per entrare, sconfiggere i difensori di ferro che proteggono le stanze interne e aprire la cripta che contiene lo schema.

Entrare (LI 1)

La fonderia del Casato Cannith è l'unico edificio intatto in questa sezione della torre. Se i PG esplorano la fonderia, noteranno delle solide pareti e una doppia porta sul lato ovest dell'edificio.

La doppia porta sembra essere fatta di adamantio. Lo stesso simbolo riprodotto sulla copertina del diario di Bonal è stato riprodotto su entrambi i lati della doppia porta, ma la procedura che ha aperto il portello sigillato, qui non funzionerà. Lo strato di adamantio della porta ha durezza 20 e 20 pf. Sotto di esso, c'è uno

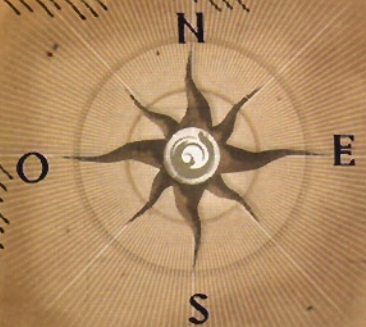
ROVINE DI DORASHARN



Colonna di pietra

Un quadretto = 1,5 metri

A





I difensori di ferro proteggono l'antico nascondiglio

KA

strato di 7,5 cm di acciaio che ha durezza 10 e 90 punti ferita. Inoltre, un incantesimo *serratura arcana* e una serratura eccezionale (prova di Scassinare Serrature con CD 40) proteggono l'accesso.

Le pareti di pietra dell'edificio hanno durezza 8 e 360 pf. Se i PG seguono questa strada per entrare nell'edificio, ciascuno di loro ha una probabilità del 20% di attirare altre creature che vivono nella sala. Se il tiro del d% indica che qualcosa è stato attirato verso i PG, tirare 1d6: 1-5, topi orridi; 6, sciame di scarabei.

Il modo più facile per entrare nell'edificio è attraverso il foro sul tetto. Le pareti sono alte 6 metri e sono facili da scalare (Scalare con CD 10).

Quale che sia il metodo di accesso, passare all'incontro successivo non appena i PG entrano nella fonderia.

Difensori di ferro (LI 2)

Il Casato Cannith costruì questa fonderia all'epoca della Guerra del Marchio. Kedran d'Cannith gestiva la fonderia quando non era impegnato a cercare antichi segreti o a migliorare le sue tecniche della Creazione. Narrano le leggende che fosse riuscito a creare un potente progetto utilizzando alcuni testi che aveva trovato nel corso dell'esplorazione di quelle che oggi è nota come Xen'drik. Soltanto il Barone Merrix d'Cannith, il superiore segreto di Elaydren, ha una vaga idea di ciò che è possibile creare tramite il progetto, e desidera avere lo schema per sé. Lo schema è soltanto una parte del progetto, che è composto da quattro parti diverse. Le altre parti, e il successo o meno del recupero di esse da parte di Merrix, sono argomento di future avventure.

Quando i PG entrano nella grande camera interna della fonderia, leggere:

Una grossa sezione del soffitto è franata, schiantando mensole e scaffali col peso di pietre e mattoni. Da sotto i detriti spuntano i resti di quello

che sembrava un cane di metallo. La parete sud è ricoperta di scaffali polverosi, mentre sul lato est un'enorme forgia e una fornace occupano buona parte della stanza. Sembra che nulla qui dentro sia stato usato per secoli. Improvvisamente, due paia d'occhi scintillanti emergono dall'oscurità e scorrete due cani di metallo che avanzano minacciosamente verso di voi.

Creature: La fonderia è protetta da due difensori di ferro, che attaccano chiunque entri nell'edificio. Non attaccano il PG che porta il diario di Bonal e non attaccano nessuno che porti il Marchio della Creazione... almeno finché questi non attaccano a loro volta. Tutti gli altri personaggi sono passibili di attacco da queste creature. Utilizzare le statistiche del difensore di ferro riportate a pagina 292 per gestire questo incontro.

Sviluppo: Quando un difensore di ferro viene ridotto a 0 punti ferita, una verga spunta dalla sua fronte. Una verga è rettangolare, l'altra è triangolare. I PG devono anche recuperare la verga pentagonale che è stata sepolta dalla parte franata del soffitto. Per farlo, i PG devono rimuovere un blocco di pietra da sopra il cane di metallo seppellito che hanno scorto quando sono entrati nella fonderia. Per sollevare il blocco è necessaria una prova di Forza con CD 20, e fino a 3 personaggi possono lavorare assieme per riuscirci. Le tre verghe sono le tre chiavi necessarie per aprire la cripta nascosta.

Tesoro: Le mensole lungo la parete sud sono quasi vuote, anche se contengono ancora alcuni oggetti avvolti in vecchi drappi di lino. Se i PG passano 20 minuti a esaminare attentamente tutte le mensole, troveranno i seguenti oggetti: 1 corazza a scaglie, un giaco di maglia Piccolo perfetto, 3 scudi di acciaio piccoli, 1 mazza pesante, 1 spada lunga, 1 stocco perfetto, 1 mazza pesante perfetta e 2 verghe del sole.

La Cripta (LI 3)

La forgia e la fornace, di dimensioni enormi, sembrano una versione primitiva delle stesse strutture che è possibile trovare in qualsiasi officina o enclave del Casato Cannith. La forgia e la fornace sporgono per 3 metri dalla parete est della stanza e delle piastrelle di metallo ricoprono il pavimento per 3 metri davanti agli eroi. Tre incavi, ricavati a intervalli regolari sulla forgia, mostrano un pentagono, un triangolo e un quadrato. Le verghe si adattano alla perfezione nei rispettivi incavi.

Trappola: Se le verghe vengono collocate nell'ordine giusto, la forgia e la fornace si aprono per rivelare una cripta nascosta. Ogni volta che viene collocata una verga nell'ordine sbagliato, la trappola scatta. Chiunque si trovi entro 3 metri dalla forgia (sulle piastrelle di metallo) subisce 1d6 danni da elettricità ogni volta che una verga viene collocata nell'ordine sbagliato. Quando una verga viene piazzata correttamente, si sente uno scatto e la trappola non si attiva. L'ordine giusto di inserimento delle verghe è triangolo, quadrato e poi pentagono.

Stretta folgorante: GS 2, congegno magico; attivatore ad effetto, ripristino automatico, incantesimo (*stretta folgorante*, 1d6 elettricità, nessun tiro salvezza). Disattivare Congegni CD 30.

Sviluppo: Una volta che le tre verghe vengono collocate nell'ordine giusto, la cripta nascosta dietro la forgia e la fornace si apre. I PG ora possono recuperare il tesoro dalla piccola nicchia nascosta.

Tesoro: Dalla cripta nascosta possono essere recuperati i seguenti oggetti: sacco di 100 ma, sacco di 100 mo, 4 lingotti d'oro del valore di 50 mo ciascuno, 3 *pozioni di cura ferite moderate*, 1 *pozione di armatura magica*, una vecchia mappa e lo schema.

Se i PG trovano un collezionista, possono rivendere le monete d'oro e d'argento per il doppio del loro valore. Per trovare un collezionista è necessaria una prova di Racogliere Informazioni con CD 20 o di Conoscenze (locali) una volta che saranno tornati ai livelli superiori di Sharn.

La vecchia mappa mostra numerosi simboli enigmatici annotati accanto a quella che sembra un'antica mappa del territorio che ora è parte della Landa Gemente e del Darguun. I simboli possono essere usati per future avventure sviluppate dal DM; oppure il loro significato viene svelato nell'avventura di Eberron *Ombre dell'Ultima Guerra*.

Lo schema ha l'aspetto di una placca di adamantio a forma di stella a sette punte. È lungo poco più di 15 cm da una punta all'altra ed è ricoperto di strane incisioni decorative. Emana una forte aura magica di trasmutazione, ma non è dotato di capacità magiche proprie. Un incantesimo *identificare* rivela che è una parte di una grande reliquia da ricomporre.

QUARTA PARTE:

FINE DELLA PARTITA

Quando i PG escono dalla fonderia per tornare ai livelli superiori della città, incontrano l'ultimo agente del Signore delle Lame a Sharn: Saber.

SABER (LI 3)

Saber attende nascosto tra i detriti oltre la fonderia (area "3" sulla mappa delle "Rovine di Dorasharn"). Impugna una balestra con due quadrelli infuocati. Spara una volta quando i PG emergono dalla fonderia, cogliendoli di

sorpresa. Rimanendo sotto copertura, spara un secondo quadrello. Poi salta fuori e ingaggia i PG in mischia.

Quando uscite dalla fonderia, un quadrello infuocato sfreccia verso di voi dai detriti attorno alla grossa colonna di pietra. "Deboli creature di carne!" Grida una voce possente in quella direzione. "Avete di fronte a voi Saber, il più grande dei fedeli seguaci del Signore delle Lame. Buttate a terra l'ingranaggio e allontanatevi. Non è necessario che la giornata termini con il vostro sangue sulle mie mani."

Saber non ha alcuna intenzione di consentire ai PG di rimanere in vita dopo tutti i guai che gli hanno causato, ma spera di convincerli a non agire finché non riesca a sparare il secondo quadrello. Parla delle tante umiliazioni che i forgiati hanno dovuto subire e tenta di scoraggiare i PG vantandosi della sua bravura in combattimento. Poi si fa avanti per uccidere.

Saber combatte con ferocia finché non scende a 10 pf. Poi cerca di scappare. Se i PG lasciano che raggiunga uno dei passaggi, potrà tornare in futuro come avversario ricorrente. Altrimenti, combatte fino alla morte, o finché non riesce a fuggire con l'ingranaggio.

Saber: Forgiato a personalità maschile, guerriero 3; GS 3; costrutto vivente Medio; DV 3d10+6; pf 28; Iniz +5; Vel 6 m; CA 19, contatto 11, colto alla sprovvista 18; Att base +3; Lotta +5; Att +7 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga+1) o +4 a distanza (1d8/19-20 più 1d6 da fuoco, balestra leggera); Att comp +7 in mischia (1d8+3/19-20, spada lunga+1) o +4 a distanza (1d8/19-20 più 1d6 da fuoco, balestra leggera); QS riduzione del danno 2/adamantio, tratti dei forgiati; AL LM; TS Temp +5, Rifl +2, Vol +2; For 14, Des 12, Cos 14, Int 11, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Intimidire +6, Osservare +4; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso^B, Corpo di Adamantio, Iniziativa Migliorata^B.

Linguaggio: Comune.

Proprietà: Spada lunga+1, balestra leggera, 2 quadrelli infuocati, mantello da viaggio, zaino, *messaggero finale*.

Tratti dei forgiati (Str): Immunità al veleno, agli effetti del sonno, alla paralisi, alle malattie, alla nausea, alla fatica, all'esaurimento, agli effetti che rendono infermi e ai risucchi di energia.

CONCLUSIONE

Se Saber scappa con lo schema, i PG hanno fallito e Lady Elaydren non consegnerà loro il resto della ricompensa. Se le riportano lo schema, la donna mantiene la parola e consegna loro il resto della cifra pattuita. Si incontra con i PG all'Incudine Infranta, vestita con un abito di stoffa mascherata scintillante e scortata da una robusta guardia del corpo del Casato Cannith.

"Avete la mia gratitudine," dice Elaydren, "e quella del mio casato. Di tanto in tanto, presentatevi alla stazione di recapito messaggi del Casato Sivil, alla Torre Barmin. Vi lascerò dei messaggi, se si presentano altri lavori da svolgere." Detto questo, si allontana seguita dalla sua guardia del corpo.

Ora i PG possono spendere il resto della ricompensa. Ma che cos'è lo schema? Perché sia il Barone Merrix che il Signore delle Lame ne hanno bisogno? Quali altri segreti nasconde il diario di Bonal? Il DM può utilizzare questi spunti per sviluppare ulteriori avventure, oppure può utilizzare avventure pubblicate come *Ombre dell'Ultima Guerra* per vedere come vengono sviluppate queste tracce.

INDICE

Nota: Se accanto a una voce

è menzionato più di un riferimento di pagina, il numero in *corsivo* rimanda alla descrizione principale.

| | |
|------------------------------------|----------|
| Aequa, dominio | 104 |
| Adar | 24, 221 |
| Addestramento Cavalleresco | 47 |
| addestramento monastico | 40 |
| Addestramento Monastico | 47 |
| Adepto Cinereo | 47 |
| Aerenal | 24, 216 |
| aeronave | 124, 267 |
| Alberi Guardiani | 203 |
| alterazione del potenziamento | 109 |
| alterazione dell'energia | 109 |
| alterazione di un oggetto | 109 |
| Altopiano di Vetro | 181 |
| Anelli Extra | 47 |
| anelli | 271 |
| anello con sigillo arcano | 122 |
| animale a crescita magica | 276 |
| animale orrido | 276 |
| Animale, dominio | 104 |
| Arawai | 67 |
| Arcanix | 139 |
| Argonnessen | 24, 220 |
| Argonth, fortezza mobile | 149 |
| Aria, dominio | 104 |
| armi | 119 |
| arnesi da riparazione dei forgiati | 121 |
| artefatti | 271 |
| artefice | 29 |
| Artificio, dominio | 104 |
| artigianato magico | 109 |
| Artigianato | 46 |
| Artigiano Eccezionale | 47 |
| Artigiano Leggendaro | 47 |
| Artigiano Straordinario | 47 |



| | | | | | |
|------------------------------------|----------|--|----------|----------------------------------|---------|
| artimago | 256 | Casato Thuranni | 237 | Custodi della Parola | 221 |
| Ashtakala | 160 | Casato Vadalis | 237 | Cyre, profughi | 25 |
| atmosfera di Eberon | 7 | cavalcature dei paladini | 41 | Daanvi, Ordine Perfetto | 94 |
| Attacco Naturale Migliorato | 49 | cavalcature e relativo equipaggiamento | 123 | daelkyr | 281 |
| attrezzi da investigatore | 121 | Cavalieri del Thrane | 209 | Dal Quor, Regione dei Sogni | 94 |
| attrezzi di classe di abilità | 121 | cavallo da galoppo Valenar | 279 | Darguun | 25, 152 |
| Atur | 176 | Caverna di Vvaraak | 184 | Desolazione | 163 |
| aumentare arma inferiore | 109 | Cazhaak Draal | 168 | destriero spirituale | 111 |
| aumentare arma personale | 110 | Charme, dominio | 105 | Difesa Morfica | 52 |
| aumentare arma superiore | 110 | chierici e chiese | 35 | Difesa Morfica Superiore | 52 |
| aumentare arma | 109 | chierici e corruzione | 35 | dinosauro | 282 |
| Aundair | 24, 136 | chierici e divinità | 35 | Diritto di Consiglio | 52 |
| Aureon | 68 | chierico | 35 | disattivare costruito | 112 |
| Aurum | 227 | Chiesa della Fiamma Argentea | 238 | disintossicare | 112 |
| Azione Impetuosa | 49 | Città dei Morti | 218 | Distesa Glaciale | 220 |
| Azione Rafforzata | 50 | Cittadella del Re | 145 | Distese Demoniache | 25, 158 |
| Balinor | 68 | Classi di prestigio | 73 | Distruzione, dominio | 105 |
| Baluardo | 150 | classi psioniche | 41 | divinità per classe | 67 |
| banchetto dei campioni | 110 | collera della natura | 110 | divinità per razza | 67 |
| Banchetto, dominio | 104 | Colpo d'Acciaio Turbinante | 51 | documenti | 122 |
| Baratro Luminoso | 181 | Colpo del Serpente | 51 | documento da viaggio | 122 |
| barbaro | 33 | Colpo Scorticante | 51 | documento di identità | 122 |
| bardo | 34 | Commercio, dominio | 105 | Dodici, I | 240 |
| bastone di fumo tossico | 120 | compagni animali | 36 | Dol Arrah | 68 |
| beholder | 303 | Compagno Parassita | 51 | Dol Dorn | 68 |
| Bene, dominio | 105 | Compagno Totem | 52 | dolgaunt | 284 |
| Biblioteca di Korranberg | 212, 228 | componenti cognitive | 269 | dolgrim | 285 |
| Boldrei | 68 | Comunità, dominio | 105 | Dolurrrh, Reame dei Morti | 95 |
| boomerang Talenta | 119 | Confraternita degli gnoll | 167 | domini dei chierici | 104 |
| boomerang Xen'drik | 119 | Conoscenza, dominio | 105 | doppelganger | 303 |
| Bosconotte | 176 | consigliere asceto | 279 | doppia scimitarra Valenar | 119 |
| Branco Oscuro | 166 | consigliere imperituro | 280 | Doppio Colpo d'Acciaio | 53 |
| Breland | 25, 142 | Consiglio dei Cardinali | 209 | Draghi Marini del Principe Roger | 191 |
| Brughiera Torlaac | 156 | conteggio degli anni | 128 | draghi | 304 |
| byeshk | 126 | controllare senza morte | 110 | Drago Sotterraneo, dominio | 105 |
| Camera della Fiamma | 209 | cornio di laskin | 91 | Droaam | 25, 164 |
| Camera, La | 228 | Cornogorgone | 155 | druido | 36 |
| Campi Piangenti | 140 | Corona del Drago | 150 | Ecclesiasta | 53 |
| Campo delle Ossa | 189 | Corpo di Adamantino | 52 | elfi | 13 |
| Campo delle Rovine | 181 | Corpo di Mithral | 52 | Empatia con i Non Morti | 53 |
| Camuffare | 46 | corridore, dinosauro | 282 | Erede del Marchio del Drago | 73 |
| cangianti | 12 | Corte Imperitura | 71 | Erede di Siberys | 74 |
| Canto del Cuore | 50 | costrutto di ferro | 110 | Esorcismo, dominio | 106 |
| Caos, dominio | 105 | costrutto di pietra | 111 | Esorcista della Fiamma Argentea | 76 |
| Carica Poderosa Superiore | 50 | couatl | 303 | Esploratore Estremo | 78 |
| Carica Poderosa | 50 | Covo Reietto | 161 | esterni a Eberon | 100 |
| carrozza/carovana del Casato Orien | 124 | creare senzamorte | 111 | Eston | 180 |
| casati portatori del marchio | 229 | creare senzamorte superiore | 111 | Fairhaven | 139 |
| Casato Cannith | 230 | creazione pura | 111 | Falce di Sangue | 162 |
| Casato Deneith | 230 | Cree | 203 | Falsificare | 46 |
| Casato Ghallanda | 231 | cristacciaio Riedran | 126 | Famiglie reali | 241 |
| Casato Jorasco | 231 | cristallo Irian | 91 | Fattore Curativo | 53 |
| Casato Kundarak | 232 | cristallo mabar | 91 | Fendente Preciso | 53 |
| Casato Lyrandar | 233 | Cronaca di Korranberg | 133, 212 | fermare senzamorte | 112 |
| Casato Medani | 233 | cronologia | 224 | Fernia, il Mare di Fuoco | 95 |
| Casato Orien | 234 | Culti del Drago Sotterraneo | 71, 239 | Ferocia Morfica | 53 |
| Casato Phiarlan | 234 | Cuoreverde | 203 | ferro della fiamma | 126 |
| Casato Sivis | 235 | Custodi dei Portali | 240 | Fiamma Argentea | 67 |
| Casato Tharashk | 236 | | | Fiducia | 213 |

| | | | | | | | |
|-----------------------------|-----|------------------------------|---------|-----------------------------|---------|-----------------------------|---------|
| Figlie di Sora Kell | 166 | individuazione delle | 112 | Locanda Vagante | 189 | nuovi materiali speciali | 126 |
| Figlio dell'Inverno | 54 | aberrazioni | | locazioni meravigliose | 272 | Nuovo Cyre | 148 |
| filamenti di masthin | 91 | indurire | 113 | Lyrenton | 156 | Nuovo Galifar | 195 |
| Fluidità del Mithral | 54 | infliggi danni critici | 113 | Mabar, la Notte Senza Fine | 97 | Nuovotrono | 196 |
| fogliascura | 120 | infliggi danni gravi | 113 | Maestro investigatore | 81 | oggetti con frammenti | 259 |
| fogliatessuta | 120 | infliggi danni leggeri | 113 | Maestro stirpemannara | 83 | del drago | |
| foglie di covadish | 91 | infliggi danni moderati | 113 | Magia | 89 | oggetti magici | 259 |
| foglie di kiero | 91 | Inganno, dominio | 106 | Magia, dominio | 106 | oggetti meravigliosi | 271 |
| foglie di reath | 92 | Iniziato dei Cantori Verdi | 56 | mago | 39 | oggetti tradizionali | 270 |
| Follia, dominio | 106 | Iniziato dei Custodi | 56 | Male, dominio | 106 | oggetto accumula | 114 |
| Fondazione degli Scopritori | 242 | dei Portali | | mappa del Khorvaire | 135 | incantesimi | |
| Foresta del Re | 150 | Iniziato dei Guardiani | 56 | Marche dell'Ombra | 25, 182 | oggetto metamagico | 115 |
| Foresta pluviale di Khraal | 156 | interdizione all'energia | 113 | marchi del drago | 63 | Olladra | 68 |
| Forgia Dimenticata, la | 307 | per costrutti | | Marchio del Drago Aberrante | 57 | Ombra, dominio | 107 |
| forgiati | 14 | interdizione all'energia per | 113 | Marchio del Drago Inferiore | 57 | omuncolo | 292 |
| Forma Bestiale | 54 | costrutti superiore | | Marchio del Drago Primario | 57 | Onatar | 68 |
| Forma Parassita | 54 | introduzione | 7 | Marchio del Drago Superiore | 58 | orchi | 305 |
| Forte delle Ossa | 176 | Ira del Drago | 56 | Marchio del Passaggio | 66 | Ordine dell'Artiglio | 243 |
| Fortetrono | 177 | Ira Estesa | 57 | Marchio dell'Addestramento | 64 | di Smeraldo | |
| Fortezza del Guardiano | 156 | Irian, il Giorno Eterno | 96 | Marchio dell'Individuazione | 65 | Osservatorio dei | 141 |
| Fortificazione Migliorata | 54 | irrobustire costruito | 114 | Marchio dell'Interdizione | 65 | Picchi Stellati | |
| Fortuna dell'Ira | 54 | Ispirato | 290 | Marchio dell'Ombra | 65 | Padroneggiare Bacchette | 59 |
| Fortuna, dominio | 106 | Istruzione | 57 | Marchio dell'Ospitalità | 65 | paladini forgiati | 41 |
| Forza, dominio | 106 | Juggernaut forgiato | 80 | Marchio della Costruzione | 64 | paladino | 40 |
| Fossa Nera | 150 | Ka'rhashan | 196 | Marchio della Guarigione | 64 | palmo avvizzente | 115 |
| frammento del drago | 126 | kalashtar | 18 | Marchio della Scoperta | 66 | Parlare Linguaggi | 46 |
| frammento magico del mago | 121 | Karrlakton | 175 | Marchio della Scrittura | 66 | Passaggio | 139 |
| fulmini diabolici | 112 | Karrnath | 25, 170 | Marchio della Sentinella | 67 | Passione, dominio | 107 |
| fuoco acido | 120 | Khyber | 220 | Marchio della Tempesta | 67 | Passolungo Scelto | 59 |
| Fuoco, dominio | 106 | Kol Korran | 68 | Marea Grigia | 193 | Pellebestiale Scelto | 59 |
| galeone del Casato Lyrandar | 125 | Korranberg | 213 | Meditazione, dominio | 106 | piani di esistenza | 92 |
| galeone elementale | 267 | Korth | 175 | meduse | 305 | Pianure Talenta | 25, 186 |
| gelo dell'alchimista | 120 | Krezent | 189 | Melodia Inquietante | 58 | Picco di Krona | 199 |
| ghianda di occhio del drago | 92 | Kythri, il Caos Turbinante | 96 | Mente Forte | 58 | piedartiglio, dinosauro | 283 |
| giganti | 304 | L'Ombra | 70 | Metrol | 180 | Pietra della Pazzia | 176 |
| Giorno della Tragedia | 178 | La Furia | 70 | mezzelfi | 21 | pietra nar | 92 |
| gnomi | 18 | Labirinto | 162 | mezzorchi | 21 | Placare la Bestia | 59 |
| goblinoidi | 304 | ladro | 38 | milza di cathier | 92 | Porta Korunda | 199 |
| Gola di Goradra | 199 | Laghetto delle Ombre | 184 | mind flayer | 305 | Portatori del Contagio | 160 |
| gorilla orrido | 277 | Lago di Fuoco | 162 | monaci e chiese | 40 | Porto Regale | 193 |
| Gorodan Ashlord | 167 | Lago Scuro | 176 | monaci forgiati | 40 | Porto Soglia | 193 |
| granchio carcassa | 286 | lama dell'eroe | 114 | monaco | 40 | Porto Trolan | 213 |
| Grande Rupe | 168 | Lama Putrida | 161 | mondo di Eberon | 8 | potenziamento dell'armatura | 115 |
| grandinali, dinosauro | 283 | Lamannia, la Foresta | 97 | Mordain, Tessitore | 167 | potenziamento dell'armatura | 115 |
| Guardia della Morte | 217 | Crepuscolare | | della Carne | | inferiore | |
| Guardiadrigo | 196 | Lame di Cairdal | 217 | morfici | 21 | | |
| Guardiani del Bosco | 243 | Lanciare Spontaneo | 57 | Morso Possente | 58 | | |
| Guarigione, dominio | 106 | Landa del Crepuscolo | 203 | Morte, dominio | 106 | | |
| Guerra, dominio | 106 | Landa Gemente | 25, 178 | mostri | 275 | | |
| guerriero | 38 | Lathon Halpum | 188 | Multiattacco Morfico | 58 | | |
| Haka'torvhak | 196 | Legge, dominio | 106 | Murogrigio | 168 | | |
| halfling | 18 | legnoaereo | 126 | Musica della Costruzione | 58 | | |
| Il Custode | 70 | legnobronzeo | 127 | musica della creazione | 34 | | |
| Il Divoratore | 70 | legnodenso | 127 | Musica della Crescita | 58 | | |
| Il Simulacro | 70 | legnovivo | 127 | Musica Extra | 59 | | |
| Il Viaggiatore | 70 | lettera di credito | 122 | nani | 23 | | |
| incanalare | 102 | lettera di marca | 123 | Nati Morti | 218 | | |
| incantesimi e servizi | 124 | libro dei glifi | 122 | natura dei forgiati | 16 | | |
| incantesimi | 103 | licantropi | 304 | Nave delle Ossa | 193 | | |
| incantesimo vivente | 287 | lista delle infusioni | 103 | Nebbia funerea | 180 | | |
| Indagare | 55 | da artefice | | Necromante, dominio | 107 | | |



| | | | | | | | |
|-----------------------------|---------|--------------------------------|---------|----------------------------|---------|-------------------------------|---------|
| potenziamento dell'armatura | 115 | ripara danni gravi | 116 | simbolo sacro, ferro della | 122 | titano forgiato | 302 |
| superiore | | ripara danni leggeri | 116 | fiamma | | tocco di follia | 117 |
| potenziamento di un'abilità | 115 | ripara danni moderati | 116 | Sintonia con un'Arma | 62 | topo orrido | 277 |
| potere impetuoso | 115 | riparazione totale | 116 | Magica | | Totem Bestiale | 62 |
| pozioni e oli | 270 | Risia, la Pianura | 97 | Sognatori Oscuri | 246 | Totem del Drago | 62 |
| Predoni delle Nuvole del | 191 | di Ghiaccio | | soldato imperituro | 300 | Tramonto | 203 |
| Principe Mika | | ritorno alla natura | 116 | Sole, dominio | 108 | trasporti | 124 |
| Predoni Lunari | 160 | Rocca del Raduno | 189 | sopprimere requisito | 117 | Trattato di Fortetrono | 177 |
| Prescelto del Casato | 59 | Rocca del Terrore | 193 | Spirito Eroico | 62 | Tratto Morfico Extra | 62 |
| Prima Torre | 147 | Rocca Noldrun | 199 | Squartare Possente | 62 | Trebaz Sinara | 193 |
| Principati di Lhazaar | 25, 190 | Roccafiamma | 209 | statistiche di base | 27 | treno folgore del | 125 |
| Profezia draconica | 128 | Rocche di Mror | 26, 198 | status superiore | 117 | Casato Orien | |
| Protezione, dominio | 107 | Roccia Sussurrante | 140 | stili di gioco | 250 | Tzaryan Rrac | 167 |
| Pugno di Onatar | 199 | Saccheggio di Ikar | 179 | stoffamascherata | 122 | umani | 12 |
| Punizione Argentea | 60 | sahuagin | 305 | stoffascura | 122 | una campagna di Eberon | 249 |
| punti azione | 45 | Sangue di Vol | 244 | storia del mondo | 224 | Università di Morgrave | 246 |
| Putrefazione, dominio | 107 | Santa Uldra | 188 | Stormi di arpie | 167 | urlo di follia | 117 |
| Pylas Talare | 219 | Sapienza Magica | 47 | strangolatori | 305 | utilizzare i punti azione | 45 |
| Q'barra | 26, 194 | Sarlona | 220 | strega crepuscolare | 301 | vagone del treno folgore | 267 |
| Quori | 294 | Scalapareti Scelto | 61 | streghe notturne | 305 | Valenar | 27, 210 |
| radice di hathil | 92 | scheletro Karrnathi | 297 | stregone | 42 | Varna | 203 |
| rakshasa | 305 | Schiera Sovrana | 67 | Syrania, il Cielo Azzurro | 98 | Vathirond | 148 |
| rakshasa, zakya | 296 | scintilla dell'alchimista | 120 | Taer Sadaen | 212 | Vegetale, dominio | 108 |
| Ranger dell'Eldeen | 85 | scudo della fede della legione | 117 | Taer Valaestas | 212 | verghe di incanalamento | 260 |
| ranger | 42 | Seguire Tracce in Città | 61 | Tairnadal | 218 | vestiario | 122 |
| razze dei personaggi | 11 | Sei Oscuri | 69 | talenti | 47 | Viaggio, dominio | 108 |
| Reggia Splendente | 140 | Sentiero della Luce | 71 | Tallonare | 62 | Vincolare Elementali | 62 |
| Regina di Pietra | 167 | Senzamorte, dominio | 107 | Tana del Custode | 162 | Vita, dominio | 108 |
| Rekkenmark | 175 | Sette Caverne | 156 | tangat Talenta | 119 | vitto e alloggio | 123 |
| religione | 67 | Shadukar | 209 | targath | 127 | Volaar Draal | 155 |
| resistenza di un oggetto | 116 | Shae Cairdal | 219 | Tempestosa | 139 | Wroat | 148 |
| Respingere Aberrazioni | 60 | Sharn | 146 | Tempo Atmosferico, | 108 | Xen'drik | 223 |
| Rhukaan Draal | 155 | sharrash Talenta | 119 | dominio | | Xor'chylic | 167 |
| Ricercare | 60 | Shavarath, il Campo di | 98 | Terra, dominio | 108 | Xoriat, il Reame della Follia | 99 |
| Riconoscere Impostori | 61 | Battaglia | | Terre dell'Eldeen | 26, 200 | Zalanberg | 213 |
| Riduzione del | 61 | Signore delle Lame | 179 | Teschioviverna | 155 | Zampa di Lupo | 203 |
| Danno Migliorata | | Signori della Polvere | 245 | Thelanis, la Corte Fatata | 99 | Zilargo | 27, 212 |
| Riedra | 26, 221 | Signori di Khraal | 179 | Thrane | 27, 206 | zombi Karrnathi | 302 |
| ripara danni critici | 116 | simbionte | 297 | tipo senzamorte | 275 | zona di purezza naturale | 117 |

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





Mare Amaro

Mar

Mare Spoglio

KHORVAIRE

equatore

Mare del Tuono

Mare delle Anime Perdute

XENDRIK



Mare Bianco

e di Lhazaar

Mare dell'Ira

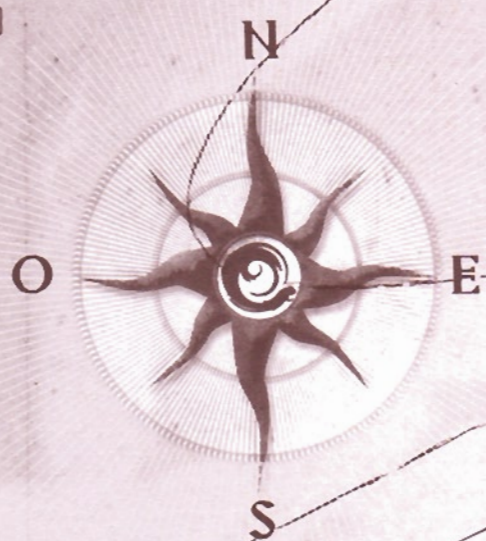
SARINIA

Golfo del Drago

equatore

ARGONNESSEN

Mare Oscuro



0 7500
km

AZIONE E AVVENTURA DIETRO OGNI ANGOLO DEL MONDO

Afferra lo zaino e salta in un mondo ricco di azione e di intrighi di stampo cinematografico. Con l'Ambientazione di *EBERRON™* scoprirai un mondo vasto e riccamente descritto, infuso di magia e pronto a fare da scenario a fughe spericolate e imprese audaci. Apri la copertina... e sii pronto a tutto.

All'interno di questo volume troverai tutti i dettagli necessari per prendere parte alle avventure di *DUNGEONS & DRAGONS®* ambientate nell'emozionante mondo di Eberron.

- ✦ 4 nuove razze: cangiante, forgiato, kalashtar e morfico.
- ✦ Oltre 70 nuovi talenti, 8 nuove classi di prestigio e una nuova classe del personaggio: l'artefice
- ✦ Nuovo equipaggiamento, armi, incantesimi e oggetti magici
- ✦ Nuovi mostri e archetipi dei mostri
- ✦ Regioni descritte in dettaglio, nuove organizzazioni e una breve avventura per dare il via alla campagna



REALIZZATO DA KEITH BAKER, BILL SLAVICSEK, JAMES WYATT

Per usare questa ambientazione, un Dungeon Master necessita anche del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del Dungeon Master* e del *Manuale dei Mostri*.

Un giocatore necessita solo del *Manuale del Giocatore*.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.

Sede: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web: www.25edition.it

Visita il nostro
sito web all'indirizzo
www.wizards.com/dnd

