

DUNGEONS & DRAGONS®

ACCESSORIO

FORGOTTEN REALMS

SIGNORI DELL'OSCURITÀ



Jason Carl e Sean K Reynolds

INDICE

Introduzione 3	Le Tenebre 78	La Runa Contorta 177
Riquadro: Creature dei	Riquadro: Le Tenebre:	Galleria di PNG: Sememmon.. 178
<i>Mostri di Faerûn</i> 5	Suggerimenti per il DM.. 78	
Organizzazioni Principali 6	Riquadro: Aspetto	Appendice: Strumenti
La Chiesa di Cyric..... 6	e Personalità..... 82	dell'Oscurità..... 180
Riquadro: Aspetto e	Antico Avamposto	Capacità Speciali
Personalità..... 7	Netherese..... 88	delle Armi..... 180
Riquadro: Chiesa Cyric:	Gli Zhentarim..... 95	Fumante..... 180
Suggerimenti per il DM... 9	Riquadro: Aspetto	Armi Magiche Specifiche..... 180
Classe di prestigio del	e Personalità..... 97	Frustra d'ebano..... 180
Signore Chiodato..... 11	Riquadro: Gli Zhentarim:	Lama notturna..... 180
Le Torri Gemelle	Suggerimenti per il DM.. 98	Lama del teschio..... 180
nell'Eterna eclissi..... 12	Classe di prestigio del Mago	Spada di Bane..... 180
il Culto del Drago..... 18	Celeste Zhentarim..... 102	Artefatti..... 180
Riquadro: il Culto del Drago:	Fortezza di Tethyamar.... 103	Chardalyn..... 180
Suggerimenti per il DM.. 21	Organizzazioni Minori 108	Scettro del mago..... 181
Riquadro: Come si comportano	La Confraternita Arcana.... 108	Scudo del Signore
i membri del culto..... 22	Riquadro: I Capitani supremi	Nascosto..... 181
Il Pozzo dei Draghi..... 25	di Luskan..... 112	Stella della Tempesta..... 181
I Drow..... 28	Galleria di PNG:	Anelli..... 181
Riquadro: Personalità	Artemis Entreri..... 114	Anello anti-veleno..... 181
dei Drow..... 30	I Beholder..... 116	Oggetti Meravigliosi..... 181
Riquadro: I Drow:	La Chiesa di Bane..... 118	Gemma elementale
Suggerimenti per il DM.. 33	Tempio del guanto nero... 120	del fuoco..... 181
Classe di prestigio della	La chiesa di Shar..... 121	Insegne del Casato Drow... 181
Maschera Oscura..... 33	Riquadro: La Chiesa e	Piwafwi superiore..... 182
Casato Jaelre..... 34	la Trama d'Ombra..... 123	Droghe di Faerûn..... 182
Le Maschere della Notte..... 38	I Daemonfey..... 126	Incantesimi..... 185
Riquadro: Aspetto e	Covi dei Daemonfey..... 127	Aratro Fantomatico..... 185
Personalità..... 45	Gli Eldreth Veluuthra..... 130	Battaglia altalenante..... 186
Riquadro: I vampiri	I Coltelli di Fuoco..... 134	Calotta d'ombra..... 186
infestano Westgate..... 47	Il Casato Karanok..... 136	Camminare nella pietra... 186
Il Rifugio Segreto dei	Classe di prestigio	Clone in stasi..... 186
Signori della Notte..... 49	dell'entropista..... 138	Colpo terrificante..... 186
Riquadro: Le Maschere	Il Palazzo Karanok..... 139	Combustione..... 187
della Notte: Suggerimenti	Il Trono di Ferro..... 141	Devastare non morti..... 187
per il DM..... 52	I Kir-Lanan..... 144	Forma immonda..... 187
Riquadro: Un Gioco	Colonia di Kir-Lanan..... 148	Fustata mistica..... 187
Pericoloso..... 53	Riquadro: Le Colonie..... 149	Fuoco oscuro..... 187
Maghi Rossi di Thay..... 55	I Cavalieri dello Scudo..... 150	Manozanna..... 188
Riquadro: Aspetto e	La Società del Kraken..... 154	Manto della notte..... 188
Personalità..... 57	I Malaugrym..... 155	Occhi di teschio..... 188
Riquadro: Maghi Rossi:	I Mind Player..... 157	Pugnale infuocato..... 189
Suggerimenti per il DM.. 60	I Monaci della Luna Oscura.. 159	Tentacolo d'ombra
Riquadro: Su Suolo di Thay.. 64	Galleria di PNG: Larloch..... 161	inferiore..... 189
Classi di prestigio del	Santuario della	Tentacolo d'ombra
Cavaliere Thayan..... 64	Luna Oscura..... 164	superiore..... 189
L'Enclave di Proskur..... 65	I monaci della Lunga Morte.. 166	Teschio dei segreti..... 189
Riquadro: Enclavi	Il popolo del Sangue Nero... 167	Tripla maschera..... 189
conosciute..... 65	I Rundeen..... 170	Nuovi Talenti..... 190
Riquadro: L'Emporio	I Ladri dell'Ombra..... 171	Combattere in falange.... 190
Priador..... 70	Rifugio dei Ladri	Escludere Materiali..... 190
Riquadro: Il Fortilizio..... 74	dell'Ombra..... 175	Tatuaggio Magico..... 190
		Oggetti alchemici..... 191

INTRODUZIONE

Questo libro presenta le più importanti e "stuzzicanti" associazioni malvagie di Faerûn, unitamente alle informazioni necessarie su come impiegarle nella campagna che si sta giocando. Disorientate i giocatori attraverso un delitto perpetrato dal noto gruppo di assassini chiamati le Maschere della Notte! Attrirate i personaggi giocanti in intrighi di corte e sfidateli a reggere, tentando un negoziato, lo sguardo penetrante degli audaci Maghi Rossi di Thay, coperti di tatuaggi! Qualunque sia la direzione intrapresa dalla vostra campagna, potrete usare questi antagonisti per mettere alla prova i giocatori e i loro personaggi.

Nessun gioco di ruolo potrebbe dirsi completo senza avversari, e di certo a Faerûn non ne scarseggiano. Estrapolate gli elementi basilari quivi esposti e costruiteci intorno il vostro gioco. Conferite spessore e profondità agli antagonisti. Dotateli di una peculiare personalità. Lasciate pure che si preoccupino. I cattivi degni di tale appellativo hanno pari diritti e pari doveri degli eroi! O almeno così dovrebbe essere! Considerate ciascun malvagio come il protagonista della sua storia personale e non come il semplice rivale che si contrappone all'eroe in momenti strategicamente drammatici.

come usare questo libro

Questo libro consta di tre parti principali. Il primo capitolo, "Organizzazioni principali", esamina sette organizzazioni primarie di Faerûn. Ciascuna voce analizza svariati aspetti di tali organizzazioni e offre esempi di incontri con vari gruppi-tipo, oltre ad illustrare il luogo che riveste una certa importanza per quella data organizzazione. Le azioni di siffatti gruppi ingenerano conseguenze su tutta Faerûn.

Il secondo capitolo, "Organizzazioni minori", descrive altre organizzazioni più piccole o meno potenti. I nemici di questo capitolo possono rivelarsi più accessibili per gli eroi rispetto a quelli presentati nel primo capitolo, oppure possono semplicemente costituire un numero più esiguo. Il loro potere si estende dalle grandi gilde dei ladri ai mutaforma inesorabilmente letali.

Un'appendice alla fine del volume redige tutti i nuovi talenti, gli oggetti magici e gli incantesimi menzionati nel libro. Come un personaggio giocante crea nuovi incantesimi e armi con cui combattere gli avversari, allo stesso modo le organizzazioni malvagie costruiscono oggetti magici e perfezionano le loro arti magiche per difendere il proprio tornaconto.

ALLINEAMENTO

La maggior parte delle organizzazioni quivi descritte hanno "cattive intenzioni", e così la maggioranza dei loro membri ne condividono l'allineamento malvagio. Questa tuttavia non deve necessariamente essere la norma, considerato che esistono sempre le eccezioni alle regole. Talora anche le persone migliori si comportano in modo scorretto per delle buone ragioni. Spetta al DM determinare l'allineamento dei PNG antagonisti e stabilire le motivazioni che ne spieghino il comportamento.

Esiste una spiegazione a monte degli atti malvagi commessi da tali gruppi. Non v'è dubbio che abbiano compiuto azioni deprecabili, tuttavia possono averlo fatto nel nome della giustizia, dell'amore o dell'ignoranza. O forse hanno semplicemente scalciato come animali feriti, e poi non hanno più potuto rimediare ai guai che ne erano scaturiti. Hanno scelto di percorrere il sentiero del male, o vi si sono imbattuti per caso o per scelte errate? I vostri eroi saranno in grado di riportarli sulla retta via? E se invece il responsabile del loro cedimento si celasse proprio tra i vostri eroi? Determinando in anticipo tali fatti sarete in grado di creare antagonisti ben congegnati che aggiungeranno consistenza al vostro gioco.

ATTITUDINI E CAPACITÀ

Con che genere di antagonisti vi piacerebbe animare la vostra campagna? Per i molti tipi di eroi esistenti esistono altrettante controparti di cattivi. Alcuni seguono apertamente e palesemente le regole del male, lanciando maledizioni e provocando sanguinose catastrofi nell'aggreddire le roccaforti del bene. Altri agiscono nell'ombra, radunando proseliti e attendendo con stoica pazienza il momento perfetto per colpire.

All'interno delle organizzazioni descritte in questo libro, esiste una grande varietà tra le fila dei militanti. Hanno motivazioni differenti, diversi credi e personalità. Un comandante può avere mire diverse da quelle di un neofita. Le rispettive priorità indubbiamente differiscono. Uno potrebbe essere astuto, mentre l'altro riuscire a stento ad infilarsi da solo l'armatura! I "cattivi-e-basta" potranno anche velocizzare il combattimento, ma sono le forti personalità ad imporsi e a sorprendere e affascinare i giocatori!

BREVE APPARIZIONE O GENIO DEL CRIMINE?

È possibile mantenere costante il climax di una campagna presentando ai giocatori un'avventura dopo l'altra, ciascuna unica nel suo genere e slegata dalle altre. Oppure si può accrescere la

complessità del gioco introducendovi degli antagonisti correati di una propria storia, di personalità, obiettivi e desideri.

Breve apparizione. Gli incontri casuali sono parte delle avventure. In qualsiasi luogo e in qualsiasi momento possono verificarsi combattimenti di un'unica ripresa. Gli eroi sorprendono uno dei Ladri dell'Ombra nel bel mezzo di un tentato omicidio, oppure incontrano un Mago Rosso mentre contrattano la vendita di un oggetto magico tratto in salvo da un dungeon. In simili circostanze, gli eroi non hanno un precedente legame con l'antagonista e con ogni probabilità non lo rivedranno mai più.

Minaccia ricorrente. È possibile conferire ad un antagonista un'utilità a lungo termine. Guardando allo scopo finale della campagna, si può costruire una saga di grandi proporzioni, facendo crescere insieme l'eroe e il suo antagonista. I giocatori si appassioneranno (paventando al contempo di incontrarlo) ad un avversario che torna a ripresentarsi, soprattutto poi se sanno di interferire con i suoi nefandi piani.

Nemesi. Pare proprio che a Faerûn non si riesca a spostarsi evitando di farsi nei nemici nei luoghi attraversati. Tutti gli avventurieri di successo rischiano la pelle cercando la nemesi. Si potrebbe prelevare l'antagonista ricorrente dal background di uno degli eroi. Dopotutto anche i cattivi hanno dei genitori, e magari anche amici, parenti, amanti e persino figli. L'eroe e l'antagonista si conoscevano già da prima? Se sì, allora potrebbero aver intrecciato una qualche relazione, oppure potrebbero avere qualcosa che li accomuna, di conseguenza ci sarebbero tutti gli elementi necessari per un incontro drammatico nel vero senso del termine.

Genio del crimine. Perché non costruire la storia poco a poco, col progredire di livello dei personaggi? Può aggiungersi un sapore epico al gioco organizzando dapprima uno scontro con gli scagnozzi di una mente criminale mentre muovono i primi passi della loro illecita carriera, in seguito gli eroi potrebbero trovarsi a fronteggiare seguaci via via più pericolosi quanto più sono diventati potenti, per culminare con il faccia a faccia con il loro capo indiscusso.

Il seguito di questa introduzione spiega come sono organizzate le informazioni relative a ciascuna organizzazione.

cenni storici

Le organizzazioni che ci si appresta a considerare hanno una lunga storia alle spalle. Si tratta di una storia fatta di travolgenti intrighi, di sordidi tradimenti, di sovvertimenti politici pianificati con estrema precisione. Avvenimenti insomma che, esposti in dettaglio, possono (e in effetti così è stato) riempire le pagine dei racconti. Il presente volume intende fornire una panoramica delle suddette storie, le quali possono venir arricchite a discrezione personale.

L'organizzazione

Questo testo fornisce informazioni statistiche relative all'organizzazione per grandi linee. In taluni casi le statistiche riflettono uno specifico sottogruppo piuttosto che l'organizzazione nel suo insieme, come indicato.

Quartier generale: Ubicazione del quartier generale dell'organizzazione, se ne possiede uno.

Membri: Numero approssimativo di aggregati del gruppo in tutta Faerûn.

Gerarchia: Classificazione della natura generale della gerarchia, che determina vari fattori, come descritto sotto.

Capo: Nome e titolo del capo (o dei capi).

Religione: Divinità comunemente adorata dai membri dell'organizzazione, se ve n'è una (o più di una).

Allineamento: Allineamento generale dell'organizzazione che non si applica necessariamente ad ogni singolo membro della stessa. Se esistono allineamenti diversi, il primo sarà quello più co-

mune, gli altri verranno elencati in ordine decrescente, dal più diffuso al più raro.

Segretezza: Classificazione dei livelli di segretezza del gruppo, come descritto sotto.

Simbolo: Descrizione del simbolo o dei simboli usati dall'organizzazione.

Gerarchia: La maniera in cui un'organizzazione risulta strutturata può inquadarsi in una delle quattro categorie seguenti:

Flessibile: In questo tipo di organizzazione l'unica costante è il mutamento. I capi vanno e vengono con la stessa facilità con cui cambia il tempo. Evidentemente è qualcosa di diverso da un capo carismatico a tenere unito questo gruppo come unità lavorativa. Magari tutti i suoi membri venerano la stessa divinità, oppure condividono tutti lo stesso odio nei confronti di una data razza. I membri riconoscono il capo, danno un cordiale benvenuto ai nuovi soci e solitamente fanno affidamento più sui muscoli che sul cervello, e più sulla passione che non sulla premeditazione.

Militaristica: Questo tipo di organizzazione osserva una rigida gerarchia. Gli ordini provengono dall'alto. I membri obbediscono ai superiori. Gruppi di allineamento legale malvagio si rifanno spesso a questo modello per la propria gerarchia. Il capo può essere tanto un singolo individuo, quanto un comitato, che, ai maggiori livelli di autorità, rimane comunque isolato dai membri di grado più basso.

Ramificata: Questo genere di organizzazione possiede gruppi e ramificazioni che funzionano in modo indipendente. Talvolta tali ramificazioni svolgono gli stessi compiti all'insaputa l'una dell'altra. In alternativa possono completarsi mutuamente e lavorare insieme a stretto contatto. Solq ai più alti livelli della gerarchia si conosce la struttura nel suo complesso. È qui che vengono addestrati agenti segreti a protezione dell'ordine gerarchico in tempi di ribellioni, o per diversificare i contatti con le alte sfere e, infine, perché la segretezza venga mantenuta.

Reticolata: Una gerarchia reticolata si compone di singoli nuclei collegati attraverso un unico canale di contatto. Il nucleo può essere costituito da un singolo individuo o da un gruppo. Soltanto i membri che vengono a diretto contatto gli uni con gli altri si conoscono. Organizzazioni di questo tipo non hanno una gerarchia facilmente definibile. Sono stratificate in profonda segretezza, e persino ai più alti livelli della gerarchia non si conoscono tutti gli agenti dell'organizzazione.

Segretezza: Poiché la maggior parte di queste organizzazioni non può agire apertamente senza rischi di rappresaglie, esse adottano uno dei quattro seguenti livelli di segretezza:

Alta: I membri conoscono solo i loro diretti superiori, i sottoposti e coloro con cui lavorano più di frequente. Le informazioni vengono diffuse attraverso intermediari e sono spesso in codice. Solo alle più alte sfere dell'organizzazione sono noti i reali obiettivi verso cui ci si muove. Nel caso in cui i capi siano più d'uno, ciascuno potrebbe avere le sue personali priorità. I membri ricorrono a travestimenti, pseudonimi e messaggi anonimi per comunicare con gli estranei.

Media: I membri conoscono i superiori e i sottoposti fino ad un grado più in alto o più in basso nella gerarchia di comando. Gli agenti di livello intermedio vengono di norma informati sui piani principali, o almeno su come il loro ruolo condizioni i piani in questione. Solo pochi membri svelano la loro affiliazione, e gli agenti ai livelli più bassi potrebbero agire completamente ignari di lavorare alle dipendenze dell'organizzazione.

Bassa: I membri dell'organizzazione conoscono la maggior parte degli altri membri, e i capi in particolare. Viene adottata qualche misura per occultare alla gente comune l'identità di individui eccellenti. Gli estranei sono a conoscenza dell'affiliazione di parecchi membri, dei quali molti ostentano la propria relazione e posizione nei confronti del gruppo.

Nessuna: Il gruppo lavora completamente alla luce del sole e non fa nessuno sforzo per nascondere i suoi intenti, il suo quartier

generale o i suoi agenti. I membri sono facilmente riconoscibili e la maggior parte della gente è informata sulla natura dell'organizzazione, come pure delle sue mire.

Motivazioni e obiettivi: Questo paragrafo descrive le ragioni e gli scopi dell'organizzazione, unitamente alle tipiche attività utilizzate per il raggiungimento di tali obiettivi.

Reclutamento: Ogni organizzazione ha le proprie idee su come ottenere nuovi adepti, e i propri metodi per riuscirci. Certi gruppi non reclutano in maniera attiva ma accolgono come membri chi desidera entrare a far parte dell'organizzazione. Altri inviano i propri affiliati in giro per il mondo per costringere, convincere o catturare nuovi seguaci. Certi gruppi usano il termine "reclutare" con una certa flessibilità, quando dovrebbero piuttosto dire "schiaivizzare". Questo paragrafo descrive la maniera con cui le organizzazioni si accostano al reclutamento.

Alleati: Una descrizione di famosi individui, gruppi, credi o creature che normalmente si associano all'organizzazione.

Nemici: Famosi individui, organizzazioni o culti che solitamente si oppongono al gruppo.

Incontri

In questo paragrafo sono rivelati gli strumenti atti ad inglobare agenti malvagi dell'organizzazione all'interno della campagna che si sta giocando. Tali strumenti possono includere la descrizione di un gruppo tipico di viaggiatori, uno spaccato di classi e livelli di PNG per una serie di livelli di incontro, una classe di prestigio, capacità magiche comuni possedute dai membri, punti di forza e debolezze del gruppo in questione. Le organizzazioni principali possiedono paragrafi precisi sull'esempio dei seguenti:

Esempio di gruppo: Uno spaccato sugli incontri per LL.

Combattimento e tattiche: Note sulle specifiche strategie e tendenze dei membri dell'organizzazione in combattimento.

Punti di forza e debolezze: Le maggiori qualità e i peggiori difetti dell'organizzazione.

Armi ed equipaggiamento: Certe organizzazioni forniscono ai propri proseliti oggetti specifici o forniscono loro un aiuto maggiore durante lo svolgimento di missioni. Questo paragrafo elenca gli oggetti comuni al gruppo in questione ed enumera l'equipaggiamento e i talenti posseduti dal membro-tipo dell'organizzazio-

ne. Ove non venga diversamente specificato, non si intende incluso un equipaggiamento bonus per un personaggio avente una classe preferita per la sua regione di provenienza.

Oggetti speciali e capacità soprannaturali: Qualsiasi oggetto magico o potere straordinari, disponibili per i membri del gruppo.

png e classi di prestigio

Alcune descrizioni delle organizzazioni includono le statistiche relative ai personaggi non giocanti associati a quelle organizzazioni. Inoltre, alcune delle voci includono nuove classi di prestigio: il Signore Chiodato (chiesa di Cyric), la maschera oscura (drow), il cavaliere Thayan (Maghi Rossi di Thay), il mago celeste Zhentarim (gli Zhentarim) e l'entropista (Casato Karanok).

Le tabelle recanti esempi di PNG ricoprono personaggi di livello compreso tra il 1° e il 10°. PNG con livelli superiori al 10° sono da considerarsi individui unici, pertanto richiedono un'attenzione specifica e dovrebbero essere generati dall'attenta pianificazione del Dungeon Master. A tal scopo è possibile avvalersi degli esempi di PNG come punto di partenza o come una guida per la creazione di personaggi di livello superiore. Poiché gli incontri esemplificativi ad alti Livelli di Incontro usano PNG superiori al 10° livello, occorrerà creare questi personaggi di livello superiore prima di utilizzare tali incontri.

Inoltre nei riquadri laterali della "Galleria di PNG" viene dato ampio spazio alla descrizione di tre personaggi non giocanti d'eccezione. Ne saprete così di più su Artemis Entreri e Sememmon (entrambi già descritti nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*) e potrete dare un'occhiata alle statistiche complete e alla descrizione particolareggiata del terribile lich Larloch.

esempio di ubicazione

Per ciascuna delle organizzazioni principali e per qualcuna di quelle minori, viene presentato un esempio di ubicazione quale una base o un nascondiglio, correlato delle informazioni relative ai suoi abitanti, nonché al ruolo svolto all'interno dell'organizzazione maggiore. Inoltre vengono presentati personaggi e creature uniche nel loro genere o particolarmente importanti corredati da blocchi di statistiche complete.

creature dei mostri di faerûn

Alcune delle organizzazioni presentate in questo libro si avvalgono dei mostri del libro *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn* in qualità di alleati, schiavi o dipendenti. Se non si possedesse il suddetto libro, si potrebbe in alternativa sostituirne i mostri con una creatura diversa scelta dal *Manuale dei Mostri*. Quello che segue è un elenco di quelle creature, ciascuna delle quali abbinata con una o più creature tratte dal *Manuale dei Mostri* da utilizzare come sostituzione possibile.

Mostri di Faerûn

Abishai
Affine dei beholder, estrattore
Affine dei beholder, sfera oculare
Alhoon
Beholder magi
Bestia di Xvim (Bane)
Combattente spaventoso
Dragloth
Drago d'ombra
Drago delle profondità
Fey'ri

Manuale dei Mostri

Osyuh, erinni o barbazù
Beholder
Famiglio standard
Mind flayer con l'archetipo lich
Beholder con livelli da mago
Archetipo dell'immondo
Ghast
Mezzo-immondo drow
Drago blu
Drago nero
Tiefpling standard

Ghainadan
Guardiano di Bane
Lare di Bane
Morto di Bane
Myrlochiar
Phaerim
Pipistrello cacciatore notturno
Pipistrello d'ossa (pipistrello delle profondità)
Pipistrello mannaro
Quaggoth
Ragno peloso
Ragno spada
Révenant
Sharn

Squalo mannaro
Unicorno nero
Yochlol
Yuan-ti corrotto

Doppelganger

Allip o ghash
Naga oscura
Ghast
Ragno mostruoso grande immondo
Ravid con livelli da stregone
Mantoscuro
Pipistrello crudele
Orso mannaro
Ogre
Ragno mostruoso minuscolo
Ragno mostruoso grande
Progenie vampirica
Bestia del Caos con livelli da chierico e stregone
Squalo enorme
Unicorno immondo
Melma grigia immonda o doppelganger immondo
Lucertoloide

ORGANIZZAZIONI PRINCIPALI

Illustrazione di Stephanie Pui-Mun Law

In questo capitolo vengono descritte dettagliatamente sette delle più grandi e insidiose organizzazioni malvagie di Faerûn. Questi potenti gruppi mantengono la loro influenza su immensi territori, manipolando gli eventi attraverso le loro azioni e attraverso le repliche degli avversari a queste ultime. La presenza dei drow a Cormanthor influenzerà la vita delle Valli negli anni a venire, mentre le enclavi dei Maghi Rossi stanno determinando una nuova dinamica nelle città che circondano il Mare della Luna e oltre. Tali organizzazioni potrebbero subire insuccessi che rallentino la realizzazione dei loro obiettivi, tuttavia i loro schemi avranno comunque un effetto sulla vita di Faerûn.

La chiesa di Cyric

I tre eroi arrivarono al luogo dell'appuntamento senza farsi seguire. Il loro contatto non era ancora arrivato, e Dorn cominciava a dare segni di irrequietezza. Lo stregone si grattò la testa e si guardò intorno nervosamente.

"Sono in ritardo?"

"No", rispose Ombert, lucidandosi una borchia metallica della sua armatura di cuoio. "Siamo noi in anticipo. Tranquillo."

"Fatela finita con le vostre chiacchiere, amici," li rimproverò la donna in armatura. "È già abbastanza seccante dover trattare con questi criminali che costituiscono il vostro contatto, mi rifiuto di ascoltare anche i vostri stupidi borbottii." Afferrò il sacro simbolo di Lathander che portava con sé e aggrottò le sopracciglia.

"Sento qualcosa", disse l'halfing in un sussurro. Dopo qualche secondo apparvero tre umani. Due di essi indossavano una cotta di maglia, il terzo vestiva abiti comuni. Ciascuno portava una spada lunga inguainata. Quello senza armatura prese la parola.

"Saluti, Ombert. Suppongo che tu abbia i soldi con te."

"Sì. E tu hai le informazioni su chi ha il corpo del nostro

amico chierico ucciso?"

"Naturalmente. Le ho eccome. Si tratta di me." E quando le sue labbra si piegarono in un ghigno, la sua fisionomia e i suoi abiti mutarono, rivelando un uomo arrogante, dai lineamenti tetri, con indosso una nera armatura cerimoniale.

"Malark!", esclamò la paladina sguainando la sua lama del sole.

Il chierico malvagio sogghignò ed estrasse la sua arma che scintillò nella notte: recava il simbolo profano di Cyric ed emanava un'aura di vera malvagità.

"La mia lama del teschio ha sete del vostro sangue. Adesso vendicherò mio fratello, morto per mano vostra." Alle sue parole sei spadaccini si materializzarono dal nulla, circondando gli eroi.

La chiesa di Cyric è un'organizzazione di fanatici adoratori della divinità dell'assassinio, del tradimento e dell'inganno. I proseliti più devoti al Principe delle Menzogne sono pronti a dare la vita per la propria causa, e lo fanno, se riescono a trascinarsi dietro anche altri. Tra gli adoratori di Cyric vi sono malviventi, mentitori, spie, traditori e assassini senza nessuna lealtà nei confronti di altri tranne che se stessi. Persino la correttezza nei confronti del loro stesso culto è debole, nella migliore delle ipotesi, rispetto alla distruzione. Altri abbracciano il culto di questa oscura divinità nella speranza che la sua filosofia di supremazia e potere conferisca anche a loro una grande potenza.

La chiesa di Cyric ha un immenso seguito che conta proseliti in ogni città. Poiché si tratta soprattutto di un'organizzazione caotica, i suoi membri agiscono spesso in modo indipendente o in piccoli gruppi che sanno poco o niente l'uno dell'altro. Tutto ciò rende questa chiesa molto difficile da combattere. Come pure i suoi affiliati difficili da identificare, nonché irriducibili nella loro malvagità: certi hanno il solo desiderio di tradire i compagni per un personale tornaconto, altri scelgono la via della menzogna per procurarsi l'opportunità di uccidere i propri carcerieri e darsi alla fuga.

cenni storici

Nato a Zhentil Keep da una donna di basso ceto (che i detrattori di Cyric dicono fosse una prostituta), il Cyric mortale non conobbe mai i suoi genitori e fu venduto come schiavo dopo che la madre venne uccisa, quando era poco più di un bambino. Giunto all'adolescenza, entrò a far parte di una gilda di ladri, imparando a combattere nel corso dei suoi viaggi. Durante il Periodo dei Disordini, ascese al consesso divino ereditando l'arca di influenza di Bane, Bhaal e



Myrkul, le divinità della tirannia, dell'assassinio e della morte. La sua rapidissima ascesa da orfano a divinità avrebbe finito per risentire di diverse improvvise, quanto drammatiche, cadute prima che i suoi poteri si assestassero al livello attuale.

Attraverso accadimenti divini che egli stesso aveva orchestrato, Cyric perse l'area di influenza della tirannia a vantaggio di Xvim, parte dell'area di influenza di Myrkul a vantaggio di Kelemvor, e causò la distruzione di Zhentil Keep, che rappresentava a quell'epoca uno dei più grandi assembramenti di suoi fedeli. Più tardi avrebbe commesso l'errore di leggere il *Cyrinibad*, un libro magico di sua creazione che persuadeva chiunque lo leggesse dell'assoluta supremazia di Cyric nell'intero universo. La pazzia e la megalomania lo indebolirono ulteriormente. Da allora ha in qualche modo riacquisito la ragione, consolidato il suo potere e incoraggiato un rinnovato fervore nella sua chiesa. Rin vigoriti dalla nuova determinazione della loro divinità, i seguaci di Cyric si prodigano con rinnovato impegno per promuovere gli obiettivi del dio.

L'organizzazione

Quartier generale: La chiesa non mantiene un vero e proprio quartier generale centrale, anche se una serie di basi rivaleggiano per questo titolo.

Membri: Approssimativamente 12.000 chierici e 250.000 adoratori.

Gerarchia: Flessibile.

Capo: Cyric (la stessa divinità mantiene personalmente il potere sopra l'intera chiesa).

Religione: Cyric.

Allineamento: CM, NM, CN.

Segretezza: Media.

Simbolo: Il simbolo di Cyric è un teschio bianco senza mascelle entro un disco solare nero o color porpora. Il dio ha deciso di mantenere questo simbolo nonostante il fatto che gli derivasse dall'area di influenza della morte e dei morti, aree di influenza che egli ha ormai perso. Alcuni dei suoi templi espongono delle varianti del simbolo, quali ad esempio una spada ai piedi del teschio, cavità orbitali fiammeggianti, o persino teschi multipli.

Cyric raccoglie ancora nella sua chiesa adoratori provenienti da altre professioni di fede, adepti di Bane, Bhaal e Myrkul che si sono rivolti a lui dopo la morte delle loro divinità avvenute durante il Periodo dei Disordini. Questi seguaci utilizzano il simbolo delle precedenti divinità (per Bane una mano rivolta verso l'alto su uno scudo rosso; per Bhaal un teschio circondato da lacrime fluenti; per Myrkul un teschio su uno scudo capovolto e orlato di dita d'osso) oppure una combinazione del vecchio simbolo con quello proprio di Cyric. La maggior parte di questi culti scissionisti è stata eliminata oppure assorbita in gruppi più grandi.

La chiesa di Cyric presenta una struttura a nuclei, con differenti gruppi di seguaci che mantengono una precisa roccaforte e con una ben determinata finalità di intenti, e che spesso lavorano l'uno a discapito dell'altro. Questa situazione altro non è se non la diretta conseguenza del precedente periodo di follia del Sole Oscuro, quand'egli distribuiva informazioni contrastanti ai suoi vari alti sacerdoti, spingendoli a sollevare gli uni contro gli altri i propri templi. Cyric ha ormai abbandonato un tale comportamento, e tuttavia la sua natura caotica e il suo essere la personificazione dell'intrigo e della menzogna (attirando così seguaci aventi stessa predisposizione che tradiscono regolarmente i propri alleati) rende difficile eliminare il problema alla radice.

GERARCHIA

In un tempio di Cyric è il chierico più potente presente sul posto ad avere il controllo (normalmente quello che ha il maggior numero di livelli da chierico, talvolta però questo ruolo viene ricoperto da un chierico/guardia nera). La gerarchia del tempio si basa sul potere e l'influenza personali, cosicché le posizioni di autorità sono assunte dai capi più carismatici e dominanti. I regolari avvicendamenti nel comando rendono inevitabilmente sospettosi fino alla paranoia quanti tentano di rimanere in carica, al punto che ricorrono alla magia per controllare i subordinati e gli alleati più prossimi ed evitare tradimenti.

La natura ribelle della chiesa genera numerosi gruppi e culti scissionisti quali, ad esempio, le Fiamme del Sole Oscuro: un ordine di assassini devoti di Cyric, la cui base si trova sulle Montagne Picchi delle Nuvole. L'ordine è alleato con il tempio della Montagna dei Teschi di Amn ed è votato alla distruzione delle sette "eretiche" del culto di Cyric, come quelle dislocate presso le Torri Gemelle dell'Eterna Eclissi (descritte all'omonima voce più avanti).

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

I proseliti di Cyric sperano di distruggere chiunque si opponga al suo culto, di eliminare le chiese rivali (quelle appartenenti alla loro medesima religione come pure tutte le altre), di uccidere quanti sono votati al bene e assumere il controllo del mondo. Inseguono questi obiettivi con metodi diversi, talora del tutto divergenti dai piani di altri templi di Cyric. Alcuni intraprendono conflitti armati contro i templi di altre divinità. Altri eliminano, senza fare troppo chiasso, personaggi influenti di allineamento buono. Alcuni promuovono il brigantaggio. Altri assumono il controllo di gilde, causando un disastro economico. Rapimenti, assassinii e spionaggio sono altre attività tipiche. A causa della loro natura frammentaria e indipendente, i nuclei che costituiscono la chiesa di Cyric potrebbero complottare praticamente su qualsiasi cosa contribuisca a promuovere la causa del Principe delle Menzogne.

aspetto e personalità

Le descrizioni che seguono rappresentano la personalità e l'atteggiamento tipico dei chierici di Cyric e di quanti ad essi si accompagnano. Tali descrizioni si riferiscono ad una persona di allineamento caotico malvagio, seguace dichiarato (piuttosto che in incognito) del Sole Nero.

Chierico di Cyric: Altero e minaccioso, con occhi furibondi e un aspetto che ispira al contempo diffidenza e fiducia.

Stregone di Cyric: Iroso e aggressivo, con l'abitudine di far gesti e commenti intimidatori.

Mago di Cyric: Schivo e introverso, con l'aria di meditare su profondi segreti e il desiderio di distruggere quanti trasgrediscono.

Barbaro di Cyric: Assassino e testa calda, facile all'ira e con l'idea perenne di uccisioni e violenze.

Guerriero di Cyric: Assetato di sangue, vigile con l'intento di abbattere ogni nemico che gli si pari davanti.

Ranger di Cyric: Feroce e crudele, con l'atteggiamento di un animale che uccide per il puro piacere di farlo.

RECLUTAMENTO

Gli adepti di Cyric danno il benvenuto a tutti i nuovi seguaci. Dal loro punto di vista Cyric è l'unica vera autorità divina, di conseguenza unirsi alla sua chiesa rappresenta l'unica scelta sensata. Persino i nemici sconfitti possono rimandare l'ora della loro esecuzione se decidono di convertirsi spontaneamente. Tuttavia, la conversione al culto di Cyric in tali circostanze comporta normalmente torture ritualistiche e orrendi riti malvagi (che prevedono sacrifici umani) eseguiti dagli aspiranti neofiti a riprova della loro devozione; ragion per cui chiunque sia di allineamento buono e ricorra ad un simile espediente dovrà fuggire prima che uno di tali eventi si verifichi o rischierà un cambiamento coatto di allineamento.

Certi templi accolgono nuovi adepti che vengono poi sottoposti al lavaggio del cervello e trasformati in fanatici da inviare in missioni suicide. Questa categoria di convertiti è particolarmente pericolosa in quanto è stata persuasa che immolandosi contribuirà al successo della causa di Cyric. Nella loro mente distorta, essi raggiungeranno comunque la vittoria poiché il martirio assicurerà loro il favore del dio nell'aldilà.

Anche se i templi hanno acquisito molte nuove reclute, poiché la chiesa era inizialmente formata dai proseliti di tre altre divinità, Cyric ha stabilito che fosse necessario mandarla dagli eretici. Perciò il dio ha colpito almeno due volte per eliminare i fedeli di Bane (alla morte di quest'ultimo) o solo per istigare i suoi seguaci. Quanti scampano a queste "epurazioni" (siano esse giustificate o no) di solito danno inizio ad un nuovo nucleo del culto che provvede a sua volta a reclutare nuovi affiliati.

La chiesa ha una sua tattica prediletta: fa sì che i propri agenti rivestano i panni di individui affidabili. Sotto queste mentite spoglie, gli agenti in incognito assoldano avventurieri di allineamento buono perché, dietro un lauto pagamento in oggetti magici (soprattutto pozioni e pergamene), intraprendano una missione. Quando la missione si dimostrerà essere un'impresa che promuove la causa del culto oppure un'azione di inaudita malvagità, altri agenti coglieranno gli avventurieri di sorpresa, uccidendoli o tentando di convertirli docilmente alla causa di Cyric. Questo metodo si è rivelato piuttosto efficace, poiché svariate compagnie di potenti avventurieri hanno abbracciato il culto di Cyric.

Oltre ai fedeli mossi da genuina devozione, Cyric ha al suo seguito seguaci che si limitano a riverirlo unicamente a parole nella speranza di sfuggire alla sua attenzione e alla sua ira. I devoti di Cyric guardano con disprezzo a questa gente priva di spina dorsale, e tuttavia non fino al punto da non approfittarsi di tali "profani" se necessario.

ALLEATI

La chiesa di Cyric si allea con mostri con cui condivide analoghi intenti, o con creature facili da sottomettere o da corrompere. Predilige soprattutto demoni, non morti, umanoidi malvagi ed esterni malvagi e caotici. Nelle terre più selvagge, ove non v'è alcun bisogno che i suoi alleati ricorrono all'incognito, la chiesa impiega creature come athach, chimere, fustigatori, giganti, ieracosfingi, minotauri, ogre, ululatori, viverne e giovani draghi. Le creature elencate di seguito, tratte da *Mostri di Faerûn*, costituiscono altrettanti alleati comuni: lari di Bane (anche se certi zelanti seguaci di Cyric ne disprezzano la natura legale, i lari di Bane sono affidabili), unicorni neri (solo a Thay), combattenti spaventosi e yuan-ti corrotti (a Calimshan, Chult, Hlondeth e Tashalar). Certi chierici potenti tengono da parte un incantesimo, o una pergamena, *evoca mostri* oppure *alleato planare* nel caso in cui vi fosse bisogno di scorte. La maggior parte dei chierici, inoltre, nasconde nei propri rifugi scheletri e zombi.

La chiesa dà talora il suo sostegno ai nuclei del Culto del Drago (anche se, da quando Cyric ha perso l'area di influenza della morte, questo avvenga più raramente), ai monasteri della Lunga Morte (ancora una volta non più tanto spesso da quan-

do il Sole Nero ha perso parte della sua area di influenza) e ad altre organizzazioni malvagie su scala ridotta.

Attualmente tra le forze Zhentarim a Darkhold regna il caos a causa degli scontri tra i seguaci di Cyric e gli adoratori di Bane. Fzoul Chembryl di Zhentil Keep ha incoraggiato tali battaglie, inviando in questo castello occidentale membri insubordinati degli Zhentarim oppure quanti professano apertamente il culto di Cyric. Ritiene infatti che Darkhold sia il luogo adatto ad estirpare i punti deboli della sua organizzazione. Il suo piano rischierebbe di fallire nel caso in cui i devoti di Cyric prendessero il sopravvento, così diversi nuclei fedeli al Principe delle Menzogne hanno fornito il loro aiuto ai compagni del castello. Se mai Darkhold dovesse convertirsi a Cyric, gli Zhentarim perderebbero il loro braccio occidentale, mentre Cyric acquisterebbe un'ampia forza militare e una valida roccaforte nelle Terre Centrali Occidentali.

Poiché Cyric è osteggiato praticamente da qualsiasi altra divinità, Shar lo corteggia offrendogli il potere della Trama d'Ombra. Ricorrendovi, i chierici del Sole Oscuro sarebbero in grado di recidere i legami che li vincolano a Mystra per il lancio degli incantesimi, costrizione che il dio trova ripugnante.

Il migliore complice di un singolo membro della chiesa è l'associato di un vicino tempio alleato. Se si riesce a convincere un tempio che un particolare gruppo (come ad esempio una banda di eroi) sia una minaccia per la chiesa o un affronto al sacro potere di Cyric, quasi certamente si riceverà assistenza da parte di quel tempio, anche se fornita magari solamente in forma di asilo, rifornimenti alimentari o informazioni.

NEMICI

Poiché si oppone a qualunque cosa buona e considera tutte le altre divinità come inferiori o come antagoniste per il suo potere, Cyric è il nemico di quasi tutti i gruppi benefici organizzati e delle chiese di tutte le altre divinità, ivi incluse quelle malvagie di Mask e Bane. Ora che la Mano Nera ha fatto ritorno, la rivalità con Bane è particolarmente feroce. Cyric mostra inoltre un odio particolare nei confronti di Mystra e di Kelemvor e guida la sua chiesa affinché elimini ad ogni occasione gli adoratori di queste divinità. A causa di tali conflitti, raramente i proseliti di Cyric lavorano insieme a quelli di altre divinità.

Essi inoltre si oppongono agli Zhentarim poiché questi hanno recentemente stretto un'alleanza con i seguaci di Bane, sebbene i fedeli del Sole Oscuro di norma non devino dalla loro strada per attaccare truppe Zhentarim, dato che entrambi i gruppi promuovono il male.

Nessun altro gruppo odia i seguaci di Cyric più degli accoliti di Bane. Essi considerano Cyric l'usurpatore dell'area di influenza di Bane, e solo il fatto che Bane abbia recuperato molto del suo potere da Cyric, ha scongiurato lo scoppio di una guerra tutt'altro che santa. Comunque sia, Bane considera Cyric un cagnaccio bastardo che è riuscito a rubargli un pezzo di carne dalla sua tavola, e quando lo riterrà opportuno, sopprimerà il randagio. I seguaci della Mano Nera minacciano i seguaci di Cyric in modo sinistro, non deviano certo dal proprio sentiero solo per scovare i seguaci del Principe delle Menzogne, ma se li incontrano li uccidono seduta stante. I seguaci di Cyric sono più attivi nel perseguitare gli adoratori di Bane, per il resto il sentimento è reciproco.

I singoli individui della chiesa di Cyric tendono a farsi parecchi nemici, particolarmente all'interno delle proprie organizzazioni. Fortunatamente, questi sentimenti mutano velocemente ad ogni livello tranne che nelle più alte sfere del potere, ragion per cui il nemico di oggi potrebbe essere l'alleato di domani.

Poiché perpetrano omicidi e inganni in tutto il continente, e poiché la loro divinità è l'avversaria di ogni altra, i proseliti di Cyric sono pronti a vedersi contrastati da chiunque venga a conoscenza della loro identità. Sono noti persino episodi in cui i seguaci di altre divinità malvagie hanno interrotto uno scontro con degli eroi all'approssimarsi di un gruppo di violenti fedeli di Cyric.

Incontri

I seguaci di Cyric preferiscono viaggiare da soli o in piccoli gruppi, dato che gruppi più numerosi sono difficili da controllare (a causa dei conflitti e dei tradimenti intestini) e attirano l'attenzione. Un tipico incontro con un gruppo di seguaci di Cyric prevede un capo chierico di almeno 2° livello insieme ad un mago o uno stregone e una o due guardie del corpo barbari, guerrieri o ranger, ciascuno di un livello minore rispetto al chierico e tutti seguaci di Cyric. Le guardie del corpo barbari sono diffuse in territori barbarici, i guerrieri nei territori civilizzati e sulle vie frequentemente battute, mentre i ranger nelle regioni delle foreste. Se il mago e i guerrieri sono abbastanza potenti, potrebbero avere dei livelli nelle classi di prestigio del devoto arcano o del campione divino. I maghi che lavorano per Cyric raramente si specializzano in una scuola di magia, poiché mancano della disciplina per concentrarsi in una singola scuola.

I seguaci di Cyric che si incontrano per la strada possono provenire o dirigersi verso un tempio conosciuto, possono apprestarsi a fondare un nucleo del culto, trovarsi nel bel mezzo di una missione punitiva, oppure star sfuggendo ad una persecuzione. Quanti si apprestano a fondare un nucleo o a fuggire altrove saranno più circoscritti e non cercheranno il confronto con quanti incontrano, poiché non desiderano attirare su di sé l'attenzione. Gli altri mostreranno apertamente la loro appartenenza al culto e sfideranno con violenza qualsiasi gruppo riterranno di poter sconfiggere, o la cui distruzione venga giudicata vantaggiosa per la chiesa.

ESEMPIO DI GRUPPI

Incontro di seguaci di Cyric (LI 4): 1 chierico di Cyric (Chr2 di Cyric umano CM), 1 incantatore (Str1 o Mag1 umano CM), 1 guardia del corpo (Bbr1, Grr1 o Rgr1 umano CM).

Incontro di seguaci di Cyric (LI 6): 1 chierico di Cyric (Chr3 di Cyric umano CM), 1 incantatore (Str2 o Mag2 umano CM), 2 guardie del corpo (Bbr2, Grr2 o Rgr2 umani CM).

Incontro di seguaci di Cyric (LI 8): 1 chierico di Cyric (Chr5 di Cyric umano CM), 1 incantatore (Str4 o Mag4 umano CM), 2 guardie del corpo (Bbr4, Grr4 o Rgr4 umani CM).

Incontro di seguaci di Cyric (LI 10): 1 chierico di Cyric (Chr7 di Cyric umano CM), 1 incantatore (Str6 o Mag6 umano CM), 2 guardie del corpo (Bbr6, Grr6 o Rgr6 umani CM).

Incontro di seguaci di Cyric (LI 12): 1 chierico di Cyric (Chr9 di Cyric umano CM), 1 incantatore (Str8 o Mag8 umano CM), 2 guardie del corpo (Bbr8, Grr8 o Rgr8 umani CM).

Incontro di seguaci di Cyric (LI 14): 1 chierico di Cyric (Chr11 di Cyric umano CM), 1 incantatore (Str10 o Mag10 umano CM), 2 guardie del corpo (Bbr10, Grr10 o Rgr10 umani CM).

Incontro di seguaci di Cyric (LI 16): 1 chierico di Cyric (Chr13 di Cyric umano CM), 1 incantatore (Str12 o Mag12 umano CM), 2 guardie del corpo (Bbr12, Grr12 o Rgr12 umani CM).

COMBATTIMENTO E TATTICHE

Le forze di Cyric sono generalmente troppo indisciplinate per concepire tattiche di gruppo rilevanti. Ciascun individuo tende ad agire indipendentemente, cercando di equilibrare il desiderio di togliere la vita a parecchi nemici in nome di Cyric e la paura che gli alleati di qualcuno approfittino della distrazione del combattimento per eliminare un rivale. Solo in presenza di un capo potente e temuto i seguaci di Cyric sono in grado di coordinare gli attacchi. Ciò non vuol dire che siano stupidi, non si intralciano infatti gli uni con gli altri e, all'occorrenza, approfittano di opportunità di collaborazione, solo che raramente iniziano un combattimento avendo già le idee chiare sulla strategia da adottare.

Circa la metà dei chierici di Cyric ricorrono agli incantesimi per aumentare la propria possanza fisica e combattere il nemico in mischia, mentre la restante parte attacca direttamente con la magia. Che appartengano all'una o all'altra metà, mentre combattono tutti i chierici acclamano alla magnificenza del Sole Oscuro. I maghi e gli stregoni si occultano tramite illusioni e magia difensiva e attaccano all'improvviso ricorrendo ad incantesimi aggressivi e distruttivi. I barbari usano la propria ira spesso e volentieri, i guerrieri si concentrano sulla forza brutta piuttosto che su astute manovre, e i ranger ottimizzano la propria capacità di combattere con due armi.

PUNTI DI FORZA E DEBOLEZZE

La chiesa di Cyric trae il proprio potere dai numerosi fedeli, dalle proprie risorse magiche e dai suoi membri alquanto persuasivi e attendibili. I seguaci di Cyric sono imprevedibili, zelanti e persino pronti a morire se così facendo riusciranno a distruggere i nemici della loro fede. Ciò li rende persone molto pericolose e, considerato che la loro divinità è il dio delle illu-

chiesa di cyric: suggerimenti per il DM

In quanto maestri della menzogna, dell'intrigo, dell'inganno e dell'assassinio, quanti professano il culto di Cyric possono apparire ovunque. Persino fidati PNG, in particolar modo quelli di cui gli eroi non conoscono bene il background, possono essere sostituiti da proseliti di Cyric in incognito. Questi agenti uccidono gli innocenti del posto, indirizzano gli eroi verso mercanti o mercenari malfamati, mettono in giro delle maldicenze sugli eroi stessi quando sono fuori città, e fanno del loro meglio per rendere la vita difficile ai personaggi giocanti, distruggendo qualsiasi credibilità che questi si erano conquistati presso la gente del luogo.

Poiché raramente possono permettersi di rendere nota la propria presenza, i seguaci di Cyric tendono ad occupare edifici già esistenti piuttosto che costruirne di nuovi. Il che significa che qualsiasi costruzione strana, casa abbandonata, dungeon dimenticato, fogna fuori uso e miniera nelle vicinanze, può divenire il nascondiglio dei seguaci di Cyric. Poiché alcuni dei loro allea-

ti maghi sono piuttosto eccentrici, essi potrebbero agire da una torre in cui sono continuamente in funzione strani effetti magici, creando alcune insolite opportunità di avventura.

Il Sole Oscuro ricerca l'adorazione di tutte le creature, ragioni per cui praticamente qualsiasi mostro malvagio con il potenziale per divenirlo, potrebbe essere un chierico di Cyric, mentre quelli che ne sono sprovvisti, potrebbero essere alleati con un piccolo nucleo di suoi fedeli. Ad esempio quegli eroi che sanno di dover combattere contro una spietata manticora, potrebbero rimanere sorpresi nello scoprire che la manticora è l'alleata di un ranger di Cyric e dei suoi amici barbari.

La chiesa fornisce inoltre incantesimi di guarigione e *rianimare morti* ai mostri malvagi che tenta di convertire o che sono già al suo servizio. Tali munificenze servono a cementare la lealtà del mostro nei confronti della chiesa e a trasformare certe altre creature nella ricorrente spina nel fianco degli eroi locali.

sioni, delle menzogne e dell'assassinio, non è inverosimile ritenere che chiunque ostacoli i loro piani sia presto vittima di tentativi di assassinio, di calunnie e soffre di incubi di persecuzioni anche ad occhi aperti.

Il punto più debole della chiesa consiste nella sua natura ribelle e sospettosa. I suoi seguaci nei gradini più bassi della gerarchia tendono ad essere insubordinati e polemici. Gli agenti di medio livello non si fidano dei superiori, sfruttano i malumori dei proseliti e complottano gli uni contro gli altri. I comandanti della chiesa sono persino peggiori, e diversi templi del Sole Oscuro conducono sacre crociate gli uni contro gli altri con la stessa frequenza con cui combattono contro baluardi del bene come Lathander e Torm. A volte la maniera migliore per sconfiggere un gruppo di fedeli di Cyric è quella di segnalargli la presenza ad un altro gruppo di uguale credo.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Dipendendo dalla clandestinità e prediligendo assassinii in grande stile, i chierici di Cyric tendono ad avere un equipaggiamento diverso da quello standard presentato per i PNG chierici nel Capitolo 2 della Guida del DUNGEON MASTER. All'equipaggiamento descritto più avanti, inoltre, dovrà aggiungersi quello regionale derivante dall'aver una classe preferita. La progressione di talenti non include talenti bonus per gli umani o gli halfling cuoreforte. Certi personaggi possono variare rispetto all'elenco a causa di talenti regionali.

Vengono qui di seguito elencati l'equipaggiamento, i talenti e i punteggi di caratteristica tipici di un chierico di Cyric (inclusi discepoli divini e gerofanti). Per maggiori dettagli si consulti la relativa tabella.

1° Livello: Corazza a strisce, scudo grande di metallo, spada lunga perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli. Pergamene: *scagliare maledizioni*.

2° Livello: Mezza armatura, scudo grande di metallo, spada lunga perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli. Pozioni: *sfocatura, Carisma*. Pergamene: *protezione dagli elementi, cura ferite leggere* (3).

3° Livello: Armatura completa, scudo grande di metallo, spada lunga perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli. Pozioni: *sfocatura, Carisma*. Pergamene: *cura ferite leggere* (3).

4° Livello: Armatura completa, scudo grande di metallo, spada lunga perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli. Pozioni: *sfocatura, Carisma, velocità*. Pergamene: *cura ferite leggere* (5).

5° Livello: Armatura completa, scudo grande di metallo, spada lunga perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli, *mantello della resistenza+1*. Pozioni: *sfocatura, Carisma, velocità*. Pergamene: *cura ferite leggere* (5).

6° Livello: *Armatura completa+1*, scudo grande di metallo, spada lunga perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli, *mantello della resistenza+1*. Pozioni: *sfocatura, Carisma, velocità*. Pergamene: *cura ferite leggere* (5), *silenzio*.

7° Livello: *Armatura completa+1*, scudo grande di metallo, spada lunga perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli, *mantello della resistenza+1*. Bacchette: *cura ferite leggere*. Pozioni: *velocità*. Pergamene: *neutralizza veleno, rianimare morti*.

8° Livello: *Armatura completa+1*, scudo grande di metallo+1, spada lunga perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli, *mantello della resistenza+1*. Bacchette: *cura ferite leggere*. Pozioni: *velocità, cambiare sembianze*. Pergamene: *rianimare morti*.

9° Livello: *Armatura completa+1*, scudo grande di metallo+1, spada lunga perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli, *mantello della resistenza+1*, *cappello del camuffamento*. Bacchette: *blocca persone*. Pozioni: *velocità, cambiare sembianze, eroismo*. Pergamene: *giusto potere, distruggere viventi*.

10° Livello: *Armatura completa+1*, scudo grande di metallo+1, spada lunga perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli, *mantello della resistenza+1*, *cappello del camuffamento*, *talismano della Saggiezza+2*. Bacchette: *blocca persone*. Pozioni: *velocità, cambiare sembianze, eroismo*. Pergamene: *evoca mostri V*.

Talenti: 1°, Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga); 3°, Scrivere Pergamene; 6°, Incantesimi in Combattimento; 9°, Volontà di Ferro.

Punteggi di caratteristica: For 13, Des 8, Cos 14, Int 10, Sag

PNG CHIERICO DI CYRIC

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Spada lunga (1d8)	Balestra leggera (1d8)	T/R/V	Intim	Dipl	Conc	Incantesimi al giorno
1°	8	17	+0	6 m	+1 (+1 danno)	-1	+4/-1/+4	+2	+3	+6	3/3
2°	12	18	+0	6 m	+2 (+1)	+0	+5/-1/+5	+2	+4	+7	4/4
3°	17	19	+0	6 m	+3 (+1)	+1	+5/+0/+6	+3	+5	+8	4/4/3
4°	21	19	+0	6 m	+4 (+1)	+2	+6/+0/+7	+3	+6	+9	5/5/4
5°	26	19	+0	6 m	+4 (+1)	+2	+7/+1/+8	+4	+7	+10	5/5/4/3
6°	30	20	+0	6 m	+5 (+1)	+3	+8/+2/+9	+4	+8	+11	5/5/5/4
7°	35	20	+0	6 m	+6 (+1)	+4	+8/+2/+9	+5	+9	+12	6/6/5/4/2
8°	39	21	+0	6 m	+7/2 (+1)	+5	+9/+2/+10	+5	+10	+13	6/6/5/5/3
9°	44	21	+0	6 m	+7/2 (+1)	+5	+9/+3/+12	+6	+11	+14	6/6/6/5/3/2
10°	48	21	+0	6 m	+8/3 (+1)	+6	+10/+3/+14	+6	+12	+15	6/6/6/5/5/3

Intim: Modificatore alle prove di Intimidire. **Dipl:** Modificatore alle prove di Diplomazia. **Conc:** Modificatore alle prove di Concentrazione.

PNG GUERRIERO DI CYRIC

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Spada lunga (1d8)	Balestra leggera (1d8)	T/R/V	Salt/Scal
1°	12	18	+5	6 m	+5 (+2 danni)	+2	+4/+1/+1	-3
2°	19	19	+5	6 m	+6 (+2)	+3	+5/+1/+1	-2
3°	27	21	+5	6 m	+7 (+2)	+4	+5/+2/+2	+0
4°	34	21	+5	6 m	+9 (+5)	+5	+6/+2/+2	+2
5°	42	21	+5	6 m	+10 (+5)	+6	+7/+3/+3	+3
6°	49	22	+5	6 m	+11/6 (+5)	+7	+8/+4/+4	+5
7°	57	22	+5	6 m	+12/7 (+6)	+8	+8/+4/+4	+6
8°	64	23	+5	6 m	+13/8 (+6)	+10 (+1 danno)	+9/+4/+4	+8
9°	72	23	+5	6 m	+14/9 (+6)	+11 (+1)	+9/+5/+5	+9
10°	79	24	+5	6 m	+15/10 (+6)	+12 (+1)	+10/+7/+5	+10

Salt/Scal: Modificatori alle prove di Saltare e Scalare.

15 (16 al 4°, 17 all'8°, 19 al 10° con *talismano della Saggezza+2*), Car 12.

I guerrieri di Cyric utilizzano l'equipaggiamento standard presentato nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Sono di seguito esposti i talenti e i punteggi di caratteristica tipici di un guerriero di Cyric. Per maggiori dettagli si consulti la relativa tabella.

Talenti: 1°, Arma Focalizzata (spada lunga), Iniziativa Migliorata; 2°, Attacco Poderoso; 3°, Incalzare; 4°, Specializzazione in un'Arma (spada lunga); 6°, Tiro Ravvicinato, Estrazione Rapida; 8°, Critico Migliorato (spada lunga); 9°, Tiro Rapido; 10°, Riflessi Fulminei.

Punteggi di caratteristica: For 15 (16 al 4°, 17 all'8°), Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

Gli stregoni di Cyric utilizzano l'equipaggiamento standard e i punteggi di caratteristica presentati nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

Talenti: 1°, Incantesimi in Combattimento; 3°, Iniziativa Migliorata; 6°, Riflessi Fulminei; 9°, Incantesimi Massimizzati.

I maghi di Cyric utilizzano l'equipaggiamento standard e i punteggi di caratteristica presentati nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

Talenti: 1°, Scrivere Pergamene, Iniziativa Migliorata; 3°, Incantesimi in Combattimento; 5°, Mescere Pozioni; 6°, Riflessi Fulminei; 9°, Incantesimi Focalizzati (Invocazione); 10°, Creare Bacchette.

I barbari di Cyric utilizzano l'equipaggiamento standard e i punteggi di caratteristica presentati nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

Talenti: 1°, Arma Focalizzata (spada lunga); 3°, Attacco Poderoso; 6°, Riflessi da Combattimento; 9°, Incalzare.

I ranger di Cyric utilizzano l'equipaggiamento standard e i punteggi di caratteristica presentati nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

Talenti: 1°, Arma Focalizzata (spada corta); 3°, Schivare; 6°, Mobilità; 9°, Attacco Poderoso.

OGGETTI SPECIALI E CAPACITÀ SOPRANNATURALI

Fu la chiesa di Cyric ad inventare la magica *lama del teschio*, e la prima ad utilizzare armi di tal fatta. Cyric o le divinità di cui ereditò il potere, crearono gli incantesimi *colpo terrificante*, *occhi di teschio*, *teschio dei segreti* e *tripla maschera*, tutti utilizzati comunemente dai suoi chierici. Per la descrizione di questi oggetti e di questi incantesimi consultare l'appendice.

Il culto di Cyric non conferisce automaticamente nessuna capacità magica o soprannaturale, anche se la chiesa conosce diversi rituali in grado di conferire poteri permanenti al devoto in cambio di pgni monetari e personali. Per compiere un rituale occorrono di norma svariate ore e l'intervento di un chierico di Cyric di 9° livello o superiore.

Il Rituale del Vero Dolore: Il destinatario di questo rituale ottiene un bonus di +2 alle prove di Addestrare Animali, Diplomazia e Raggiare. La menzogna del destinatario non possono essere scoperte come tali attraverso incantesimi inferiori al 5° livello, ed egli può pertanto mentire liberamente all'interno di una *zona di verità* o incantesimo analogo. Questa capacità soprannaturale funziona automaticamente. Il costo del rituale è di 2 punti di Costituzione, poiché il procedimento magico causa grande dolore e trauma al corpo. Gli incantesimi di ristorazione (come *ristorare* oppure *ristorare superiore*) non evitano questa perdita di Costituzione.

Il Rituale della Nera Seduzione: Questo rituale conferisce al

destinatario la capacità di utilizzare una volta al giorno e come capacità soprannaturale *charme* (CD 11 + modificatore al Carisma del destinatario) e *suggestione* (CD 13 + modificatore al Carisma del destinatario). Quando viene utilizzato, gli occhi del destinatario, il cui livello di incantatore è il 5°, diventano completamente neri per 1 round completo. La componente materiale necessaria al rituale è un opale del valore minimo di 500 mo, mentre il destinatario deve spendere 1.600 PE.

Il Rituale delle Fiamme Oscure: Questo rituale venne creato quando Cyric non si era ancora ripreso dalla follia cagionata dalla sua lettura del *Cyrimshad*. Consente al destinatario di invocare dalle proprie mani fiamme nere di energia negativa, come una capacità soprannaturale. Le fiamme costituiscono un attacco di contatto a distanza con un raggio di 3 metri, infliggono 1d6 danni per Dado Vita del beneficiario (i non morti vengono guariti da questo effetto anziché esserne danneggiati). A differenza della similare capacità posseduta dai Signori Chiodati (vedi sotto), questo potere ha un suo costo. Ogniquale volta si invocano le fiamme oscure, il destinatario subisce 2 danni temporanei alla Saggezza. Per compiere il rituale occorre un onice nero del valore di almeno 100 mo e un costo di 1.200 PE.

classe di prestigio del signore chiodato

I seguaci di Cyric sopravvissuti al percorso ascensionale di salita ai livelli superiori, solitamente mostrano la devozione nei confronti del loro dio avanzando nelle classi di prestigio di devoto arcano, campione divino, discepolo divino, agente divino o gerofante. Negli ultimi anni è asceso all'interno della chiesa uno straordinario ordine militare, chiamato la Compagnia dello Sperone d'Ebano e composto di guerrieri e combattenti di almeno 3° livello, che prediligono chiodature per armature e scudi. Fanatici fino all'estremo, sono guidati da donne e da uomini malvagi che possiedono la capacità di incanalare il potere di Cyric. Questi strani e potenti agenti del Sole Oscuro sono chiamati i Signori Chiodati.

I Signori Chiodati rappresentano l'élite fanatica della chiesa, che esercita il potere oscuro di Cyric e riesce a catturare anche l'attenzione dei chierici più esaltati. Alcuni li considerano i futuri santi oscuri della chiesa, destinati dopo la morte a divenire potenti servitori extraplanari di Cyric. Protetti dalle minacce interne alla chiesa grazie al potere di Cyric, i Signori Chiodati sono liberi di perseguire i propri obiettivi e di soprintendere ai soldati addestrati e assegnati alla loro custodia. Essendo in grado di ignorare impunemente i poteri clericali, lavorano con i chierici per affermare la causa di Cyric senza paura di tradimenti. Certi Signori Chiodati seguono un percorso molto personale, con un piccolo contingente di Speroni d'Ebano al seguito. Quando non agisce come l'arma micidiale del sacrilego potere di Cyric, un Signore Chiodato sa essere carismatico, ardito e persuasivo.

Molti Signori Chiodati sono guerrieri, ranger, ladri o una combinazione di queste classi. Non si è a conoscenza di chierici che siano divenuti Signori Chiodati. Forse perché per poter creare un capo di tale calibro Cyric deve toccare una parte dell'anima del prescelto, causandone anzitempo il deterioramento.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un Signore Chiodato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Acrobazia 5 gradi, Concentrazione 3 gradi, Conoscenze (religioni) 3 gradi, Percepire Inganni 3 gradi, Raggiare 3 gradi.

Patrono: Cyric.

Talenti: Autorità, Estrazione Rapida, Riflessi Fulminei, Volontà di Ferro.

Speciale: Il personaggio deve essere entrato in contatto pacifico con un esterno malvagio al servizio di Cyric oppure aver fatto, per volere di Cyric, un sogno rivelatore.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del Signore Chiodato (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nuotare (For), Percepire Inganni (Sag), Professione (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

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

SIGNORE CHIODATO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Legame oscuro
2°	+2	+3	+0	+0	Lama segreta
3°	+3	+3	+1	+1	Fiamme oscure
4°	+4	+4	+1	+1	Gloria di Cyric
5°	+5	+4	+1	+1	Carne del Principe

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del Signore Chiodato.

Competenza nelle armi e nelle armature: I Signori Chiodati acquistano competenza nella spada lunga e in un'altra arma semplice o da guerra di loro scelta. Non acquistano alcuna competenza nelle armature o negli scudi di nessun tipo.

Legame oscuro (Sop): Un Signore Chiodato è immune a qualsiasi incantesimo che provoca danni, da capacità magiche o soprannaturali che si originino dal potere di Cyric. Effetti del genere agiscono come se il Signore Chiodato non si trovasse all'interno della loro area di azione. Ciò vale anche per quegli incantesimi che devono essere attivati (come ad esempio *glifo di interdizione*) ma non per gli oggetti magici creati dai seguaci di Cyric. Quando questa capacità entra in funzione, sopra la testa del Signore Chiodato appare per un breve istante un teschio circondato da fiamme nere.

Lama segreta (Sop): Al 2° livello, un Signore Chiodato possiede la capacità di occultare magicamente un oggetto come se indossasse un *guanto della conservazione*. Con questo sistema è possibile nascondere un solo oggetto alla volta, ma il Signore Chiodato può far riapparire l'oggetto in una delle sue mani come azione gratuita, indipendentemente da quale mano abbia usato per nascondere.

Fiamme oscure (Sop): Un Signore Chiodato di almeno 3° livello può invocare dalle proprie mani nere fiamme di energia negativa. Le fiamme costituiscono un attacco di contatto a distanza con un raggio di 3 metri e infliggono 1d6 danni per ogni Dado Vita del beneficiario (massimo 15d6). I non morti sono guariti anziché danneggiati da questo effetto. Un Signore Chiodato può ricorrere a questa capacità un numero di volte al giorno equivalente a 1 + il suo modificatore di Carisma.

Gloria di Cyric (Mag): Questa capacità consente ad un Signore Chiodato di almeno 4° livello di aumentare temporaneamente e una volta al giorno, a livelli fenomenali, la propria presenza e determinazione. Acquista +4 al Carisma e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà. *Gloria di Cyric* dura per un numero di minuti equivalente a 1 + il modificatore di Carisma (appena migliorato) del personaggio.

Carne del Principe (Sop): Utilizzabile una volta al giorno, que-

sta estrema manifestazione del potere di Cyric dimostra che il Signore Chiodato ha raggiunto il culmine del favore divino. Invocandola la sua pelle diviene cerea, mentre gli occhi diventano scuri e luccicano di energia infernale. In aggiunta a tutte le capacità della *Gloria di Cyric*, qualsiasi arma utilizzata dal Signore Chiodato diventa un'arma *infuocata +1*, che lascia una scia di fiamme oscure (ciò non aumenta il bonus di incantamento di un'arma, mentre le aggiunge la capacità *infuocata* qualora non la possedesse). Il Signore Chiodato acquista inoltre un bonus all'armatura naturale di +2 e un bonus di deviazione di +2 alla CA. Questa capacità dura per un numero di round pari a 1 + il modificatore di Carisma (appena migliorato) del personaggio. Quando il potere si esaurisce, il Signore Chiodato sarà affaticato fin quando non riuscirà a riposare per 1 minuto. Utilizzare questa capacità non condiziona la possibilità di ricorrere alla *Gloria di Cyric*.

Le torri gemelle dell'eterna eclissi

Quartier generale: Le Torri Gemelle dell'Eterna Eclissi, Montagne dei Piccoli Denti, Amn.

Membri: Approssimativamente 300 (inclusi i servitori) suddivisi tra le due torri.

Capo: Blackwill Akhmelere.

Sui Piccoli Denti, le montagne che segnano il confine sud di Amn, lungo il sentiero della via commerciale che porta a Tethyr, si profila una coppia di torri fortificate. Costruite in origine come tempio di Bane, nel 1362 CV furono occupate dai seguaci di Cyric, che demolirono ogni testimonianza legata al culto di Bane e le riconsacrarono nel nome del Sole Oscuro.

Le due torri sono ben nascoste, circondate entrambe da alti e massicci alberi, mentre le montagne le riparano dal sole. Individuarle risulta difficile persino dal cielo, poiché sono entrambe occultate e di ciascuna non appare che un disco di bronzo delle dimensioni di uno scudo, recante il sacro simbolo di Cyric in argento brunito. Le due torri, che si innalzano su cinque livelli, sono molto simili e distano ciascuna circa otto chilometri dalla Via del Commercio che passa praticamente in mezzo alle due costruzioni. Sono collegate da un serpeggiante tunnel sotterraneo, che viene utilizzato per lo più solo in caso di emergenza. La gente comune non ne conosce l'esatta posizione, sebbene Amn e Tethyr siano smaniose di scovarle e abatterle.

I devoti del tempio ne tengono segreta l'ubicazione ricorrendo alla magia di illusione e di abiurazione, corrompendo i militari del posto e uccidendo chiunque venga sospettato di sapere troppe cose.

Ciascuna torre è in pratica totalmente indipendente, possedendo oltre un centinaio di soldati, undici chierici, sei incantatori, servitori e personale di supporto per la sua gestione. In uno stabbio adiacente vi sono dai venti ai trenta maiali, che forniscono un approvvigionamento di carne. All'interno di ogni torre, inoltre, sono immagazzinate grandi quantità di grano e di altri ingredienti basilari all'alimentazione, mentre provviste fresche vengono consegnate settimanalmente. Ulteriori viveri vengono inoltre forniti dalle scorrerie dei soldati che attaccano le carovane transitanti per la Via del Commercio.

I membri delle Torri Gemelle dell'Eterna Eclissi esistono per servire Cyric. Il loro comandante, Blackwill Akhmelere (Chr13 di Cyric umano NM), spera di distruggere i capi delle altre chiese di Cyric di Amn, Tethyr e Calimshan e di assumere il controllo dei loro contingenti così che il suo tempio diventi la più grande chiesa del Sole Oscuro delle terre meridionali. Benché i suoi piani di appoggiare gli incantatori ogre che attaccavano la città Amniana di Murann siano andati in fumo, la discordia e la paura ingenerate tra la gente di Amn sono state molto gradite tanto a



Blackwill e le sue guardie

lui che al suo dio, e Blackwill si opporrà indirettamente a qualsiasi tentativo futuro di stabilizzare la regione.

I chierici delle Torri Gemelle rivaleggiano più violentemente e con maggior foga con i membri di un altro vicino tempio di Cyric, la Montagna dei Teschi, il cui comandante è Tynnos Argrim (Chr 12 di Cyric umano CM). Poiché tanto quest'ultimo quanto Blackwill dichiarano di sorvegliare il tempio supremo di Cyric nella zona sud occidentale di Faerûn, è inevitabile che divampino sanguinosi conflitti.

Se la campagna che si sta giocando non ha luogo nei pressi di Amn o di Tethyr, è possibile utilizzare la mappa delle Torri Gemelle per un'altra ubicazione vicina ad una importante via commerciale.

PLANIMETRIA DELLE TORRI GEMELLE

Quella esposta è la mappa delle stanze della torre occidentale. A causa della struttura praticamente speculare delle due costruzioni, la mappa della torre occidentale può essere ruotata di 180° e utilizzata come mappa della torre orientale.

Non è possibile accedere all'edificio dal pianterreno: un ponte levatoio consente l'accesso al secondo piano. Di conseguenza la numerazione della mappa parte dal secondo piano.

A meno che non sia diversamente specificato, tutte le porte sono di legno semplice (sfondare CD 15) e dotate di serrature medie (Scassinare Serrature CD 25). Le porte interne che non conducono a camere da letto, di norma non vengono chiuse a chiave.

In svariati punti si segnala la presenza di campane d'allarme, si tratta di grandi campane d'ottone sospese ad una corda. Se suonata, una campana è udibile sull'intero piano in cui si trova e nel piano direttamente superiore e inferiore (prova di Ascoltare CD 0). Ogni piano in più che si frapponga tra la campana e l'ascoltatore aumenta la CD di 10.

Le pareti delle fondamenta che circondano il livello del dungeon sono di pietra e spesse 1,5 metri.

1. Ingresso

Le porte doppie che si trovano sul lato opposto al ponte mobile sono in ferro (sfondare CD 28) ed hanno serrature sorprendenti (Scassinare Serrature CD 40). Le porte che consentono l'accesso all'interno della torre sono invece di legno robusto

(sfondare CD 25) e dotate di buone serrature (Scassinare Serrature CD 30). Quando il ponte levatoio, fatto di un legno massiccio dello spessore di 10 centimetri, è sollevato, va a coprire la porta principale.

Qui due soldati montano la guardia notte e giorno. Una feritoia su entrambi i lati delle porte principali consente loro di vedere all'esterno per identificare i visitatori. Hanno istruzioni di suonare la campana d'allarme nel caso in cui un estraneo entri senza permesso, soprattutto se l'intruso in questione usa la magia per superare le difese della torre, per esempio ricorrendo al teletrasporto o alla forma gassosa.

L'area segnata sulla mappa come 1A, indica gli argani usati per sollevare e calare il ponte levatoio. Attraverso un'azione di round completo (prova di Forza CD 12), due personaggi, recatosi ciascuno ad un argano, possono sollevare o calare il ponte levatoio. Un unico personaggio può tentare di calarlo o sollevarlo a metà come azione di round completo (CD 20). Ogni argano è fatto principalmente di legno e corda e può essere messo fuori uso se 15 o più danni riescono a intaccare la sua durezza di 5.

Le spoglie pareti interne della stanza di ingresso sono decorate con arazzi di Cyric, e sono visibili degli affreschi sulle porte.

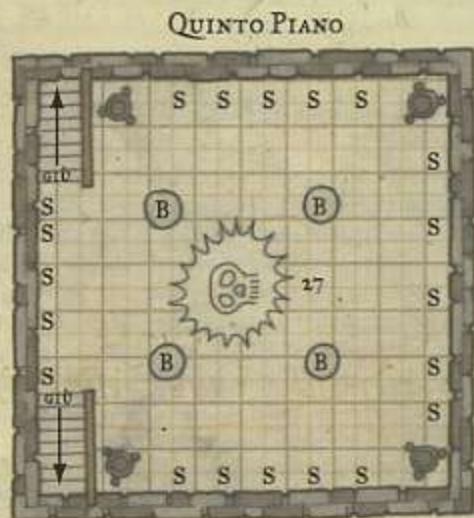
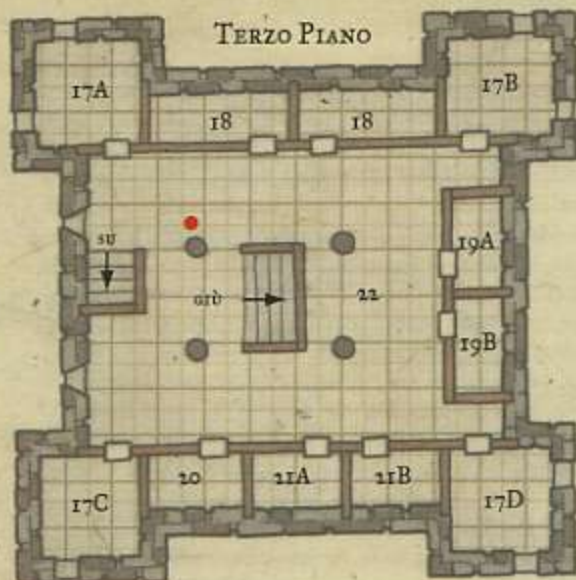
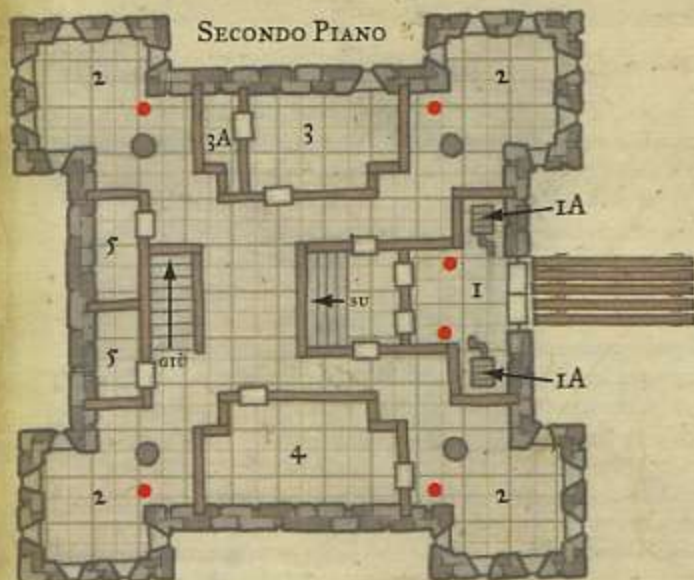
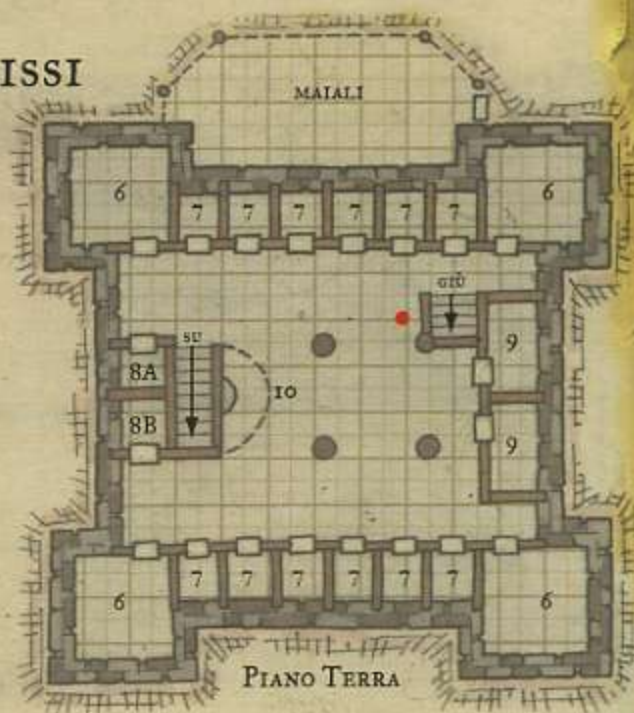
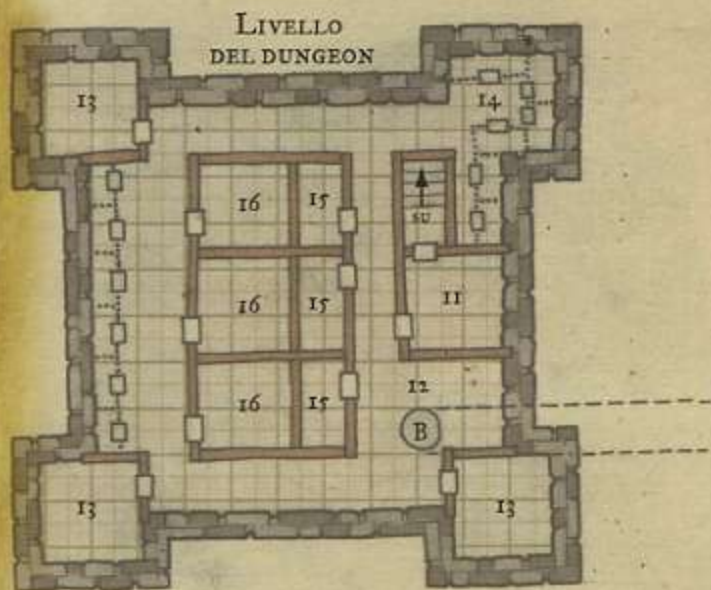
2. Postazione di guardia

Su ciascuno dei quattro angoli del tempio una coppia di soldati monta la guardia a tutte le ore. Ogni torre è equipaggiata con un paio di archi lunghi, 40 frecce e una campana d'allarme. Grazie alle feritoie su ogni lato, si riesce ad avere una chiara visuale sul bersaglio su questo lato della torre.

3. Cucina

La cucina è in funzione praticamente a qualsiasi ora del giorno. La gente che vive nella torre consuma i pasti secondo turni scaglionati, ragion per cui i cuochi sono costretti a lavorare dall'alba a notte inoltrata. Quando poi si ritirano per la notte, lasciano comunque delle pietanze pronte a disposizione di quanti rimangono alzati fino a tardi (ad esempio i chierici impegnati in un rituale di mezzanotte), che così possono sfamarsi senza dover aspettare (naturalmente se i chierici in questione non trovassero niente di loro gradimento non esiterebbero a trascinar giù dal letto i cuochi per farsi preparare dell'altro). Il posto è pieno di cati-

TORRI GEMELLE DELL'ETERNA ECLISSI



LEGENDA

-  ARGANO
-  CELLA
-  TUNNEL
-  CAMPANA D'ALLARME
-  BRACIERE
-  STECCATO

3 METRI
1,5 METRI

UN QUADRETTO
EQUIVALE A
1,5 METRI

ni, vasi, padelle, piatti e posate. Se mai un combattimento avesse luogo qui, inevitabilmente si creerebbe un immenso trambusto dato dal frastuono di tutti gli oggetti scaraventati a terra e rotti. Vi è anche un grande camino, mentre una finestrella si apre al di sopra di una piccola sporgenza che dà sulla mangiatoia del porcile. Gli avanzi dei pasti vengono gettati attraverso questa finestra per integrare la dieta dei maiali.

L'area segnata sulla mappa come 3A è una dispensa, dove vengono immagazzinati soprattutto condimenti, spezie e altre provviste che sono utilizzate spesso ma in piccole quantità.

4. Mensa

La mensa offre posti comodi per trenta persone. Se ne possono trovare dalle quindici alle venti, in prevalenza soldati, a qualsiasi ora del giorno.

5. Alloggi dei servitori

Ciascun alloggio ospita sei servitori (Pop1 umani N) addetti alla pulizia della torre, a servire da mangiare e ad assolvere ad altre mansioni domestiche.

6. Dormitori grandi per le guardie

Ogni dormitorio ospita sedici soldati (Grr1 umani CN, NM, oppure CM). Sedici cuccette riempiono la stanza e sotto ciascuna, chiuso con un lucchetto molto semplice (Scassinare Serrature CD 20), si trova un forziere. Di solito vi vengono sistemati i soldati trasferiti di recente alla torre. Agli ambiti dormitori più piccoli si viene assegnati (area 7) come ricompensa per una condotta meritoria.

7. Dormitori piccoli per le guardie

Vi alloggiavano quattro soldati di Cyric. La stanza contiene due cuccette e quattro scrigni, ciascuno chiuso da un lucchetto molto semplice (Scassinare Serrature CD 20).

8A/8B. Alloggi dei tenenti

Gli alloggi ospitano ciascuno due tenenti di Cyric (Grr3 umani NM). Ogni tenente dispone di un letto, di una piccola scrivania e di uno scrigno chiuso con un lucchetto medio (Scassinare Serrature CD 25). La 8A è la stanza di Darvin e Stedd; la 8B è la stanza di Lusvil e Miri.

9. Magazzino delle guardie

Qui le guardie appendono le armature e qualsiasi altro arnese da viaggio quando non lo usano (in sostanza, qualsiasi cosa all'infuori degli oggetti personali, degli abiti e delle armi da mischia).

10. Santuario di Cyric

Un grande teschio privo di mascelle e realizzato in pietra è appeso alla parete, al centro di nere fiamme dipinte. Una linea semicircolare sul pavimento segna il confine del santuario mentre una *fiamma perenne* illumina l'area. Qui di tanto in tanto i soldati accendono un piccolo fuoco in un braciere e libano offerte a Cyric.

11. Guardiolo

Vi si trova in qualsiasi momento del giorno e della notte un soldato che vigila su eventuali tentativi di fuga da parte dei prigionieri. Entrambe le porte di questa stanza generalmente vengono tenute chiuse per evitare che i lamenti dei prigionieri possano disturbare il sonno dei soldati ai piani superiori.

12. Cunicolo di fuga

La botola sul pavimento, indicata sulla mappa con la lettera B, si apre su una scala che discende per 4,5 metri fino ad un tunnel asciutto, dal pavimento in pietra e puntellato con assi di legno ogni 6 metri, che conduce alla torre orientale.

Piccoli tubi d'argilla trapassano il soffitto del tunnel per consentire l'aerazione. In due punti, lungo questa galleria sotterranea, il soffitto si riduce ad una tettoia di legno ricoperta da circa 30 centimetri di terriccio. Pertanto, in caso di attacco ad entrambe le torri, questi due punti potrebbero essere facilmente trasformati in uscite di emergenza.

13. Stanza della tortura

In questa stanza si trovano una rastrelliera, una tavola piatta dotata di manette e altri strumenti di tortura. Non ci sono torturatori ufficiali tra il "personale" della torre, sono invece i chierici ad alternarsi in questo lavoro. Accade talvolta che quelli con minor esperienza uccidano accidentalmente le vittime. In simili casi i chierici più anziani sono doppiamente contrariati, sia perché è sfumata la possibilità di acquisire delle informazioni... sia perché è andata perduta una potenziale vittima sacrificale per il Sole Oscuro.

14. Celle

Sbarre di ferro recintano queste celle, di cui ciascuna è dotata di una porta di ferro con una serratura media (Scassinare Serrature CD 25). Se non vi sono celle disponibili, il numero di prigionieri per cella viene raddoppiato. Vi si possono trovare in qualsiasi momento dai sei ai dieci prigionieri.

15. Deposito per la carne

Vi si trovano pile e pile di carne essicata di vario tipo. Soltanto il dispensiere della torre, i chierici e i cuochi possiedono le chiavi della serratura media (Scassinare Serrature CD 25) di questa porta.

16. Deposito per granaglie e verdure

In questa stanza si trovano stai per le granaglie e le verdure utilizzate dai cuochi. Soltanto il dispensiere della torre, i chierici e i cuochi possiedono le chiavi della serratura media (Scassinare Serrature CD 25) di questa porta.

17A-D. Alloggi di chierici minori e incantatori inferiori

Queste stanze ospitano ciascuna due chierici minori (tutti devoti a Cyric) e un incantatore inferiore. Ciascuna persona dispone di un letto, di una piccola scrivania e di un baule con serratura media (Scassinare Serrature CD 25).

17A: Malas (Chr2 umano CM), Randil (Chr5 umano CM), Mehmen (Mag4 umano CM).

17B: Helem (Chr2 umano CM), Martas (Chr5 umana CM), Atala (Str4 umana CM).

17C: Jaermon (Chr2 umano CM), Thallonia (Chr5 umana CM), Kaseir (Mag4 umano CM).

17D: Betha (Chr 2 umana CM), Talindra (Chr5 mezzelfa CM), Westenra (Str4 umana CM).

18. Sala riunioni

Vi si trovano un lungo tavolo e dodici sedie. Al muro sono appese le mappe di Amn e di Tethyr, ove sono segnate le rotte commerciali e le carovane che vi sono state avvistate. È in questa stanza che chierici, incantatori, capitani e tenenti si incontrano per discutere di piani inerenti ad assalti alle carovane, azioni militari contro altre chiese, reclutamento e via discorrendo.

19A/19B. Capitaneria

Sono questi gli alloggi di due capitani di Cyric. Ciascuna stanza è arredata con un letto, una piccola scrivania e un baule con serratura media (Scassinare Serrature CD 25). Il Capitano Sihvet (Grr6 umana NM) occupa la stanza 19A, il Capitano Stev (Grr6 umano NM) la stanza 19B.

20. Castaldia

Vi si trovano gli alloggi di Zasheir (Esp+ umano NM), il castaldo della torre: impartisce gli ordini ai servitori ed è responsabile del rifornimento delle provviste della torre e di eventuali richieste di ulteriori provvigioni. Zasheir è un codardo e in caso di minaccia dall'esterno non esiterà ad arrendersi. La stanza dispone di un letto, di una piccola scrivania e di un baule con serratura media (Scassinare Serrature CD 25).

21A/21B. Sagrestia

Sulla porta di questa stanza è disegnato il simbolo di Cyric, mentre al suo interno si trovano gli abiti cerimoniali e altri oggetti religiosi usati dai chierici nelle cerimonie e nei rituali. La porta ha una buona serratura (Scassinare Serrature CD 30). Chiunque, all'infuori dei chierici, venga sorpreso a toccare questi oggetti senza permesso è condannato a morte.

Alcuni di questi oggetti contengono o sono fatti di materiali preziosi. Tutti insieme, raggiungono il peso complessivo di 11,25 kg e hanno un valore di 500 mo. Ciascuno reca il simbolo di Cyric.

Uno scomparto segreto (Cercare CD 20) in fondo alla stanza 21A contiene sei pergamene da utilizzare in caso di attacco alla torre. Soltanto i chierici inferiori e Blackwill conoscono l'ubicazione di tali pergamene.

- 1: martello del caos, parola del caos
- 2: cerchio di devastazione, disintegrazione
- 3: blasfemia, influenza sacrilega
- 4: allucinazione mortale, confusione
- 5: colpo infuocato, evoca mostri VII
- 6: barriera di lame, distruzione

22. Tana del lare di Bane

In questa grande stanza vi sono soltanto un paio di scale, quattro colonne e una campana di allarme. È inoltre il nascondiglio di Sebesken, un lare di bane in servizio al tempio. Chiunque viva nella torre (inclusi tutti i soldati) viene presentato alla creatura in modo che essa sia da quel momento in grado di riconoscerlo. Il lare di bane, il cui compito è quello di dare l'allarme e attaccare se nota un invasore, porta sempre un anello di protezione+2 e una bacchetta dei dardi incantati (incantatore di 5° livello, 23 cariche). Un piccolo scaffale a sud-est del pilastro contiene il resto del suo tesoro personale (632 mo in un sacco di cuoio), talora utilizzato per corrompere gli altri residenti della torre e ottenere informazioni o scorte vive. Quando si trova in questa stanza il lare di bane si acquatta in prossimità di una delle colonne vicino al soffitto. Ha familiarità con le tattiche degli altri esseri che abitano su questo piano e coordina i propri attacchi di conseguenza. Sebesken conosce gli incantesimi invisibilità e vedere invisibilità e spesso si aggira per la torre alla ricerca di intrusi invisibili.

Sebesken: Lare di bane; GS 5; bestia magica Enorme; DV 7d10+35; pf 73; Iniz +5; Vel 9 m, nuotare 9 m; CA 16 (contatto 11, colto alla sprovvista 15); Att +13 mischia (2d4+8 più veleno, aculeo), +8 mischia (1d3+4 più veleno, morso); Faccia/Portata 3 m per 6 m/3 m; AS Veleno; QS Guarigione rapida 2, immunità (acido, veleno), resistere alla pietrificazione (+3 a tiri salvezza); AL LM; TS Temp +10, Rifl +6, Vol +7; For 26, Des 13, Cos 21, Int 17, Sag 16, Car 16.

Abilità e talenti: Concentrazione +10, Diplomazia +10, Intimidire +10, Osservare +10, Utilizzare Oggetti Magici +12; Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (Ammaliamento), Iniziativa Migliorata, Volontà di Ferro.

Incantesimi: Un lare di bane ha le capacità magiche di un chierico di 6° livello (con accesso ai domini dell'Acqua, della Magia e del Male) e di un mago di 6° livello. Gli incantesimi di un lare di bane hanno solo componenti verbali e un lare di bane può lanciare ad ogni round un singolo incantesimo come

azione gratuita mentre sferra un attacco.

Veleno (Str): Uncino o morso: Tiro salvezza sulla Tempra (CD 18); danno iniziale 2d4 temporaneo alla Cos, danno secondario privo di sensi per 1d3 ore.

Incantesimi da chierico preparati (5/5/5/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0-cura ferite minori, individuazione del magico, lettura del magico, luce, riparare; 1°-anatemat, benedizione†, favore divino, protezione dal bene*, resistere agli elementi; 2°- arma spirituale, blocca personet, nube di nebbia*, ristorare inferiore, silenzio; 3°- cura ferite gravi, dissolvi magia*, epurare invisibilità, preghiera.

*Incantesimo di dominio. Domini: Acqua (scacciare fuoco/intimorire acqua), Magia (utilizzare oggetti magici come mago di 9° livello), Male (lancio di incantesimi malvagi al livello di incantatore +1).

Incantesimi da mago preparati (4/4/4/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0 - frastornare†, luci danzanti, mano magica, raggio di gelo; 1° - blocca porte, charme†, dardo incantato, ritirata rapida; 2° - freccia acida di Melf, invisibilità, vampa di Aganazzar, vedere invisibilità; 3° - blocca personet, dardo infuocato, suggestione†.

†A causa degli Incantesimi Focalizzati (Ammaliamento), la CD base per i tiri salvezza contro tali incantesimi è pari a 15 + livello dell'incantesimo.

Libro degli incantesimi: 0 - aprire/chiudere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma; 1° - armatura magica, blocca porte, cambiare sembianze, charme, dardo incantato, identificare, ritirata rapida, servitore inosservato, sonno; 2° - freccia acida di Melf, immagine speculare, individuazione dei pensieri, invisibilità, protezione dalle frecce, sciame di palle di neve di Snilloc, vampa di Aganazzar, vedere invisibilità; 3° - analizzare portale, blocca persone, freccia infuocata, suggestione.

Proprietà: Anello di protezione+2, bacchetta dei dardi incantati (incantatore di 5° livello, 23 cariche), 632 mo.

23A/23B. Stanza del chierico inferiore

Questa è la residenza di un chierico inferiore. La porta è protetta da un glifo di interdizione (infliggi ferite gravi, 3d8+7, Volontà dimezza CD 14, Cercare CD 28, Disattivare Congegni CD 28) programmato per reagire a chiunque tocchi la porta senza aver prima pronunciato la parola d'ordine (conosciuta solo da questo chierico e dallo stesso Blackwill Akhmelere). Nella stanza si trovano un letto, una piccola scrivania, e una cesta dotata di serratura media (Scassinare Serrature CD 25). Nella stanza 23A è alloggiato Zorn (Chr7 di Cyric umano NM). Nella stanza 23B è alloggiata Kari (Chr7 di Cyric umana NM).

24A/24B. Stanza degli incantatori

In queste stanze risiedono gli incantatori della chiesa. La porta è chiusa con un incantesimo serratura arcana. In ogni camera si trovano un letto, una piccola scrivania, e una cesta dotata di serratura media (Scassinare Serrature CD 25). Nella stanza 24A è alloggiato Barkeid (Str9 umano NM). Nella stanza 24B è alloggiata Yabasina (Mag9 umana NM).

La stanza 24C è il tetto di una delle torri, utilizzato come terrazzo. La porta di accesso al terrazzo è di ferro e dotata di una buona serratura (Scassinare Serrature CD 30). La sorveglianza inoltre un incantesimo serratura arcana. Il terrazzo rappresenta un eccellente punto per il lancio degli incantesimi in caso di attacco alla torre.

25. Tetto della torre

Il tetto della torre secondaria viene solitamente utilizzato come punto di osservazione, ma è anche stato il luogo di cadute

"accidentali" e quindi della morte di più di un chierico o soldato. La porta di accesso al tetto è di ferro e dotata di una buona serratura (Scassinare Serrature CD 30), ed è altresì sorvegliata da un soldato che rimane sempre di guardia, inoltre una grande campana può esser suonata per dare l'allarme alla torre.

26. Teschio di Guardia

Questa è la stanza di Blackwill Akhmeler, alto sacerdote di questo tempio. Il titolo che gli compete è Teschio di Guardia, ed egli indossa abitualmente all'interno del tempio la sua armatura da cerimonia insieme all'abito da sacerdote.

La porta è protetta da un *glifo di interdizione superiore (distuggere viventi)*, Tempra parziale CD 19, Cercare CD 31, Dissattivare Congegni CD 31) programmato per reagire contro chiunque non sia lo stesso Blackwill Akhmeler. Nella stanza trovano posto un grande e lussuoso letto, un'ampia scrivania, una solida e comodissima sedia e una cesta con una buona serratura (Scassinare Serrature CD 30).

L'area 26A corrisponde al tetto di una delle due torri, utilizzato come terrazzo. La porta di accesso al terrazzo è di ferro ed è dotata di una serratura di straordinaria qualità a cui si deve aggiungere l'ulteriore protezione di un *glifo di interdizione superiore* uguale a quello sulla porta di accesso alla stanza di Blackwill Akhmeler. Se la torre venisse attaccata il terrazzo rappresenterebbe un eccellente punto per il lancio degli incantesimi, ma Blackwill Akhmeler lo usa solitamente per godersi un po' d'aria fresca.

Nella torre est dell'Eterna Eclissi, la stessa stanza è occupata da Olma Kulenov la Sanguinaria (Chr11 di Cyric umana NM), il secondo chierico più potente presso le Torri Gemelle, che prova grandissima avversione per Blackwill Akhmeler, ma sa di non poterlo sconfiggere senza aiuto.

Blackwill Akhmeler: Chr13 di Cyric; umanoide Medio (umano); GS 13; DV 13d8+26; pf 100; Iniz +2; Vel 6 m; CA 24 (contatto 12, colto alla sprovvista 24); Att +12/+7 mischia (1d8+4/19-20, spada lunga+1); AS Intimorire non morti 6 volte al giorno; AL NM; TS Temp +13, Rifl +7, Vol +17; For 14, Des 11, Cos 14, Int 12, Sag 20, Car 16.

Abilità e talenti: Camuffare +9, Concentrazione +17, Conoscenze (arcano) +3, Conoscenze (religioni) +7, Diplomazia +12, Guarire +8, Intimidire +8, Osservare +10, Professione (mercante) +7, Raggiare +9, Sapienza Magica +6; Competenza nelle Armi da Guerra (spada lunga), Fortuna degli Eroi, Incantesimi in Combattimento, Occhi Aperti, Scrivere Pergamene, Volontà di Ferro.

Intimorire non morti (Sop): Il chierico può mettere in fuga un non morto incanalando energia negativa.

Incantesimi da chierico preparati (6/8/7/6/6/5/3/2); CD base = 15 + livello dell'incantesimo); 0- cura ferite minori, individuazione del magico, individuazione del veleno (2), lettura del magico, luce; 1- comando, cura ferite leggere, favore divino, incuti paura, protezione dal bene*, resistere agli elementi (2), scudo di fede; 2- arma spirituale, blocca persone, cura ferite moderate, forza straordinaria, invisibilità*, ritarda veleno, silenzio; 3- animare morti, cerchio magico contro il bene*, cura ferite gravi, dissolvi magie, epurare invisibilità, preghiera; 4- alleato planare inferiore, cura ferite critiche, evoca mostri IV, influenza sacrilega*, inviare, potere divino; 5- cerchio di devastazione, colpo infuocato, comando superiore, dissolvi il bene*, distuggere viventi; 6- creare non morti*, ferire, parola del ritiro; 7- blasfemia*, distruzione.

*Incantesimo di dominio. Divinità: Cyric. Domini: Male (lancio di incantesimi malvagi al livello di incantatore +1), Inganno (Camuffare, Nascondersi e Raggiare sono abilità di classe).

Proprietà: Spada lunga+1, armatura completa+1, scudo grande di metallo+1, mantello della resistenza+2, anello di protezione+2, amuleto dell'armatura naturale+2, talismano della

Saggezza+2, bacchetta di cura ferite leggere (50 cariche). Pergamene: alleato planare, barriera di lame, evoca mostri VII, guarire, neutralizza veleno, presagio, ristorare. 300 mo, 20 mp.

Blackwill Akhmeler, figlio di mercanti, nacque a Darromar, capitale di Tethyr. Si unì alla chiesa di Bane durante un viaggio quando, con la sua carovana, si dirigeva ad Amn, dove era un mediocre chierico. Alla morte di Bane durante il Periodo dei Disordini, Blackwill si convertì al culto di Cyric, mossa che gli permise di raggiungere immediatamente una posizione che gli era stata inaccessibile quando militava nella vecchia chiesa. Fu tra i comandanti dell'esercito che saccheggiò le Torri Gemelle e reclamò per sé la fortezza quando gli altri capi morirono o scomparvero in circostanze misteriose.

Blackwill ha raccolto sotto il suo comando un gran numero di devoti seguaci di Cyric e nutre profonda fiducia nella sua capacità di intercettare o sconfiggere quanti tentano di usurparne la posizione. Gli anni trascorsi a servire Bane gli hanno insegnato l'importanza della disciplina, dell'informazione e della preparazione, strumenti utili a mantenere il controllo sul suo tempio.

27. Stanza sacrilega

Questa stanza sacrilega puzza di malvagità e di sacrifici umani. Tutta la stanza, eccezion fatta per un sentiero ampio 3 metri che corre tutt'intorno al perimetro, è pavimentata con opachi mattoni grigi. Ai quattro angoli si trovano altrettanti bracieri, alti e decorati con raffigurazioni di teschi, occhi chiusi e armi insanguinate. La parte centrale della pavimentazione cambia per rappresentare un sole fiammeggiante raffigurato con mattoni viola, al cui centro si erge una base alta 60 centimetri a forma di teschio senza mandibole e decorata con mattoni bianchi. L'intera stanza è protetta da un incantesimo *profanare* (che ha come effetto secondario *protezione dagli elementi [fuoco]* su chiunque abbia Cyric come suo patrono).

Lungo il perimetro esterno della stanza, sono allineati venti scheletri (indicati sulla mappa con la lettera S), ciascuno dei quali ha un'armatura completa e una spada lunga. Gli scheletri, tutti trasformati in non morti da Blackwill, attaccano chiunque non sia chierico di Cyric. Poiché in questo luogo i chierici acquistano un bonus profano di +4 sull'intimorire i non morti, qualsiasi chierico di Cyric ha una buona probabilità di riuscire a costringerli ad ubbidirgli. Se gli scheletri sono troppo deboli per rappresentare poco più di una minaccia per gli eventuali nemici capaci di spingersi fin qui, è anche vero che sono più che bravi ad uccidere avversari deboli o a ritardare le mosse di quelli un poco più forti.

Sul soffitto si trovano quattro botole (indicate sulla mappa con la lettera B) dotate di trappole e chiuse con serrature di qualità sorprendente (Scassinare Serrature CD 40). Le botole sono inoltre protette da un *glifo di interdizione superiore (distuggere viventi)*, Tempra parziale CD 19, Cercare CD 31, Dissattivare Congegni CD 31) innescato da chiunque non sia un seguace di Cyric. Soltanto Blackwill e i chierici inferiori possiedono copia delle chiavi.

In questa stanza si svolgono gli alti rituali per Cyric, che vanno dai sacrifici umani, all'ordinazione clericale, all'evocazione di demoni e altre creature chiamate a servire il Sole Oscuro.

Difendere la torre

Anche se possono generalmente essere indisciplinati e caotici, i soldati di Blackwill sono addestrati in tattiche particolari volte a contrastare gli attacchi sferrati alla torre, in particolar modo quelli che tentano di penetrarne le difese.

Attacchi esterni

La procedura standard contempla il dare il segnale di allarme, quindi scagliare raffiche e raffiche di frecce contro qualsiasi minaccia esterna si profili all'orizzonte.

Se il nemico riesce a difendersi dalle frecce, è capace di sferzare attacchi magici (annovera incantatori tra le sue fila), oppure è una strana creatura in grado di ignorare tali danni e di continuare a danneggiare la torre o i suoi abitanti (come per esempio nel caso di un drago o di una chimera), gli incantatori della torre potenziano le difese della roccaforte e colpiscono magicamente l'avversario.

Invasione

Al risuonare del segnale di allarme, sopraggiungono per prime due squadre di sei soldati, ciascuna guidata da un tenente (LI 6 per ciascun gruppo). I tenenti valutano la situazione prima di gettarsi nel combattimento, chiamando a gran voce i rinforzi se lo reputano necessario (specialmente se ritengono di aver bisogno dell'appoggio di chierici o incantatori). Un'ulteriore squadra di sei guardie (LI 5) sopraggiunge ogni cinque round a dare man forte, a meno che non appaia evidente che si tratti di un'azione suicida (anche se queste guardie possono situarsi ad una certa distanza e far fuoco sui nemici, senza rischiare un attacco in mischia).

Se è richiesta la presenza di chierici, sopraggiungono chierici minori (un Chr2 e un Chr5) accompagnati da altre sei guardie (LI 7).

Se è richiesta la presenza di incantatori, ne sopraggiunge uno tra quelli inferiori (Str4 oppure Mag4) scortato da sei guardie e un tenente (LI 7).

Se tali gruppi dovessero dimostrarsi insufficienti a respingere o sopraffare gli invasori, sopraggiunge un capitano insieme a uno dei chierici inferiori (Chr7) o ad un incantatore (Str9 oppure Mag9) e una squadra di sei guardie (LI 9 per il gruppo con il chierico (LI 11 per il gruppo con l'incantatore). Il lare di bane partecipa all'azione solo dietro l'espreso ordine di Blackwill (o, in caso di assenza di quest'ultimo, dietro il comando del chierico inferiore che ne fa le veci), e Blackwill fa la sua comparsa solo se appare evidente che i suoi sottoposti si sono dimostrati incapaci di sconfiggere gli avversari.

il culto del drago

"E nulla si salverà fuorché troni frantumati senza sovrano alcuno. Ma i draghi della morte domineranno sul mondo intero..."

Mentre sul palco la figura ammantata di porpora continuava ad intonare la litania, Harnath Tommor, incantatore inferiore del Culto del Drago, prestò solo parte della sua attenzione all'oratore. Era invece concentrato sull'incredibile spettacolo che gli si presentava davanti: un vecchio drago blu il cui corpo sinuoso giaceva sul palco, vicino alla Veste Purpurea. Mentre osservava lo svolgersi della cerimonia, il petto di Harnath si gonfiava di orgoglio. Il giorno che aveva lungamente atteso e per il quale si era adoprato fin da quando era entrato a far parte del Culto, era al fine giunta. Oggi, avrebbe finalmente assistito alla prova definitiva della saggezza di Sammaster nel momento in cui il drago, abbandonate le pastoie della vita, si fosse trasformato in un Predestinato, un dracolich.

"...e il dominio dei draghi della morte perdurerà fino alla fine di tutte le cose. Così noi giuriamo", concluse la Veste Purpurea.

"Così noi giuriamo", gli fecero eco le dozzine di fedeli raccolti in trepidante attesa all'interno dell'Aula della Supremazia. Da un punto imprecisato tra le pieghe del suo abito cerimoniale, l'accollito officiante tirò fuori due oggetti: una fiaschetta di argilla e un enorme rubino. Toltò il turacciolo alla fiaschetta, la avvicinò al drago. Con grazia il dragone blu aprì le sue enormi fauci, l'adepto si inchinò e versò il contenuto della fiaschetta sulla sua lingua. Un "oob!" collettivo si levò tra gli

astanti, e Harnath ebbe l'impressione di poter percepire nell'aria uno strano e lievissimo odore. Zolfo?

All'improvviso le mascelle del drago si serrarono con uno scbiocco, mentre la Veste Purpurea tirava via la mano appena in tempo. Uno spasmo scosse l'immenso corpo della creatura, che cadde in avanti sul palco e giacque immobile. Una luce brillante risplendette entro il rubino, diffondendosi nella mano della Veste Purpurea. La luce baluginò una volta poi si affievolì fino a divenire una luminescenza smorzata ma continua. Tutto era compiuto. La prima parte della trasformazione era completa. Quella stessa sera, al tramonto, Faerûn avrebbe conosciuto un nuovo errore.

I membri del Culto del Drago ritengono che Faerûn sia destinata ad essere dominata da draghi non morti. Il Culto si assume la responsabilità di coadiuvare un tale destino, facendo convergere l'insieme dei propri piani ed energie al raggiungimento della ricchezza e del potere magico necessari a trasformare draghi viventi in dracolich non morti. I membri del Culto intraprendono ricerche magiche, si cimentano nello spionaggio, nel commercio e in una varietà di attività criminali volte a costituire una cassa comune e a sostenere gli scopi del Culto nell'attesa del giorno in cui i draghi non morti domineranno sul mondo intero. Perciò molti affiliati al Culto sono criminali, anche se dal loro punto di vista, così come dal punto di vista dei loro pari, si considerano individui eroici e devoti che si assumono grossi rischi personali in nome dell'organizzazione.

Più di un avventuriero ha posto l'accento sul fatto che la mente degli attuali seguaci del Culto (ivi compresa quella del suo fondatore, l'arcimago Sammaster) non sia perfettamente a posto ed effettivamente, alcuni sono dei veri e propri squilibrati. E tuttavia questa loro insania li rende ancora più micidiali nell'ossessiva conquista, pericolosa fino alla morte, degli obiettivi che si prefiggono. Gli accoliti venerano i draghi al punto da adorarli come fossero vere e proprie divinità e certi draghi, allettati dalle promesse di un'eterna non-vita e di un invincibile potere, rivolgono al Culto la propria attenzione.

cenni storici

Sono trascorsi oltre quattro secoli da quando il Culto del Drago fece la sua prima apparizione a Faerûn, e circa cinque secoli dalla nascita di Sammaster Primo-Oratore, fondatore e primo comandante del Culto. Sammaster era un potente arcimago, poi divenuto uno degli Eletti di Mystra: un onore che si sarebbe rivelato un fardello troppo pesante. La mente dell'arcimago non era in grado di sostenere il potere divino e Sammaster finì per impazzire. Quando la dea revocò infine il suo dono, era ormai troppo tardi: Sammaster era irrimediabilmente folle.

Soffrendo di terribili manie, l'arcimago fuor di senno sosteneva di avere il dono di prevedere il futuro di Toril, della sua gente e delle sue divinità. Cominciò a collezionare tutte le opere, famose o sconosciute che fossero, sul sapere profetico e le tradusse (o piuttosto le reinterpretò, come affermano i detrattori e i nemici del Culto) a sostegno delle sue teorie. Nelle pagine di uno di questi volumi, *Cronache degli Anni a Venire* di Maglas, Sammaster scoprì una profezia criptica che, stando alla sua interpretazione, vaticinava il dominio finale dei draghi non morti sul mondo. Spinto da tale visione, il folle arcimago radunò vari proseliti e li persuase della veridicità delle sue predizioni. Nel 902 CV il "Culto del Drago" creò il suo primo dracolich, ricorrendo a formule necromantiche che Sammaster trascrisse nella sua opera più famosa: *Il Tomo del Drago*. Poi Sammaster morì o, come sostengono certi membri del Culto, divenne un lich e scomparve. Oggi, gli eredi del suo terribile sapere continuano a tramandarne il credo.



L'organizzazione

Quartier generale: I membri del Culto non possiedono al momento un quartier generale centrale. Tuttavia sono attualmente impegnati nella sua edificazione. Si tratta di una possente fortezza in costruzione ad ovest delle Terre Centrali Occidentali, sopra un vulcano estinto che ospita il leggendario Pozzo dei Draghi.

Membri: Circa 1.000 individui sono gli astuti e volitivi membri attivi del Culto. Innumerevoli altri sono al servizio dei Cultisti senza nemmeno sospettare chi servano.

Gerarchia: Reticolata.

Capi: Le Vesti Purpuree (appellativo precedentemente utilizzato dai capi dei gruppi di Sembia, utilizzato adesso per l'intera organizzazione).

Religione: Nessuna, anche se i pochi chierici del Culto sono soprattutto adoratori di Bane, Shar, Talos, Talona o Velsharoon. Pochi altri venerano invece Cyric, Gargauth, Malar o Tiamat.

Allineamento: CM, CN, NM.

Segretezza: Alta.

Simbolo: Il Culto usa come simbolo una fiamma in cui ardono due occhi, sospesa sopra l'artiglio di un drago, ma tale simbolo viene mostrato apertamente solo nell'assoluta certezza che un simile gesto non attragga l'attenzione dei molti nemici giurati del Culto. Poiché certi gruppi di Cultisti si incaponiscono nell'intraprendere missioni che rovinano il lavoro dei compagni, o per pura follia o per sentimenti di antagonismo, l'immagine rappresentata varia da nucleo a nucleo.

Il Culto del Drago continua l'opera del suo fondatore organizzandosi in vari nuclei indipendenti, ciascuno con uno scopo e un ruolo precisi, da adempiere nell'ottica dei piani superiori del gruppo. Gli insegnamenti di Sammaster hanno attirato un numero limitato di proseliti, alcuni perché altrettanto maniaci, altri allettati dalla promessa di enormi ricompense raggiungibili con mezzi che non hanno nulla a che spartire con un lavoro onesto. Molti degli attuali Cultisti sono ancora nel pieno possesso delle proprie facoltà mentali (almeno sino ad ora) ma mostrano altri disturbi della mente o della personalità tali da persuaderli che il Culto offra un sentiero più rapido e facile ai loro desideri. Potenzialmente tutti gli affiliati sono umani.

GERARCHIA

I nuclei individuali comprendono le unità di base della struttura organizzativa del culto. Così come ogni nucleo è specializzato, allo stesso modo il rango, la funzione e gli scopi differenziano i ruoli dei vari membri. Ogni dato nucleo solitamente è composto da un numero di individui variabile da dieci a cento, a seconda della sua importanza in seno ai grandi schemi del Culto. La gerarchia del nucleo si basa su di una struttura che è la medesima per tutto il Culto.

Così chiamati a causa delle loro vesti cerimoniali purpuree, le Vesti Purpuree rappresentano l'autorità principe di ogni nucleo. I piccoli nuclei hanno solamente una Veste Purpurea posta alla loro guida. Mentre i nuclei più grandi ne possono avere svariate, e tutte cooperanti (almeno in teoria) come parti di una coalizione. Non sono poche le Vesti Purpuree necromanti alla ricerca di gruppi del Culto del Drago da far unire alle loro fila. Questi necromanti sovrintendono al complesso procedimento attraverso cui un drago vivente viene trasformato in un dracolich. Creano inoltre oggetti magici, sia ad uso dei membri del Culto, sia come dono e come esca per draghi malvagi. Hanno inoltre il compito di sopperire all'ammacco di chierici tra le fila dei Cultisti. Non possono permettersi il lusso di impartire ordini e di starsene con le mani in mano se hanno intenzione di far raggiungere al Culto gli obiettivi previsti. Quando un nucleo si trova ad affrontare

una minaccia nemica, le Vesti Purpuree devono guidare il proprio contingente contro l'avversario.

Il Culto offre ai necromanti la possibilità di venire a conoscenza degli esiti delle ricerche condotte da Sammaster, altrimenti inaccessibili, e di lavorare fianco a fianco con alcune delle creature non morte più potenti di tutto Faerûn. Altri si uniscono al Culto per seguire la propria ambizione o perché non trovano di proprio gradimento le interminabili lotte intestine delle altre organizzazioni (come ad esempio quella degli Zhentarim).

Al di sotto delle Vesti Purpuree si trovano i membri del nucleo di rango inferiore, la cui designazione è determinata in base alla specifica funzione del nucleo.

Nuclei mercantili

Certi gruppi si volgono alla ricerca di interessi commerciali del tutto leciti al fine di assicurarsi flussi di entrate. In questi nuclei i membri di rango inferiore sono per lo più dei mercanti, di cui molti anche piuttosto ricchi. Tali unità sfruttano i contatti e le vie commerciali per raccogliere e fornire importanti informazioni agli altri gruppi.

Nuclei criminali

La maggior parte dei nuclei del Culto si procura il denaro di cui ha bisogno con mezzi illegali. Gli intrighi in cui sono coinvolti sono tanto eterogenei quanto gli stessi membri dell'organizzazione.

Banditismo

I nuclei si valgono di tanto in tanto dell'opera di banditi, briganti e rapinatori di strada per alleggerire i viandanti del denaro eccedente. I brigantaggi compiuti a danno delle carovane di mercanti possono rivelarsi piuttosto fruttuosi, per il Poro che si può ricavarne, e per le mercanzie stesse (che saranno rivendute in un secondo tempo dai nuclei mercantili oppure contrabbandate). I nuclei in questione sono generalmente piccoli, composti da una Veste Purpurea e forse da una dozzina di subordinati che prendono contatto con i banditi locali. I fuorilegge che compiono il lavoro vero e proprio non sanno chi li abbia ingaggiati, e di solito non se curano neppure.

Protezione

Il Culto del Drago di norma evita le estorsioni del "pizzo" su piccola scala. L'organizzazione non è grande abbastanza da tenere sotto controllo la malavita delle principali città, ovverosia laddove vendere la propria protezione si rivela un affare lucroso. Il Culto lascia che siano le locali gilde di ladri e i mercanti senza scrupoli ad occuparsi di simili affari, mentre si cimenta piuttosto nelle estorsioni su ampia scala, scegliendo accuratamente i mercanti da taglieggiare, minacciando di far intervenire un drago se mai dovessero rifiutarsi di pagare al Culto il denaro, i beni o i servizi richiesti. Una volta che un mercante sopraffatto da simili intimidazioni si rende effettivamente conto con chi ha a che fare, solitamente paga la taglia richiesta: d'altronde lo sanno tutti che non si può ragionare con i matti. Di solito questi nuclei sono composti da una Veste Purpurea che è in contatto con il dracolich, e da una mezza dozzina, o più, di membri operativi che si occupano personalmente dei mercanti. Il nucleo può altresì avvalersi di lavoratori o commercianti che, dietro l'appropriata somma, riescono a procurare qualsiasi mercanzia illegale.

Rapimenti

Rapire ricchi nobili e richiedere alle famiglie il pagamento di un riscatto in cambio della loro liberazione, può rivelarsi un'attività piuttosto redditizia. Molti aristocratici arrivano a pagare somme davvero ingenti pur di riavere indietro un membro della loro famiglia. Somme che vanno oltre le più rosee aspettative, se versate per nascondere al mondo intero di essere state vittime di un rapimento. Il Culto rilascia quasi sempre l'ostaggio dietro l'avve-



Un dracolich creato dal Culto

nuto pagamento del riscatto. Diversamente, i parenti di altre vittime potrebbero iniziare a rifiutarsi di pagare, e ciò metterebbe subito fine a questa particolare pratica lucrativa.

Le tane di draghi malvagi costituiscono dei luoghi piuttosto appropriati e sicuri per nascondere le vittime dei rapimenti, altrimenti facilmente intercettabili da amici o altri alleati prima del pagamento del riscatto. I pochi ladri del Culto generalmente lavorano all'interno dei nuclei che si occupano dei rapimenti, insieme a vari guerrieri che procedono al rapimento vero e proprio seguendo le direttive della Veste Purpurea.

Ricatti ed estorsioni

Ancora una volta, il desiderio di evitare scandali può far procurare parecchi soldi. Pochissime persone vogliono veder resi noti i loro più oscuri segreti, mentre altre ne nascondono alcuni che più che imbarazzanti sono pericolosi.

Il ricatto è un affare delicato, poiché comporta pagamenti costanti e regolari. I nuclei impegnati in questa attività devono usare molta cautela, attenti a non tirare troppo il collo alla gallina dalle uova d'oro, poiché rischierebbero di ucciderla, né a richiedere una cifra tale che la vittima decida che è più conveniente lasciare che il segreto venga rivelato piuttosto che pagare la somma richiesta.

L'estorsione, d'altro canto, richiede solo il versamento di un unico pagamento e perciò è preferibile se il bersaglio ha a disposizione un limitato ammontare di contanti. I nuclei che intraprendono tale attività in genere si compongono di pochissimi Cultisti veri e propri, e sono piuttosto costituiti da un nutrito numero di spie e informatori ben pagati, la maggior parte dei quali vende informazioni non soltanto al nucleo, ma a chiunque possa permettersi di pagarle. Certi gruppi si vantano della propria rete privata di spionaggio, ma succede molto raramente poiché la competizione per scovare segreti realmente degni del ricatto è all'ultimo sangue.

Contrabbando

Vecchio espediente non solo del Culto ma di molti altri gruppi criminali, il contrabbando è una prospera industria. Oggetti

magici rubati costituiscono il grosso della merce di contrabbando del Culto, benché veleni e droghe fuorilegge siano altrettanto diffusi. I nuclei dediti al contrabbando possono essere piuttosto grandi: ad esempio quello della Sembia conta più di un centinaio di affiliati.

Luoghi del vizio

Pochissimi nuclei riescono ad avere sulla criminalità organizzata delle piccole comunità un controllo sufficiente a gestire bische clandestine segrete (e quindi esenti da imposte), opperie e postriboli. Tali gruppi raramente vantano più di una dozzina di affiliati, benché impieghino spesso un gran numero di tirapiedi prezzolati. Chi lavora nei luoghi di perdizione praticamente non saprà mai chi paga il suo stipendio.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

I membri anziani del gruppo si suddividono in due fazioni: quanti credono ciecamente nelle profezie di Sammaster, e quanti invece fanno solo finta di crederci per il proprio tornaconto personale. Questi ultimi sono per lo più individui che vivono la propria affiliazione al Culto come un mezzo per soddisfare qualsivoglia brama personale di potere, ricchezza, affermazione individuale, sapienza magica o persino puro divertimento. Il loro pensiero può riassumersi come segue: "Che male c'è a cercare di realizzare un Faerûn governato da draghi non morti, se nel frattempo ciò può rendermi ricco, potente e importante?". Tra questi membri serpeggia il sospetto che il Culto non raggiungerà mai i propri obiettivi, ma è fuor di dubbio che avere un dracolich o due come proprio alleato renda la vita del crimine assai più facile.

Tuttavia sono quelli più fanatici i membri realmente pericolosi del Culto, e sono proprio loro a costituirne il grosso delle fila ai livelli più alti. La fede nel folle obiettivo che si propongono è tale da giustificare non solo il sacrificio della vita ma da renderli anche pronti a prendere con sé chiunque possa essere di un qualche aiuto.

Molta gente si ritrova a collaborare con il Culto del Drago senza nemmeno rendersene conto. Si tratta di banditi, merce-

nari, mercanti e contrabbandieri pagati per svolgere la loro normale attività, che ignorano e non si curano dell'identità dei mandatori. Certi altri invece sanno bene di chi si tratta e ne vanno alla ricerca di proposito allo scopo di divenire essi stessi nuovi Cultisti. Altrimenti perché una persona comune deciderebbe di unirsi ad un gruppo di maghi assetati di potere che usano i deliranti vaneggiamenti di un pazzo ormai defunto per trasformare i draghi in mostruosi non morti, giudicandolo il preludio alla conquista del mondo?

Le nuove leve si compongono di individui che mancano del talento, della ricchezza o del carisma per raggiungere da soli quel potere cui tanto anelano. Il Culto offre loro di placare quella sete in un modo più concreto dei vaghi piani individuali di conquista del mondo. Vi sono poi individui avidi che non disdegnano affatto il denaro prodotto dal Culto: la promessa del potere futuro non è che un ulteriore allettamento alla loro cupidigia. Altri ancora sono i discendenti diretti di altri Cultisti e intendono onorare la tradizione di famiglia. Un buon numero (c'è piuttosto chi dice un numero allarmante) di accoliti "medi" credono o giungono a credere fermamente nel destino profetizzato da Sammaster.

Quanti hanno visto la terribile imponenza e lo spaventoso potere di un dracolich cominciano a persuadersi che il vecchio arcimago pazzo in fin dei conti non avesse tutti i torti. Per della gente comune un drago può ben essere una divinità: non sarà in grado di conferire incantesimi divini, ma può certamente annoverarsi tra le creature mortali più potenti di Toril.

Quando ogni possibilità che una divinità patrona giunga in aiuto nel momento del bisogno è ormai svanita, i dracolich e i draghi malvagi del Culto possono fungere da alleati fidati. Inoltre, l'idea di un'apocalisse imminente esercita su taluni un certo fascino, soprattutto su quanti sono convinti che solo i "veri credenti" sopravvivranno al giorno del giudizio ed erediteranno il mondo.

RECLUTAMENTO

Il Culto del Drago ha sentimenti contrastanti riguardo ai nuovi adepti. Da un lato non c'è dubbio che si senta il bisogno di nuova linfa vitale per rimpiazzare quei Cultisti morti di vec-

chiaia (o divenuti magari lich, opzione contemplata da alcuni) o periti ad opera di spade nemiche. Inoltre, maggiore sarà il numero degli affiliati al Culto, più velocemente esso riuscirà a soggiogare Faerûn sotto gli artigli dei dracolich.

Dall'altro lato bisogna anche tener conto però che il Culto è stato vittima di innumerevoli tentativi di infiltrazioni portati avanti dai nemici. Alcuni dei nuclei più deboli del Culto sono stati spazzati via dagli avversari. Per rimediare a queste perdite occorrono tempo, denaro e grandi sforzi. Per cui può il Culto riuscire a gestire l'arma a doppio taglio dei futuri coscritti?

La risposta è semplice: non può! Le Vesti Purpuree confidano nelle parole di Sammaster che scrisse: "...e tutti i nostri nemici saranno rivelati al momento opportuno, coloro che si opporranno a noi cadranno fino alla rovina e alla morte nelle fauci dei draghi della morte. Ed i loro corpi saranno stritolati, i loro capelli bruceranno ed essi infine sapranno, negli ultimi istanti della loro vita, di aver camminato sul sentiero della follia. Poiché non si può evitare la venuta del regno dei draghi, né si può ostacolarla o bloccarla". Nonostante il fatto che i nemici del Culto siano talvolta riusciti ad infiltrarsi al suo interno minandone il funzionamento, nondimeno le Vesti Purpuree si attengono ostinatamente al loro credo così che tutti gli sforzi dei loro avversari risulteranno alla fine vani.

ALLEATI

Gli alleati più comuni del Culto sono i draghi malvagi e i dracolich da esso creati. Il Culto non disdegna di collaborare temporaneamente con mostri malvagi o persino con qualche avventuriero malvagio e ovviamente i suoi necromanti sono in grado di plasmare creature non morte affinché attendano alle funzioni più disparate. Sebbene la politica del Culto scoraggi l'interazione con demoni e diavoli, è risaputo che singoli membri abbiano avuto a che fare con esterni caotici e malvagi. La chiesa di Cyric rappresenta talvolta un'alleata, ma da quando Cyric ha perso l'area di influenza della morte, tale alleanza è piuttosto una rarità.

I suoi membri si riferiscono ai dracolich creati dal Culto come ai "Predestinati", poiché sono le forze designate a regnare supreme nel mondo. Il processo di creazione di un dra-

il culto del drago: suggerimenti per il DM

Messo a confronto con altri gruppi che sono alla guida di organizzazioni malvagie, il Culto del Drago somiglia pressappoco ad un elefante bianco. Non si può parlare di grandi cifre al suo interno, e per quanto certi suoi alleati siano piuttosto potenti, il Culto tuttavia non esercita una grande influenza. A causa della totale follia dei suoi obiettivi, è difficile che l'organizzazione venga presa sul serio. Ciò nondimeno, questo gruppo è tanto ostinato quanto persuasivo. Nei suoi quattrocento anni e passa di esistenza ha subito molti duri colpi, mutilazioni e ricomposizioni. Ma, cosa più importante, il suo potenziale, in grado di provocare danni concreti, ne fa una componente stuzzicante per i malvagi di una campagna. Se gli eroi di Faerûn ignorassero del tutto il Culto, liquidandolo come una semplice associazione di lunatici di poco conto, il numero dei dracolich potrebbe proliferare in men che non si dica.

Poiché il Culto del Drago ha vari interessi in numerose città, tutti volti a fare soldi e a raccogliere informazioni per la gloria superiore di un Faerûn comandato dai dracolich, gli incontri con gli accoliti potrebbero verificarsi praticamente ovunque. Gli eroi che interferiscono con un gruppo di banditi o di contrabbandieri potrebbero scoprire di stare in realtà

intralciando i piani del Culto, e di doversela adesso vedere con necromanti furiosi e con i loro alleati non morti. Una compagnia di avventurieri che abbia accettato di sorvegliare la carovana di un mercante mentre attraversa l'infida Frontiera Selvaggia, potrebbe essere attaccata da un dracolich perché il mercante si era rifiutato di pagare il pizzo al Culto (e aveva "dimenticato" di informare della cosa gli eroi).

Il bisogno di segretezza di questa organizzazione malvagia implica che i quartier generali dei nuclei non siano facilmente identificabili. Verosimilmente quindi un gruppo di avventurieri desiderosi di battersi contro il Culto, non si troverà a bussare sulla porta di un imponente tempio su cui troneggia un'insegna con la dicitura "Culto del Drago" o un suo simbolo. Per riuscire a stanare un suo nucleo ci vuole pazienza, tempo, perseveranza e persino un pizzico di fortuna. Tentare di infiltrarsi all'interno di una unità ben nota, magari su richiesta di un Arpista o del governo locale, può essere già di per sé un'avventura altamente eccitante. E una spedizione al Pozzo dei Draghi (vedi più avanti) potrebbe rivelarsi un'avventura intricata e impegnativa per personaggi di alto livello.

colich, e le statistiche relative a queste creature corrotte, sono esposte dettagliatamente nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Draghi: istruzioni per l'uso!

Notoriamente i draghi sono creature decisamente egoiste e ciò è soprattutto vero per i malvagi draghi di Faerûn. E tuttavia il Culto si avvicina continuamente a questi esseri incredibilmente potenti, visitandone le tane per metterli al corrente del grande destino che li aspetta. I Cultisti recano in dono ai draghi cui fanno visita grandi tesori, in qualità di contributo ai cumuli di ricchezze che già posseggono (altra ragione per cui il Culto abbisogna di grande disponibilità monetaria) e li ricoprono di lusinghe, lodandone abilità e arguzia, offrendosi di provvedere a qualsiasi servizio il drago possa desiderare e (cosa che avviene di solito alla visita successiva alla prima) leggendo qualche passo tratto dal *Tomo del Drago* di Sammaster.

Alcuni draghi malvagi hanno contatti regolari con i membri del Culto, a cui concedono, in cambio dei servizi resi, di rifugiarsi nelle loro tane in caso di emergenza. I nuclei del culto divengono gli occhi e le orecchie dei draghi malvagi con cui si sono alleati. Altri draghi invece liquidano i membri del Culto considerandoli degli sciocchi pazzi: in tal caso gli accoliti lasciano in pace le creature in questione per una generazione o due. Non è raro infatti che un drago che abbia in precedenza rifiutato le attenzioni del gruppo, si mostri invece più disponibile dopo un lasso di tempo di tre o quattrocento anni, e questo è vero soprattutto per i draghi inferiori incapaci di prosperare quanto avrebbero voluto. "Che male c'è, ritengono queste creature, a permettere che i membri del Culto aggiungano qualche altra trappola alla tana se tutto quel che chiedono in cambio sia di prestare un po' d'attenzione a qualche antico scritto profetico?" (scritto che, per di più, molti draghi malvagi trovano poi piuttosto interessante una volta che vi abbiano davvero prestato attenzione).

Anche se i Cultisti di fatto venerano i draghi malvagi, dietro le loro visite e profferte di aiuto si celano anche altre motivazioni: esse sono innanzitutto volte a convincere i draghi a collaborare attivamente con il Culto, e in secondo luogo a persuaderli a sottoporsi infine alla trasformazione in lich.

I Predestinati

Molta gente ritiene erroneamente che il Culto del Drago eserciti un completo controllo sui dracolich creati. I dracolich, esattamente come i draghi viventi, sono creature con un proprio pensiero indipendente, che possono escogitare, e che di fatto escogitano, piani e trame personali (presumibilmente per tenersi occupati nell'attesa che le profezie di Sammaster si avverino). È vero, tuttavia, che i dracolich collaborano regolarmente con il Culto fornendo la loro protezione in cambio dei servizi resi. Un dracolich potrebbe trovarsi d'accordo nel distruggere un vascello mercantile o una carovana, per esempio, così che un nucleo del Culto possa persuadere un nobile o un mercante a collaborare. In cambio il Culto offre alla creatura un tesoro o delle preziose informazioni e naturalmente la rassicura che il destino di Faerûn sta ormai per compiersi.

NEMICI

La maggior parte dei Faerûniani considera il Culto del Drago un pericoloso gruppo di stravaganti folli. Ma al Culto non viene prestata la stessa attenzione data agli Zhentarin, alla chiesa di Cyric o alle tenebre, poiché a conti fatti la minaccia da esso rappresentata appare meno immediata (o almeno così sembra a chi non abbia mai assistito con attonito orrore ai propri compagni di avventura fatti a pezzi da un dracolich, o a una nave da guerra della Sembia ridotta in frantumi). Nonostante ciò,

anche il Culto del Drago ha i suoi nemici, soprattutto in quei gruppi con cui si trova in competizione per le risorse e il territorio, e in quanti si danno un gran daffare perché le forze del male non prevalgano.

Il Culto del Drago non ha problemi a lasciare che i Maghi Rossi di Thay si trastullino coi loro stratagemmi, sicuro che alla fine, quando i draghi non morti domineranno il mondo, Thay non sarà che un altro dei tanti stati vassalli. Infatti i recenti rapporti intercorsi tra il Culto e i Maghi Rossi, che sono stati commerciali e professionali, hanno addirittura raggiunto la cortesia, avendo il Culto scoperto che è molto più semplice e più immediato acquistare oggetti magici presso un'enclave piuttosto che crearli personalmente. Eppure singoli Maghi Rossi continuano a piagare l'organizzazione: hanno la fastidiosa abitudine di tentare di carpire le conoscenze necromantiche del Culto a scopi personali, e quella ancor più fastidiosa, di tentare di attirare a sé i draghi malvagi alleati del Culto. Tuttavia i conflitti tra le due organizzazioni si limitano generalmente a certi singoli Maghi Rossi e a precisi nuclei del Culto, piuttosto che dar luogo ad una belligeranza globale.

Ovunque il Culto del Drago mantenga i propri nuclei criminali, si ingenerano conflitti con i locali signori del crimine. Sia che si tratti delle Maschere della Notte di Westgate o del Trono di Ferro nella Sembia, ecco che il Culto vi si scontra entrando in competizione per i medesimi iniqui guadagni. Tali conflitti possono rivelarsi insignificanti allorché il disaccordo sul territorio si risolve con un patto o con una somma d'oro pagata come risarcimento da una delle due parti all'altra. Ma possono pure essere accaniti al punto da produrre una bellicosità che agisce a tutti i livelli, con le due fazioni apertamente contrapposte per il controllo dell'agognata vincita. Il Culto preferisce farsi strada al di là di tutti questi problemi, ma se non ci riesce allora i suoi membri si buttano nella mischia e combattono. Le Vesti Purpuree sviluppano le strategie adottate dai nuclei contro le organizzazioni rivali, e si uniscono ai ranghi della truppa per partecipare agli scontri.

Non sorprende che il Culto del Drago e gli Arpisti si siano dati battaglia fin da quando il Culto ha fatto la sua prima comparsa. Gli Arpisti vi si oppongono allo stesso modo con cui si oppongono a tutti quegli individui o quei gruppi che tentano di forzare il loro controllo sugli altri (o conquistare il mondo, un'applicazione su scala più ampia dello stesso concetto). Gli agenti Arpisti cercano continuamente di infiltrarsi nei nuclei del Culto e di distruggerne le operazioni. Alcuni singoli Arpisti hanno dedicato la loro intera esistenza nell'identificare e fermare gli agenti del Culto, mentre altri si limitano a combatterli ogniqualvolta si imbattono in essi. Quando un nucleo scopre al suo interno una spia Arpista si tratta di un evento speciale: dopo aver fatto prigioniero il soggetto in questione, i membri del Culto solitamente lo conducono al cospetto del più

come si comportano i membri del culto

Vengono di seguito esposte le personalità e gli atteggiamenti tipici degli accoliti del Culto.

Vesti Purpuree: Dedite agli studi e visionarie, con un comportamento fanatico e il tipico sguardo vacuo del devoto folle o del professore distratto.

Mago inferiore: Ambizioso e assetato di potere, con la mente rivolta al futuro.

Guardia del corpo combattente: Sempre allerta e aggressiva.

vicino drago malvagio o dracolith loro alleato perché sia divorato tra le più atroci sofferenze. Questo spettacolo non manca mai di procurare sorrisi soddisfatti sui volti dei membri del Culto che vi assistono.

Incontri

I Cultisti di rado, se mai lo fanno, viaggiano apertamente. Non possono permettersi di rivelare la propria presenza. Per questo si travestono e si spostano in piccoli gruppi onde evitare di dare nell'occhio. Un incontro tipico con un gruppo di accoliti normalmente coinvolge un mago condottiero più un altro mago e qualche guardia del corpo (solitamente si tratta di guerrieri ma alle volte possono trovarsi anche barbari o persino combattenti, se il comandante proviene da uno dei nuclei più deboli). I maghi sono generalmente specialisti di Necromanzia. Solo i nuclei più grandi e più importanti annoverano al loro interno dei chierici. Nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* possono trovarsi le statistiche relative al tipico mago membro del Culto.

ESEMPIO DI GRUPPI

Incontro di Cultisti (LI 4): 1 mago inferiore (Mag2 umano CM), 2 guardie del corpo (Grr1, Rgr1 o Ldr1 umani NM).

Incontro di Cultisti (LI 6): 1 mago inferiore (Mag3 umano CM), 1 assistente (Str2 o Mag2 umano CM), 2 guardie del corpo (Grr2, Rgr2 o Ldr2 umani NM).

Incontro di Cultisti (LI 8): 1 Veste Purpurea (Mag5 umano CM), 1 mago inferiore (Str4 o Mag4 umano CM), 2 guardie del corpo (Grr4, Rgr4 o Ldr4 umani NM).

Incontro di Cultisti (LI 10): 1 Veste Purpurea (Mag7 umano CM), 1 mago inferiore (Str4 o Mag4 umano CM), 1 sacerdote (Chr2 di Shar umano NM), 2 guardie del corpo (Grr4, Rgr4 o Ldr4 umani NM).

Incontro di Cultisti (LI 12): 1 Veste Purpurea (Mag9 umano CM), 1 mago inferiore (Str6 o Mag6 umano CM), 1 sacerdote (Chr4 di Talos umano NM), 2 guardie del corpo (Grr4, Rgr4 o Ldr4 umani NM).

Incontro di Cultisti (LI 14): 1 Veste Purpurea (Mag11 umano CM), 1 mago inferiore (Str8 o Mag8 umano CM), 1 sacerdote (Chr4 di Shar umano NM), 2 guardie del corpo (Grr6, Rgr6 o Ldr6 umani NM).

Incontro di Cultisti (LI 16): 1 Veste Purpurea (Mag13 umano CM), 1 mago inferiore (Str10 o Mag10 umano CM), 1 sacerdote (Chr6 di Velsharoon umano NM), 2 guardie del corpo (Grr8, Rgr8 o Ldr8 umani NM).

COMBATTIMENTO E TATTICHE

Sebbene i Cultisti siano organizzati in nuclei differenziati, la loro reazione al pericolo tende ad essere scomposta. Ciascun membro del nucleo ha la tendenza ad agire secondo il suo personalissimo giudizio, anche se tutti a modo loro si danno un gran daffare per sostenere il nucleo. I maghi del Culto di norma rispondono in modo diretto alle minacce ricorrendo ai loro incantesimi, così pure i chierici, mentre le guardie del corpo e i servi fanno del loro meglio gettandosi fisicamente all'attacco. Se una battaglia si mette male, i maghi generalmente passano agli incantesimi difensivi o alle illusioni e tentano di fuggire, e possono o meno, a seconda dei rapporti che intercorrono, smettere di aiutare i loro colleghi. La mancanza di specifiche reazioni da parte del Culto può rivelarsi più pericolosa di un nemico prevedibile, poiché ciascun nucleo risponde in modo diverso a situazioni analoghe.

PUNTI DI FORZA E DEBOLEZZE

Il Culto del Drago va fiero dei propri potenti alleati nonché della fanatica devozione alla causa dei propri Cultisti. Il nume-

ro relativamente esiguo dei suoi affiliati, tuttavia, spesso costituisce un ostacolo al raggiungimento degli obiettivi che l'organizzazione si prefigge. Inoltre, la natura caotica di molti accoliti li rende imprevedibili, cosa che può essere tanto una benedizione quanto una sventura.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

I maghi del Culto del Drago utilizzano l'equipaggiamento standard e i punteggi di caratteristica presentati nella *Guida del DUNGEON MASTER*. La progressione dei talenti non include per gli umani i talenti bonus. Certi personaggi possono differenziarsi perché possiedono talenti regionali. Molti maghi del Culto si specializzano nella Necromanzia.

I talenti e l'equipaggiamento tipici di un mago inferiore o di una Veste Purpurea sono elencati qui di seguito. I punteggi di caratteristica e altri dettagli seguono lo schema relativo al mago PNG presentato nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

1° Livello: Pergamene: *contrastare elementi*.

2° Livello: Pozioni: *Carisma* oppure *Intelligenza* più *cura ferite leggere*. Pergamene: *incuti paura*, *scudo*.

3° Livello: Pozioni: *Carisma* oppure *Intelligenza* (in totale 2) più *cura ferite leggere*. Pergamene: *tocco del ghoul*, *mano spettrale*.

4° Livello: Bacchette: *incuti paura*. Pozioni: *Carisma* oppure *Intelligenza* (in totale 2) più *cura ferite moderate*. Pergamene: *sfocatura*, *spaventare*.

5° Livello: *Mantello della protezione*+1. Pozioni: *Carisma* oppure *Intelligenza* (in totale 2) più *cura ferite moderate* e *velocità*. Pergamene: *sfocatura*, *scurovisione*, *vigore*.

6° Livello: *Mantello della protezione*+1. Pozioni: *Carisma* oppure *Intelligenza* (in totale 3). Pergamene: *sfocatura*, *scurovisione*, *vigore*, *riposo inviolato*.

7° Livello: *Mantello della protezione*+1. Bacchette: *mani brucianti*. Pozioni: *Carisma* oppure *Intelligenza* (in totale 3). Pergamene: *scurovisione*, *contagio*, *debolezza*.

8° Livello: *Mantello della protezione*+1. Bacchette: *grazia felina*. Pozioni: *cura ferite moderate*. Pergamene: *scurovisione*, *invisibilità migliorata*, *autometamorfofi*.

9° Livello: *Mantello della protezione*+1, *bracciali della salute*. Bacchette: *freccia infuocata*. Pozioni: *velocità* (2), *Carisma* oppure *Intelligenza* (in totale 2). Pergamene: *charme sui mostri*, *scurovisione*, *porta dimensionale*.

10° Livello: *Mantello della protezione*+2. Bacchette: *fulmine* (incantatore di 10° livello). Pozioni: *Carisma* oppure *Intelligenza* (in totale 2) più *cura ferite gravi*. Pergamene: *charme sui mostri*, *scurovisione*, *porta dimensionale*, *palla di fuoco* (incantatore di 10° livello).

Talenti: 1°, Incantesimi in Combattimento; 3°, Mescere Pozioni; 5°, Padronanza degli Incantesimi; 6°, Incantesimi Potenziali; 9°, Creare Oggetti Meravigliosi; 10°, Padronanza degli Incantesimi.

Le guardie del corpo appartenenti al Culto utilizzano l'equipaggiamento standard, i punteggi di caratteristica e i talenti elencati per i guerrieri PNG nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

OGGETTI SPECIALI E CAPACITÀ SOPRANNATURALI

Il Culto del Drago possiede un testo sacro, scritto da Sammaster Primo-Oratore in persona, intitolato *Il Tomo del Drago*. Lo spesso libro, costituito da strati di pagine in pergamena legate insieme, è rivestito da una copertina di pelle di drago rosso conciata. Il simbolo del Culto è impresso in oro sul dorso della copertina. Nella copia originale si trovano tutte le dettagliate ricerche compiute dall'arcimago folle sulla creazione dei

IL CULTO DEL DRAGO IL POZZO DEI DRAGHI



UN QUADRETTO
EQUIVALE A 1,5 METRI

1	METRI
1,5	METRI

dracoliche, nonché il testo completo delle sue profezie sul destino ultimo di Toril, il regno dei draghi non morti e il ruolo spettante al Culto di amministrare il nuovo ordine del mondo. Il volume contiene inoltre tutti gli incantesimi della scuola di Necromanzia del *Manuale del Giocatore*, e illustra in dettaglio il procedimento da seguire per trasformare un drago in un dracoliche (vedi l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*).

Il libro è scritto in un linguaggio cifrato inventato da Sammaster. La chiave per decifrarlo è uno dei segreti del Culto più gelosamente custoditi e solo alle Vesti Purpuree è permesso apprenderlo. Il Culto ha eseguito varie copie dell'originale, e la maggior parte dei nuclei può contare su una copia personale custodita dalla Veste Purpurea cui fanno capo. Il Culto esige da tutti i suoi membri che essi proteggano, a costo della vita stessa, la copia affidata loro.

il pozzo dei draghi

Membri: Circa 250 (servitù compresa).

Capo: Naergoth Bladelord.

Nel selvaggio sud-est della Battaglia delle Ossa si innalza il cratere inattivo di un vulcano da tempo estinto. Entro le sue buie profondità risiede il luogo su cui le leggende hanno a lungo indugiato: il cimitero dei draghi. È qui che queste grandi bestie vengono a morire quando giunge la loro ora. È un luogo sinistro, ricoperto da migliaia e migliaia di ossa di drago imbiancate dal tempo. Ma per un membro del Culto, si tratta di uno scenario di rara bellezza, poiché il cimitero rappresenta una vera e propria miniera di tesori per coloro che adorano i draghi non morti.

Come viene spiegato nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*, il Culto del Drago ha scoperto il sito solo recentemente e ne ha preso possesso subito dopo avervi messo a guardia un drago non morto. Tuttavia, sebbene sul posto siano stati inviati vari Cultisti e parecchio materiale, il Culto non è stato ancora in grado di godersi l'inaspettata manna. Non è infatti l'unica organizzazione interessata a saccheggiare i tesori che giacciono sul fondo del vulcano. Anche se il Culto è attualmente impegnato nella costruzione di una fortezza che difenda il Pozzo dei Draghi dai rivali, i lavori procedono a rilento a causa dell'ostruzionismo, praticamente costante, perpetrato da intrusi. Non è facile proteggersi dalle interferenze di avventurieri, arcimaghi e draghi che si oppongono alle attività del Culto e contemporaneamente continuare ad occuparsi d'altro, eppure finora i membri del culto stanziati sul posto sono riusciti a difendere con fermezza la posizione acquisita.

Il luogo, che funge da quartier generale provvisorio del comandante della fortezza, è costituito da una serie di grotte naturali e da camere costruite in modo sbrigativo nelle vicinanze del vulcano. Mentre in superficie i lavori proseguono, il comandante passa buona parte del suo tempo in queste stanze sotterranee, impartendo disposizioni ai suoi subordinati che a turno supervisionano gli operai impegnati nella costruzione della fortezza. Vi sono all'incirca trecentocinquanta Cultisti assegnati al progetto, servitù inclusa. La maggior parte dei quali, circa duecentocinquanta unità, soprattutto operai e artigiani, lavora freneticamente perché il Pozzo dei Draghi divenga una roccaforte protetta contro gli intrusi. I lavori procederebbero certamente più spediti se il Culto assumesse anche operai dall'esterno, ma si teme che venga compromessa la segretezza dell'organizzazione. "Dopotutto", affermano le Vesti Purpuree, "meglio attardarsi nella costruzione, che rischiare di far sapere a tutto Faerûn cosa bolle in pentola". Dei circa cento Cultisti rimanenti, una ventina sono maghi inferiori che difendono il posto da intrusi e da occhi indiscreti. Una settantina sono dipendenti che si occupano di tutti i bisogni degli operai, dal cibo al vestiario, mentre i rimanenti sono Vesti Purpuree assegnate

sul posto come sorveglianti aggiuntivi e perché comincino ad inventariare i tesori. I Cultisti preposti alla costruzione della fortezza che diventerà ben presto il nuovo quartier generale del Culto, sono tra i membri più devoti dell'organizzazione.

Naergoth Bladelord, che è indiscutibilmente il signore da guerra più potente del culto (Grr18 umano CM), soprintende all'intera opera. Le Vesti Purpuree gli hanno assegnato la direzione del progetto di costruzione quando fu chiaro che qualcuno doveva occuparsi della difesa del luogo. Naergoth era prima di stanza in un grande nucleo del Culto nella Sembia dove, insieme ai suoi soldati, proteggeva innumerevoli attività illecite dell'organizzazione. Tuttavia la nuova carica non gli aggrada granché: le Vesti Purpuree infatti si creano eccessive paranoie circa la recente scoperta, e non intendono assumere una squadra di costruzione adeguata all'impresa; inoltre non c'è stato il tempo di inviare sul posto un numero sufficiente di soldati. Naergoth si sente esposto e vulnerabile e spende tempo ed energie nel tentativo di convincere le Vesti Purpuree a lasciargli assumere una compagnia di mercenari perché lo aiutino a tenere lontano i ficcanaso. Finora però per scacciare gli intrusi i Cultisti anziani hanno preferito affidarsi ai propri incantesimi e a quelli dei loro maghi inferiori: la strategia ha funzionato anche se il Culto ha perso qualcuno dei suoi affiliati.

Naergoth non sa ancora che l'aiuto tanto atteso sta per giungere. Le Vesti Purpuree hanno infatti chiesto assistenza ad Arsekaslyx, un drago rosso maturo con cui il gruppo collabora da anni. Ormai si attende il suo arrivo da un giorno all'altro, e si spera che la sua presenza consenta agli operai di terminare la fortezza senza il bisogno di ulteriori manovali o soldati.

Soltanto il comandante, il suo secondo e alcuni dei suoi soldati sono alloggiati qui. Le Vesti Purpuree si sono già trasferite nel quartier generale improvvisato nella fortezza ancora incompiuta, così da proteggerla meglio. La maggior parte di loro si reca comunque a far visita al comandante (che già comincia a chiedersi chi sia effettivamente in comando) almeno una volta al giorno.

PLANIMETRIA DEL POZZO DEI DRAGHI

Il luogo si raggiunge attraverso un'ampia grotta naturale che sbocca sul cimitero principale dei draghi nel cavo del vulcano, correndo per circa 180 metri in direzione sud-est con una pendenza verso il basso di circa 15 gradi. A meno che non sia diversamente indicato, i bracieri di metallo che i servitori mantengono pieni e attizzati, illuminano tutte le stanze del complesso. La struttura è in pietra naturale, e in certi punti sono stati fatti lavori per creare stanze e sale.

1. Tunnel d'ingresso

Un paio di soldati del comandante (Grr2 umani LM) monta di guardia a tutte le ore, impedendo l'ingresso agli estranei e a chi non tratti effettivamente affari con il comandante. Hanno espresso ordine di interrogare chiunque si aggiri da quelle parti, anche se si tratta di individui noti, e di esigere la parola d'ordine, cambiata quotidianamente. Se l'interrogato non sa rispondere, i soldati danno l'allarme soffiando nei corni. Sollevare e suonare il corno è un'azione equivalente al movimento. Il corno viene udito in tutto il complesso. Chiunque sia in procinto di avvicinarsi alla fortezza da quest'area è in grado di percepire innanzi a sé il rumore di acqua corrente (il suono è prodotto dal corso sotterraneo, area 16).

2. Magazzino

Questa piccola stanza è solo parzialmente terminata. I muri e il soffitto recano ancora incavi e segni visibili laddove i Cultisti hanno rimosso la pietra per creare spazio. È stipata di casse di biscotti secchi, barili d'acqua e di vino, sacchi di farina, di fagioli e di riso, e sporte d'altra roba simile.

3. Trappola

Un logoro tappeto di lana è stato disteso sul pavimento di questo vestibolo. Intessuta nella trama della stuoia si intravede l'immagine sbiadita di un drago rosso con le ali spiegate, intento a sputare una fiammata mentre è sospeso in aria sopra una piccola comunità contadina. La mezza dozzina di edifici ritratti nella scena, i campi di grano e i fienili vicini sono tutti in fiamme. Piccole figure in preda al panico corrono fuori dalle proprie case. La stuoia emana uno strano odore, un profumo che rievoca più una pineta che non un grosso quadrato di lana.

Trappola: La stuoia quadrata di 3 metri di lato, è protetta da un *glifo di interdizione* innescato da qualsiasi creatura non malvagia che entri nell'area. A seguito dell'esplosione il tappeto prende fuoco (essendo ricoperto da uno strato di pece) e infligge 5d8 danni da fuoco al personaggio che l'ha calpestato e a chiunque si trovi entro un raggio di 1,5 metri da quest'ultimo. La stuoia continua a bruciare per un intero round successivo all'esplosione. Tutte le creature sopra la stuoia o entro un raggio di 1,5 metri da essa subiscono 2d6 danni da fuoco. L'attivazione della trappola produce un rumore tale da riuscire ad attirare l'attenzione dei presenti all'interno del complesso che non si trovano però nelle aree 12, 13 o 14.

Glifo di interdizione: GS 3; esplosione di fuoco 1,5 m (5d8); Riflessi dimezza (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Trappola del tappeto in fiamme: GS 3; +5 attacco di contatto a distanza (2d6 fuoco); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 28).

4. Armeria

In questa stanza si conservano le armature, le armi e gli effetti personali delle guardie del complesso. Le armi e le armature includono spade, asce, pugnali, balestre, cotte di maglia e armature in cuoio borchiato, nessuna delle quali magica.

5. Alloggi dei servitori

Sono qui alloggiati quattro servitori (Pop1 umani NM) al servizio del comandante e del suo reparto. Gli unici oggetti della stanza sono normalissimi effetti personali dei servitori.

6. Stanza delle guardie

Due dei soldati del comandante (Grr2 umani NM) risiedono permanentemente in questa stanza. Hanno l'ordine di fermare e interrogare chiunque si avvicini, anche se si tratta di individui che conoscono, e di bloccare chiunque non venga per trattare un legittimo affare con il comandante: gli intimano di pronunziare la parola d'ordine, se non ricevono risposta uno dei due attacca mentre l'altro suona il suo corno.

7. Alloggi delle guardie

Si tratta dei dormitori di otto soldati del Culto (Grr2 umani NM o LM). Vi sono quattro letti a castello sistemati contro le pareti, un piccolo mobiletto in legno contenente un bacile di ceramica, un vaso da camera relegato in un angolo e gli effetti personali delle guardie.

8. Alloggi dell'aiutante di campo

Sono questi gli alloggi di Klaram (Grr10 umano NM), aiutante di campo del comandante. Spetta a lui accertarsi che gli ordini del suo superiore vengano eseguiti, decidere di giorno in giorno la nuova parola d'ordine, fungere da tramite tra il comandante e le Vesti Purpuree e supervisionare ai lavori mentre il comandante è impegnato a progettare piani di difesa contro gli intrusi. Klaram è un mercenario al servizio del Culto già da tre anni. Nella stanza si trovano il suo letto, una scrivania, una sedia e una cassa da imballaggio

utilizzata come armadietto. La cassa, chiusa da una serratura media (Scassinare Serrature CD 25), contiene gli effetti personali di Klaram più tre *pozioni di cura ferite moderate* e il suo libro delle parole d'ordine. Si tratta di un sottile libretto rilegato alla buona e con una copertina in cuoio, contenente colonne di centinaia di parole, scritte tutte con una calligrafia ordinata. Un segno di spunta vicino ad una parola sta ad indicare che è già stata usata come parola d'ordine. Pare che Klaram proceda nel loro utilizzo seguendone l'ordine di elenco.

9. Alloggi del comandante

Si tratta della stanza privata del comandante. Quando non è in compagnia delle Vesti Purpuree cercando argomentazioni per spiegare le cose dal suo punto di vista, o fermo ad osservare con un sentimento di frustrazione i lavori che procedono a rilento, è qui che è possibile trovare Naergoth intento a scrivere sul suo "diario di bordo" o a rivedere i rapporti consegnatigli dal suo aiutante di campo. Nella stanza c'è un letto (leggermente più ampio degli altri letti del complesso), una scrivania e una sedia, un catino e una cesta di legno rinforzato con listelli di ottone. La cesta è chiusa da un lucchetto medio (Scassinare Serrature CD 25) e contiene gli effetti personali del comandante più vari altri diari riguardanti le sue passate avventure.

Naergoth: Umano Grr18; GS 18; umanoide Medio (umano); DV 18d10+75; pf 174; Iniz +1; Vel 6 m; CA 23 (contatto 11, colto alla sprovvista 10); Att +27/+22/+17/+12 mischia (1d10+10/17-20, *spada bastarda*+4) oppure +21/+16/+11/+6 a distanza (1d8+6, *arco potente lungo composito*+2 [bonus di +4 alla For]; AL CM; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +6; For 18, Des 13, Cos 18, Int 14, Sag 10, Car 11.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +10, Ascoltare +2, Cavalcare (cavallo) +24, Cercare +5, Conoscenze (architettura e ingegneria) +7, Conoscenze (geografia) +4, Nuotare +19, Osservare +7, Saltare +18, Scalare +19; Arma Focalizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Critico Migliorato (spada bastarda), Incalzare Potenziato, Incalzare, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Robustezza, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (spada bastarda), Spinta Migliorata, Tempra Possente.

Proprietà: *Spada bastarda del ferimento*+4, *arco potente lungo composito*+2 (bonus di +4 alla For), armatura completa perfetta, *pozione di eroismo*, *faretra di Eblonna*, *anello di protezione*+4.

10. Stanza incompiuta

Il fatto che solo un muro sia effettivamente terminato conferisce a questa stanza un aspetto piuttosto sbilenco. È stipata di mobili che attendono di prendere il loro posto definitivo quando la fortezza sarà ultimata: sedie, ceste, scaffali, scrivanie e un lungo tavolo di quercia.

11. Cella di prigionia

A differenza delle altre parti del complesso, questa stanza è buia e puzza di sudore, di sangue e di disperazione. Vi sono stati eretti in tutta fretta sei pilastri di ferro, del diametro di 15 cm ciascuno, che attraversano la stanza dal pavimento al soffitto. Ad ogni pilastro sono stati assicurati un paio di ceppi. Anche se la maggior parte dei ceppi è vuota, tuttavia sono ricoperti da uno strato di sangue rappreso e da brandelli di pelle essicata. Il pilastro centrale è occupato da due prigionieri che avevano cercato di spiare i lavori della fortezza, ma furono scoperti e catturati.

Uno dei due è Nevrizil, un agente Zhentarim (Ldr3 umano LM). L'altra è Avarra di Battledale, un'agente Arpista (Rgr2 mezzelfa CB). Entrambi sono stati malmenati, imbagliati e incatenati qui in attesa di ulteriori maltrattamenti per mano del comandante e dei maghi. Nevrizil dichiara di essere un mercante che, separato dalla sua carovana, si trovava da quelle parti per errore. Avarra ammette di essere una ranger, ma tiene segreti i suoi legami con gli Arpisti finché non sarà sicura che i sedicenti salvatori non siano in combutta con il Culto.

12. Aula della Supremazia

Quando i Cultisti si trasferirono qui per prendere possesso del Pozzo dei Draghi, come prima cosa approntarono quest'arca come zona di prima accoglienza per qualsiasi drago che potesse divenire un Predestinato prima che la fortezza fosse ultimata. Forse qualcuno troverebbe da ridire sulle priorità del Culto, ma per le Vesti Purpuree è fondamentale tenersi pronti per una simile evenienza. Questa immensa caverna è ideale allo scopo, poiché si apre verso il cielo attraverso un vecchio condotto lavico che si innalza sopra il lago di recente creazione (area 14), offrendo facile accesso per un drago. Il soffitto della caverna è alto 12 metri. Durante le ore diurne, la luce filtra attraverso la suddetta apertura illuminando debolmente la caverna. Di notte l'area viene illuminata da bracieri disposti sulla grande piattaforma (area 13).

Illustrazione di Carl Critchlow

13. Grande piattaforma

Costruita con massicci blocchi di pietra calcarea trascinati sul posto dagli operai, questo immenso palco è concepito per ospitare un drago negli momenti finali del processo di trasformazione. Quattro brevi rampe di scale consentono ai Cultisti l'accesso alla piattaforma, che si innalza di 1,5 metri al di sopra del pavimento della caverna.

14. Lago sotterraneo

Ritenendo che un drago in visita o un potenziale Predestinato, potrebbe desiderare bere o fare un bagno come si deve, le Vesti Purpuree hanno disposto la costruzione di questo profondo lago. Gli operai hanno quindi collocato pile e pile di blocchi di pietra calcarea per deviare il corso d'acqua (area 15) e arginarlo, inondando così questa parte della caverna. Il lago, la cui acqua è gelida, raggiunge al centro una profondità di 21 metri. Dal dorso della caverna sovrastante si diparte un vecchio condotto lavico risalente ai tempi in cui il vulcano era attivo, che giunge contorcendosi fino alla superficie, quasi venti metri più in alto.

15. Diga calcarea

Sono stati usati blocchi di pietra calcarea per arginare il corso d'acqua sotterraneo. Una chiusa situata al centro della diga permette al corso d'acqua di continuare a scorrere lentamente lungo il suo letto. Questo sbarramento può essere del tutto ostruito con un blocco di pietra, così da impedire completamente lo scorrere dell'acqua.

16. Corso sotterraneo

Il corso d'acqua continua a serpeggiare lentamente tra la roccia, passando attraverso un buco sul fondo della caverna per emergere infine in superficie sul fianco meridionale del vulcano.



Aula della Supremazia

I Drow

Il gruppo di Orlpur Eveningfall era pronto e le sue spade affilate. Kerri aveva preparato una dozzina di incantesimi per affrontare ragni e pozioni. Dalabrac indossava un mantello dell'aracnide e aveva con sé una bacchetta di luce diurna. Mehmen aveva rispolverato la sua più potente magia da combattimento. Misero piede a Cormanthor con intento omicida.

Era tempo di tornare a colpire gli invasori della città natale di Orlpur. I drow. Adoratori di Araushnee, Lolth, la Regina dei Ragni. Il solo pensiero degli elfi scuri che abitavano nelle dimore ancestrali del suo popolo gli dava la nausea. Insieme ai suoi alleati voleva scacciarli dagli alberi elfici e risospingerli nel Sottosuolo cui appartenevano, oppure ucciderli lì dove si trovavano.

Quando venne il momento di passare all'attacco, erano pronti. Kerri lanciò le proprie difese contro i parassiti, Mehmen una palla di fuoco mentre la bacchetta di Dalabrac illuminava la notte come fosse mezzodì.

Andò tutto maledettamente storto. Non furono avvistati ragni. I drow uscirono indenni dalle fiamme. Ignorarono la luce diurna. Una pioggia di quadrelli di balestra fece stramazze al suolo i suoi tre alleati prima che Orlpur avesse il tempo di sferrare un solo attacco. Una mezza dozzina di quadrelli gli trapassarono la pelle ed egli cadde riuscendo a stento a tenere gli occhi aperti. Un minuto dopo era circondato. "Maledico voi e la vostra divinità oscura, drow" disse in un sussurro, tossendo sangue.

"Piccolo elfo sciocco", sibilo l'elfo scuro. "Io sputo sulla Regina dei Ragni".

Un quadrello colpì Orlpur in mezzo agli occhi e mise così fine alle sue perplessità.

Non più minaccia esclusiva del Sottosuolo, adesso gli elfi scuri di Faerûn si aggirano furtivamente sulla superficie per diffondere la propria malvagità o semplicemente per sopravvivere. Gli avventurieri ne intercettano molti nelle vecchie terre elfiche, soprattutto a Cormanthor, e non hanno nulla a che vedere con i racconti delle leggende. Mentre molti adorano Lolth, la Regina dei Ragni, altri si sono spinti fino in superficie proprio per sfuggire all'oppressione e ai sanguinosi conflitti delle città poste sotto il controllo della dea, volgendosi ad altre divinità del panteon drow oppure (più di rado) a quelle del mondo della superficie. Alcuni di questi drow bramano ancora di conquistare e ridurre in schiavitù le terre illuminate dal sole, mentre altri desiderano solo essere lasciati in pace nei luoghi che hanno eletto a loro nuova dimora.

cenni storici

Oltre diecimila anni or sono, gli elfi dalla pelle scura della nazione di Illythiir caddero sotto il dominio di divinità malvagie e mossero all'attacco delle nazioni di elfi benigni. Infine i Seldarine, le divinità degli elfi, intervennero in queste grandi battaglie e trasformarono gli eredi di Illythiir ed altri elfi scuri in individui dalla pelle nera e dalle chiome albine, incapaci di resistere alla luce del sole. Queste creature, chiamate dagli altri elfi *dbaeraow* ("i traditori"), fuggirono nel Sottosuolo, dove continuarono a farsi reciproca guerra attaccando di tanto in tanto la propria controparte della superficie o chiunque altro capitasse loro a tiro.

Le cose continuarono ad andare avanti così per migliaia di anni: drow di diversa fede e filosofia formarono varie città-stato nelle immense caverne del Sottosuolo. Sulla superficie intanto gli altri elfi venivano sempre più confinati per mano di draghi, di umanoidi malvagi e a causa dell'avanzare degli

insediamenti umani. Così i loro capi decisero che sarebbe stato meglio ritirarsi a vivere in una patria sicura in cui nessun male e nessun estraneo fossero riusciti a penetrare. Perciò venne proclamata la Ritirata Elfica, e gli elfi di tutte le parti del mondo utilizzarono portali e altri mezzi comuni per recarsi ad Evermeet. La partenza dalle vecchie roccaforti elfiche non passò inosservata. Gruppi di drow ribelli, di nobili casati delusi, razziatori provenienti dalle città sotterranee, si resero tutti conto che il numero degli elfi con cui si scontravano in superficie nei pressi dei tunnel di accesso al Sottosuolo, diminuiva sensibilmente. Alcuni decisero perciò di fermarsi nel mondo esterno, convinti che la continua tensione per la sopravvivenza si sarebbe allentata in un mondo in cui il cibo, l'acqua e lo spazio abbondavano. Questi elfi costituiscono adesso una nuova minaccia per il mondo della superficie: hanno iniziato ad adattarsi alla vita del mondo esterno e alcuni riescono a tollerare la luce del sole. Molti hanno scelto di avere delle case da difendere, mentre altri considerano i nascondigli della superficie come punti strategici molto più idonei per attaccare i loro antichi nemici.

L'organizzazione

Quartier generale: In superficie Cormanthor, varie città nel Sottosuolo.

Membri: Si calcolano che 15.000 unità vivano sulla superficie, mentre svariate decine di migliaia nel Sottosuolo.

Gerarchia: Varia a seconda del gruppo (solitamente militaristica).

Capo: Varia a seconda del gruppo.

Religione: Pantheon drow (varia a seconda del gruppo).

Allineamento: NM, CM, CN.

Segretezza: Bassa.

Simbolo: Nessun simbolo rappresenta i drow della superficie come una comunità unitaria. La loro tendenza a dividersi in fazioni non consente l'esistenza di un unico emblema per indicarli. Di solito sono identificati da "rune delle case", combinazioni stilizzate di simboli riconoscibili a stento come *Espruar*. I drow del Sottosuolo conservano ancora, più degli altri, l'abitudine di indossare l'emblema del ragno di Lolth.

Nell'insieme i drow tendono ad organizzarsi secondo linee militaristiche. Poiché gran parte della loro esistenza è dedicata al combattimento e poiché fin dalla nascita viene loro insegnato a odiare gli elfi della superficie, loro nemici atavici, ne consegue facilmente che per l'organizzazione interna si predilige uno schema gerarchico militare. Nelle famiglie in cui vige questo tipo di gerarchia non si respira certo un clima di affettuosità: non è insolito che un drow tema i membri del suo stesso casato ancor più di qualsiasi estraneo, poiché un consanguineo conosce le tue debolezze e sa quando allenti le difese. Se questa circospezione si mantiene a livelli "normali" tra la maggior parte dei gruppi drow, essa raggiunge dimensioni decisamente "paranoiche" tra i proseliti di Lolth, poiché la dea incoraggia al tradimento quanti la servono, allo scopo di far piazza pulita dei più deboli.

GERARCHIA

Le organizzazioni puramente militaristiche sono capeggiate da individui potenti e rispettati dai membri minori del gruppo. Nelle comunità composte da cento o più individui, il capo è almeno di 10° livello. Si tratta generalmente di un incantatore o, in molti gruppi, di un chierico di una divinità drow adorata da tutti i componenti di quel gruppo. Solo raramente, o in gruppi più egualitari, divinità diverse sono adorate apertamente dai differenti membri.

Quegli assembramenti drow organizzati per famiglie ten-

dono ad avere alla loro guida uno o più individui carismatici che esercitano il comando con persuasione, intrighi e autorità misti a concessioni. Se il comando è esercitato da più persone, tutte hanno pari potere: un equilibrio, questo, accuratamente mantenuto attraverso precarie alleanze e velate minacce.

Poiché i drow vivono praticamente in uno stato di guerra permanente e non sono alieni all'assassinio per eliminare drow rivali, in un gruppo i comandanti possono avvicinarsi in un arco di tempo relativamente breve. Tuttavia, poiché sono esseri longevi, imparano anche ad essere pazienti così da attendere che il loro potere divenga forte abbastanza, per poi colpire i rivali approfittando del loro indebolimento.

DIVINITÀ DROW

Il ruolo che il pantheon drow gioca nella natura e nel modo di agire di un gruppo necessita di una breve discussione sulle divinità drow.

Eilistraee

Figlia di Lolth e unico membro di allineamento buono del pantheon drow, Eilistraee incoraggia i suoi devoti a trattare gli altri con gentilezza ed evitare le guerre genocide e senza senso che gli altri drow sembrano apprezzare tanto. Nei paragrafi successivi di questo capitolo si considera che un gruppo devoto di Eilistraee non segua gli insegnamenti della Vergine Oscura, poiché la dea non tollerebbe una tale malvagità da parte dei suoi fedeli.

Ghaunadaur

Antica divinità antecedente la caduta di Lolth, l'entità conosciuta come *Ciò Che Striscia* domina sopra le melme e altri mostri semiamorfi come fauci gorgoglianti, ghaunadan e fustigatori. Odiata Lolth e perciò ordina ai suoi devoti di uccidere i fedeli dell'odiata dea, rubandone averi e conoscenze. Si compiace dei sacrifici e ricompensa tutti quelli che infrangono le consuetudini per mettersi in cerca di stravaganti pasatempi. Ghaunadaur è una bizzarra entità aliena che, nonostante la grande intelligenza, comunica solo in termini semplici. I gruppi che la venerano tendono ad essere esigui (poiché molti membri si offrono spontaneamente per sacrificarsi alla divinità prima di raggiungere la maturità) e sono sovente accompagnati da melme e altri mostri che la divinità favorisce, guidati e controllati dai chierici e i druidi del gruppo. Alcuni ritengono che Ghaunadaur sia corteggiato dalla dea Umberlec, che cerca di espandere il suo potere sul paese e nutre un certo interesse per meduse e altre strane creature.

Kiaransalee

Necromante mortale ascesa da un altro piano, Kiaransalee si logora sotto il controllo di Lolth e si augura di riuscire a distruggerla. È alleata di Malar e Velsharoon, e cerca di equilibrare gli interessi di queste due divinità per conservare il suo potere personale. In quanto divinità vendicativa, la sua memoria è lunga, e i suoi piani di rivincita risultano progettati nel corso di anni. Ha pochi fedeli, e pochissimi sono tra questi coloro che dimorano sulla superficie, poiché prediligono la solitudine del Sottosuolo e generalmente odiano, come la maggior parte dei non morti, la luce del sole. I gruppi che venerano la dea, infatti, sono di solito accompagnati da non morti, inclusi pipistrelli d'ossa e revenant.

Lolth

Gli zelanti seguaci di Lolth controllano la maggior parte dei territori drow del Sottosuolo. La Regina delle Fosse delle Ragnatele Demoniache incoraggia i suoi fedeli alla guerra inte-

stina e opprime tutti i maschi, non lasciando altra scelta a quanti la venerano sinceramente, che dimezzare i drow del Sottosuolo. Adora a tal punto le battaglie fratricide di cui si fa promotrice, che i drow non hanno il tempo di dedicarsi alla conquista della superficie, e così qualsiasi suo proselita si aggiri nel mondo superiore di solito non è altro che un predone senza nessun incentivo che lo trattenga a confrontarsi con nemici di forza superiore. I suoi adepti cercano di infliggere il maggior male possibile, in particolare agli elfi e alle comunità elfiche, prima di ritirarsi. I gruppi di razziatori dotati di chierici potenti o favoriti in altra maniera da Lolth talora sono accompagnati da draegloth, myrloch, ragni spada o yochlol.

Selvetarm

Selvetarm è figlio di Vhaeraun e di una dea elfica ormai dimenticata. Girovagò a lungo tra luce e oscurità prima di essere raggirato da Lolth perché sconfiggesse e assorbisse l'essenza di un potente demone ragno, che lo trasformò in una divinità totalmente malvagia, rendendolo un essere spietato ossessionato dalla guerra e dal combattimento. Selvetarm è totalmente asservito a Lolth e ha pochissimi seguaci al di fuori di Eryndlyn (che si trova nell'Alta Brughiera), l'unica città che venera entrambe le divinità. I fedeli di Selvetarm sostengono quelli di Lolth e sono guerrieri abilissimi e determinati oppure barbari spericolati. La divinità ha attirato l'attenzione di Garagos, che potrebbe tentare di rubarne il potere. Cosa che ha a sua volta destato l'attenzione di Tempus, che ha interesse ad evitare una tale potente battaglia.

Vhaeraun

Vhaeraun, il Signore Mascherato, divinità drow del furto e delle attività malvagie del mondo di superficie, è la più importante divinità drow tra i coloni della superficie. Figlio di Lolth e di Corellon Larethian, desidera poter spezzare le catene con cui la madre ha stretto i polsi dei drow, affinché possano rivendicare con forza il loro diritto di nascita di abitare sulla superficie, che essi chiamano la Notte di Fuori. I seguaci di Vhaeraun sono dei sopravvissuti che si danno da fare per sfuggire alla tirannia delle sacerdotesse di Lolth e trovare finalmente una dimora sulla superficie. Sono abilissimi a vivere nella clandestinità e ad osservare gli altri: abilità che sono stati costretti a sviluppare sotto lo sguardo della Regina dei Ragni.

I seguaci del Signore Mascherato vengono incitati a formare delle comunità sulla superficie e (in certi gruppi, come nel clan Auzkovyn) persino a contrarre matrimoni con gli elfi della superficie di analogo carattere, poiché Vhaeraun è convinto che le varie razze di elfi dovrebbero coalizzarsi per il comune progresso. Questo atteggiamento è fomentato dalla veemente insistenza del dio affinché le razze di gnomi e nani siano eliminate. Quasi tutti i suoi chierici sono maschi. Le poche eccezioni sono costituite da sacerdotesse di recente conversione. È molto probabile che i suoi seguaci accettino di collaborare con altri per distruggere i proseliti di Lolth, e che siano quelli che meno di tutti soffriranno delle lotte intestine tanto comuni invece negli altri gruppi. Sono talora accompagnati da draghi delle profondità, seguaci yeth e ombre non morte.

Poiché Vhaeraun possiede il furto come parte della propria area di influenza, e sotto molti aspetti somiglia a Mask, quest'ultimo ha sviluppato un certo interesse nei suoi confronti e potrebbe tentare di rubarne o assorbirne il potere, nel tentativo di recuperare le parti della sua area di influenza perdute a favore di Cyric.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

I drow della superficie desiderano innanzi tutto sopravvivere. Dopo secoli di vita trascorsi in un ambiente sotterraneo impervio, sono riusciti a trasferirsi in un luogo in cui acqua e cibo sono abbondanti e dove i predatori sono facili a riconoscersi. Non sono più costretti ad accalcarsi in grandi città che divengono fosse di corruzione, oppressione e disperazione. Adesso possono espandersi e sperimentare le insolite delizie del mondo di superficie.

Potendo facilmente soddisfare bisogni primari quali il nutrirsi, il coprirsi e l'averne un riparo, i drow hanno cominciato a rispettare gli impegni a lungo termine della loro agenda, vale a dire dominare e distruggere i loro nemici: gli elfi di superficie. Tuttavia alcuni gruppi (come ad esempio gli adoratori di Vhaeraun e in particolare il clan Auzkovyn di Cormanthor) hanno abbandonato l'atavico odio razziale, e tra i drow insediatisi in superficie, tali elfi sono la maggioranza.

Il gruppo più grande di drow di superficie è composto dai seguaci del Casato Jaelre. I capi di questo gruppo si sono posti degli obiettivi più ridimensionati e definiti. Piuttosto che seguire un piano disorganizzato per impadronirsi del mondo o distruggere i propri nemici, i drow del Casato Jaelre progettano di assumere il controllo dei vecchi insediamenti elfici (specialmente della vecchia Corte Elfica di Cormanthor), di studiare i *mythal* e quel che resta dell'alta magia elfica, e trovare il modo di far convergere queste potenti difese non solo per tenere alla larga dalla superficie i nemici, ma anche per respingere qualsiasi drow avversario che intenda privarli del bottino. Al fine di turbare le normali attività della Corte Elfica, il Casato Jaelre compie piccole incursioni di chirurgia precisione su parte delle Valli. Vengono colpiti solo luoghi lontani dalla Corte Elfica, cosicché quando gli abitanti delle Valli, così vessati, decidono di inviare milizie e avventurieri alla ricerca dei drow, non mettono mai in relazione gli attacchi con l'ubicazione della Corte Elfica, e finiscono per combattere i nemici del Casato Jaelre, come per esempio razziatori devoti di Lolth. Naturalmente se esiste la possibilità di eliminare personalmente tali razziatori senza rischio alcuno o con pericolo minimo, il Casato Jaelre non si lascia sfuggire l'opportunità, e questo spiega perché alcuni avventurieri rivengono cadaveri di drow recanti il simbolo della Regina dei Ragni.

Il Casato Jaelre è retto da quattro drow: Jezz lo Zoppo (Ldr6/Str6 drow NM), Belarbreeza (Mag14 drow femmina NM), Tebryn (Grr5/Ldr5 drow NM) e Nurkinyan (Chr14 di Vhaeraun drow NM). Jezz è a capo dei razziatori che sviano l'attenzione del mondo esterno sulle vere attività del Casato. Belarbreeza guida una squadra di incantatori drow occupata a svelare i segreti dei *mythal*. Tebryn è il comandante delle forze militari a guardia delle roccaforti drow interne, mentre Nurkinyan è il capo spirituale del Casato e, ufficialmente, il superiore cui fanno rapporto gli altri tre.

RECLUTAMENTO

Poiché i drow sono definiti dalla propria identità razziale, chi non nasce drow non può diventarlo senza l'intervento della magia. Tuttavia gli elfi scuri hanno schiavi o creature asservite. Anche se tecnicamente queste creature non sono state reclutate, esse però rappresentano la forma più vicina al reclutamento operata da tali gruppi. L'eccezione alla regola è rappresentata da alcuni drow devoti a Vhaeraun, come ad esempio il clan Auzkovyn, disposti ad accettare elfi, mezzelfi e persino umani che abbiano il loro stesso patrono, quali membri a pieno titolo della loro comunità.

ALLEATI

A parte gli schiavi e le creature asservite, i drow hanno pochissimi alleati. Cosa decisamente strana, i loro alleati più comuni sono anche i loro più frequenti avversari: altre potenti creatu-

re del Sottosuolo, soprattutto mind flayer (apprezzabili per la loro capacità di sondare le menti dei nemici) e duergar (che producono eccellenti armi e inviano carovane a venderle in tutto il Sottosuolo). Gli svirfneblin però non stringono mai alleanze con i drow.

In aggiunta a quelle appena menzionate e alle creature alleate indicate nei paragrafi relativi alle divinità drow, i gruppi di drow hanno spesso come animali domestici pipistrelli cacciatori notturni. Sono poi in qualche modo aiutati da mephit dell'aria, della polvere e della terra, e persino da draghi d'ombra. I loro schiavi sono spesso umanoidi di vario genere raramente impiegati nei combattimenti, poiché i drow di superficie ritengono che degli schiavi armati fuggirebbero alla prima occasione.

NEMICI

I drow hanno una meritata fama di assassini, razziatori, schiavisti, di creature malvagie fino al midollo. Qualsiasi essere che viva al di fuori del Sottosuolo tende automaticamente a rifuggirli e a odiarli.

Nessuna creatura della superficie odia i drow più degli altri elfi. Le leggende elfiche raccontano del tradimento di Araushnee e dell'attacco sferrato ai Seldarine, l'istigazione dei drow della Guerra delle Corone (indipendentemente dalla veridicità della storia), e delle terribili azioni commesse dai razziatori drow contro le comunità elfiche. Persino l'elfo più aperto e tollerante ha difficoltà ad accettare la presenza di un drow, anche di uno che si proclama buono e la cui bontà può essere appurata (dopotutto la magia è in grado di smascherare parecchie cose). Dopo millenni di indottrinamento, gli elfi hanno sviluppato per i drow un odio che rasenta l'ossessione.

I drow si oppongono anche alle creature del Sottosuolo come derro, duergar, kuo-toa, mind flayer e svirfneblin. Queste creature nel loro insieme considerano i drow una grande minaccia a causa della loro magia e del loro elevato numero. Naturalmente il più grande nemico di un gruppo di drow è un gruppo rivale, e la guerra tra i Casati e tra le città drow ha plasmato la natura sociale ed economica del Sottosuolo per migliaia di anni.

I drow sono odiati e temuti da quasi ogni creatura che sappia della loro esistenza. Gli esseri di allineamento buono tendono ad attaccarli alla prima occasione. È probabile che persino gruppi di drow rivali si attacchino alla prima occasione soprattutto se uno venera Lolth e l'altro no. Altre sottorazze di elfi, indipendentemente dal loro allineamento, reagiscono in modo negativo nei confronti dei loro consanguinei corrotti, mentre molte altre creature di allineamento buono percepiscono che qualunque cosa un vero elfo voglia uccidere è probabilmente qualcosa di realmente malvagio.

personalità dei drow

A chi drow non è, ogni elfo scuro appare minaccioso, spregevole, crudele, misterioso e molto potente. La verità è che la maggior parte degli elfi scuri corrisponde effettivamente a questa descrizione, e il comportamento tipico di un drow non cambia molto in rapporto alla classe cui il personaggio appartiene. Un chierico drow possiede questi stessi tratti a causa degli insegnamenti della propria divinità. L'abilità di un guerriero o di un ladro costituisce la base per simili caratteristiche. Il potere personale di un mago crea questo tipo di atteggiamento. Grazie al loro addestramento e alla familiarità gli uni nei confronti delle capacità degli altri, un gruppo di drow lavora estremamente bene come unità, presentando un fronte compatto anche in termini di personalità.

Incontri

I drow di superficie preferiscono essere nomadi e viaggiare in piccoli gruppi per aver minor probabilità di essere individuati. Si muovono in numero più cospicuo solo quando si tratta di trasferire un intero insediamento, e anche in quel caso un gruppo non supera le cento unità. Una pattuglia tipica è composta da quattro-sei individui (un chierico, uno o due guerrieri, uno o due ladri e un mago); una tipica unità di attacco è composta dal doppio o dal triplo degli individui.

Le pattuglie di drow sulla superficie solitamente vanno alla ricerca di intrusi, controllano la veridicità dei rapporti di altre pattuglie o cacciano. Un'unità di attacco esiste solo per uccidere e di norma viene creata per liberare un certo territorio da una minaccia specifica o per sradicare una pattuglia o unità d'attacco nemiche.

I gruppi di seguito descritti sono pattuglie drow. Per creare un'unità d'attacco, raddoppiare il numero dei non chierici e aggiungere 2 al LI oppure triplicare il numero e aggiungere 3 al LI. I chierici possono essere di qualsiasi divinità drow; a Cormanthor, i chierici sono generalmente devoti di Lolth o Vhaeraun. All'interno di una pattuglia o di un'unità d'attacco, il chierico è di norma il capo del gruppo.

ESEMPIO DI GRUPPI

Incontro di drow (LI 4): 1 chierico (Chr1 drow NM), 1 guerriero (Grr1 drow NM).

Incontro di drow (LI 6): 1 chierico (Chr2 drow NM), 1 guerriero (Grr2 drow NM), 1 ladro (Ldr2 drow NM).

Incontro di drow (LI 8): 1 chierico (Chr3 drow NM), 1 guerriero (Grr3 drow NM), 1 ladro (Ldr3 drow NM), 1 mago (Mag3 drow NM).

Incontro di drow (LI 10): 1 chierico (Chr6 drow NM), 1 guerriero (Grr5 drow NM), 1 ladro (Ldr5 drow NM), 1 mago (Mag5 drow NM).

Incontro di drow (LI 12): 1 chierico (Chr8 drow NM), 1 guerriero (Grr6 drow NM), 1 ladro (Ldr6 drow NM), 1 mago (Mag8 drow NM).

Incontro di drow (LI 14): 1 chierico (Chr10 drow NM), 1 guerriero (Grr8 drow NM), 1 ladro (Ldr8 drow NM), 1 mago (Mag10 drow NM).

Incontro di drow (LI 16): 1 chierico (Chr11 drow NM), 1 guerriero (Grr11 drow NM), 1 ladro (Ldr11 drow NM), 1 mago (Mag11 drow NM).

CAPACITÀ MAGICHE O SOPRANNATURALI

I drow possiedono tre capacità magiche di cui si servono con loro sommo vantaggio. Seppur non necessitano della luce nella maggior parte delle occasioni, un incantesimo *luci danzanti* può fornire un utile diversivo, per esempio attirando l'attenzione sul lato opposto di un accampamento nelle ore notturne, presentandosi come una strana figura rilucente che può essere facilmente scambiata per una creatura non morta, o persino mettendo in fuga gli stupidi con le sembianze di un fuoco fatuo. Si ha notizia di alcuni drow particolarmente corrotti che hanno fatto lega con un fuoco fatuo, ricorrendo alle *luci danzanti* per ricacciare la preda nella tana dell'aberrazione.

I drow utilizzano la capacità *oscurità* per sbarrare le vie di fuga, per negare gli incantesimi *luce* dei nemici o per sistemare le loro trappole. Un'imboscata drow in una sezione conosciuta di un tunnel potrebbe consistere in una buca profonda 6 metri ricoperta da un incantesimo *oscurità*. Le creature che si avvicinano alla fossa potrebbero non notare l'oscurità, ritenendola solo una porzione di pietra molto scura. I guerrieri drow che si avvalgono dell'abilità *Combattere alla Cieca*, lanciano su di sé l'incantesimo *oscurità* per poi gettarsi in mischia contro avversari resi praticamente ciechi. I drow amano soprattutto ricorrere ad *oscurità* per

ostacolare gli incantatori, che in genere devono essere in grado di visualizzare il bersaglio per lanciargli un incantesimo. Negli spazi aperti, o di grande dimensione, i drow ricorrono a molteplici incantesimi *oscurità* per costringere un gruppo di nemici a imboccare una particolare direzione, sospingendoli per esempio verso un gruppo di arcieri drow con le frecce incoccate.

Luminescenza viene usato per illuminare e decorare zone delle città drow. Inoltre la capacità di questo incantesimo di negare gli effetti di occultamento quali quelli di *sfocatura* e *invisibilità* ne fa una capacità di combattimento efficace. Se mai un personaggio giocante si trovasse a combattere un drow dopo essersi reso invisibile, uno o più drow ricorrerebbero a *luminescenza* per neutralizzare il vantaggio dell'avversario. *Luminescenza* viene pure usato come un segnale o come un codice, tramite diversi colori che riferiscono diverse informazioni. Il blu indica un gruppo apparentemente debole in avvicinamento, il viola significa che una persona è stata ferita, e così via. *Luminescenza* può anche essere impiegato in modo passivo o come esca, attirando la vittima verso qualcosa che i drow vogliono venga vista o lontano da ciò che deve rimanere celato.

COMBATTIMENTO E TATTICHE

I drow non hanno l'abitudine di attaccare a casaccio. Ogni drow conosce il proprio ruolo in combattimento e vi si attiene. I guerrieri attaccano sempre sui fianchi, consentendo ai ladri di attaccare furtivamente, agli incantatori di lanciare incantesimi *silenzio* e altri incantesimi distruttivi sugli incantatori nemici, e così via. Quando preparano un'imboscata studiano ogni dettaglio del luogo e (se possibile) discutono sulle possibili tattiche dei nemici e sui luoghi in cui appostarsi.

PUNTI DI FORZA E DEBOLEZZE

I drow sono intelligenti e rapidi. Hanno poteri magici naturali, una forte resistenza agli incantesimi, e un atteggiamento mentale che li porta a considerare la maggior parte delle altre creature come nemici o potenziali schiavi. In un ambiente in cui sopravvivere è difficile, le loro abilità si sono affinate fino ad un livello raramente riscontrato nel mondo di superficie. I drow riconoscono il potere e sanno come adoperarlo.

Le grandi debolezze dei drow consistono nella fragilità fisica, nella sensibilità alla luce e nei tratti riconoscibilissimi del loro aspetto. Rifuggono, se possono, il combattimento in mischia, confidando nel loro attacco a distanza nettamente superiore e nella capacità di nascondersi. Se costretti alla mischia, è probabile che si ritirino verso una posizione più sicura dove poter far affidamento sulle proprie forze.

La sensibilità alla luce impedisce loro di agire nelle ore diurne. A differenza degli umani, che possono ricorrere alle torce per illuminare la notte ed estendere così il loro normale periodo di attività, i drow non possono oscurare la luce del giorno fino a smorzare il dolore che il sole causa loro, limitando la loro attività nelle 24 ore.

Poiché la loro reputazione li precede, sono abituati ad esser attaccati a vista, e sanno di dover fare affidamento solo sulle proprie risorse e di conseguenza appaiono svantaggiati rispetto agli altri gruppi malvagi. I membri degli Zhentarim o i chierici di Cyric possono entrare presso un'enclave di Maghi Rossi e acquistare a buon prezzo oggetti magici, ma seppure le genti di Thay fossero disposte a commerciare con i drow, la città che li ospita non lo tollererebbe.

I seguaci di Lolth hanno un'ulteriore debolezza: i molti Casati e fazioni rivali all'interno delle loro stesse città. Ad esempio, un predone di Lolth deve temere non solo i suoi nemici della superficie, ma anche i possibili progetti di un gruppo di maghi intenzionati a venderlo come schiavo ad un mind flayer, oppure le intenzioni di un chierico di sacrificarlo a Lolth nel caso non riesca a soddisfare le sue aspettative, o ancora temere

che un suo cugino lo pugnali alle spalle approfittando della confusione di una battaglia. Queste preoccupazioni spingono molti drow ad abbandonare le città di Lolth e ad unirsi ai clan della superficie, ad aggregarsi a mercenari o a diventare dei viandanti solitari nello strano mondo che vive sotto il sole.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

In quanto esseri provenienti da una cultura malvagia e bizzarra, i drow tendono ad equipaggiarsi con strani e insoliti oggetti magici. Mentre chierici e maghi possiedono oggetti quasi uguali a quelli presentati nella *Guida del DUNGEON MASTER*, l'equipaggiamento di guerrieri e ladri differisce enormemente da quello standard dei PNG presentato in quel libro. Per creare PNG drow guerrieri o ladri fare riferimento alle tabelle che seguono. Gli elenchi includono l'equipaggiamento bonus relativo ad una classe preferita.

Vengono qui di seguito elencati l'equipaggiamento, i talenti e i punteggi di caratteristica tipici di un drow guerriero. Per maggiori dettagli si consulti la relativa tabella.

1° Livello: Spada corta perfetta, cotta di maglia perfetta, balestra leggera, 10 quadrelli perfetti, buckler perfetto, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: cura ferite moderate.

2° Livello: Spada corta perfetta, cotta di maglia+1, balestra leggera, 10 quadrelli perfetti, buckler perfetto, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: cura ferite moderate.

3° Livello: Spada corta perfetta, cotta di maglia+1, balestra leggera, 10 quadrelli perfetti, buckler perfetto, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: cura ferite moderate, vigore, invisibilità.

4° Livello: Spada corta perfetta, corazza di piastre+1, balestra leggera, 10 quadrelli+1, buckler perfetto, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: cura ferite moderate, sfocatura, vigore, invisibilità.

5° Livello: Spada corta perfetta, corazza di piastre+1, balestra

leggera, 10 quadrelli+1, buckler+1, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, cura ferite moderate, vigore, invisibilità.

6° Livello: Spada corta+1, corazza di piastre+1, balestra leggera, 10 quadrelli+1, buckler+1, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, vigore, invisibilità.

7° Livello: Mantello della resistenza+1, spada corta+1, corazza di piastre+1, balestra leggera, 10 quadrelli+1, buckler+1, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, vigore, invisibilità.

8° Livello: Anello di protezione+1, mantello della resistenza+1, spada corta+1, corazza di piastre+1, balestra leggera, 10 quadrelli+1, buckler+1, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, cura ferite gravi, vigore, invisibilità.

9° Livello: Anello di protezione+1, mantello della resistenza+1, spada corta+1, corazza di piastre+1, balestra leggera, 10 quadrelli+2, buckler+1, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, cura ferite moderate (2), cura ferite gravi, vigore, invisibilità.

10° Livello: Anello di protezione+1, pivafwi inferiore, guanti del potere orbesco, spada corta+1, corazza di piastre+1, balestra leggera, 10 quadrelli+2, buckler+1, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, cura ferite gravi, vigore, invisibilità.

Talenti: 1°, Furtivo, Arma Focalizzata (spada corta); 2°, Iniziativa Migliorata; 3°, Adattamento alla Luce Diurna; 4°, Specializzazione in un'Arma (spada corta); 6°, Riflessi da Combattimento, Tiro Ravvicinato; 8°, Critico Migliorato; 9°, Attacco Poderoso; 10°, Tiro preciso.

Punteggi di caratteristica: For 15 (16 al 4°, 17 all'8°, 19 al 10° con guanti del potere orbesco), Des 16, Cos 11, Int 12, Sag 12, Car 10.

Sono di seguito esposti l'equipaggiamento, i talenti e i punteggi di caratteristica tipici di un drow ladro. Per maggiori dettagli si consulti la relativa tabella.

PNG DROW GUERRIERO

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Spada corta (1d6)	Balestra leggera (1d8)	T/R/V	Scal	Salt	Nasc	Asc	Muov	Sil	Oss
1°	10	18	+3	6 m	+5 (+2 danni)	+5	+2/+3/+1	-1	-1	+3	+4	+2	+4	
2°	15	19	+7	6 m	+6 (+2)	+6	+3/+3/+1	+0	-1	+3	+4	+3	+4	
3°	21	19	+7	6 m	+7 (+2)	+7	+3/+4/+2	+0	+0	+3	+4	+3	+5	
4°	26	20	+7	6 m	+9 (+5)	+8 (+1 danno)	+4/+4/+2	+3	+3	+4	+5	+4	+5	
5°	32	21	+7	6 m	+10 (+5)	+9 (+1)	+4/+4/+2	+3	+4	+5	+5	+5	+5	
6°	37	21	+7	6 m	+11/6 (+6)	+10	+5/+5/+3	+4	+4	+5	+5	+5	+6	
7°	43	21	+7	6 m	+12/7 (+6)	+11 (+1)	+6/+6/+4	+4	+5	+5	+6	+5	+6	
8°	48	22	+7	6 m	+13/8 (+6)	+12	+7/+6/+4	+5	+5	+6	+6	+5	+6	
9°	54	22	+7	6 m	+14/9 (+6)	+14 (+2)	+7/+7/+5	+5	+6	+6	+6	+6	+6	
10°	59	22	+7	6 m	+16/11 (+7)	+15 (+2)	+7/+6/+4	+7	+7	+16	+6	+6	+7	

Scal: Modificatore alle prove di Scalare. Salt: Modificatore alle prove di Saltare. Nasc: Modificatore alle prove di Nascondersi. Asc: Modificatore alle prove di Ascoltare. Muov Sil: Modificatore alle prove di Muoversi Silenziosamente. Oss: Modificatore alle prove di Osservare.

PNG DROW LADRO

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Spada corta (1d6)	Balestra a mano (1d4)	T/R/V	Scal/Salt	Ragg/Dipl	Muov	Asc/Oss	Ut Ogg Mag	
1°	6	18	+3	9 m	+1	+4	+0/+5/+2	+3	+4	+6	+6	+4	+2
2°	9	19	+3	9 m	+2	+5	+0/+6/+2	+4	+5	+7	+7	+5	+2
3°	13	19	+3	9 m	+3	+6	+1/+6/+3	+5	+6	+10	+10	+5	+3
4°	16	20	+4	9 m	+4	+8	+1/+8/+3	+6	+7	+12	+12	+6	+3
5°	20	20	+4	9 m	+4	+8 (+1 danno)	+1/+8/+3	+7	+8	+13	+13	+6	+4
6°	23	20	+4	9 m	+5	+9 (+1)	+2/+9/+4	+8	+9	+14	+14	+7	+4
7°	27	20	+4	9 m	+6	+11 (+2)	+2/+9/+4	+9	+10	+15	+15	+7	+5
8°	30	20	+4	9 m	+7/2	+13 (+3)	+2/+10/+4	+10	+11	+16	+16	+8	+5
9°	34	21	+4	9 m	+7/2	+12 (+2)	+3/+10/+5	+11	+12	+17	+17	+8	+6
10°	37	23	+4	9 m	+8/3	+13 (+2)	+3/+11/+5	+12	+13	+18	+18	+9	+6

Scal/Salt: Modificatore alle prove di Scalare e Saltare. Ragg/Dipl: Modificatore alle prove di Raggiare e Diplomazia. Nasc: Modificatore alle prove di Nascondersi. Muov Sil: Modificatore alle prove di Muoversi Silenziosamente. Acr: Modificatore alle prove di Acrobazia. Asc/Oss: Modificatore alle prove di Ascoltare e Osservare. Cer: Modificatore alle prove di Cercare. Ut Ogg Mag: Modificatore alle prove di Utilizzare Oggetti Magici.

1° Livello: Spada corta perfetta, cuoio borchiato perfetto, buckler perfetto, balestra a mano, 20 quadrelli perfetti, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: cura ferite moderate, furtività.

2° Livello: Spada corta perfetta, cuoio borchiato+1, buckler perfetto, balestra a mano, 10 quadrelli perfetti, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: cura ferite moderate, furtività.

3° Livello: Spada corta perfetta, cuoio borchiato+1, buckler perfetto, balestra a mano, 10 quadrelli perfetti, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, grazia felina, cura ferite moderate, furtività.

4° Livello: Spada corta perfetta, cuoio borchiato+1, buckler+1, balestra a mano, 10 quadrelli perfetti, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, cura ferite moderate, furtività.

5° Livello: Spada corta perfetta, cuoio borchiato+1, buckler+1, balestra a mano, 10 quadrelli+1, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, grazia felina, cura ferite moderate, furtività.

6° Livello: Piwafwi inferiore, spada corta perfetta, cuoio borchiato+1, buckler+1, balestra a mano, 10 quadrelli+1, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, cura ferite moderate, furtività.

7° Livello: Piwafwi inferiore, spada corta perfetta, cuoio borchiato+1, buckler+1, balestra a mano+1, 10 quadrelli+1, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: grazia felina, furtività.

8° Livello: Piwafwi inferiore, spada corta perfetta, cuoio borchiato+1, buckler+1, balestra a mano+1, 10 quadrelli+2, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, grazia felina, cura ferite moderate, furtività.

9° Livello: Piwafwi inferiore, stivali elfici, anello di protezione+1, spada corta perfetta, cuoio borchiato+1, buckler+1, balestra a mano+1, 10 quadrelli+1, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, grazia felina, cura ferite moderate, furtività.

10° Livello: Piwafwi inferiore, stivali elfici, anello di protezione+1, spada corta perfetta, cuoio borchiato+2, buckler+1, balestra a mano+1, 10 quadrelli+1, 5 dosi di veleno drow del sonno. Pozioni: sfocatura, grazia felina, cura ferite moderate, furtività.

Talenti: 1°, Adattamento alla Luce Diurna; 3°, Furtivo; 6°, Tiro Ravvicinato; 9°, Tiro preciso.

Punteggi di caratteristica: For 10, Des 17 (18 al 4°, 19 all'8°), Cos 11, Int 14, Sag 14, Car 10.

OGGETTI SPECIALI E CAPACITÀ SOPRANNATURALI

Alcuni degli insoliti oggetti magici rinvenuti spesso in mano ai drow sono gemme elementali del fuoco, insegne del casato drow, piwafwi (inferiori e superiori), e anelli anti-veleno. Per maggiori dettagli consultare l'appendice.

classe di prestigio della maschera oscura

La maggior parte dei drow di superficie venera Vhaeraun. Alcuni raggiungono un equilibrio tra fede e abilità a condurre una vita da clandestini, divenendo una specie di chierici/ladri specializzati chiamati maschere oscure. Queste figure rappresentano l'élite dei chierici di Vhaeraun e sono chiamati a compiere missioni delicate per conto del Signore Mascherato.

Una maschera oscura è un incantatore divino specializzato nell'arte di nascondersi, nell'agire furtivamente e nel ladrocinio. Misteriosi e reticenti, le maschere oscure sono gli enigmatici agenti speciali di Vhaeraun: scivolano da un posto all'altro col favore della notte per mettere in atto la sua volontà. Indossano di solito delle maschere nere, prediligendo nell'abbigliamento le sfumature di nero e grigio.

La maggior parte delle maschere oscure possiede dei livelli come ladro o chierico, ma uno sparuto gruppo di ranger e di ranger/chierici ha risposto al richiamo di Vhaeraun. Pochissimi incantatori arcani diventano maschere oscure, scegliendo di sviluppare i propri poteri scegliendo direzioni diverse.

Raramente le maschere oscure lavorano insieme, anche se circolano voci relative ad un gruppo di drow a Cormanthor guidato da quattro maschere oscure di pari potere. Questo gruppo non ha un accampamento stabile e trascorre gran parte del tempo a cacciare i predoni di Lolth che giungono in superficie.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare una maschera oscura, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Razza: Drow o mezzodrow.

I DROW: suggerimenti per il DM

I drow sono alcune delle creature con più talento e competenza nella magia dell'intero Faerûn. Le loro frecce del sonno contengono un potente veleno e, lanciate in numero sufficiente, possono riuscire ad abbattere praticamente qualsiasi gruppo. I loro primi bersagli sono gli incantatori, e solo dopo mirano agli altri personaggi oppure danno loro il colpo di grazia in mischia.

Il talento Furtivo significa che anche un drow guerriero medio (Des 12) con un giaco di maglia (penalità di armatura di -2 alle prove) ha ancora un bonus di +1 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Dato che un tipico PNG drow ha probabilmente una Destrezza superiore a 12 (utilizzando la disposizione dei punti standard e il bonus razziale di +2), un gruppo di drow guerrieri è in grado di preparare un'imboscata che risulti ragionevolmente "furtiva". Il vantaggio del talento Furtivo risulta essere ancora maggiore se utilizzato da un ladro o da un mago.

Un drow guerriero o ladro con Stile a Doppia Spada, costituisce un avversario formidabile nonostante l'armatura più leggera del normale, acquisendo un buon bonus alla CA e l'at-

tacco extra della seconda arma.

Il talento Adattamento alla Luce Diurna interferisce con i piani di qualsiasi gruppo di avventurieri che si aspetti che tutti i drow reagiscano alla luce come fossero vampiri. Gli eroi potrebbero abbassare la guardia durante il dì, ritenendo che i drow agiscano solo di notte. Sorprendeteli con un attacco nella piena luce del giorno.

Dal momento che una balestra a mano e una ventina di quadrelli perfetti costituiscono l'equipaggiamento bonus per un drow con l'appropriata classe preferita, in una città può scatenarsi praticamente da qualsiasi punto una pioggia di minuscoli dardi avvelenati indirizzati agli eroi da un gruppo di drow ladri, in grado poi di dileguarsi senza portarsi dietro nessun oggetto ingombrante che attirerebbe l'attenzione (posto che, naturalmente, abbiano pensato bene di camuffarsi come dei non-drow).

Ricordate soprattutto che mentre i drow del Sottosuolo sono costantemente in lotta gli uni contro gli altri, quelli della superficie lo sono solo di rado. Non sono avversari stupidi, e sono capaci di piani subdoli e intricati che possono impiegare parecchie sessioni di gioco prima di essere dipanati.

MASCHERA OSCURA

Bonus		Tiro salv.	Tiro salv.	Tiro salv.	Speciale	Incantesimi al giorno
Livello di classe	di attacco base	Tempra	Riflessi	Volontà		
1°	+0	+0	+2	+2	<i>Fuoco oscuro, passare senza tracce</i>	+1 livello della classe esistente
2°	+1	+0	+3	+3	<i>Cambiare sembianze, Abilità Focalizzata</i>	+1 livello della classe esistente
3°	+2	+1	+3	+3	Abbraccio oscuro, attacco furtivo	+1 livello della classe esistente
4°	+3	+1	+4	+4	Resistere alle illusioni, mantello delle ombre	+1 livello della classe esistente
5°	+3	+1	+4	+4	Piegalama	+1 livello della classe esistente

Abilità: Nascondersi 8 gradi, Muoversi Silenziosamente 6 gradi, Svuotare Tasche 4 gradi, Conoscenza delle Terre Selvagge 2 gradi.

Talenti: Adattamento alla Luce Diurna (solo per i drow), Furtivo.

Speciale: Il personaggio deve essere sopravvissuto ad un combattimento contro uno o più chierici di Lolth.

Incantesimi: Deve essere in grado di lanciare incantesimi divini di 2° livello.

Patrono: Vhaeraun.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della maschera oscura (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Orientamento (Sag), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raggiare (Car), Saltare (For), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Svuotare Tasche (Des), 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 della maschera oscura.

Competenza nelle armi e nelle armature: Le maschere oscure non acquistano alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi di nessun tipo.

Incantesimi al giorno: Mentre fa pratica con le proprie abilità, una maschera oscura continua l'addestramento nella magia divina. Perciò ad ogni nuovo livello acquisito dalla maschera oscura, il personaggio aumenta la sua capacità di lanciare incantesimi come se avesse preso un livello pure nella classe di incantatore divino cui apparteneva prima di inserire la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimidire i non morti, nemico prescelto e così via). Questo significa essenzialmente che aggiunge il livello di maschera oscura al livello dell'altra classe di incantatore divino posseduta, quindi determina di conseguenza gli incantesimi al giorno e il livello di incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore divino prima di divenire una maschera oscura, dovrà decidere a quale delle due classi aggiungere il nuovo livello di maschera oscura allo scopo di determinare il numero degli incantesimi di cui dispone in un giorno.

Fuoco oscuro (Mag): Una maschera oscura può ricorrere all'incantesimo *fuoco oscuro* una volta al giorno come capacità magica.

Passare senza tracce (Mag): Una maschera oscura può ricorrere all'incantesimo *passare senza tracce* una volta al giorno come capacità magica.

Cambiare sembianze (Mag): Una maschera oscura di 2° livello o superiore, può ricorrere all'incantesimo *cambiare sembianze* una volta al giorno come capacità magica.

Abilità Focalizzata (Str): Una maschera oscura di 2° livello

acquisisce il talento *Abilità Focalizzata*; che deve essere applicato ad una delle abilità di classe della maschera oscura.

Abbraccio oscuro (Sop): Una maschera oscura di 3° livello o superiore possiede la capacità di invocare una volta al giorno abbraccio oscuro: si manifesterà una maschera di ombra che circonda il volto dell'incantatore. A quel punto egli lancia un incantesimo divino che viene assorbito dalla maschera d'ombra; deve trattarsi di un incantesimo a contatto o con bersaglio. Come azione gratuita l'incantatore può comandare alla maschera di volare verso una singola creatura entro un raggio di 30 metri. La creatura subirà gli effetti dell'incantesimo assorbito dalla maschera (si applicano normalmente i tiri salvezza e la resistenza agli incantesimi) e l'abbraccio oscuro finisce. La maschera ha una durata di 10 minuti. Se svanisce prima di essere utilizzata, l'incantesimo in essa contenuto va perduto.

Attacco furtivo (Str): Una maschera oscura di 3° livello o superiore acquisisce la capacità attacco furtivo (uguale a quella relativa alla classe dei ladri).

Resistere alle illusioni (Str): Una maschera oscura di 4° livello o superiore acquisisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro le illusioni.

Mantello delle ombre (Sop): Una maschera oscura di 4° livello o superiore è in grado di creare un mantello che pare fatto di ombra. Il mantello conferisce un bonus di resistenza ai tiri salvezza e un bonus profano alle prove di Nascondersi pari a +1 per ogni livello di classe della maschera oscura. Il mantello ha una durata di 1 round per livello di classe della maschera oscura e può essere creato solo una volta al giorno.

Piegalama (Sop): Questa capacità difensiva fa sì che l'arma di una singola creatura che stia sferrando un attacco contro la maschera oscura gli si rivolga contro. La maschera oscura seleziona la creatura bersaglio come azione gratuita. Se la creatura bersaglio attacca, effettua normalmente un tiro per colpire, ma l'attacco viene effettuato contro la sua stessa CA e, se va a segno, la creatura bersaglio subisce il danno al posto della maschera oscura. Questa capacità può essere attivata una volta al giorno e dura 5 round. Agisce solo sulle armi taglienti e perforanti, mentre non ha effetto su nessun tipo di arma naturale.

casato jaelre

Il più grande gruppo di drow nel Cormanthor è costituito dal Casato Jaelre: seguaci di Vhaeraun intenti a controllare i *mythal* elfici abbandonati in quella foresta. Il Casato Jaelre possiede molti accampamenti, avamposti e fortezze entro i confini di Cormanthor, alcuni sono costruzioni degli elfi della superficie, altri sono stati edificati dagli stessi drow. Tra questi ultimi, viene qui descritto un avamposto, da cui i drow possono progettare ed eseguire scorrerie nelle Valli senza rischiare di attirare altrove l'attenzione sull'attività dei drow.

Quartier generale: Corte Elfica, Cormanthor.

Membri: Approssimativamente 8.000.

Gerarchia: Militaristica.

Capi: Belarbreeza, Jezz lo Zoppo, Nurkinyan, Tebryn.

Religione: Vhaeraun.

Segretezza: Bassa (anche se il quartier generale è tenuto segreto ai non appartenenti a questa fazione).



Drow del Casato Jaelre

PLANIMETRIA DELL'AVAMPOSTO

In questo paragrafo viene descritta la planimetria di un avamposto del Casato Jaelre nella foresta di Cormanthor. L'avamposto si trova su di una bassa collina, vicino ad un grande corso d'acqua, costruito sopra a due piccoli ingressi che mettono in comunicazione con il livello superiore del Sottosuolo. Il Casato Jaelre usa l'avamposto come base semifissa da cui compiere delle scorrerie nelle Valli o contro qualsiasi banda di bacia-ragni (adoratori di Lolth) incontrata. Il livello sotterraneo dell'avamposto si interra per circa 90 metri.

Un totale di cinquanta drow utilizzano l'avamposto come base. Di essi circa la metà si trova quasi sempre lontana (di solito perché intenta a perlustrare la superficie o i tunnel che si irradiano dal Sottosuolo). Metà dei drow presenti si trova sulla superficie, mentre l'altra metà nel livello sotterraneo. Un quarto dei componenti di ciascun gruppo ha buone probabilità di essere colto di sorpresa da un attacco (ad esempio perché non indossa l'armatura, perché è distratto e così via), cosicché rimangono circa nove drow sulla superficie, e nove nel livello sotterraneo, che stanno di guardia o sono pronti a combattere in un dato momento.

I drow sopravvivono nutrendosi di piante commestibili trovate in superficie, cacciando e cogliendo funghi commestibili da un giardino ricavato in una zona della tana del Sottosuolo. Altri rifornimenti giungono dagli accampamenti, come bottino degli avversari uccisi o semplicemente come merce scambiata con altri gruppi.

I drow presenti in questo avamposto includono:

- Valas, incantatore anziano (Mag⁹ drow NM)
- Velonor, chierico anziano (Chr⁹ di Vhaeraun drow NM)
- Ginafae, esploratore anziano (Ldr⁸ drow femmina NM)
- Drisinil, incantatore cadetto (Mag⁴ drow femmina NM)
- Sorn, chierico cadetto (Chr⁴ di Vhaeraun drow NM)
- 2 capitani (Grr⁵ drow NM)
- 3 tenenti (Grr⁴ drow NM)
- 20 esploratori (Ldr³ drow NM)
- 20 soldati (Grr³ drow NM)

Oltre all'equipaggiamento standard da PNG per una creatura della loro classe e livello, ciascun drow ha una delle cose di seguito elencate: due fiale di acido, una fiala di fuoco del Palchimista, un bastone di fumo, una borsa dell'impedimento oppure una pietra del tuono.

LIVELLO DI SUPERFICIE

La parte dell'avamposto costruita in superficie consiste principalmente in un'area recintata di circa 180 metri. La staccionata, alta 1,2 metri, che delimita il perimetro dell'avamposto è fatta di tavole di legno tagliate grossolanamente e inchiodate a tronchi d'albero. Gli alberi adiacenti sono stati abbattuti perché le sentinelle potessero avere una linea visiva più chiara, ma anche per fornire legna e impedire che un estraneo potesse penetrare nell'accampamento semplicemente spostandosi di ramo in ramo.

Al suo interno si trovano vari ripari fatti semplicemente con ruvide tavole di legno e costruiti intorno ai tronchi degli alberi. Ciascun riparo ha una porta di legno semplice con un saliscendi in legno (nessuna serratura) ed è stato dotato di una stretta apertura alla sommità adiacente al tronco, che può servire come via di fuga nel caso in cui la porta di ingresso fosse inutilizzabile. Anche se i ripari fossero incendiati, gli abitanti riuscirebbero facilmente a fuggire attraverso la porta, l'apertura superiore o semplicemente buttando a terra a calci le pareti (CD 12 alle prove di Forza dall'interno).

Gli alberi all'interno dell'accampamento sono abbastanza vicini gli uni agli altri da consentire ad un individuo di spostarsi di ramo in ramo a circa metà della sua normale velocità senza dover effettuare prove di Scalare.

1. Ingresso ligneo

Gli edifici in legno che circondano questi due tronchi d'albero sono costruiti più solidamente di qualsiasi altro riparo dell'avamposto. In cima si uniscono a formare un arco e nell'intelaiatura così risultante è inserita una fragile porta di legno. Alcune scale sul lato nord dei piccoli edifici consentono un facile accesso al livello degli alberi. In quest'area vi è una sentinella costantemente di guardia.

2. Ingresso dalla caverna sud

Questo riparo sorveglia l'ingresso al tunnel, ampio 1,5 metri, che conduce nel livello del Sottosuolo. Il tunnel corre all'inizio verso sudest, per poi proseguire in una serie di tornanti prima di arrivare nell'area 2 del Sottosuolo. La lunghezza totale del tunnel è di circa 150 metri.

3. Ingresso dalla caverna nord

Simile all'area 2, questo tunnel, ampio 1,5 metri, si snoda verso il basso per un tragitto di 180 metri raggiungendo l'area 1 del livello del Sottosuolo.

4. Ripari

Ciascuna di queste semplici strutture rappresenta l'area di riposo di un numero massimo di sei drow. Poiché praticamente la metà della popolazione dell'avamposto è quasi sempre in perlustrazione, solitamente non vi si trovano più di due o tre drow alla volta. A causa della filosofia di collaborazione condivisa dai seguaci di Vhacraun, non vi sono alloggi separati per nessuno dei comandanti; in uno di questi rifugi è possibile trovare un drow di qualsiasi grado.

5. Trappola a buca

Queste vaste aree sono buche profonde 6 metri, ricoperte con una leggera struttura fatta di tavole, corde, cespugli e strisce di zolle erbose accuratamente tagliate (per notarle CD 20 alla prova di Cercare). Qualsiasi creatura che pesi meno di 18 kg riesce tranquillamente a camminarci sopra. Tutte le altre devono superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20 per evitare di caderci dentro). La buca funziona come un deterrente e come una sorta di allarme, perché il rumore del legno che si spezza e degli oggetti che cadono può essere udito in tutto l'accampamento.

LIVELLO DEL SOTTOSUOLO

Questa grande caverna ha un soffitto che raggiunge nella parte centrale un'altezza di circa 12 metri, riducendosi ad un'altezza variabile dai 3 ai 4,5 metri alle estremità e nei tunnel. Qui non si usano luci, poiché i drow possono contare sulla scurovisione. L'intera area è pattugliata da un giovanissimo drago delle profondità, alleato con i drow, che ha una sua piccola tana nell'area 7. Nella nicchia a sudest si trova uno specchio d'acqua poco profondo, formatosi per il continuo gocciolamento dell'acqua che scorre al di sopra della caverna, in cui nuotano centinaia di pesciolini ciechi che si nutrono di funghi e altre creature acquatiche troppo piccole per essere visibili. Questi pesci qualche volta sono catturati e divorati dal drago delle profondità, quando la creatura vuole un diversivo per scacciar via la noia.

Le porte che si trovano su questo livello sono semplici porte di legno senza serrature. Sono in buone condizioni (nessuna è incastrata) e dotate di una sbarra che ne consente la chiusura dall'interno (CD 22 per sfondare). Le porte che danno ad ovest, nordovest, est e sudest di solito vengono tenute chiuse e sono aperte solo se la persona dall'altra parte conosce la parola d'ordine (cambiata quotidianamente).

1. Ingresso nord

Questa porta conduce ad un tunnel che emerge sulla superficie nell'area 3.

2. Ingresso sud

Questa porta si apre su un tunnel che emerge sulla superficie nell'area 2.

3. Postazione di guardia occidentale

In qualsiasi momento vi si trovano due guardie che sorvegliano gli ingressi occidentali e nordoccidentali. Il muro di detriti è alto 90 centimetri e fornisce una metà copertura (CA +4,

bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi) a chiunque vi si ripari dietro.

4. Postazione di guardia orientale

Grandi stalagmiti formano tre pilastri cui è stato addossato un muro di detriti alto 90 centimetri, che li congiunge al muro settentrionale. La combinazione di muro e pilastri fornisce una copertura di tre quarti (CA +7, bonus di +3 ai tiri salvezza sui Riflessi) a chiunque vi si ripari dietro.

5. Laboratorio dell'alchimista

Questo laboratorio è territorio di Valas, secondo cugino di Jezz lo Zoppo, principale incantatore di questo avamposto. Qui prepara le pozioni e gli strumenti alchemici usati dai drow dell'avamposto. Ogni giorno memorizza puntualmente due incantesimi: *invisibilità* e *passapareti*, così può, se occorre, raggiungere in segreto l'area 9. Ha l'ordine tassativo di prestare il suo aiuto per la difesa del livello del Sottosuolo dell'avamposto, ma di ritirarsi se ritiene che il nemico possa avere la meglio.

La stanza è divisa in due parti: il laboratorio vero e proprio sul lato occidentale, e una piccola zona notte su quello orientale. Quando dorme o è totalmente immerso nel suo lavoro, tiene la porta sbarrata (dall'interno) per evitare di essere disturbato o attaccato. La parte della stanza destinata a zona di lavoro contiene tutto il necessario per il laboratorio di un alchimista (vedi Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*) e gli conferisce un bonus di circostanza di +2 alle prove di Alchimia. Valas può inoltre creare droghe e fornire ai comandanti dell'avamposto dosi di kammarth e ziran (vedi in appendice) da distribuire al resto del gruppo.

6. Latrine

Questa semplice ritirata nutre una piccola colonia di funghi che rilascia un odore dolciastro. Vi cresce anche qualche grappolo di strani funghi, usati da Valas come ingredienti per le pozioni e i miscugli alchemici.

7. Tana del drago

È questa la tana di Jhanilmexa, un drago delle profondità molto giovane scoperto quando era ancora un cucciolo e reso amichevole dai drow del Casato Jaclre. Gli vengono dati i pesci del corso d'acqua che scorre al di sopra della tana, talora degli schiavi (che finisce per divorare) e dei piccoli preziosi da aggiungere al suo bottino. Il suo tesoro si trova in un piccolo spazio scavato alla base di un grande pilastro. Il tunnel di accesso è lungo 2,4 metri e può essere attraversato solo da un personaggio di taglia piccola e non senza difficoltà (Artista della Fuga CD 25). Il drago si muove agilmente all'interno del tunnel grazie alla sua forma serpentina.

Jhanilmexa: Drago delle profondità femmina molto giovane; GS 4; drago Piccolo (terra); DV 9d12+9; pf 67; Iniz +4; Vel 12 m, volare 45 m (normale), scavare 6 m, nuotare 9 m; CA 19 (contatto 11, colto alla sprovvista 19); Att +9 mischia (1d6+1, morso), +4 mischia (1d4, 2 artigli); AS Arma a soffio (gas corrosivo, 4d6, cono di 6 m, CD 15); QS Vista cieca 18 m, resistenza al freddo e al fuoco 10, *individuazione del magico* a volontà, *libertà di movimento* a volontà, immunità (charme, paralisi, sonno), vista acuta, (scurovisione 60 m), forma di serpente 3 volte al giorno, *visione del vero* costante; AL CM; TS Temp +7, Rifl +6, Vol +7; For 13, Des 10, Cos 13, Int 14, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +8, Ascoltare +10, Cercare +12, Concentrazione +9, Conoscenze (geografia del Sottosuolo) +11, Diplomazia +9, Osservare +10, Raggiare +9, Scrutare +10, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti.

Forma di serpente (Sop): Un drago delle profondità molto

AVAMPOSTO DROW [CASATO JAELE]

LIVELLO
DI SUPERFICIE



LEGENDA

- | | | | |
|--|-----------------|--|------------------|
| | CEPPO D'ALBERO | | TRAPPOLA A BUCIA |
| | TUNNEL | | SCALA |
| | TRONCO D'ALBERO | | |

LIVELLO DEL SOTTOSUOLO



LEGENDA

- | | | | |
|--|---------|--|------------|
| | FUOCO | | SCALA |
| | FUNGHI | | STALAGMITE |
| | PORTALE | | GNOMO |

UN QUADRETTO EQUIVALE A 1,5 METRI.

giovane può assumere la sua forma serpentina (priva di arti) tre volte al giorno. In questa forma mantiene la stessa taglia ma è in grado di muoversi attraverso angusti tunnel visto che non ha arti, e la sua CA peggiora di 6. Si muove ad una velocità di 9 metri; vola ad una velocità di 3 metri (scarsa) e nuota ad una velocità di 9 metri. Perde tutti gli attacchi con gli artigiani, ma è in grado di stritolare gli avversari (+3 mischia), infliggendo 1d8 danni. Se il drago colpisce con questo attacco, può effettuare una prova gratuita di lottare (senza provocare un attacco di opportunità). Se la supera, afferra e stritola la vittima, infliggendole automaticamente il suddetto danno ad ogni round finché l'avversario non muore o non si libera.

Proprietà: Gemme: malachite (30 mo), spinello rosso (130 mo), granato viola (600 mo).

8. Entrata segreta

Un folto gruppo di stalattiti e stalagmiti è cresciuto insieme a formare un muro lungo questa parte del tunnel. Nonostante questo ostacolo, le impronte di piedi visibili nella polvere del pavimento che conducono fino a questo punto sembrano scomparire in esso. E tuttavia qui non c'è alcuna porta segreta. Solitamente i drow entrano nella camera che si trova al di là del muro (e che può essere individuata con lo scrutamento o in cui può entrare una creatura in forma gassosa, una creatura incorporea o una creatura di taglia Minuta) grazie all'aiuto di Valas, che ricorre all'incantesimo *passapareti* per aprirsi un varco. La barriera può essere squarciata per mezzo di armi o strumenti, ma poiché il suo spessore è superiore a 1,5 metri, per riuscirci occorrerebbe moltissimo tempo.

Se Valas dovesse rendersi conto che l'avamposto sta per essere preso d'assedio, griderebbe un comando in Sottocomune agli altri drow perché si ritirino radunandosi in prossimità di quest'area. A quel punto egli lancerebbe l'incantesimo *passapareti* per aprire una via d'accesso all'area 9. Fatto ciò, i drow vi si sposterebbero in massa e a quel punto Valas attiverebbe un portale per consentir loro la fuga.

Se ai drow risultasse impossibile raggiungere l'area 9 o il portale stesso, allora si sparpaglierebbero, abbandonando la caverna attraverso le uscite occidentali o orientali e seminando gli inseguitori tra gli intricati tornanti dei tunnel.

9. Stanza del portale

Questa camera ovale è tagliata fuori dal resto della caverna per mezzo di un muro di pietra praticamente impenetrabile. In fondo alla stanza si trova un portale che conduce verso una postazione più grande del Casato Jaelre. Il portale è stato creato da Valas (attraverso una pergamena contenente l'incantesimo *cerchio di teletrasporto*) e funziona solo una volta ogni dieci giorni. Si attiva se la mano di un drow lo sfiora (persino se la mano in questione è quella di un morto oppure è stata amputata). Se viene chiamata la ritirata, Valas attiva il portale quando i drow si trovano alla distanza di un movimento doppio dalla porta (essi hanno quindi modo di saltarci attraverso prima che si richiuda al turno successivo di Valas).

Se gli eroi inseguono i drow fin dentro il portale, immediatamente oppure dopo una diecina o più di giorni, emergeranno in una roccaforte drow di proprietà del Casato Jaelre distante chilometri e chilometri, dove troveranno ad attenderli più di un centinaio di drow. Con ogni probabilità, se gli eroi non sono passati attraverso la via di fuga nemica nei giorni successivi alla loro ritirata, un manipolo di drow si teletrasporta fino all'avamposto per esplorare la zona, determinare la situazione e, se possibile, distruggere il portale.

10. Area di trance

Qualsiasi drow in trance o che si rilassi è probabile che si ritrovi in questa parte della caverna.

11. Area polivalente

Tutti i drow che non sono in servizio o che non stanno dormendo, si recano in questa zona per consumare un pasto veloce, preparare le armi o discutere con gli altri a voce bassa o utilizzando il loro linguaggio dei segni.

Le maschere della Notte

Il Re della Notte, silenzioso ma attento, stava reclinato sul suo trono. L'uomo che gli stava innanzi, immobile sull'umida pietra, emetteva dei flebili lamenti che per il Re erano insignificanti quanto il belare di una pecora. Le mani gli erano state legate ben strette dietro la schiena, e intorno al corpo gli era stato avvolto un filo metallico tagliente quanto una lama di rasoio, che gli lacerava la carne nuda ad ogni minimo movimento. La sua unica speranza di evitare le strazianti ferite era di rimanere assolutamente immobile, ma i tagli sanguinanti che emergevano dagli abiti ridotti a brandelli testimoniavano del fallimento del suo proposito. Gocce rapprese del suo sangue già macchiavano il pavimento della sala delle udienze del Re della Notte. La Corte della Notte, i quattro duchi vampiri che servivano da propaggine alla volontà di Orbakh, osservavano con palese apprezzamento il macabro spettacolo... e fissavano affamati le appetitose chiazze cremisi che si espandevano lentamente, goccia dopo goccia, ai piedi del trono del loro signore. Sporgendosi lentamente in avanti, il Re della Notte cominciò a parlare.

"Thaleem di Teziir, hai tradito le Maschere della Notte. Ti era stato assegnato un semplice compito: avevi l'incarico di fare rapporto al comandante del tuo nucleo sui movimenti di un Vendryth, fuciniatore capo della gilda di Astorian. Ma hai fallito, poiché ti sei lasciato corrompere dall'oro di quel bersaglio che avresti invece dovuto sorvegliare. La Corte della Notte presiede in qualità di testimone alla tua confessione. E perciò riceverai adesso la punizione che meriti".

Orbakh sollevò con noncuranza la mano esangue e pronunziò una sola parola per invocare l'Arte di cui era un vero maestro. Istantaneamente il prigioniero cominciò ad agitarsi convulsamente e tutti gli astanti ebbero l'impressione che avesse iniziato una spasmodica danza. Incapace di controllare i suoi movimenti, l'uomo non riusciva ad impedire che il filo metallico svolgesse la sua abominevole funzione. Il sangue schizzò in terra e sui muri e i vampiri, passandosi prima la mano sugli abiti e sui volti così imbrattati, si leccarono poi le dita con avida soddisfazione. Le urla agonizzanti dell'uomo riecheggiarono fino al soffitto a volta del salone sotterraneo, in un crescendo di agonia che si interruppe in un sospiro indistinto. E poi fu silenzio.

Le Maschere della Notte sono una potente gilda di ladri che opera nella metropoli di Westgate sulla Costa del Drago. Il termine "gilda di ladri" è improprio, poiché il furto è l'ultima delle numerose attività illegali dell'organizzazione. Impegnate in affari tanto illeciti quanto remunerativi, come l'assassinio, l'estorsione, il contrabbando, il ricatto, il rapimento solo per citarne alcune, le Maschere della Notte controllano la malavita di Westgate. Le gilde operative infestano le buie strade della città, soprattutto al calare delle tenebre, scontrandosi talvolta con la Guardia Cittadina, con avventurieri armati o con soldati al servizio dei nobili del luogo.

Questi nobili, i cui casati gestiscono le principali attività commerciali della città, all'apparenza governano su Westgate attraverso un consiglio di governo. Il capo di ciascuna famiglia, dieci in tutto, siede al consiglio e qui esprime i punti di vista e i desideri della casa che rappresenta, relativamente a tutti gli aspetti dell'amministrazione della città. Non è un segreto che

tali famiglie siano in competizione tra loro e che, sin da quando esiste il consiglio, siano impegnate a farsi una guerra neanche tanto velata.

Teoricamente tutti i cittadini di Westgate, come pure quelli degli altri territori, ritengono che il consiglio si opponga attivamente ai saccheggi delle Maschere della Notte. Ma le apparenze ingannano: si tratta solo di una menzogna accuratamente confezionata dai capi della gilda dei ladri per celare i suoi veri propositi. Il comando delle Maschere della Notte esercita un controllo diretto su tre dei nobili casati, manovrandoli per i propri scopi. Intende estendere la propria influenza sulle restanti famiglie e, col tempo, spingersi ancora più oltre. Inoltre le Maschere della Notte controllano indirettamente alcune delle istituzioni cittadine, incluse le operazioni doganali (di vitale importanza alle attività di contrabbando della gilda).

Se la gente comune di Westgate conoscesse la verità su come è strutturato il potere in città, potrebbe trovare comunque difficile credere che un'organizzazione composta interamente di criminali, perfino una così ben organizzata e capace come le Maschere della Notte, riesca a tenere in pugno una città così ricca e potente. In normali circostanze avrebbero ragione.

Tuttavia il segreto delle manipolazioni politiche delle Maschere della Notte non va ricercato nei comuni membri del gruppo, né nelle sue attività criminose. Poiché tutta la cupidigia e la depravazione, tutto il male commesso dalla maggioranza dei membri della gilda, impallidisce al confronto di quello contemplato dai loro invisibili signori. I delinquenti comuni, i ladruncoli, gli scassinatori o i tagliagola qualsiasi che costituiscono il grosso della gilda, sono convinti di essere alle dipendenze di un anonimo Capo Gilda, chiamato il Senza Volto. Senza alcun dubbio un tale individuo esiste veramente, ma gli stessi membri della gilda (come pure la maggior parte dei cittadini di Westgate) fuggirebbe certamente dalla città se ne conoscesse la vera natura e i veri obiettivi. A muovere veramente le fila dell'intera organizzazione è infatti la Corte dei Signori della Notte, un sabbia di potenti e spietati vampiri che nascondono ambizioni ben più oscure che non il semplice controllo clandestino di una singola città. Il comandante di questo gruppo, il Re della Notte in persona, conosciuto anche come il Senza Volto, è un vampiro che si è dato il nuovo nome di Orbakh. È inoltre uno dei cloni in stasi creati dal famigerato mago Manshoon degli Zhenharim, che è riuscito a sopravvivere.

cenni storici

Le Maschere della Notte hanno fatto parte della storia di Westgate sin dal 1353 CV, quando il primo Senza Volto mise assieme una banda di assassini, di ladri e tirapiedi per assicurarsi il controllo sulla rivolta malavita della città. Seguendo le direttive del loro capo, i membri della gilda liquidarono o assorbirono rapidamente tutte le organizzazioni criminali che si opponevano loro. L'associazione così consolidata entrò in competizione con i casati dei mercanti per il controllo delle attività illegali in città. I mercanti risposero alle provocazioni e il conflitto che ne risultò divenne una lotta di strada semisegreta che durò per circa vent'anni prima che le Maschere della Notte avessero la meglio.

La gilda dei ladri subì una sconfitta quasi fatale nel 1368 CV quando Alias di Westgate e Dragonbait, paladino saurial, vennero ingaggiati per porre fine alle attività delle Maschere della Notte. Il duo di Arpisti e i loro alleati riuscirono a smascherare il Senza Volto (il secondo detentore del titolo), scombussolando in modo significativo le operazioni del gruppo. Non

disposto ad ammettere la sconfitta, il Senza Volto tentò di proclamarsi Re di Westgate, ma venne ucciso poco dopo. La gilda avrebbe potuto dissolversi per l'assenza di un condottiero degno di questo nome, o sgretolarsi a causa di lotte intestine quando i restanti membri si accapigliarono per il controllo delle varie operazioni del gruppo. Ma nel 1369 CV un nuovo Senza Volto si fece avanti per reprimere i conflitti interni e riportare le Maschere della Notte alla forza di un tempo.

È sempre stata consuetudine che i membri ordinari della gilda non conoscano la vera identità del Senza Volto, anche se alcuni detentori di questo titolo sono stati meno reticenti di altri. Ogni nuovo Senza Volto deve dar prova della propria abilità di comandante non con le parole ma con i fatti. Chi veniva a reclamare questo titolo nei momenti in cui la gilda versava in difficoltà non incontrava molti ostacoli sul proprio percorso prima di potersene fregiare. Dopo la morte del suo ultimo comandante, la gilda si trovava in uno stato di disorganizzazione quasi totale e attendeva con impazienza una nuova guida, soprattutto un individuo che desse prova del proprio valore in mezzo alle avversità. Alcuni misurati dissensi tra le fila dell'organizzazione

fornirono l'occasione al nuovo aspirante di dimostrare di che tempra fosse fatto. Quanti si opposero alla sua ascesa, ed osarono aspirare a loro volta al titolo, vennero trucidati in un modo tanto raccapricciante quanto spettacolare, e sovente ciò avveniva laddove essi si sentivano più sicuri e protetti: negli alloggi privati. Un rivale fu fatto fuori appena qualche ora dopo aver annunciato la propria intenzione di candidarsi ad un gruppo di suoi camerati che in quel momento si godevano la serata nel postribolo della Signora Purpurea.

Davanti a dozzine di testimoni pietrificati dall'orrore, l'uomo venne fatto letteralmente a pezzi, nella strada prospiciente l'edificio, da un folto stormo di pipistrelli crudeli. Uno dei suoi scagnozzi raccolse in fretta quel che restava dello sventurato cadavere e ripose i miseri resti in un elmetto, trasportandoli in un vicino rifugio della gilda per riferire sull'incidente. Poco dopo l'accaduto, il nuovo Senza Volto venne accettato da tutti.

Il comandante decise di non rivelare ai nuovi scagnozzi di essere un vampiro. Aveva usato le capacità proprie dei non morti per ottenere informazioni sui dissidenti e i rivali e sbarazzarsene (poter assumere una forma gassosa rappresenta un mezzo efficace per riuscire a penetrare aree altrimenti inaccessibili, inoltre la capacità di evocare creature della notte e asservirle al proprio volere consente nuovi metodi nel portare a termine un assassinio). Ma seppure la gilda fosse venuta in qualche modo a conoscenza della verità circa la natura del Senza Volto, non c'era modo che i suoi membri scoprissero che non si trattava di un comune vampiro. Egli era infatti uno dei pochi cloni in stasi, creati dal famigerato mago Manshoon, un tempo capo degli Zhenharim, che riuscì a sopravvivere. Si era risvegliato nelle catacombe sotto la città proprio allo scoppio delle Guerre di Manshoon, solo per scoprire che prima del suo risveglio era stato rapito e la sua energia risucchiata dal vampiro Orlak, che si era proclamato Re della Notte rintanandosi sotto Westgate. La prima mossa del clone una volta risvegliatosi fu quella di dare la caccia e distruggere il suo creatore, rivendicandone il titolo e adottando il nome di Orbakh. Sistemandosi comodamente in quella che era stata la dimora sotterranea del suo predecessore, il nuovo Re della Notte stabilì i suoi piani e gli obiettivi futuri. Ma mentre ponderava la situazione, emergendo dalla città sotterranea solo per cacciare e cibarsi, si rese conto che le sue azioni erano influenzate da un sorprendente manipolatore.

Tra i tesori "ereditati" dal creatore che aveva ammazzato, c'era anche lo *Scettro del Magus* (vedi in appendice) e un paio



Illustrazione di Raven Mimura

di potenti oggetti magici: l'*Argraal* di Orlak e le *Zanne Volanti* del Re della Notte.

L'*Argraal* era un calice incantato che veniva riempito con il sangue fresco di una vittima uccisa dall'altro oggetto che ad esso si accompagnava: le *Zanne Volanti*. Si tratta di un'arma magica in grado di risucchiare l'energia vitale e il sangue dalla vittima. Entrambi gli oggetti vennero impregnati con parte dell'essenza vitale del creatore, e lavoravano congiuntamente per influenzare chiunque li utilizzasse. Il clone di vampiro si ritrovò a percepire un bisogno tanto forte quanto inspiegabile di essere servito da altri esseri di natura simile alla propria. Mentre cercava di scoprire la fonte di tali pulsioni, aveva già usato l'*Argraal* e le *Zanne Volanti* per creare numerosi vampiri servitori, i quali andarono a formare la sua Corte dei Signori della Notte.

Poiché non voleva sprecare risorse potenzialmente utili (sapendo benissimo che un buon aiuto è difficile da trovare), Orbakh non si sbarazzò dei suoi aiutanti vampiri. Dopo aver osservato per un certo tempo la vita della città, decise che come prima cosa avrebbe rivendicato la guida delle Maschere della Notte, facendo rifiorire la gilda. Insieme alla sua Corte sarebbe diventato il dominatore segreto dell'organizzazione, riplasmandola per meglio adattarla alle proprie mire.

L'organizzazione

Quartier generale: Le Maschere della Notte non hanno una sede fissa o un altro luogo d'incontro stabile (cosa che renderebbe il mestiere della Guardia Cittadina fin troppo facile). Ma l'organizzazione può contare su dozzine di ritrovi sicuri disseminati per tutta Westgate, molti dei quali legati ad una attività di copertura. La cosa che più somiglia ad una "sala consiliare", è il postribolo della Signora Purpurea, di cui è proprietario e gestore uno dei membri più influenti delle Maschere della Notte. Qui gli affiliati possono incontrarsi e lasciarsi messaggi, sempre che con il loro comportamento non facciano insospettire gli avventori sul ruolo ricoperto dal proprietario nell'organizzazione (e questo comprende anche il non indossare sudici "abiti da lavoro" all'interno dell'edificio).

Membri: Approssimativamente 900, inclusa la Corte dei Signori della Notte.

Gerarchia: Reticolata.

Capo: Il Senza Volto.

Religione: Mask.

Allineamento: CM, LM, NM.

Segretezza: Alta

Simbolo: Una maschera domino (una maschera di panno nero tagliata in modo da coprire gli occhi e il naso, con due fori per gli occhi), che è al contempo sigillo e marchio del lavoro della gilda. Chiunque tradisca le Maschere della Notte e non fugga immediatamente lontano dalla loro portata, verrà rinvenuto cadavere, con una maschera calata sulla bocca, oppure intorno alla gola tagliata, o ancora usata come legaccio per bloccare le mani, o in altro modo assicurata al cadavere.

Un tempo le Maschere della Notte usavano contrassegnare con il loro marchio quelle attività commerciali che pagavano un pizzo alla gilda in cambio di protezione, e lo facevano alla stregua di comunicazione e di avvertimento ad altri aspiranti estorsori. Poco dopo che la Corte dei Signori della Notte era stata completata, il Re della Notte decretò l'abolizione di tale pratica. Le sue intenzioni erano di evitare che per i nemici divenisse troppo semplice individuare le "attività associate" delle Maschere della Notte tramite un marchio visibile che era un chiaro indizio da seguire.

La gerarchia delle Maschere della Notte è complessa, strutturata in modo da fornire la massima protezione alle alte sfe-

re. Nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* è possibile trovare alcuni dettagli relativi alle Maschere della Notte. Le informazioni esposte qui di seguito sono relative unicamente alle Maschere della Notte che operano a Westgate.

GERARCHIA

Sin dalle origini del gruppo, un anonimo capo-gilda affiancato da una cerchia ristretta di tenenti è stato a capo delle Maschere della Notte. Il Senza Volto esercita una suprema autorità sull'intera gilda, ma delega le responsabilità inerenti alle svariate attività e interessi dell'organizzazione ai Signori della Notte, che a loro volta impiegano tutto un seguito di assistenti, agenti e tirapiedi. La maggior parte degli affiliati è composta di ladri e assassini. La gilda annovera inoltre tra i suoi membri chierici, guerrieri, stregoni, maghi e alcuni rappresentanti di altre onorate professioni. Non tutti quelli che figurano sul libro paga delle Maschere della Notte ne sono membri a pieno titolo. Molti infatti, soprattutto quanti raccolgono informazioni in città lontane, sono collaboratori esterni.

Il Senza Volto

Il Senza Volto ha la prerogativa di strutturare la gilda come più gli aggrada, perciò quanti si sono avvicendati in questa carica hanno riorganizzato la gerarchia della gilda perché meglio si adattasse alle loro esigenze. Tutti però hanno mantenuto le componenti gerarchiche fondamentali, cioè la figura del Senza Volto e dei Signori della Notte, indipendentemente dagli altri cambiamenti apportati. Orbakh, a sua volta, ha ridefinito la struttura dell'organizzazione perché fosse il riflesso della sua personale linea di comando e per raggiungere più velocemente i propri obiettivi. La gerarchia attuale vede all'apice della struttura il Re della Notte. Seguono quattro membri anziani della Corte dei Signori della Notte, i duchi, che fanno rapporto direttamente a lui. Subito dopo vengono i conti, ciascuno dei quali fa rapporto ad uno dei duchi. Ciascun conte ha sotto di sé un certo numero di tenenti, che trattano direttamente con gli altri ranghi dell'organizzazione. Tutti gli affiliati si suddividono poi in unità simili ai nuclei e che trattano solo con i membri di un livello gerarchico immediatamente superiore o inferiore. Una simile struttura rende difficile per un qualsiasi membro della gilda dei ladri identificarne un altro che non appartenga al suo nucleo, riducendo così il rischio che l'intera organizzazione venga smascherata. Un tempo il numero dei membri "ordinari" ammontava a quasi duemila unità, ma Orbakh ha ridimensionato notevolmente la cifra durante l'anno impiegato a divenire il Senza Volto, eliminando circa ottocento persone repute non essenziali (ed epurando l'organizzazione da quanti l'avevano tradita).

Il Senza Volto preferisce esercitare un controllo indiretto sugli elementi di Westgate attualmente in suo pugno, e si aspetta che i suoi sottoposti facciano altrettanto. Anche se un vampiro non deve far altro che ricorrere alla propria capacità di dominio per soggiogare la volontà di un mortale, come ha fatto il Re della Notte nei confronti di Lady Thistle Thalarvar, secondo il Senza Volto si tratterebbe di una tecnica tanto inelegante quanto rischiosa se usata troppo spesso. Occorre una forte volontà per dominare un mortale al punto che questi non disobbedisca agli ordini o si divincoli dal controllo. Per ridurre al minimo il rischio di fallimento e di smascheramento, il Re della Notte preferisce che i suoi vampiri servitori (e la loro progenie) operino, laddove è possibile, attraverso intermediari. Non è necessario dominare ad esempio il sovrintendente portuale quando, attraverso il lavoro di altri agenti, un vampiro può corromperlo, minacciarlo o taglieggiarlo efficacemente senza che trapeli nulla della sua reale natura né delle sue motivazioni. Il Conte delle Tempeste non ha bisogno di

incontrare personalmente il sovrintendente portuale, per essere sicuro che gli occhi dell'uomo guarderanno altrove quando, una data notte, una certa imbarcazione scaricherà merce di contrabbando. Può invece contare sui suoi intermediari per essere certo che l'addetto in questione riceva una "piccola somma" perché i suoi uomini non si trovino su un certo attracco, ad una particolare ora di un dato giorno. Allo stesso modo il Conte delle Monete non ha bisogno di incontrare di persona un cliente al postribolo della Signora Purpurea per ricattarlo sul vizio del gioco d'azzardo, potendo invece scegliere un intermediario che svolga al suo posto il lavoro "sporco", costruendosi così una completa estraneità alla faccenda.

D'altra parte, i Signori della Notte devono di tanto in tanto incontrarsi personalmente con i capi dei casati che controllano ed esercitano su di essi la propria capacità di dominarli. Solitamente ricorrono ad una tattica così diretta e forte quando si trovano ad una svolta cruciale dei loro piani. Diversamente, preferiscono usare gli stessi metodi indiretti anche sui propri consiglieri marionette, operando attraverso intermediari e agenti per raggiungere gli obiettivi e stando sempre attenti a che i suddetti consiglieri non compiano gesti talmente oltraggiosi da essere riconducibili a chi davvero muove i fili. Ricorrono invece ai loro consiglieri prediletti per compiere piccole ma strategiche mosse, apportatrici di vantaggi a lunga scadenza, come ad esempio rifiutare un voto a favore dell'aumento degli stanziamenti per la Guardia Cittadina, o al contrario nominare una certa persona perché ricopra una carica importante in seno alla comunità; o ancora assicurarsi che un certo nipote venga scelto per compiere un lavoro comodo quale quello di scrivano laddove si tengono i registri contabili della città. In tal modo, e tramite imprese sempre più numerose, le Maschere della Notte si assicurano un controllo sempre maggiore su Westgate.

Il Senza Volto, conosciuto anche come Orbakh e il Re della Notte (Mag16/Acm1 vampiro NM): Il famigerato Manshoon è responsabile di una vasta quantità di crimini e atrocità, ma forse nessuno di questi si dimostrerà mai tanto pericoloso per Faerûn come la creazione dei suoi cloni in stasi. In questi cloni il prototipo della personalità di Manshoon permane praticamente intatto, ma è stato reso ancora più oscuro dalla trasformazione sacrilega del clone in un vampi-

ro. Come il suo progenitore, Orbakh ha fatto del potere il fulcro stesso della propria esistenza. Da dove questo potere provenga è soprattutto una questione di circostanze e nel caso del Re della Notte, gli deriva dall'essere a capo della gilda dei ladri. Ma egli vuole sempre avere di più e perciò intende creare un grande regno di vampiri e riempirlo di sventurati schiavi mortali. Vuole sempre essere l'individuo dominante e perciò si sforza di assicurarsi il ruolo di comando in qualsiasi struttura di potere utilizzata.

Orbakh ritiene pertanto che tutti gli altri esseri si dividano necessariamente in due categorie: quelli che sono palesemente inferiori, e quelli che nonostante il loro scarso valore sono assurti a condizioni più elevate. Non riesce a nascondere il suo disprezzo per gli altri. In tutti i suoi rapporti di affari e nelle diverse interazioni con gli altri, appare chiara la sua condiscendenza, seppur dissimulata dietro un velo di charme. Non riesce a tollerare rivali e per annientarli il più velocemente possibile arriva persino ad interrompere l' persecuzione dei suoi piani, sperando che, così facendo, fornisca un monito esemplare a quanti si proclamano suoi nemici. Vampiro da soli tre anni, Orbakh non ha ancora acquisito la prospettiva a lungo termine e la pazienza proprie delle più potenti creature non morte, derivanti dall'abitudine a vedersi scivolare addosso i secoli. Si lascia ancora andare a scatti di impazienza, all'emozionalità e a una crudeltà che indulge alle sue proprie passioni.

Nella sua estrema presunzione, non riesce nemmeno a immaginare che il suo piano di costruire un regno in cui i vampiri siano la forza dominante, possa non avere successo. La

sua mente si rifiuta di contemplare anche la più remota possibilità di fallimento.

Alto e muscoloso, Orbakh si presenta come una figura imponente nella sua abituale armatura nera cesellata di smalto dorato. La sua condizione di non morto ha conferito al suo viso un costante pallore, ma pochi altri, oltre alla Corte della Notte, conoscono i suoi tratti visto che indossa abitualmente un elmo per nascondere il volto.

I Duchi

Dahlia Vhammos, la Dama Oscura, Duchessa di Fiele (Chr15/Div2 di Shar vampira CM): Questa aristocratica ambiziosa e calcolatrice è stata la prima vittima del desiderio di Orbakh di avere al suo comando servitori vampiri. Nei mesi che precedettero la sua ascesa al rango di Senza Volto, udì delle voci a proposito di un tempio segreto dedicato alla Dea Oscura

Illustrazione di Mike Dutton



Signori della Notte

che doveva trovarsi da qualche parte sotto la città e riuscì a scovarlo, rintracciandolo infine in recondite profondità al di sotto del Castello Vhammos. Orbakh osservò per intere settimane l'alta sacerdotessa del tempio, Dahlia Vhammos, la Dama Oscura, ammirandone l'ambizione, l'intelletto e la crudeltà. Tenendo conto di queste qualità e della nobiltà del suo sangue (la famiglia mortale di Dahlia è infatti uno dei nobili casati di mercanti che controllano Westgate), Orbakh la condusse con la forza nel mondo dei non morti, facendone il primo membro della sua Corte dei Signori della Notte. Il Re della Notte le conferì il titolo di Duchessa di Fiele e le diede il controllo della gilda degli assassini. Dahlia risultò essere assolutamente perfetta per quell'incarico, dimostrando di avere un incredibile occhio nel misurare il valore di un potenziale assassino. Di tanto in tanto, guida personalmente anche spedizioni delittuose che devono svolgersi in città.

Essendo asservita ad Orbakh come sua schiava vampira, non può agire contro di lui, e tuttavia conserva ancora delle ambizioni personali. Non si rammarica né del suo coinvolgimento con Orbakh, né del suo nuovo stato di non morta, ritenendo che tutto faccia parte dei superiori disegni di Shar, e considera il suo insediamento tra le Maschere della Notte come un'occasione d'oro per assicurare neofiti alla sua spietata dea. A questo scopo incoraggia i suoi tenenti e quanti sceglie per occuparsi delle cerimonie religiose a recarsi al tempio segreto, ed è qui che è più facile trovarla quando non si occupa degli affari della gilda, poiché in tutta la città Dahlia è il chierico di Shar più alto in grado. La duchessa è convinta che, col tempo, riuscirà a convertire l'intera Corte dei Signori della Notte al culto di Shar.

Ritiene che il piano del Senza Volto di creare un regno di vampiri potrebbe volgersi a favore della Signora della Perdita, e lo appoggia incondizionatamente: intende infatti dominare il regno al fianco del Re della Notte, come sua regina. Perciò non sorprende che l'unico punto su cui lei e Orbakh si trovino in disaccordo sia l'intenzione, manifestata da quest'ultimo, di prendere in moglie Lady Thistle Thalavar, come parte del suo schema per incoronarsi monarca di Westgate. Dahlia è gelosa delle attenzioni riservate da Orbakh a questa sua marionetta e se fosse in grado di trovare il modo per liberarsi dall'impulso di obbedire ai voleri del suo padrone, distruggerebbe all'istante l'inutile mortale smorfiosa. Ma, per come stanno le cose, deve accontentarsi di minare furtivamente le attività della ragazza, cercando di far calare il suo favore presso Orbakh e sperando che il Re della Notte non la colga sul fatto.

Lady Dahlia è una donna snella e di media altezza. Quando era ancora in vita era incantevole, la non morte ha sì acuitizzato ma contorto la sua bellezza, conferendole l'aspetto di una diafana predatrice regale. La sua chioma corvina le ricade liscia sulle spalle, incorniciandole gli occhi violacei orlati di rosso e gli alti zigomi. Quando non indossa gli abiti da sacerdotessa, ama portare i costosi e stravaganti vestiti di corte dei suoi giorni da viva.

Phultan Hammerwand, Duca dei Sospiri (Mag16 vampiro LM): Per anni questo individuo dalla lingua tagliente e dalla mente criminale ha viaggiato per le Terre Centrali spacciandosi per un mercante ambulante. Utilizzava un'elegante carovana come copertura per la sua reale attività, che era la compravendita di informazioni importanti (oltre a un discreto spazio riservato alla contraffazione, al contrabbando e alla ricettazione di beni rubati come attività aggiuntiva quando l'umore o la necessità lo indirizzavano in tal senso). Durante i suoi viaggi commerciali si creò degli utili legami con vari gruppi e organizzazioni criminali delle città in cui si fermava con la sua carovana. I suoi associati più noti includono i La-

dri dell'Ombra di Amn, gli Astorian di Teziir, la Gilda dei Ladri di Waterdeep e lo Xanathar. Inoltre istituì una rete di informatori che si estendeva da Selgaunt a Baldur's Gate e che gli forniva ogni sorta di informazione utile che egli poi rivendeva, alcune volte al miglior offerente, altre volte a chi poteva meglio riconoscerne il valore.

Durante una delle sue innumerevoli escursioni a Westgate, Phultan entrò in possesso di informazioni che danneggiavano uno dei tenenti delle Maschere della Notte, mettendosi nei guai con le sue stesse mani. Infatti sarebbe sicuramente morto per mano di uno degli assassini di Lady Dahlia se non avesse prima dato prova delle sue abilità divinando gli esatti mezzi per contattare il Senza Volto in persona. Decisamente colpito dall'accaduto, il Re della Notte si convinse che Phultan valeva molto di più da morto, o meglio da "non morto", che da vivo. E così diventò la seconda recluta ad essere introdotta presso la Corte dei Signori della Notte, come spia personale di Orbakh e suo informatore.

Phultan non può più viaggiare come faceva un tempo. Non è così semplice per un vampiro spostarsi per tutto il Faerûn a capo di una carovana, come può esserlo per un mortale. Perciò rimane a Westgate in pianta stabile, come un ragno al centro di una vasta e potente tela di spie e informatori. Attraverso agenti ed emissari scelti continua a mantenere i suoi vecchi contatti, tanto con le associazioni criminali che con le spie un tempo assoldate, riuscendo così a fornire alle Maschere della Notte una pletora di informazioni su città e territori lontani. È probabilmente la persona più informata di tutta Westgate e forse anche di tutta la Costa del Drago.

Phultan non somiglia affatto al ritratto che molti si fanno di un vampiro. La dieta liquida richiesta dal vampirismo ha operato dei cambiamenti poco attraenti sulle precedenti rotondità del suo corpo. Privato delle succulenti pianzane cui era avvezzo, la sua carne un tempo corpulenta si è adesso afflosciata e gli pende in pieghe grottesche e flaccide a partire dal viso, conferendogli un aspetto mostruoso. I suoi capelli rossicci stavano già cadendo quando divenne un vampiro, e adesso non gliene restano che delle rade chiazze sopra le orecchie e sulla nuca.

Tebryn "Passo d'Ombra" Dhialael, Duca delle Ombre (Mag3/Ldr8/Gld5 vampiro CM): Mezzelfo rinnegato di ascendenza drow, Tebryn era fuggito mentre era schiavo nella città drow di Sschindylrynyr da una vita di brutali maltrattamenti verso la pericolosa libertà del mondo della superficie. Fuggì quando le armate duegar delle Guglie Sotterranee annientarono l'accampamento minerario dove era condannato a lavorare fino alla morte, approfittando della confusione generata dall'attacco per uccidere il suo sorvegliante e allontanarsi dalla zona. Emerso dal Sottosuolo nelle catacombe di Westgate, scelse di rimanervi a vivere fino al momento in cui, per un caso del tutto fortuito, non scoprì il rifugio segreto di Orbakh e Dahlia. Penetrato nel nascondiglio riuscì a portar via diversi potenti oggetti magici senza che i vampiri se ne accorgessero. Scopirono infatti il furto solo poco dopo e seguirono le tracce del ladro fino al suo bugigattolo sotterraneo. Tebryn fu l'ultima vittima del desiderio di Orbakh di farsi dei servitori, nonché l'ultima a cadere sotto le *Zanne Volanti* del Re della Notte, prima che quest'arma magica venisse distrutta. Orbakh e Dahlia si trovarono completamente d'accordo sul compito da assegnare alla nuova recluta. Gli fu conferito il titolo di Duca delle Ombre e gli fu affidato il controllo delle operazioni di furto delle Maschere della Notte.

Tebryn iniziò la sua nuova carriera con entusiasmo e gratitudine. Aveva acquistato nuovi alleati e un potere, un'autorità e una ricchezza maggiori di quanto avrebbe mai sperato di ottenere nella sua vita precedente. Come Duca delle Om-

bre, coniuga i vantaggi del vampirismo al suo esser maestro nelle abilità da ladro per muoversi attraverso Westgate non visto da nessuno eccetto che da coloro a cui sceglie di manifestarsi. Servendosi dei suoi tenenti, orchestra tutte le attività di furto della gilda, inviandoli a colpire mercanti locali, carovane di passaggio e, naturalmente, nobili casati. Molti dei delinquenti, sgherri, tagliaborse, scassinatori e grassatori dei ranghi più bassi che costituiscono il grosso delle Maschere della Notte sono convinti che Tebryn sia il Senza Volto.

La pelle di Tebryn non è scura come quella di un puro drow ma lo è a sufficienza da palesare le sue origini. Anche i suoi capelli sono bianchi come quelli dei drow, mentre il suo fisico mostra quella muscolatura slanciata ma forte comune agli elfi e ai mezzelfi. Gli occhi sono stati chiaramente ereditati dal suo genitore umano: sono infatti di un azzurro chiaro, in forte contrasto con la sua pelle scura.

Il Cavaliere del Crepuscolo Il Cavaliere del Crepuscolo (che si è personalmente scelto tale appellativo) si occupa delle attività che sostentano la gilda, incluso ricatto ed estorsione. Tiene nascosto il suo viso dietro una maschera a forma di teschio e solo il Re della Notte conosce la sua vera identità. Phultan Hammerwand ottenne certe informazioni che lo indussero a ritenere che il Cavaliere del Crepuscolo un tempo fosse un paladino di Lathander che durante il Periodo dei Disordini, dopo aver abbandonato la fede e aver ceduto alla tentazione del potere, perse la grazia. Tuttavia, non desiderando attirarsi la sua ostilità (almeno fin quando non si riveli una mossa conveniente), Hammerwand ha tenuto i suoi sospetti per sé. Indipendentemente da quale possa essere stato il suo passato, non v'è dubbio che il Duca del Crepuscolo abbia un gran talento in molteplici campi. Oltre ad amministrare le operazioni della gilda dei ladri che richiedono coercizione fisica e violenza, si occupa anche di soprintendere alla sua sicurezza dal di fuori e al suo interno. I traditori, le spie e quei ladri che provano ad ingannare la gilda possono star sicuri che trascorreranno i loro ultimi istanti di vita in compagnia di qualche scagnozzo del Cavaliere del Crepuscolo.

Il Cavaliere del Crepuscolo: Vampiro Pal9/Gnc5; GS 16; non morto Medio; DV 14d12; pf 102; Iniz +5; Vel 9 m; CA 29 (contatto 11, colto alla sprovvista 22); Att +19/+14/+9 mischia (1d6+5, schianto) oppure +22/+17/+12 mischia (1d8+7/17-20, spada lunga sacrilega+2) oppure +16 a distanza (1d10/19-20, balestra pesante perfetta); AS Comandare non morti 6 volte al giorno, uso del veleno, punire il bene 2 volte al giorno, attacco furtivo +2d6; QS aura di disperazione, benedizione oscura, individuazione del bene, vantaggi del servitore immondo, imposizione delle mani, capacità dei vampiri, qualità dei vampiri; AL CM; TS Temp +14, Rifl +6, Vol +9; For 21, Des 12, Cos -, Int 12, Sag 16, Car 20.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +9, Ascoltare +13, Cavalcare (cavalli) +12, Cercare +8, Conoscenze (non morti) +6, Conoscenze (religioni) +6, Diplomazia +12, Guarire +8, Intimidire +13, Nascondersi +8, Osservare +13, Percepire Inganni +8, Raggiare +8; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco in Sella, Carica Devastante, Combattere in Sella, Critico Migliorato (spada lunga), Iniziativa Migliorata, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Schivare, Sensi Acuti, Travolgere.

Incantesimi da guardia nera preparati (2/2; CD base = 12 + livello dell'incantesimo): 1° - devastazione, evoca mostri I; 2° - forza straordinaria, frantumare.

Vantaggi del servitore immondo: Il padrone è in grado di condividere gli incantesimi; il padrone ha un legame empatico.

Capacità dei vampiri: Dominio, risucchio di energia, succhiare il sangue, creature della notte, creare prole.

Qualità dei vampiri: Riduzione del danno 15/+1, resistenza

al freddo 20, resistenza all'elettricità 20, forma gassosa, movimenti del ragno, forma alternativa, guarigione rapida 5.

Corvo servitore immondo: DV 4d8+1; pf 19; CA 16; QS eludere migliorato, in grado di parlare con il padrone; Int 7; vedi *Manuale dei Mostri*, Appendice I.

I Conti

Orbakh sta ancora costituendo i ranghi dei Signori della Notte. Ciascun duca è servito da due o più conti. Qui di seguito sono descritti due importanti conti che occupano il terzo posto nella gerarchia.

Sorenth "Felice" Gorender, Conte delle Monete (Ldr8/Gld5 vampiro NM): L'affascinante e socievole cameriere nonché proprietario del postribolo della Signora Purpurea era già un maestro del ricatto prima ancora di essere reclutato dalle Maschere della Notte per sovrintendere a questo settore delle operazioni della gilda. Scelto accuratamente da Orbakh per fungere da tramite con la città sovrastante, Felice ha facile accesso alla selezionata clientela del bordello, composta da nobili apatici e mercanti in cerca del brivido che sperano di far quattro chiacchiere con gente altolocata. Le Signore Purpuree riferiscono al loro datore di lavoro una copiosa serie di informazioni ottenute dai loro insospettabili, narcotizzati e ardenti clienti che, come ricompensa per aver rivelato i loro segreti, divengono le vittime dei ricatti di Felice. Cosa altrettanto fondamentale per lui è che il suo ruolo gli permette di rimanere sempre al chiuso durante le ore diurne senza destare sospetti. Usa l'attività che gestisce per comunicare segretamente con molti di coloro che lavorano nel suo stesso ambiente e che entrano al postribolo escogitando svariati travestimenti (fattorini, mercanti, protettori, artigiani e così via). La maggior parte delle vittime di Felice si rende conto di non avere altra scelta se non quella di pagare. Ti tanto in tanto, tuttavia, si incontrano degli individui che hanno bisogno di un po' di aiuto per capire come vanno le cose. Naturalmente Felice non compie mai personalmente il lavoro sporco, si limita a riferire il nome del bersaglio al Duca del Crepuscolo perché gli si faccia mettere su un po' di giudizio. Un altro vantaggio ottenuto dal suo ruolo e dalla sua posizione è la facilità con cui riesce a nutrirsi: quando i morsi della fame si fanno sentire non deve far altro che mordere a sua volta una delle incantevoli Signore Purpuree.

Con il suo sorriso accattivante e le sue maniere affascinanti, Felice sembra essere la gentilezza fatta persona. È sempre cortese, perfino quando è irritato, abitudine questa che, insieme al suo bel viso, spinge la clientela a fidarsi di lui. Va molto fiero della sua folta e lunga chioma bionda che gli ricade, leggermente ondulata, sulle spalle. È solito portarla raccolta in una coda di cavallo fermata da un nastro, che cambia di volta in volta per adattarlo all'abito che indosserà per la sera.

Draegan Guldar, Conte delle Tempeste (Ldr9/Gld3 vampiro CM): Nipote di Dathguld Guldar, il capo di uno dei nobili casati di Westgate, Sir Draegan è conosciuto in tutta la città come un giovane scapestrato. Terzogenito, Draegan non ha alcun interesse negli affari di famiglia, e preferisce invece sperperare in lussi e festini i soldi che percepisce mensilmente. Nulla è cambiato da quando la famiglia si è trasferita a Westgate. Il fannullone trascorre i suoi giorni smaltendo l'infinita serie di feste, gala, e orge che costellano le sue notti brave. Bandito da vari postriboli cittadini per aver tenuto un comportamento in grado di scioccare persino il più navigato dei lussuriosi, il giovane spesso tiene i suoi festini privati nel palazzo di famiglia. Avendo ormai perso ogni speranza che il suo rampollo si occupi delle attività commerciali della famiglia, il padre non tenta neanche più di tenerlo lontano dai dungeon di Westgate.

Quello che né la sua famiglia né la città sospettano, è che il giovane Draegan conduca una doppia e pericolosa vita, o piuttosto una non vita. Grazie alla scoperta fatta da Dahlia a Gulthmere, il vampiro è riuscito ad ingannare parenti e amici per più di un anno, e cioè da quando la Duchessa di Fiele ne ha fatto uno dei suoi servitori. Draegan aveva commesso l'errore di flirtare in maniera oltraggiosa con la giovane aristocratica durante un ballo; divertita, Dahlia gli aveva lasciato credere di essere caduta vittima del suo fascino. Ma già entro la fine della serata era stato lui a finire preda della donna e... dei suoi denti. Dahlia persuase il Re della Notte ad acconsentire che Draegan fosse la loro prima cavia per l'incantesimo *manto della notte*, e fino ad oggi i risultati sono valsi il rischio. Il giovane è infatti in grado di sopportare la luce diretta del sole, anche se solo per breve tempo, ma questa è stata una prova più che sufficiente. Attore nato, Draegan finora è riuscito a convincere tutti di essere nulla più che un giovane fannullone ingrato, stravagante e dissoluto sempre in cerca di brividi. Anche se non ama e rifugge la luce del sole, la sua capacità di sopportare brevi esposizioni ai suoi raggi gli ha finora evitato sospetti sulla sua vera natura. Servendosi di lui, il Re della Notte influenza la famiglia Guldar, anche se il giovane deve agire con molta circospezione e cautela al fine di non svelare il suo stratagemma.

Come Conte delle Tempeste, Draegan usa la sua copertura come fosse un furfante per incontrare più o meno apertamente gli uomini e le donne cui affida i lavori di contrabbando per la gilda. Non è insolito vedere Draegan ubriacarsi in compagnia di brutti ceffi in una squallida taverna del porto. Quello di cui gli astanti non si rendono conto però, è che questo è il sistema con cui il vampiro fa affari con i propri scagnozzi, e con notevole successo per giunta.

Draegan è bello, con tratti che persino un chierico di Sune invidierebbe. La sua mascella volitiva, i suoi profondi occhi blu e i lunghi capelli castani fanno strage di cuori in tutti i postriboli e sale da ballo della città.

Tenenti

Si tratta degli individui che di fatto provvedono a che le cose funzionino a dovere all'interno dell'organizzazione. Ricevono istruzioni direttamente dalla Corte dei Signori della Notte, organizzano le attività dei nuclei operativi e amministrano le operazioni della gilda, notte dopo notte, secondo gli ordini ricevuti. Il tenente medio delle Maschere della Notte ha militato per qualche tempo nell'organizzazione, di solito per dieci anni o più, e non ha intenzione di andarsene.

Tipico tenente: Ldr6/Gld4 nano, mezzelfo, halfling o umano NM.

Reclute inesperte e comprovati professionisti

Una nuova recluta apprende il mestiere di ladro sotto la tutela dei membri dei nuclei con maggiore esperienza. Il suo periodo di iniziazione dura fino a quando il capo dei nuclei non decida che è pronta per avanzare di grado e, a quel punto, la recluta diventa un professionista comprovato: tale periodo può durare sei mesi come tutta una vita. Alcune reclute non lasciano mai il livello di ladro di strada per svariate ragioni. Alcune mostrano mancanza di iniziativa, mentre altre sono considerate troppo inaffidabili per svolgere compiti più difficili. Pochi scelgono però di rimanere ladri di strada per l'intero periodo di associazione alla gilda, preferendo eseguire degli ordini piuttosto che impartirne. Accade poi che i pochi che meriterebbero una promozione rimangano bloccati ai livelli più bassi a causa di misteriose macchinazioni volute nelle alte sfere.

I tipici ladri di strada operativi svolgono atti criminosi e, per quanto di poco conto all'interno dei più ampi schemi dell'organizzazione, procurano comunque introiti di tutto ri-

spetto. I gradi di difficoltà dei compiti da svolgere dipendono dal livello di esperienza dimostrato dalla recluta e dal grado di fiducia che il capo del nucleo ripone nelle sue capacità. Gli incarichi tipici includono: borseggio di commercianti e viaggiatori nei mercati, aggressione e rapina di ubriachi all'uscita di una delle tante taverne o postriboli della città, gestione di bische clandestine, e ancora eseguire piccoli furti e riferire messaggi ai superiori. Gli associati ricevono una paga settimanale e possono trattenere un terzo della refurtiva. I rimanenti due terzi vanno alla gilda mediante i capi dei nuclei cui gli associati appartengono (che trattengono una percentuale del 10%). Più di un ladro di strada ha avuto la tentazione di trattenere una parte del bottino maggiore di quella permessa. I risultati di una tale imprudenza sono, non occorre dirlo, quasi sempre fatali.

Le Maschere della Notte non compiono discriminazioni razziali quando si tratta di reclutare qualcuno ai livelli più bassi. In questo strato dell'organizzazione è possibile trovare maschi e femmine della maggior parte delle razze umanoidi permesse a Westgate.

Unità di strada operativa tipica (recluta inesperta): Ldr1 nano, elfo, gnomo, umano, mezzelfo, mezzorco o halfling CM.

Unità di strada operativa tipica (professionista comprovato): Ldr5/Gld1 nano, elfo, gnomo, umano, mezzelfo, mezzorco o halfling CM.

Ribaldi

I ribaldi sono i taglieggiatori, le guardie del corpo e i soldati delle Maschere della Notte. Il loro lavoro consiste, detto in parole povere, nel causare ferite personali e danni alla proprietà seguendo le direttive dei loro superiori. Molti capi dei nuclei non vanno da nessuna parte senza una coppia di ribaldi al seguito. Alcuni ribaldi vengono selezionati tra le fila delle unità di strada operative (quanti mostrano inclinazione alla violenza e danno prova di poter resistere ad un gran numero di punizioni sono i candidati ideali), altri svolgono questo ruolo come loro primo incarico all'interno dell'organizzazione.

La gilda non organizza i ribaldi in nuclei esclusivi, piuttosto ne assegna vari a ciascun nucleo. Molti ribaldi si affrancano dal livello di strada in un paio d'anni, divenendo guardie del corpo private dei capi di un nucleo e tenenti. Alcuni sono prelevati dalla strada dai membri della Corte dei Signori della Notte che hanno ravvisato in essi una qualche attitudine o abilità speciale. I ribaldi ricevono una paga settimanale, esattamente come le unità di strada operative, insieme ad una parte dei profitti derivanti da una qualsiasi operazione cui prendano parte. La paga che ricevono per ciascun lavoro è a discrezione del capo del nucleo.

La maggior parte dei ribaldi sono nani, umani e mezzorchi. Occasionalmente tra le loro fila possono pure trovarsi mezzelfi ma non si è mai saputo di gnomi o halfling che svolgessero il ruolo di ribaldi presso le Maschere della Notte.

Tipico ribaldo: Ldr1/Grr1 nano, umano o mezzorco CM.

Specialisti

Naturalmente le gilde abbisognano di membri che posseggano una certa varietà di talenti. Nella categoria dei "talentuosi" rientrano falsari, esperti in sorveglianza e contro-sorveglianza, estorsori, ricattatori, informatori e ancora quanti svolgono una professione che è possibile trovare anche fuori da una gilda di ladri: guerrieri, stregoni, maghi e simili, di livello basso. Commercianti e artigiani non entrano di norma a far parte delle Maschere della Notte nemmeno se si tratta di specialisti. La gilda non ha bisogno, per esempio, di reclutare fabbri poiché tali artigiani figurano già sul libro paga dell'organizzazione per la costruzione di armi e altro equipaggiamento speciale.

Alcuni specialisti vengono identificati e reclutati tra le unità di strada operative e tra i ribaldi della gilda stessa, ma la maggior parte vi entra a far parte cominciando direttamente come specialista al preciso scopo di esercitare il proprio particolare mestiere. La maggior parte di questi individui sono legati ad un nucleo specifico all'attività svolta. Alcuni divengono addirittura i capi di quel nucleo, ma questo onore non si raggiunge prima di aver trascorso diversi anni di onorata professione all'interno della gilda o aver dato prova di una straordinaria competenza e abilità. Alcuni specialisti prendono a servizio degli apprendisti, spesso su richiesta dell'organizzazione, così se anche dovesse capitar loro qualcosa di spiacevole, le Maschere della Notte non rimarrebbero prive di un certo particolare "talento".

Gli specialisti sono ben pagati per i loro servizi e ricevono pure una parte dei profitti ottenuti attraverso le operazioni cui hanno preso parte. Ad esempio, il contrabbando di beni in città e la loro rivendita senza il pagamento di nessuno dei vari dazi o delle altre tasse imposte al commercio, potrebbero rendere alle Maschere della Notte un utile netto di 10.000 mo. Il falsificatore che ha permesso questo traffico illegale potrebbe guadagnare il 10% di questa cifra, ovvero 1.000 mo.

Gli specialisti sono di tutte le razze.

Tipico falsario specialista: Esp5 gnomo, halfling o umano NM.

Tipico sorvegliante specialista: Ldr5/Gld1 elfo, mezzelfo, halfling o umano LM.

Tipico mago specialista: Mag3/Ldr1 elfo, mezzelfo o umano CM.

Informatori

L' informatore tipico altri non è che un comune cittadino che guadagna qualche moneta extra facendo la spia per conto delle Maschere della Notte e, spesso, anche per altre organizzazioni e istituzioni. L'organizzazione impiega pochi informatori a tempo pieno che si guadagnano lo stipendio tenendo d'occhio un particolare individuo o istituzione. Le Maschere della Notte hanno svariati informatori permanenti che lavorano presso i moli, nella guardia cittadina, nella Sala della Buona Sorte (il tempio di Tymora in città) e nella maggior parte delle aree riservate alle carovane. Normalmente gli informatori sono pagati un po' per volta per ogni stralcio di informazione fornita e di solito la cifra è proporzionata all'importanza delle notizie rivelate. Gli informatori professionisti che non riescono a fornire informazioni utili, che riferiscono informazioni in larga parte inattendibili o che tradiscono le Maschere della Notte cercando di fare il doppio gioco, non rimarranno a lungo su questo mondo.

Tipico informatore: Pop2 umano NM.

Aspetto e personalità

Unità di strada operativa, recluta inesperta: Non è insolito che questi ladri e ribaldi di livello basso siano presuntuosi, insolenti e sfacciati. Sono entrati a far parte della gilda dei ladri da poco e perciò hanno un'idea esagerata della propria importanza nel grande schema delle cose. Come risultato, molti si lasciano provocare da qualsiasi bazzecola che possa anche lontanamente somigliare ad un insulto o ad una minaccia, usandola come scusa per attaccare chi ha osato offenderli e di conseguenza per "fare un nome" o attirare in altro modo l'attenzione dei loro superiori. Un buon numero di essi non riesce a resistere alla tentazione di vantarsi dei suoi nuovi "amici", e alcuni possono persino essere persuasi a divulgare quel poco che sanno a proposito dell'organizzazione delle Maschere della Notte in cambio di qualche buon boccale di birra. (La maggior parte di queste ottuse reclute inesperte ha vita breve).

Unità di strada operativa, professionista comprovato: Questi membri della gilda sono per lo più molto circospetti con chi non conoscono. Se sono arrivati ad occupare il ruolo che hanno nella gilda, lo devono proprio al fatto che non hanno dato fiato alle trombe quando qualcuno gli sventolava sotto il naso una moneta d'oro. Un professionista comprovato che proprio non riesca ad evitare di imbattersi in avventurieri o intrusi ficcanaso, tenterà o di filarsela il più velocemente possibile (senza lasciare il minimo indizio sulla propria identità o sulla natura del suo lavoro) oppure di uccidere i suoi nemici. Un incontro inaspettato con gente simile sfocerà probabilmente in un incontro violento e mortale. Questa è gente che conosce il proprio mestiere e che cerca perciò di mettere fuori gioco o di uccidere gli intrusi senza alcun inutile preambolo.

Assassini: Ogni assassino degno di tale appellativo si comporta sempre come un consumato professionista. E questo è vero sia quando è in servizio, sia mentre si gusta una birra al-

la sua taverna preferita, sia quando compie un'esecuzione pubblica. Il vero professionista non divulga mai la vera natura del suo lavoro, non rivela i dettagli della sua missione a nessuno che non ne debba essere informato, né lascia mai in vita testimoni in grado di identificarlo.

Capo e tenente di un nucleo: Solitamente gli avventurieri non incontrano i capi o i tenenti di un nucleo a meno che non siano riusciti ad infiltrarsi nell'organizzazione (nel qual caso incontreranno prestissimo anche un membro della Corte dei Signori della Notte) oppure siano capitati nel bel mezzo di un'operazione. Nel primo caso scopriranno che i capi del nucleo sono persone furbe, sospettose fino all'inverosimile con chiunque non sia almeno un professionista comprovato, abilissime a porre mille domande ma a non rispondere a nessuna. Nel secondo caso, scopriranno che il capo del nucleo è un avversario spietato cui importa solo sbarazzarsi degli intrusi. Normalmente i capi di un nucleo non si trovano a proprio agio con gli altri, sono abituati a lavorare da soli e se la prendono per qualsiasi intromissione, a meno che non si tratti di qualcuno che li supera nella gerarchia di comando.

Vestirsi per la parte: I membri più astuti delle Maschere della Notte si vestono in modo da attirare su di sé la minor attenzione possibile. Non giova né a loro né tanto meno all'organizzazione se, già ad una prima occhiata, la guardia cittadina riesce ad indovinarne l'appartenenza alla gilda dei ladri. Ma è pur vero che "gli operatori del settore" devono abbigliarsi in modo adeguato all'attività che svolgono. Se un ladro ha intenzione di arrampicarsi su per il muro dell'ufficio di un carovaniere e fare irruzione nella sua stanza del tesoro, deve avere con sé gli attrezzi necessari (corde, uncini da arrampicata e strumenti da scasso, solo per citarne alcuni). Perciò ogni ladro dovrà trovare un equilibrio tra il bisogno di passare inosservato e le necessità professionali.



Illustrazione di Adam Rex

Maschere della Notte assaltano la Guardia Cittadina

Assassini

La Duchessa di Fiele ha attualmente al suo servizio circa ottanta assassini professionisti, che lavorano per portare a termine le uccisioni previste dalla tabella di marcia dell'organizzazione, eppure è sempre alla ricerca di nuove leve. Alcuni di questi omicidi vengono eseguiti su commissione, dietro versamento di una certa somma alle Maschere della Notte. Altri invece sono motivati dai piani del Re della Notte volti a destabilizzare la Costa del Drago e le terre circostanti. La Dama Oscura recluta, valuta e addestra personalmente i suoi assassini, preferendo accertarsi di prima mano che solamente i migliori saranno mandati sul campo. Quanti non riescono a tenerle testa o non rispecchiano i suoi rigorosi criteri, solitamente muoiono sotto i suoi terribili canini o divengono i bersagli delle sue famigerate sessioni di caccia alla "preda viva". Dahlia pretende che tutti i suoi assassini mantengano almeno un domicilio a Westgate, così da essere sempre rintracciabili.

Gli assassini sono pagati profumatamente per il loro lavoro, tanto da poter condurre una vita di lusso e agiatezza quando non sono impegnati a sbrigare qualche commissione. Molti di loro sono tuttavia individui estremamente riservati sempre in ansia per la propria incolumità e per la segretezza della loro professione.

Tipico assassino: Ldr6/Ass4 nano, mezzelfo, umano o mezzorco NM.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

Parecchi membri delle Maschere della Notte vogliono ciò che hanno sempre desiderato: soldi facili. Motivati principalmente da inguaribile bramosia e dal desiderio di evitare qualunque cosa somigli anche lontanamente ad un onesto lavoro, quasi tutti questi criminali si trovano in tale pericolosa attività per denaro. La loro vita è sovente breve e violenta. Molti dei nuovi venuti non sopravvivono più di un paio di mesi in questo sanguinario mestiere, cadendo sotto la lancia di una guardia o nella trappola di un aristocratico mago. Il sogno di tutti questi

grassatori e contrabbandieri consiste quasi sempre nel mettere da parte denaro sufficiente a vivere di rendita per tutta la vita, senza farsi mai mancare svaghi e buone bevute. Nessuno dei membri che si trovano a questo livello all'interno della gilda, sa dell'esistenza dei Signori della Notte. Si limitano infatti a fare rapporto al capo del loro nucleo, e sanno solo che, da qualche parte, al di sopra di costui (oltre a tutti gli altri capi e tenenti) c'è qualcuno che tiene in piedi tutta la baracca. Quanti hanno incontrato Tebryn Dhialael, ritengono che questa misteriosa persona sia proprio lui.

Lo scaglione intermedio

I membri della gilda di livello intermedio (capi dei nuclei, capi delle operazioni, amministratori intermedi e tenenti) normalmente aspirano a qualcosa di un po' meno scadente di un'intera esistenza passata tra liquori di seconda scelta e postriboli di terz'ordine. Questi individui generalmente hanno una qualche autorità, e molti di loro l'hanno ottenuta risalendo a fatica dalle fila più basse dell'organizzazione (spesso pestando i piedi a varia gente). Si tratta di criminali in carriera che hanno servito fedelmente la gilda per un certo tempo, e che probabilmente resteranno all'interno dell'organizzazione fino alla morte.

Molti di loro hanno raggiunto un tenore di vita di tutto riguardo, sicuramente superiore a quello che avrebbero potuto ottenere attraverso una vita di onesto lavoro, e intendono mantenerlo. Altri si compiacciono del potere che detengono e ne vogliono ancora. Amano inoltre il prestigio che deriva dall'occupare una posizione autorevole all'interno della gilda. Qualcuno ha ancora qualche conto in sospeso con la società, e perciò lavorare per le Maschere della Notte è un mezzo per vendicarsi di coloro da cui ritengono di aver ricevuto un torto. Pochissimi usano la loro posizione nella gilda come copertura per perseguire interessi personali che mal si accordano con quelli delle Maschere della Notte. Consapevoli del fatto che essere scoperti equivale ad una atroce morte, questi rari membri, che appaiono agli occhi dei compagni come dei tra-

ditori, fanno di tutto per nascondere i loro veri propositi mascherandosi dietro una zelante lealtà e obbedienza. La maggior parte dei membri che staziona a questo livello sa dell'esistenza dei Signori della Notte, ma solo i tenenti di provata lealtà ne hanno mai incontrato uno. Qualcuno di questi privilegiati scagnozzi potrebbe avere il sospetto che i Signori della Notte non siano mortali, ma finora nessuno ha mai condiviso con altri tali dubbi.

Lo scaglione superiore

La Corte dei Signori della Notte è motivata da scopi ben più grandiosi, e ben più terribili, di quanto i loro agenti e affiliati riescano nemmeno ad immaginare. La corte ha già raggiunto il suo primo obiettivo a breve scadenza, trovando il modo di influenzare il consiglio che governa Westgate, e anche se non ha ancora il totale e diretto controllo di tutta la città, riuscirà sicuramente ad ottenerlo presto. Controllare la città, anche indirettamente, significa per i vampiri assicurarsi risorse inestimabili, tra cui ricchezza, influenza politica, potere militare e rifornimento costante di sangue fresco. Solo i membri della corte sanno cosa significhi quest'obiettivo all'interno del più ampio traguardo del loro padrone e solamente essi si rendono conto di cosa stia cercando di creare: un regno di vampiri.

Il Regno della Notte

Benché sia diventato un vampiro, il clone di Manshoon ha perso poco di quella sete di potere che lo caratterizzava, per non parlare poi dell'arroganza, dell'ambizione e dell'audacia proprie del Manshoon originale. La trasformazione in un predone notturno non morto ha alterato sottilmente quel che restava delle originarie ambizioni, ancora presenti quando il clone si ridestò dalla stasi. Invece di desiderare di ricreare o riconquistare il controllo sulla Rete Nera, il Re della Notte si figurò un vasto regno dominato da un vampiro monarca (egli

stesso, naturalmente) e governato da creature a lui simili, per il loro personale vantaggio. Nella sua mente, visualizzò un paradiso notturno per la sua genia, un regno in cui i vampiri potessero aggirarsi liberamente e dominare i mortali, realizzando quindi lo scopo per cui erano stati concepiti.

In un tale reame i mortali sono resi schiavi e allevati come "bestiame", e ciascun "capo" esiste al solo scopo di svolgere mansioni servili fino a quando non verrà la sua ora di saziare la fame del padrone. Il Re della Notte immagina un grande palazzo, qui a Westgate, con fontane zampillanti di sangue fresco, con stanze e stanze ricolme di prelibati bocconi di carne umana per la gioia del palato. Scaccia l'idea che Westgate da sola basterebbe a soddisfare le sue ambizioni: intende includere nel suo raccapricciante progetto l'intera Costa del Drago. Cormyr, Sembia, le Pianure Scintillanti: il Re della Notte e i suoi sudditi vogliono averle tutte, insieme ai milioni di vite mortali che vi brulicano, per il loro regno della notte.

Le prime fasi del piano sono già a buon punto. Una delle sue prime realizzazioni come nuovo Senza Volto fu quella di riorganizzare la gilda, perché fosse più simile allo strumento di terrore politico necessario ai suoi scopi. Diede il via ad una infinita serie di strategici delitti politici a Sembia e Cormyr. I bersagli sono aristocratici e mercanti politicamente influenti i cui interessi e idee potrebbero ostacolare o rivelarsi dannosi ai piani espansionistici delle Maschere della Notte. Fino ad ora dozzine di uomini e di donne sono caduti prede dei letali emissari di Lady Dahlia. Ogni assassinio andato a segno è coinciso con l'arrivo di uno o più nuclei delle Maschere della Notte nell'area designata; il loro piano consiste nell'approfitarsi della destabilizzazione causata dai delitti e assumere così il controllo degli elementi criminali dell'area designata. I membri di tali nuclei credono di giocare semplicemente un ruolo nel piano di Orbakh di infiltrarsi e controllare la malavita in altre città oltre Westgate. Non hanno il benché mini-

I vampiri infestano westgate

Una volta completata la Corte dei Signori della Notte, Orbakh ha permesso ai suoi servitori di creare a loro volta sgherri vampiri. L'improvviso incremento della popolazione non morta ha apportato qualche difficoltà che, seppur ancora sotto controllo, potrebbe "una notte o l'altra", dar seguito a complicazioni. Il problema più evidente riguarda le risorse alimentari. Persino in una metropoli come Westgate, la presenza di così tanti vampiri diventa problematica. Il Re della Notte vuole che l'esistenza del sabba di non morti venga (per il momento) celata ai mortali della città, e una dieta alimentare basata solo su liquidi potrebbe far capire più del necessario. Di conseguenza il Senza Volto impone delle rigide regole che stabiliscono dove e quando i vampiri abbiano il permesso di cibarsi, in modo che la loro caccia non attragga un'attenzione indesiderata. Una delle norme più irremovibili stabilisce che per nessuna ragione deve essere lasciata traccia di un banchetto. Occorre far sparire i cadaveri, onde evitare che la popolazione sospetti la presenza di vampiri tra i suoi componenti. Nonostante queste precauzioni, il crescente numero di sparizioni inevitabilmente prodotto dalla crescente comunità di non morti (problema che cresce ulteriormente quando all'orecchio di vampiri residenti altrove, giunge la notizia che Westgate offra delle opportunità per la loro genia) possono ben causare delle complicazioni per il Re della Notte.

Orbakh sa dell'esistenza di diverse false credenze popolari circa i vampiri, che secondo lui potrebbero rivelarsi estremamente utili nel caso che la presenza sua e della sua stirpe dovesse essere scoperta. Una di queste è la convinzione che i vampiri debbano ritornare nelle loro bare al sorgere del sole e rimanervi a dormire per tutto il giorno. Naturalmente si tratta di una credenza errata, ma il Senza Volto è ben lieto di metterla in giro. La verità è che i vampiri sono ugualmente attivi tanto di notte quanto di giorno: sono creature non morte e come tali non hanno bisogno di dormire. Perciò è piuttosto probabile che un vampiro si rechi ad un abboccamento con un mortale, inseguiva una vittima, conduca delle ricerche o si incontri con altri vampiri durante il giorno. Tuttavia, è vero anche che per i vampiri la luce diretta del sole è pericolosa, fatale persino, e che devono quindi evitarla. Ma se non vengono in contatto diretto con i raggi dell'odiata stella, possono fare quello che più aggrada loro, conservando tutti i poteri di cui dispongono. È per questo che la maggior parte dei vampiri di Westgate rimane in luoghi bui, al di sotto delle strade, e qui continua a svolgere i propri affari, in nascondigli ben protetti dalla luce diretta del sole, molti dei quali si trovano nelle fogne semiasciutte e nelle profonde catacombe che si diramano proprio sotto la città (naturalmente avendo cura di evitare le zone in cui sono presenti corsi d'acqua).

mo sentore di star lastricando quella strada che un giorno condurrà alla creazione del regno che finirà per minacciare di orrori persino loro stessi.

Le Maschere della Notte sono già riuscite ad infiltrarsi e ad assumere il controllo degli Astorian, una gilda di ladri, un tempo rivale, che opera nella città di Teziir. Gli Astorian (il Re della Notte ha scelto di mantenerne inalterato il nome per meglio dissimulare le proprie attività) sono adesso impegnati attivamente a controllare la malavita cittadina, un compito che dovrebbero portare a termine entro l'anno. La mossa successiva sarà poi tentare di corrompere e controllare il consiglio di mercanti che governa la città. Frattanto, nella vicina città di Starmantle, i nuclei delle Maschere della Notte hanno incontrato qualche difficoltà nell'affermare il loro comando in qualità di criminali professionisti. Il Re della Notte è in procinto di scegliere un vampiro da inviare a Starmantle per occuparsi dei nuclei locali. Dovrebbe giungere sul posto entro l'anno e, a meno di non incontrare ostacoli, le Maschere della Notte sperano di aggiudicarsi presto anche il controllo di quella città.

Nel frattempo il Senza Volto si impegna a consolidare il suo controllo su Westgate, futura capitale e sede del potere nel suo nuovo regno. Forse è la sua ironia, oppure è la sua vanità a fargli desiderare di legittimare i suoi sforzi restaurando la vecchia monarchia di Westgate e ponendosi, è ovvio, sul trono. Vuole che, nel momento in cui indosserà la corona, le Maschere della Notte abbiano già portato a termine le operazioni di infiltrazione nelle maggiori città della Costa del Drago, assunto il controllo della malavita locale e operato massicce incursioni tra la classe dirigente. Come re vampiro di Westgate si prepara sin d'ora ad affrontare le opposizioni alla sua sovranità mosse dalle terre vicine, ma è convinto che per allora quei luoghi saranno già così in balia delle sue Maschere della Notte, da non poter costituire una vera minaccia, né porre una vera resistenza, quando giungerà il loro turno di capitolare.

La vecchia monarchia di Westgate è tramontata da parecchio tempo. Eppure, accurate ricerche storiche e genealogiche condotte dal Re della Notte hanno evidenziato che esiste ancora un ultimo discendente dell'antico e regale lignaggio: Lady Thistle Thalavar. Essendo a capo del Casato Thalavar, Lady Thistle ne è perciò la rappresentante al consiglio reggente di Westgate. Il primo pensiero di Orbakh, che lo divertì moltissimo, fu quello di prendere in moglie, sotto mentite spoglie, la giovane e intelligente nobildonna. Si presentò a lei come un nobiluomo di Cormyr esiliato e, quando non si fingeva lontano in mare, prese a corteggiare la donna con l'intenzione di chiederne la mano. Abbandonò il corteggiamento quando divenne chiaro che l'indipendente e altera Lady Thistle non aveva la minima intenzione di sposare chicchessia. Perso tutto il divertimento, decise allora di optare per un mezzo di controllo più diretto: ricorse ai suoi poteri vampireschi per sottomettere alla propria volontà della giovane donna. Fece breccia gradatamente nelle sue difese, assaporando la lenta erosione della volontà della vittima mese dopo mese, fin quando non divenne poco più che una marionetta nelle sue mani. Lady Thistle continua ad esercitare il ruolo di capo della famiglia e membro del consiglio, ma la sua voce e le sue azioni non sono più al servizio dei Thalavar, bensì del Senza Volto. Quando giudicherà che i tempi siano maturi, Orbakh intende prenderla in moglie prima di proclamarsi monarca di Westgate. Fino ad allora, la donna resta sotto il suo stretto controllo. Attualmente il Re della Notte sta valutando la possibilità di trasformarla in un vampiro, così da salvaguardare il legame con la vecchia monarchia per tutta l'eternità.

RECLUTAMENTO

Si potrebbe pensare che un'organizzazione che mira tanto in alto, come le Maschere della Notte, possa cercare di ingrossare le sue fila assoldando ogni criminale della città. Il Re della Notte e la sua corte, tuttavia, preferiscono di gran lunga la qualità alla quantità. È vero che l'organizzazione recluta e impiega, per il grosso del lavoro, un certo numero di criminali comuni che non posseggono particolari talenti, ciò nondimeno i Signori della Notte non sottovalutano l'importanza di assoldare gli individui più capaci presenti "sul mercato". Le unità operative dei nuclei di reclutamento passano parte del loro tempo nell'osservare i nuovi arrivati per determinare se posseggano o meno i requisiti per partecipare all'esame di ammissione alle Maschere della Notte. Quando un nucleo identifica un potenziale membro, uno degli affiliati lo avvicina e gli affida un lavoro o una missione per determinare il suo valore. Chi sostiene una buona prova, può ricevere l'offerta di entrare ufficialmente nella gilda; diversamente, gli può essere offerto un posto nello scaglione più basso dell'organizzazione, da cui potrà tentare una difficoltosa scalata gerarchica o morire rapidamente. Più insolite sono le capacità di un candidato, più questi è apprezzato. La gilda ha fin troppi ladri comuni. Ma un assassino, un monaco o un bardo che sappiano il fatto loro e con la giusta predisposizione sono rari a trovarsi, persino in una città corrotta come Westgate.

Sia che faccia o meno parte dell'organizzazione, nessun criminale (che agisca da solo o si muova in gruppo) opera nella città di Westgate senza l'esplicito permesso delle Maschere della Notte. Quanti snobbano la rivendicazione di supremazia della gilda e si incaponiscono nel condurre attività criminali senza il suo beneplacito, possono riuscire a sfuggire al suo monitoraggio per poco, un paio di giorni al massimo, ma saranno inevitabilmente notati da un paio o più dei molti occhi al servizio del Senza Volto e dei suoi seguaci. Tramite il Cavaliere del Crepuscolo, il Re della Notte sostiene una rigida politica nei confronti di simili trasgressori. Hanno due possibilità: decidere di pagarsi l'ingresso nella gilda o abbandonare per sempre la città senza farvi mai più ritorno. È chiaro che chi si rifiuta di accettare una di queste due opzioni viene tolto di mezzo e il suo cadavere esposto come monito per tutti gli altri. Il successo della gilda nell'identificare le unità operative ad essa estranee e nel far rispettare la sua rigida politica è tale che davvero pochissimi criminali di passaggio si sentono l'animo di rischiare di incorrere nella sua ira.

ALLEATI

La natura di questa organizzazione non si presta alle alleanze. Tuttavia le Maschere della Notte possono contare su vari alleati di convenienza che lavorano insieme a, o per, la gilda dei ladri. Tra questi vi sono gli Astorian, la principale gilda di ladri di Teziir, in cui le Maschere della Notte si sono infiltrate e che hanno posto sotto il proprio controllo. Gli Astorian sanno che adesso il loro futuro è indissolubilmente legato a quello delle Maschere della Notte, per cui collaborano con i nuovi partner con ragionevole efficienza.

I Coltelli di Fuoco, poi, sono alleati di altra risma. La maggior parte dei membri generici delle Maschere della Notte ignorano che il Senza Volto stia manipolando questa banda di assassini sin da quando assunse la reggenza della gilda dei ladri. Esiliati dalla città natale di Cormyr nel 1341 CV, i membri dei nobili casati di Bleth e Cormaeril (comandanti e membri dei Coltelli di Fuoco) intendono assassinare i Cormyriani che si oppongono al loro ritorno. Questo sembra un piano meraviglioso al Re della Notte, che permette agli assassini di esistere e di operare a Westgate in cambio dell'impiego del loro esclusivo talento, manipolando al contempo alcuni dei membri più giovani perché si convincano che i Coltelli di

Fuoco avranno maggiori possibilità di un veloce rimpatrio se si subordineranno completamente alle Maschere della Notte. Il capo dei Coltelli di Fuoco sospetta la vera natura del Re della Notte e comincia a percepirla l'influenza sulla sua organizzazione. (Vedi alla sezione "Coltelli di Fuoco").

NEMICI

Le Maschere della Notte considerano un nemico chiunque ne intralci i piani e le operazioni, e sono pronti ad intervenire con rapidità e risolutezza.

Quel mercante ambulante che tenta di aggirare la gilda contrabbandando in città della mercanzia senza il previo benestare del Conte delle Tempeste, diventa nemico delle Maschere della Notte. Una volta scoperto, il mercante viene ucciso e i suoi beni confiscati. Il mercante d'armi che rimane indietro con il regolare pagamento del pizzo, diventa nemico delle Maschere della Notte.

Gli avventurieri troppo intraprendenti che non riescono a resistere alla tentazione di ficcare il naso laddove non dovrebbero, sono nemici delle Maschere della Notte. Magari si ritroveranno incastrati, accusati di furto e saranno gettati nei dungeon cittadini, oppure verranno uccisi mentre dormono tranquilli nei loro letti.

Un avventuriero particolarmente molesto potrebbe aggiudicarsi le attenzioni di un tenente o magari (se l'intruso è proprio sfortunato) dell'intera Corte dei Signori della Notte.

Per quanto riguarda nemici più specifici, chi è degno di tutte le attenzioni dei Signori della Notte è per il momento l'Alto Signor Abate Grigor Khazaar, militante chierico di Tyr. Dopo aver eletto a propria roccaforte l'Abbazia della Verità Accecante, di recentissima costruzione, l'Alto Signor Abate e il suo clero hanno scelto come occupazione quella di interferire con le operazioni delle Maschere della Notte tutte le volte che ne hanno la possibilità. Chierici, monaci, paladini devoti del Dio Giusto, negli ultimi mesi si sono scontrati sempre più di frequente con gli agenti della gilda dei ladri e le Maschere della Notte ne hanno risentito.

I Signori della Notte sono piuttosto impensieriti. Tutti i tentativi di infiltrarsi nella nuova abbazia o di acquisire informazioni circa il capo religioso e le difese del suo tempio si sono dimostrati vani, di conseguenza l'organizzazione non conosce la reale portata di questa minaccia. Lo stesso Re della Notte è conscio del pericolo rappresentato dall'ingerenza di questi moralisti e anche se non osa darlo a vedere apertamente, anch'egli è preoccupato. Se il chierico scoprisse la vera natura del Senza Volfo, l'abbazia ricorrerebbe a tutte le proprie risorse per abbattere le Maschere della Notte.

L'Alto Signor Abate finora si è limitato a fare pressioni sugli aristocratici membri del consiglio nel tentativo di convincerli a "svegliarsi e rendersi conto delle ingiustizie perpetrate di notte per le strade cittadine, spesso da agenti dello stesso consiglio". Sembra che Grigor abbia trovato nel vecchio Scirkas Urdo, uno dei membri più conservatori del consiglio, chi gli dà ascolto. Thistle Thalavar ha riferito al suo padrone Orbakh che negli ultimi tempi Scirkas ha invitato diverse volte l'Alto Signor Abate a cenare con lui in privato e che una volta ha officiato ad una funzione nella cappella dell'abbazia. Orbakh ha preso in considerazione la possibilità di ordinare l'assassinio di Grigor Khazaar, ma non l'ha ancora fatto per paura che il martirio del chierico possa portare in città un numero ancora maggiore di fedeli di Tyr.

Forse i nemici più agguerriti e pervicaci delle Maschere della Notte sono gli Arpisti. Per ironia della sorte, la campagna del Re della Notte per diventare il Senza Volfo fu resa possibile quando i Suonatori d'Arpa rovesciarono il suo predecessore. Ma nonostante il servizio reso, Orbakh non prova alcuna gratitudine nei confronti di questi impiccioni. Chiunque

sia sospettato di essere un Arpista deve essere immediatamente segnalato perché la notizia raggiunga le orecchie del Duca dei Sospiri, che ha il compito di verificare l'informazione. Sin da quando è stata fissata questa regola, sono stati identificati circa una mezza dozzina di Arpisti, ciascuno dei quali arrestato e condotto al cospetto della Corte dei Signori della Notte per un breve ma esaustivo interrogatorio prima di essere privato dell'ultima goccia di sangue.

La campagna di aggressione delle Maschere della Notte ai danni dei sindacati del crimine organizzato di varie città ha ovviamente attirato l'attenzione e l'opposizione di società commerciali come quella dei Cavalieri dello Scudo, degli Uomini del Basilisco e dei Runderen. Finora, tuttavia, nessuno di questi nemici è stato in grado di assestare un colpo significativo alle operazioni delle Maschere della Notte.

Incontri

In teoria è possibile incontrare agenti delle Maschere della Notte in qualsiasi parte di Westgate. Gli incontri con le unità operative della gilda dei ladri in città vicine sono meno comuni, ma piuttosto probabili in quelle comunità in cui si sono stanziati uno o più nuclei delle Maschere della Notte. L'incontro tipo con le Maschere della Notte è quello con un gruppo di criminali impegnati nella loro attività principale: un paio di ribaldi, per esempio, che si dirigono a minacciare il mercante in arretrato sul pagamento del pizzo, oppure un trio di unità di strada operative che tentano di assalire alle spalle i personaggi giocanti e scaraventarli fuori dalla loro taverna preferita.

ESEMPIO DI GRUPPI

Tipico nucleo di rapimento (LI 9): 1 capo del nucleo (Ldr5/Gld1 umano NM), 1 unità di strada operativa, professionista comprovato (Ldr4 umano NM), 3 ribaldi (Ldr2/Grr2 umani NM).

Tipico nucleo operativo di strada delle Maschere della Notte (LI 10): 1 capo del nucleo (Ldr5/Gld3 umano CM), 1 unità di strada operativa, professionista comprovato (Ldr5/Gld1 umano NM), 4 unità di strada operative, reclute inesperte (Ldr1 umani CM), 2 ribaldi (Ldr1/Grr1 umani NM).

Tipico nucleo di sorveglianza (LI 12): 1 capo del nucleo (Ldr7/Gld4 mezzelfo NM), 2 unità di strada operative, professionisti comprovati (Ldr5/Gld2 umano NM).

Tipico nucleo di contrabbando delle Maschere della Notte (LI 13): 1 capo del nucleo (Ldr6/Gld4 umano NM), 4 unità di strada operative, professionisti comprovati (Ldr5/Gld2 umani NM), 6 unità di strada operative, reclute inesperte (Ldr1 umani CM), 4 ribaldi (Ldr1/Grr2 umani NM).

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

L'equipaggiamento delle unità operative delle Maschere della Notte va stabilito uniformandosi ai dati forniti nel paragrafo "Statistiche dei PNG" del Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

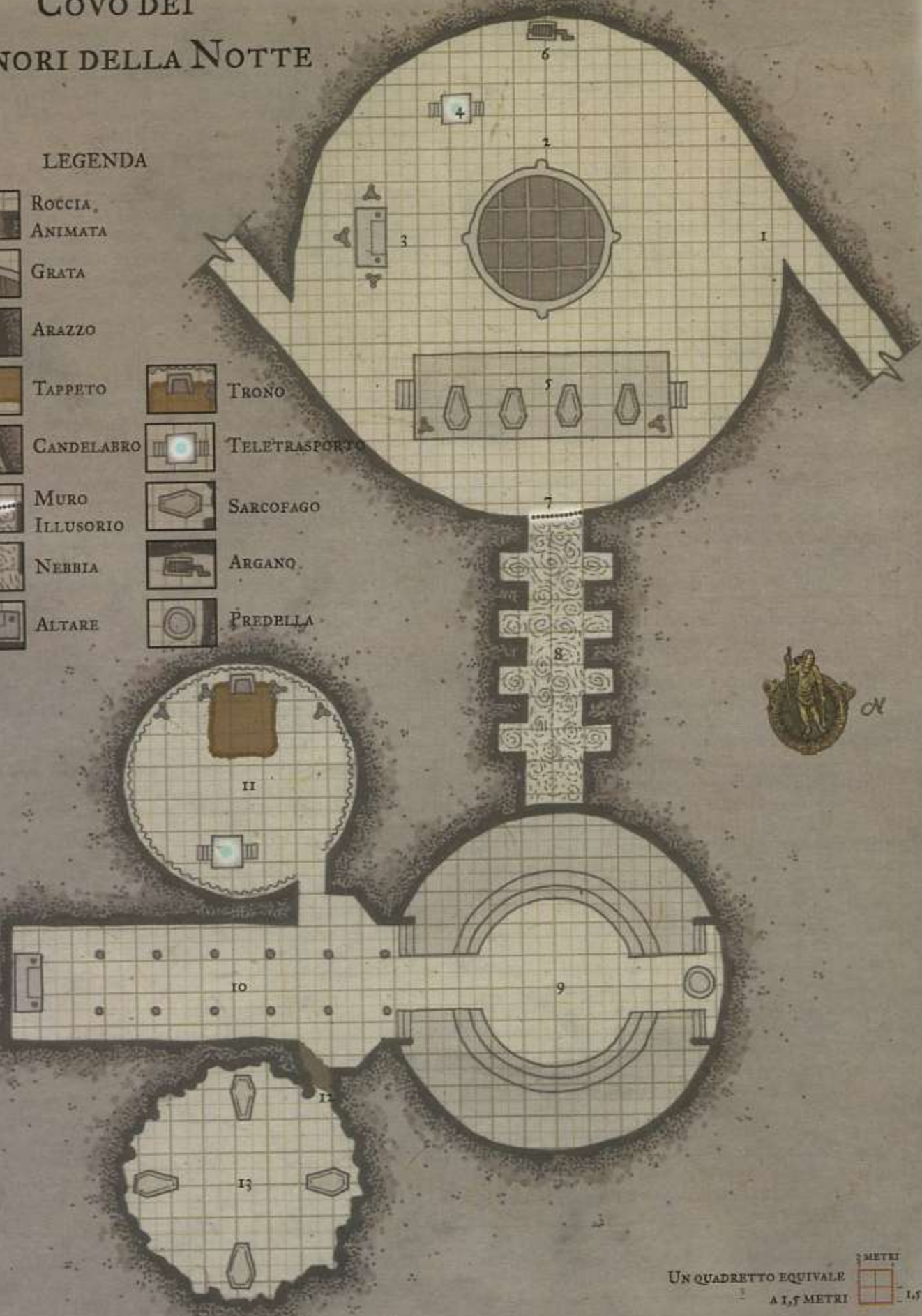
il rifugio segreto dei signori della notte

Orbakh e i suoi quattro duchi (Dahlia, Phultan, Tebryn e il Cavaliere del Crepuscolo) hanno numerosi luoghi di incontro privati e nascondigli temporanei disseminati in tutta Westgate. Questo però è il covo dell'intera comunità, in un luogo in cui i quattro duchi hanno le loro bare. È qui che si incontrano con il Re della Notte per esaminare da un punto di vista critico i lo-

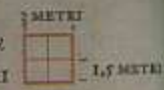
COVO DEI SIGNORI DELLA NOTTE

LEGENDA

	ROCCIA		TRONO
	ANIMATA		TELETRASPORTO
	GRATA		SARCOFAGO
	ARAZZO		ARGANO
	TAPPETO		PREDELLA
	CANDELABRO		
	MURO ILLUSORIO		
	NEBBIA		
	ALTARE		



UN QUADRETTO EQUIVALE
A 1,5 METRI



ro successi e preparare nuovi piani per il futuro. (Orbakh ha un proprio rifugio personale da un'altra parte). Questo è il luogo segreto, situato nelle profondità miasmatiche e infide delle fogne di Westgate, dove i vampiri si rifugiano quando si trovano in difficoltà, o quando le circostanze richiedono una ritirata strategica e un ritorno alle bare. Ciascuno dei quattro vampiri vi tiene prigioniera almeno una vittima mortale (vedi sotto) per poter saziare la sete di sangue fresco.

LOCALIZZARE IL COVO

A meno che non si possieda la capacità di teletrasportarsi direttamente al rifugio, di assumere forma gassosa per sgusciare attraverso le grate e le anguste tubazioni delle fogne, o magari trasformarsi in un pipistrello per svolazzare verticalmente lungo pozzi impossibili da scalare (sapendo comunque, in tutti questi casi, esattamente dove andare per evitare di perdersi irrimediabilmente nelle fogne di Westgate semiallagate e invase dai mostri) occorre cercare l'unica via di accesso al covo che possa essere scoperta e negoziata senza pericolo da gente mortale.

Una vecchia scala di ferro, cui si accede da una particolare grata sulla strada Curva del Porto, scende per 9 metri fino ad un tunnel fognario orizzontale che, a sua volta, corre per 42 metri sotto il livello stradale e sbucca infine in un altro tunnel in prossimità della Taverna Bocciole di Rosa. Una dozzina di pozzi di drenaggio verticali si dipartono da questo snodo. La maggior parte di essi conduce solo ad altri pozzi e ad altri tunnel per sfociare infine al porto, uno però sbucca in una stanza di mattoni melmosa e piena d'acqua, a 36 metri sotto il livello stradale. (L'acqua della stanza è stagnante e non rappresenta quindi alcuna minaccia per i vampiri che usano questo percorso per accedere al covo). Qui una porta segreta, nascosta sotto il livello dell'acqua, si immette in uno stretto passaggio orizzontale rivestito di mattoni che si inoltra verso il basso con una pendenza di 20 gradi. Dopo 45 metri, il passaggio si congiunge con un altro tunnel fognario più vecchio che a sua volta procede verso ovest fino ad una grande stanza circolare. Un tempo serviva come punto di raccolta dell'acqua piovana che poi, passando sotto la città, veniva convogliata fino al porto dove si gettava in mare attraverso una grata vicino alle banchine Thorsar. Questa camera si trova a nord del Castello Vhammos. Non appena si entra nella stanza di drenaggio appare chiaro che questo è il luogo in cui, anche nella più rosea delle previsioni, gli incauti andranno incontro a momenti funesti.

STORIA E PANORAMICA DEL COVO

Il Re della Notte e i suoi duchi hanno rimesso a nuovo tanto l'antica stanza di drenaggio quanto il tempio abbandonato che stava nelle vicinanze. Secondo i calcoli fatti da Orbakh, il tempio e il suo ingresso segreto furono creati intorno al 1117 CV, quando il Re Alzurth e i suoi Cavalieri del Teschio Silenzioso tenevano soggiogata Westgate nella morsa del terrore (il Re della Notte non può che ammirare una simile figura). Il Senza Volto scoprì questo sito poco dopo essersi svegliato dalla stasi e si accorse che rappresentava il luogo perfetto in cui stabilire il proprio covo. Assoldò dei manovali per rimettere a posto il tempio abbandonato e vi costruì il falso covo, quindi, quando i lavori furono ultimati, uccise tutti gli operai perché nessuno potesse rivelare ciò che aveva visto. Solo il Re della Notte e i duchi conoscono l'esatta ubicazione del covo (Orbakh infatti rivelava loro l'informazione man mano che li andava creando uno ad uno).

1. Il falso covo

Questo posto è debolmente illuminato da pesanti candelabri in ferro battuto, che reggono grandi candele bianche le cui fiam-

me guizzano e languiscono nella gelida corrente d'aria che vortica periodicamente attraverso la grande grata di ferro al centro del pavimento. Domina la stanza una piattaforma di pietra sopraelevata, su cui sono sistemati quattro sarcofaghi di pietra scolpita. Accanto ad uno dei due tunnel che portano in questa stanza c'è quel che sembra essere un unico blocco rettangolare di pietra rozzamente scolpita, forse un altare. Il soffitto a volta raggiunge nel suo punto più alto un'altezza di 9 metri. Il pavimento è fatto di mattoni (come pareti e soffitto) ed è macchiato di scuro da secoli e secoli di muffa e lordura. Uno sgradevole odore, che potrebbe essere quello di un mattatoio vicino ad un oceano, permea l'intera stanza, diventando più forte quando la corrente d'aria soffia dalla grata.

Le candele di questa stanza sono sotto l'effetto di un incantesimo *fiamma perenne*.

2. Vittime sospese

Una grande grata di ferro del diametro di 7,5 metri occupa una parte del pavimento della stanza, leggermente discosta dal suo centro. Tutt'intorno al bordo esterno della grata, cui è attaccato, corre un anello di ferro del diametro di 30 centimetri e dello spessore di 15, che fornisce un piano d'appoggio ai grossi ribattini di ferro che tengono inchiodata la grata al pavimento di mattoni. Su quattro punti equidistanti intorno a questo collare di ferro sono affisse delle grandi catene che salgono verso l'alto e si unificano poco prima di scomparire nell'ombra. Con un'illuminazione appropriata si può vedere che le catene sono fissate ad un enorme sistema di carrucole meccaniche ideato per sollevare la grata.

A chi giunge entro un raggio di 3 metri dalla grata non occorre alcuna prova di Ascoltare per riuscire a sentire i penosi lamenti delle vittime dei vampiri: attendono il loro tragico destino rinchiusi in gabbie di ferro sospese con altre catene alle sbarre della grata. Le gabbie sono visibili dal pavimento della camera avvicinandosi alla grata e illuminando il pozzo con luce sufficiente (azione che immediatamente scatena le grida dei prigionieri che implorano aiuto e mette in allarme i vampiri che si trovano nell'area 8 della presenza di intrusi). Ciascuna delle sei gabbie misura approssimativamente 90 centimetri di diametro e oscilla a circa 6 metri al di sotto della grata. Camminare lungo quest'ultima richiede una prova di Equilibrio (CD 20). Al mancato superamento della prova, il personaggio scivola sulla ruggine che ricopre la grata precipitando nel pozzo di drenaggio. Il superamento di una prova di Scalare (CD 30) gli consente però di aggrapparsi alle sbarre della grata ed evitare la caduta. Se il personaggio fallisce questo tiro salvezza, può tentare un'ultima prova di Scalare (CD 25) che gli consentirebbe di afferrarsi ad una delle gabbie mentre precipita. Arrampicarsi sul fianco della gabbia per raggiungere la catena a cui è sospesa, richiede una prova di Scalare (CD 15), e così pure arrampicarsi dalla catena fino a risalire alla grata (CD 20).

Tirare su una delle gabbie fino alla grata significa richiedere ai propri muscoli di sollevare un peso di circa 360 kg, tra gabbia e vittima, inoltre è necessario superare una prova di Equilibrio (CD 20) per evitare di finire nel pozzo mentre la gabbia oscilla avanti e indietro durante la risalita. Una gabbia può passare con facilità attraverso lo spazio formato dall'intersecarsi delle sbarre della grata. Tutte sono chiuse con un semplice lucchetto (Scassinare Serrature CD 20). Le vittime liberate dalla prigionia racconteranno di essersi risvegliate in questo posto dopo un incontro notturno nella città sovrastante con pallide e terribili creature, che avevano denti lunghi e una grande forza. Le vittime non sono in grado di fornire ai soccorritori nessuna informazione utile relativa al nascondiglio e non desiderano altro se non essere ricondotte in superficie.

3. Falso altare

Ad una prima occhiata questo blocco di granito scolpito lungo 3 metri sembra una specie di altare, ricoperto da macchie scure, prodotte sicuramente da gocce di sangue rappreso. Un esame più accurato non fornirà comunque alcun indizio sulla divinità o sulle divinità cui l'altare potrebbe essere dedicato. I quattro pannelli laterali sono lastre a pressione. Se vengono toccate, innescano una trappola che fa crollare dei blocchi di pietra dal soffitto.

Trappola di blocchi in caduta: GS 5; +15 mischia (8d6); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 25); possono essere colpiti tutti i personaggi nelle immediate vicinanze dell'altare.

4. Teletrasporto con trappola

Questo blocco di granito, alto 90 centimetri e raggiungibile da una bassa rampa di gradini di pietra, in qualche modo stona con tutto il resto: si tratta chiaramente di un'aggiunta recente non facente parte dell'arredo originario della stanza. Il blocco è impregnato di due tipi di magia: un *cerchio di teletrasporto* permanente (che conduce al cerchio corrispondente dell'area 11), ed un *glifo di interdizione* attivato da qualsiasi creatura non malvagia che metta piede sulla piattaforma. Il *glifo* detona simultaneamente all'attivazione del *cerchio di teletrasporto*: una creatura non malvagia può essere teletrasportata ma arriverà a destinazione ferita dalla forza d'urto della trappola.

Glifo di interdizione: GS 3; esplosione di 1,5 m; 5d8 danni da elettricità; Riflessi dimezza (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

5. Falsi sarcofagi

Il morboso spettacolo di quattro sarcofagi in pietra scolpita, allineati l'uno accanto all'altro sopra una piattaforma di basalto sopraelevata, domina la stanza. Ai due lati della piattaforma,

alta 1,2 metri, una rampa di gradini di pietra conduce fino ai sarcofagi, ciascuno dei quali contiene una trappola.

Sarcofago A: Questo sarcofago è stato realizzato in pietra liscia, senza decori. Il coperchio è pesante, circa 225 kg, ma non è saldato in alcun modo alla bara. L'interno sarebbe profondo all'incirca 1,5 metri, se grosso modo a metà altezza non vi fosse sigillato uno specchio sulla cui superficie è incisa una scritta in una strana lingua. La disposizione del testo suggerisce una poesia o una ballata, mentre si tratta in realtà di *rune esplosive* che attivano una trappola più pericolosa.

Trappola: La lettura del testo fa detonare le *rune esplosive* che oltre ad infliggere il normale danno, mandano in frantumi lo specchio, infiammando quel che giace sotto la sua superficie: una discreta quantità di fuoco dell'alchimista, sigillato (perché non venga in contatto con l'aria) all'interno di una tanica di vetro il cui coperchio è proprio lo specchio. L'esplosione scaglia il fuoco dell'alchimista fuori dal sarcofago, spargendolo in aria e trasformandolo in una pioggia mortale che precipita nelle immediate vicinanze. La quantità di fuoco dell'alchimista contenuta nel sarcofago equivale ad una dozzina di ampole, e quando la trappola si innesca, esse si suddividono tra i sei quadrati più vicini a questa estremità della piattaforma dove risiede la bara. Tutte le creature entro un raggio di 1,5 metri dal fuoco dell'alchimista subiscono danno da spruzzo, incluse quelle colpite da un'ampolla diversa. Il rumore della detonazione è sufficiente a mettere in allarme i servitori vampiri nell'area 8.

Rune esplosive: GS 3; esplosione di 1,5 m (6d6); Riflessi dimezza entro 3 m (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Trappola del fuoco dell'alchimista (12): GS 2; +5 attacco a distanza (1d6 fuoco più 1d6 al round successivo, 1 spruzzo); Cercare (CD 25); Disattivare Congegni (CD 28).

Le maschere della notte: suggerimenti per il DM

I comuni membri ignorano completamente che a capo della loro gilda vi sia un sabba di bevitori di sangue non morti. Infatti, la maggior parte delle Maschere della Notte non ha mai incontrato personalmente né il Senza Volto né uno dei duchi. L'individuo di grado più alto che un membro dello scaglione inferiore potrà mai incontrare è un conte. Un incontro di questo tipo generalmente avviene solo se l'individuo in questione deve fare rapporto direttamente ad un membro della Corte della Notte, oppure ha fatto qualcosa per attrarre l'attenzione di un conte (e questa non è mai una buona cosa). Per la maggior parte delle unità di strada delle Maschere della Notte la cosa che conta davvero è far soldi e, ammesso che le operazioni della gilda rimangano tanto lucrose come da quando il nuovo Senza Volto è asceso al potere, è improbabile che la Corte della Notte si preoccupi di un ammutinamento da parte dei bassi ranghi. Un'usurpazione mossa dall'interno della Corte della Notte è naturalmente tutt'altro discorso.

Si può facilmente impiantare un'intera campagna intorno alle Maschere della Notte utilizzandole come antagoniste principali della storia. L'organizzazione sta crescendo così rapidamente, continuando ad espandersi anche ben oltre Westgate, che comincia a rappresentare una minaccia per l'intero Golfo del Drago. Se non sarà fermato, è probabile che Orbakh riuscirà a mantenere la promessa di costi-

tuire un regno di vampiri dapprima a Westgate e poi nelle altre terre. Per fare delle Maschere della Notte gli antagonisti principali di una nuova campagna, iniziate in sordina. Lasciate che i personaggi dei vostri giocatori si scontrino con i PNG e le attività più comuni della gilda o a Westgate, oppure in una delle altre città lungo il Golfo del Drago, e poi basatevi su questi incontri per svelare poco a poco la verità che si nasconde dietro all'organizzazione e i suoi reali obiettivi. I personaggi dei vostri giocatori oppure i loro alleati potrebbero persino essere i bersagli di un'operazione delle Maschere della Notte, e perciò entrare subito in conflitto con la gilda.

Indipendentemente da come decidiate di utilizzare le Maschere della Notte, ricordate di non rivelare subito tutto quel che c'è da sapere riguardo a questa gilda di ladri. Togliete via uno ad uno i vari strati della segretezza che circonda le Maschere della Notte, svelando i vampiri solo quando i personaggi giocanti saranno pronti ad affrontare simili creature. Potreste aggiungere qualche incontro con un servitore vampiro relativamente debole, inviato magari a dissuadere i PNG dall'addentrarsi più a fondo negli affari delle Maschere della Notte, prima di far entrare in scena uno dei Signori della Notte. Inseguire i vampiri fin dentro il loro nascondiglio nelle fogne costituirà il culmine dell'avventura all'interno della campagna.

Sarcofago B: Ricercate sculture in basso rilievo decorano interamente questo sarcofago. Parrebbero raffigurare vari episodi della vita di un individuo, che è infatti presente in tutte le scene. Si tratta di un maschio, con i capelli lunghi fin sulle spalle, la corporatura muscolosa ed evidenti canini che gli sporgono dalle labbra. Chiunque abbia mai visto Orbakh sotto le sue vere sembianze noterà la rassomiglianza previo superamento di una prova di Saggezza (CD 13). La figura, vestita con abiti che due secoli fa, dalle parti del Mare della Luna, si sarebbero detti eleganti, è ritratta sul coperchio nell'atto di osservare la scena dell'impalamento di vari soldati in armatura sopra alte aste di legno. Su un lato del sarcofago lo si vede invece condurre una cerimonia o una preghiera che comporta il sacrificio di due giovani (un ragazzo e una ragazza) legati mani e piedi davanti all'altare, sotto gli occhi di un gran numero di eleganti fedeli o supplici inginocchiati. Sull'altro lato lo si vede ancora seduto su di un trono riccamente decorato mentre i servitori, da destra e da sinistra, gli recano dei calici su vassoi. Ad un'estremità del sarcofago la figura ricompare armata e pronta alla battaglia, con indosso una splendida mezza armatura, mentre sull'estremità opposta la stessa figura armata è ritratta nell'atto di appoggiarsi su una grande spada mentre osserva vari teschi accatastati.

Trappola: Il sarcofago, il pavimento su cui si trova e quello limitrofo poggiano su perni di metallo che scivolano via se il coperchio del sarcofago viene rimosso, causando lo sprofondamento della cassa e del pavimento dentro una buia fossa ri-

colma d'acqua. Attivare la trappola produce un forte rumore che mette in allarme i servitori vampiri nell'area 8.

Trappola della fossa (profondità 24 m): GS 4; non è necessario un tiro per colpire (8d6); un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) la evita; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20). L'acqua è profonda 4,5 metri.

Sarcofago C: Questo sarcofago è ricoperto da un panno intessuto d'oro, del valore di 2.500 mo, ma non magico.

Trappola: Togliendo via il panno si scoprirà sul coperchio del sarcofago un *glifo di interdizione*.

Glifo di interdizione: GS 3; esplosione di 1,5 m; 5d8 danni da elettricità; Riflessi dimezza (CD 16); Cercare (CD 28); Disattivare Congegni (CD 28).

Sarcofago D: Come gli altri anche questo sarcofago è fatto di pietra ma è privo di decorazioni. Tuttavia, superando una prova di Cercare (CD 16), si scoprirà che il sarcofago si regge su rulli di metallo e che è perciò possibile spingerlo di lato.

Trappola: Se il sarcofago viene fatto scivolare sui rulli, una nuvola di gas velenoso si sprigiona immediatamente colpendo tutte le creature viventi entro un raggio di 3 metri. Spingere via il sarcofago genera un forte rumore che mette in allarme i servitori vampiri nell'area 8.

Gas velenoso (foschia di demenza): GS 4; 1d4 Sag più 2d6 Sag; tiro salvezza sulla Tempra CD 15; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

un gioco pericoloso

Eldaerneth Spellstalker è uno dei pochissimi membri delle Maschere della Notte di sangue elfico. Scherza con il fuoco, facendo finta di essere un leale membro della gilda, e servendosi invece per i propri scopi. È in realtà un membro anziano degli Eldreth Veluuthra, un gruppo di fanatici della supremazia elfica (vedi il capitolo "Organizzazioni minori"). Si unì alle Maschere della Notte come mago dando prova di essere così capace e (apparentemente) leale da guadagnarsi una promozione ai livelli medi della gerarchia. Non sa che i capi della gilda sono vampiri. La sua vita è costantemente in pericolo: se qualsiasi altro membro della gilda scoprisse che usa la sua posizione per fornire informazioni agli Eldreth Veluuthra sarebbe costretto a fuggire immediatamente da Westgate, o verrebbe ucciso. Disprezza gli umani e i mezzelfi con cui deve collaborare per salvaguardare la sua copertura, ma la consapevolezza di servire la causa della Lama Vittoriosa del Popolo, gli dà la forza di continuare. Gli avventurieri potrebbero imbattersi in lui se causassero delle noie all'organizzazione; se gli avventurieri in questione fossero umani o mezzelfi, Eldaerneth non avrebbe alcuna obiezione da muovere all'idea di "occuparsi" di loro.

Eldaerneth Spellstalker: Elfo del sole Amm7/Ldr8; GS 15; umanoide Medio; DV 7d4 più 8d6; pf 45; Iniz +7; Vel 9 m; CA 17 (contatto 13, colto alla sprovvista 14); Att +11/+6 mischia (1d6+2/19-20; spada corta esplosione di ghiaccio+2) oppure +13 a distanza (1d4/19-20 balestra a mano perfetta); AS Attacco furtivo +4d6; QS Tratti elfici, benefici del famiglia, eludere, trappole, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +4, Rifl +11 Vol +8; For 10, Des 16, Cos 11, Int 16, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Acrobazia +11, Alchimia +7, Ascoltare +11, Cercare +5, Concentrazione +10, Conoscenze (arcane)

+13, Conoscenze (natura) +8, Diplomazia +3, Equilibrio +15, Intimidire +1, Muoversi Silenziosamente +13, Osservare +15, Percepire Inganni +10, Raggiare +17, Saltare +2, Sapienza Magica +13, Scalare +9, Scrutare +8, Valutare +11; Creare Oggetti Meravigliosi, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Tiro Ravvicinato.

Benefici del famiglia: Conferisce al padrone il talento Sensi Acuti (entro un raggio di 1,5 m); il padrone è in grado di condividere gli incantesimi; il padrone ha un legame empatico.

Incantesimi da mago preparati (5/6/5/4/2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo; possibilità del 10% di fallire un incantesimo): 0 - distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico (2), lettura del magico, 1° - charme (2), ipnosi (2), messaggio, sonno; 2° - alterare se stesso, forza straordinaria, grazia felina, individuazione dei pensieri, risata incontenibile di Tasha; 3° - blocca persone (2), fulmine, suggestione; 4° - confusione, costrizione inferiore.

Libro degli incantesimi: 0 - distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, lettura del magico; 1° - charme, ipnosi, messaggio, sonno; 2° - alterare se stesso, forza straordinaria, grazia felina, individuazione dei pensieri, risata incontenibile di Tasha; 3° - blocca persone, fulmine, suggestione; 4° - confusione, costrizione inferiore.

Proprietà: Giaco di maglia mithral, spada corta esplosione di ghiaccio+2, balestra a mano perfetta, 10 quadrelli.

Corvo famiglia: DV 7; pf 22; Att +6 mischia; CA 21; QS Eludere migliorato, in grado di consegnare attacchi di contatto, in grado di parlare con il padrone, in grado di parlare con animali del suo tipo; Int 9; vedi *Manuale dei Mostri*, Appendice 1.

6. Argano

Sulla parete dirimpetto ai falsi sarcofagi è appesa una scatola di legno e metallo. La parte in legno della scatola è parzialmente marcia e lascia intravedere una serie di ruote dentate arrugginite. Una enorme catena di ferro sale dalla ruota dell'argano fino ad un sistema di carrucole sospese al soffitto in corrispondenza della grata.

Da un lato della scatola fuoriesce una manovella di metallo collegata agli ingranaggi e sufficientemente grande da potere essere afferrata contemporaneamente da tre creature di taglia Media. Gli ingranaggi sono talmente arrugginiti e malandati che azionare la manovella (cosa che richiede un punteggio combinato alla Forza di almeno 30) produce un immediato e fortissimo stridio metallico non appena gli strati di ruggine si distaccano dalla manovella e dalle ruote dentate. Questo forte rumore mette in allarme i servitori vampiri nell'area 8 sulla presenza di intrusi.

7. Muro illusorio

Una porzione della parete sul lato est della stanza è un muro illusorio che conduce direttamente nell'area 8.

8. Corridoio della fosca morte

Quanti riescono a passare attraverso il muro illusorio si ritrovano immersi nella fitta nebbia di questo corridoio che impedisce ogni tipo di visione (inclusa la scurovisione) oltre 1,5 metri. Si tratta dell'effetto di incantesimi permanenti di *nebbia solida*.

Sui due lati del corridoio e ad intervalli regolari si aprono delle nicchie, profonde 1,5 metri, contenenti ciascuna un sarcofago di pietra scolpita appoggiato verticalmente sul ruvido pavimento. Metà di questi sarcofagi sono vuoti (ma la cosa non risulta evidente visto che i coperchi sono chiusi) e piuttosto "anonimi", l'altra metà funge invece da luogo di riposo per alcuni servitori vampiri, che un tempo erano combattenti al servizio delle Maschere della Notte, appositamente creati dai duchi come guardiani del loro nascondiglio. Alla fine del corridoio si nota un muro di mattoni di costruzione più recente se paragonato al resto. Al centro di questo muro, vicino a dove esso si congiunge al soffitto, ad una altezza di circa 2,7 metri, ci sono tre buchi, ciascuno del diametro di non più di 2,5 centimetri, disposti a triangolo. I fori attraversano il muro costituendo per i vampiri una via di accesso al tempio nascosto, quando assumono forma gassosa. Il muro di mattoni è spesso 30 centimetri (durezza 8, pf 90, sfondare CD 35).

Servitori vampiri (5): Grr6; GS 8; non morto Medio; DV 6d12; pf 42; Iniz +5; Vel 9 m; CA 24 (contatto 11, colto alla sprovvista 23); Att +12 mischia (1d6+6, schianto più risucchio di energia) oppure +15/+10 mischia (1d8+10, *spada lunga*+2); AS Charme, risucchio di energia, succhiare il sangue, creature della notte, creare prole; QS Non morti, riduzione del danno 15/+1, resistenza al freddo e all'elettricità 20, forma gassosa, movimenti del ragno, libertà di movimento, forma alternativa, guarigione rapida 5, resistenza allo scacciare +4, punti deboli dei vampiri; AL CM; TS Temp +5, Rifl +3, Vol +3; For 22, Des 12, Cos -, Int 13, Sag 12, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +17, Cavalcare +11, Cercare +9, Muoversi Silenziosamente +11, Nascondersi +11, Osservare +17, Percepire Inganni +11, Raggiare +9, Scalare +10; Arma Focalizzata (*spada lunga*), Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Riflessi da Combattimento, Riflessi Fulminei, Robustezza, Schivare, Sensi Acuti, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma (*spada lunga*).

Creature della notte (Sop): Ciascun vampiro può chiamare a sé dalle fognie un branco di 4d8 topi crudeli o uno stormo di

10d10 pipistrelli come azione standard. Queste creature sovrappiungono in 2d6 round e obbediscono al vampiro che le ha richiamate per un massimo di 1 ora.

Proprietà: (ciascuno) giaco di maglia+3, spada lunga+2, anello della libertà di movimento.

Tattiche: Se una delle trappole dei sarcofagi nell'area 1 viene attivata, i servitori vampiri sentono il rumore e sono avvisati della presenza di intrusi. Non abbandonano tuttavia il corridoio avviluppato nella nebbia, ma si preparano ad attaccare quanti potrebbero scoprire questo passaggio che conduce al vero nascondiglio dei loro padroni. Fuoriuscire da un sarcofago si considera un'azione equivalente al movimento.

Due dei servitori vampiri scalano le pareti su entrambi i lati del corridoio grazie alla capacità movimenti del ragno, posizionandosi sul soffitto proprio in corrispondenza dell'ingresso: da qui possono attaccare i nemici che passano al di sotto saltando loro addosso (sperando di coglierli alla sprovvista). Gli altri tre servitori vampiri assumono forma gassosa: è quasi impossibile distinguerli dalla nebbia (CD 30 alla prova di Osservare). Aspettano il momento migliore per colpire gli intrusi che fanno il loro ingresso nel corridoio.

Se gli intrusi non innescano nessuna delle trappole dei sarcofagi e non fanno alcun altro rumore forte, i servitori vampiri non si rendono conto della loro presenza fino a quando non attraversano il muro illusorio. In questo caso i servitori vampiri verranno fuori dai sarcofagi e attaccheranno gli intrusi. I vampiri fanno un buon uso della capacità di ignorare le limitazioni sul movimento imposte dalla *nebbia solida*. Se gli intrusi riescono a disperdere o rimuovere la *nebbia solida*, i vampiri evocano in loro aiuto topi crudeli o pipistrelli (pari probabilità per entrambi). Se lo scontro dovesse volgersi a loro sfavore, almeno uno dei servitori vampiri assumerà forma gassosa e penetrerà nel tempio nascosto attraverso il condotto della porta per dare l'allarme dell'imminente pericolo. I servitori vampiri sono incapaci di arrendersi, indipendentemente dagli avversari che si troveranno a fronteggiare o da quanto si mettano male le cose durante la battaglia, poiché sono completamente assoggettati ai vampiri che li hanno creati.

IL TEMPIO NASCOSTO

9. Antica stanza di culto

Il liscio pavimento di pietra di questa ampia camera circolare diviene una doppia fila di sedili disposti in semicerchi opposti a creare un piccolo auditorium. Quattro rampe di scale scendono per circa 1,5 metri fino a ricongiungersi con il pavimento dell'auditorium. A destra, questo si apre direttamente su un ampio corridoio inframmezzato da una doppia fila di pilastri di pietra. A sinistra, sull'estremità opposta, si trova una predella circolare vuota, ricavata dalla pietra nera.

Gli antichi abitanti del tempio erano soliti riunirsi in questo auditorium sotterraneo per prendere parte alle cerimonie di preghiera e meditazione previste dalla loro fede. Tutti le decorazioni religiose originarie sono oggi scomparse e non si ha alcuna traccia della natura o dell'identità della divinità che veniva qui un tempo venerata.

L'unico arredo insolito della stanza è la predella nera. Superando una prova di Osservare (CD 15) un personaggio scorderà che la parte superiore della predella è leggermente intaccata, segno che un tempo vi era appoggiato qualcosa di molto pesante.

10. Sala dell'altare

Una doppia fila di sottili colonne si incammina fino all'estremità di questo ampio corridoio, sorreggendo il soffitto a volta che si incurva 6 metri più in alto. Alla fine del corridoio c'è un grandissimo altare, alto 1,8 metri e largo 3, ricavato da

un unico blocco di basalto. Lady Dahlia, Duchessa della Morte, ha adattato questo altare al culto di Shar, sua divinità patrona. Una rappresentazione tridimensionale dell'emblema della dea, un disco nero con un bordo purpureo, è sistemata in una nicchia davanti all'altare. Mentre sopra di esso sono sistemate due candele nere che non sono mai state accese. Se Dahlia è nel tempio quando arrivano gli intrusi, è probabile che la si possa trovare da qualche parte in questa stanza, magari davanti all'altare stesso se non è stata avvertita della presenza degli intrusi, oppure nascosta tra i pilastri in attesa del loro arrivo.

11. Sala delle udienze

La cosa che più colpisce all'interno di questa stanza illuminata da candele è un trono addossato alla parete opposta all'ingresso, scolpito da un unico blocco di onice e levigato fino a divenire lucido come la superficie di uno specchio. Una serie di costosi arazzi che ritraggono abiette scene di salassi ricoprono le pareti, dal pavimento lastricato di pietre fino al soffitto alto 4,5 metri. Un unico blocco di granito squadrato, alto 90 centimetri, si innalza solitario sulla parete adiacente all'ingresso.

Questo è senza dubbio il posto peggiore in cui ci si possa trovare a Westgate se non si è membri della Corte dei Signori della Notte, poiché è qui che essa si riunisce. Quando l'assemblea è al completo, Orbakh sale sul trono di onice e presiede al conclave di vampiri mentre vengono discusse questioni che vertono tanto sulle operazioni delle Maschere della Notte quanto sui progressi compiuti finalizzati al raggiungimento del loro vero obiettivo. Le candele di questa stanza sono sotto l'effetto di un incantesimo *fiamma perenne*. Il blocco di granito è iscritto con un *cerchio di teletrasporto* reso permanente. Le creature che mettono piede sul blocco vengono teletrasportate al blocco corrispondente della stanza 1. I vampiri hanno creato questi dispositivi nell'eventualità che qualcuno o qualcosa impedisse loro di uscire dal tempio nascosto sotto forma gassosa.

12. Tunnel del destino

Le lastre di pietra che caratterizzano le altre aree di questo complesso cedono improvvisamente il passo a questo tunnel di roccia naturale.

L'ingresso al nascondiglio dei vampiri è protetto da un incantesimo *fauci di pietra* permanente. Il tunnel animato attacca così qualsiasi creatura che non sia un vampiro sorpresa nel tentativo di entrare o uscire dalla caverna. Il tunnel effettua un attacco di lotta contro ogni creatura estranea presente nel tunnel ad ogni round. Ha un bonus di attacco in mischia di +30 e un punteggio alla Forza pari a 30. Se il tunnel riesce nel tentativo di afferrare, effettua una prova di lotta e infligge 2d6+10 danni se la supera. La pietra animata ha CA 15, durezza 8 e 60 punti ferita.

13. Il vero covo

Il tunnel in pietra naturale termina nello stretto ingresso che immette in questa stanza circolare in pietra lavorata. Sul ruvido pavimento, equidistanti gli uni dagli altri, giacciono quattro sarcofagi di ferro.

I vampiri della Corte dei Signori della Notte fuggono subito ai sarcofagi se il numero dei loro punti ferita si riduce a 0. Ciascun sarcofago è protetto esternamente da un *simbolo di disperazione* inciso sul coperchio e attivato quando qualsiasi creatura che non sia un vampiro lo guarda. Inoltre i sarcofagi sono protetti da un ulteriore meccanismo che permette al vampiro di chiudere il coperchio dall'interno.

MAGHI ROSSI DI THAY

"Bene, sir Rhistel, avete fatto davvero un'ottima scelta". Il Mago Rosso spinse quattro fiale sopra il bancone di legno. Ognuna recava il marchio della fiamma di Thay e la bandiera di Proskur. "C'è niente altro che possiamo fare per voi".

L'elfo del sole esitò qualche istante, si grattò la lunga cicatrice che aveva sul mento e pensò ai compagni che lo aspettavano in locanda. "Ebbene, ci occorrerebbe una pozione del vigore, una dello splendore dell'aquila e una della velocità. Solito prezzo".

"Naturalmente".

L'elfo contò le monete mentre il mago tatuato recuperava gli oggetti magici richiesti, quindi domandò: "Urbun Kren lavora oggi?".

"Penso di sì", rispose il Mago Rosso.

"Bene. I suoi tatuaggi protettivi sono molto utili e vorrei che me ne facesse un altro".

"Se anche per lui siete il buon cliente che rappresentate per me, allora sono sicuro che sarà lieto di accontentarvi".

Improvvisamente un feroce viso tatuato apparve sulla porta, una combattente dai fieri tratti di Thay in cotta di maglia.

"Mago Thazal Tabar, è tutto a posto qui".

"Sì, Arzel Pben. È tutto tranquillo. V'è pure." La donna assentì quindi si allontanò.

"I vostri cavalieri mi danno i brividi", dichiarò l'elfo ostentando tremanti di freddo.

"Ci proteggono. Sono qui per combattere quanti intendono farci del male. In questa parte del mondo non tutti sono tanto amichevoli nei nostri confronti come lo siete voi".

"Già. Alcuni dei miei amici pare non si fidino delle vostre mercanzie. Ecco perché vengo qui da solo. Ma la vostra magia mi ha servito bene".

"Mi compiaccio di sentirvelo dire. Comunque, Tarithi mi ha incaricato di riferirvi che in farmacia ha dell'altro ziran".

Uno sguardo bramato apparve negli occhi dell'elfo. "Eccellente. Buona giornata a voi, Thazal Tabar".

"E a voi, sir Rhistel. Siete sempre il benvenuto qui".

Quando l'elfo se ne fu andato, il Mago Rosso si sfregò le mani e sorrise. Quello stupido aveva già sviluppato dipendenza dalla droga. Presto sarebbe tornato per chiederne dell'altra.

Considerati a lungo una minaccia alla pace della zona orientale di Faerûn, i Maghi Rossi di Thay hanno alle spalle una storia di guerra e aggressione nei confronti delle terre vicine e persino di quelle più distanti. Negli ultimi anni sono anche diventati i principali fornitori di merce magica dei ricchi, dei potenti e dei disperati in buona parte di Faerûn. Nascosti in enclavi segrete fortificate in dozzine di città, i Maghi Rossi di Thay impongono rispetto e paura ben oltre i confini della nativa Thay. Queste enclavi mercantili hanno riscosso talmente tanto successo che molti Maghi Rossi hanno abbandonato i sogni di conquista militare per una forma di potere più insidiosa e persuasiva: il potere dell'oro.

Gli sforzi compiuti per esportare all'estero la mercanzia magica prodotta hanno fruttato tre vantaggi principali: primo, la gente di terre lontane comincia a considerare i Maghi Rossi come misteriosi mercanti, magari anche minacciosi, ma non più come aspiranti conquistatori. Secondo, la vendita di oggetti magici, anche se ad un prezzo scontato, è una fenomenale fonte di introiti. Gran parte della ricchezza così ottenuta fluisce nelle casse degli zulkir (i capi), che investono i profitti in ricerche magiche, spionaggio e in qualsiasi terribile interesse segreto possano avere. Terzo, la richiesta di merce è così alta che i Maghi Rossi possono esigere notevoli concessioni dai signori locali ansiosi di portare nelle loro città un po' della ricchezza generata da un'enclave di Thay. Le enclavi commerciali estere

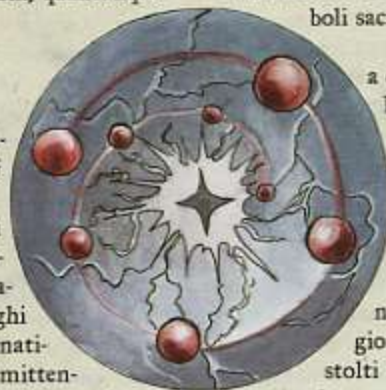
forniscono ai Maghi Rossi basi operative sicure, una rete di spionaggio e risorse.

Gli zulkir staranno anche continuando a creare terribili incantesimi offensivi e mostruose macchine da guerra magiche nella segretezza del loro paese natale, ma la facciata pubblica dei Maghi Rossi è diventata quella di affidabili, quantunque misteriosi, commercianti di magia.

cenni storici

La storia dei Maghi Rossi e di Thay è dettagliatamente esposta nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Riassumendola in breve: un gruppo di maghi Mulhorandi si separò dalla natia patria per formare un paese che fosse governato dai maghi e non da re divini. Questi maghi finirono per creare l'attuale struttura governativa di Thay e per secoli mossero guerre intermittenti agli stati vicini, mentre i loro piani spesso andavano in fumo a causa di dispute tra le varie fazioni dei livelli più alti dell'organizzazione. Mentre le fazioni più aggressive ancora complottano e ordiscono piani, gli altri Maghi Rossi (specialmente gli zulkir di Abiurazione, Illusione e Trasmutazione) hanno spostato i propri interessi nel contrabbando di oggetti magici condotto nelle enclavi di Thay diffuse nelle città dell'intero Faerûn.



L'organizzazione

Mentre i dettagli relativi a Thay vengono riassunti nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*, i dati che seguono riguardano i Maghi Rossi (personaggi con livelli nella classe di prestigio del Mago Rosso) e i loro apprendisti di vario livello (quelli senza livello nella classe di prestigio).

Quartier generale: Monte Thay, Thay.

Membri: Approssimativamente 1.000 Maghi Rossi veri e propri, e circa 5.000 maghi apprendisti al loro servizio.

Gerarchia: Militaristica.

Capi: Gli zulkir di Thay (libero consiglio di otto Maghi Rossi, ciascuno specializzato in una diversa scuola di magia arcana).

Religioni: Kossuth, Bane, Shar, Loviatar.

Allineamento: LM, NM, LN, CM.

Segretezza: Nessuna.

Simbolo: Un disco con una stella bianca al centro e una spirale rossa che si diparte dal centro seguendo un movimento antiorario, intervallata da otto sfere rosse crescenti di dimensioni dall'interno verso l'esterno. Il rosso rappresenta i Maghi Rossi, le otto sfere simboleggiano le otto principali scuole di magia, mentre la stella bianca rappresenta una palla di fuoco evanescente.

I Maghi Rossi governano Thay come comandanti di un'organizzazione semimilitare, la cui struttura è molto più complessa di quanto potrebbe sembrare ad un primo sguardo.

Tra la gente di Thay, il termine "mago" e "Mago Rosso" hanno significati diversi. Un mago è qualcuno che utilizza l'arcano potere in forma di incantesimi (anche se bardi e stregoni sono conosciuti a Thay, i Maghi Rossi li considerano inferiori e li trattano come tali). Anche se i maghi possono diventare potenti e anche se il loro potere merita rispetto, a Thay solo i Maghi Rossi sono investiti di vera autorità.

Un Mago Rosso è un mago apprendista la cui istruzione è avvenuta nella cerchia suprema di politici Thayani. A Thay solo i Maghi Rossi hanno il permesso di indossare abiti rossi, e quanti violano questa legge vengono subito catturati e sotto-

posti a lente torture, di solito pubblicamente. Per evitare anche solo l'idea di una simile punizione, la maggior parte dei Thayani non indossa mai nulla di rosso, e certuni si rifiutano addirittura di vestire in arancione. Le uniche eccezioni sono rappresentate dai chierici di Kossuth che sono esonerati dal divieto e che sono peraltro riconoscibilissimi per via dei simboli sacri e delle vesti multicolori.

Solitamente al di fuori di Thay si è portati a credere che tutti i maghi Thayani siano Maghi Rossi, e ovviamente non è così. Solamente un mago su sei, grosso modo, è in effetti un Mago Rosso. Il resto sono apprendisti, maghi di basso livello, maghi che non si occupano di politica e maghi che non hanno ancora dimostrato il loro valore a Thay. In termini di gioco, si chiamano Maghi Rossi solo i personaggi con livelli nell'omonima classe di prestigio (sebbene possano esistere individui subdoli e stolti che fuori da Thay si fregiano di questo titolo per ingannare il prossimo). La decisione di divenire un Mago Rosso deve essere ben ponderata, perché sebbene la via che si è appena deciso di intraprendere abbia in sé un grande potere, il Mago Rosso perde parte della tradizionale versatilità del mago (essendo obbligato a selezionare un'ulteriore scuola di magia proibita). Molti maghi rimandano quanto più a lungo possibile la decisione di unirsi ai Maghi Rossi, sperando che la loro maggior varietà di incantesimi compensi questo ritardo rispetto a coloro che hanno scelto prima di indossare le vesti vermiglie.

GERARCHIA

Thay è governata da otto zulkir, ciascuno dei quali è un potente Mago Rosso specializzato in una delle otto scuole di magia. Quando uno zulkir abbandona la sua carica (il che solitamente avviene solo in seguito alla morte, sebbene lo zulkir Szass Tam sia stato un lich per centinaia di anni), ne viene eletto uno nuovo dai Maghi Rossi. Tra questi ultimi sono quelli più potenti ad influenzare maggiormente la scelta, ma l'ultima parola spetta comunque agli zulkir restanti.

La burocrazia

Gli zulkir nominano undici tharchion, uno per ciascuno dei tharch del paese (contee o province). I tharchion sono quindi dei governatori regionali che si occupano della gestione quotidiana degli affari locali, obbedendo agli ordini degli zulkir. Possono appartenere a qualsiasi classe e certi Maghi Rossi considerano questa carica come un mezzo per acquisire potere politico e raggiungere infine la posizione di zulkir. Attualmente uno dei tharchion è al contempo anche uno zulkir, ma questo è davvero un caso rarissimo.

I tharchion assegnano poi ai burocrati locali, detti autarchi, incarichi a vari livelli. Gli autarchi ricoprono il ruolo di sindaci, capi militari e ministri di varie organizzazioni come ad esempio le gilde commerciali. La maggior parte ha un'autorità limitata e funge principalmente da capro espiatorio quando i piani di uno zulkir o di un tharchion vanno storti. Gli autarchi soffrono di un'alta percentuale di avvicendamenti, poiché quelli che si rivelano incompetenti spariscono dalla circolazione o vengono tolti di mezzo, mentre quelli competenti sono promossi. I capi delle enclavi commerciali, detti khazark, hanno tecnicamente lo stesso grado di autarca che gestisca la munifica gilda di una città di pari dimensioni, sebbene il khazark tenda ad avere uno status sociale più elevato, dovuto al suo essere comunque un Mago Rosso. Se mai un Mago Rosso viene accusato di un crimine, l'autarca locale solitamente sottopone il caso al tharchion cui fa capo, onde evitare il fatale errore di confrontarsi personalmente con

un Mago Rosso che gode della protezione delle alte sfere politiche.

Questa gerarchia di comando funziona solo in teoria, in pratica gli zulkir impartiscono impunemente ordini ai tharchion, agli autarchi, ai militari, ai khazark e pure ai popolani. Le uniche persone che possono dirsi in qualche modo indipendenti sono i maghi che devono affrontare un lungo e faticoso apprendistato presso crudeli maestri prima di essere in grado di affrancarsene e magari di entrare nelle fila dei Maghi Rossi.

Gli Zulkir

Per le informazioni essenziali riguardanti gli zulkir consultare l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*. Questo paragrafo fornisce varie indicazioni sulle relazioni che intercorrono tra gli zulkir e le enclavi, insieme ad altre importanti osservazioni.

Aznar Thrul, lo zulkir dell'Invocazione, ama ricorrere alla sua capacità di arcimago "maestro degli elementi" per sorprendere gli avversari con varianti di incantesimi che utilizzano energie differenti. È poco coinvolto nelle enclavi poiché raramente vendono oggetti magici con poteri della sua scuola di specializzazione. Però, ha ordinato ai suoi sottoposti di preparare potenti oggetti magici della scuola di Invocazione (come per esempio *bacchette della palla di fuoco*) in previsione della loro grande richiesta sul mercato nero gestito dalle enclavi.

Druxus Rhym, lo zulkir della Trasmutazione, mantiene un'alleanza con Szass Tam. Il suo entusiasmo è stato di aiuto nel persuadere Tam a considerare le enclavi come una opzione possibile. Druxus fu uno dei primissimi sostenitori delle enclavi e investì parecchi dei suoi beni personali nelle prime tre, che gli fruttarono cinque volte tanto. Non è raro che decida di eliminare i suoi avversari politici e uno dei suoi metodi preferiti consiste nel trasformare l'equipaggiamento o le scorte alimentari dei nemici in parassiti velenosi. Uno dei suoi poteri di arcimago è la capacità magica *teletrasporto*.

Lallara, la zulkir dell'Abiurazione, è un'entusiasta sostenitrice delle enclavi, dal momento che al loro interno gli oggetti abiurativi sono articoli piuttosto comuni. È l'unica finanziatrice dell'enclave di Procampur, che le assicura un

grande ritorno sia in termini economici che di manodopera (ovverosia schiavi). Ricompensa gli abiuratori dell'enclave che le forniscono informazioni, e il khazark dell'enclave di Procampur è uno dei suoi ex-apprendisti preferiti nonché suo fedelissimo sostenitore. Lallara possiede la capacità di arcimago "maestro di controincantesimi" di cui ha saputo servirsi bene per sconfiggere i rivali.

Laurozil, lo zulkir dell'Ammaliamento, rimane indifferente al concetto di enclave, dato che raramente si occupano di oggetti del suo tipo di magia. Eppure deve finanziarne una e sta accarezzando l'idea di qualche sabotaggio o di qualche pettegolezzo per intralciare l'efficienza delle enclavi giusto per evitare che una fazione diventi più potente di un'altra. Va fiero delle sue creazioni: oggetti magici intelligenti che gli sono fedeli e seminano zizzania tra i suoi avversari. Resta fermamente contrario a Szass Tam ed è alla ricerca di qualche sistema magico per strappargli il controllo delle truppe di non morti.

Mythrelaa, la zulkir dell'Illusione, ha rifiutato qualsiasi coinvolgimento con le enclavi, per quanto abbia spie e informatori in parecchie di quelle più grandi sulla costa del Mare Interno. Possiede il talento Incantesimo Inarrestabile Superiore, che rende estremamente difficile smascherare le sue illusioni. Come Lallara, presta molta attenzione a quello che le riferiscono i suoi agenti delle enclavi. Dopo il litigio con Szass Tam, si è ritirata nella sua torre dichiarando la propria neutralità in tutte le questioni con gli altri zulkir.

Nevron, lo zulkir dell'Evocazione, non ha alcun interesse nel successo delle enclavi e ha concentrato la propria attenzione nella creazione di pergamene contenenti incantesimi per l'evocazione di demoni. Possiede un *anello della stregoneria* e una *tunica dell'arcimago*, e molti sospettano che abbia alleati demoniaci. Nevron si oppone a Szass Tam e si è perciò alleato con Lauzoril, ma sarebbe pronto a tradirlo se servisse ad aumentare il proprio potere.

Szass Tam, il temuto zulkir della Necromanzia, esita a sostenere apertamente le enclavi, ma non cerca neppure di intralciarle. Finanzia (attraverso l'opera di intermediari) una enclave per rendersi conto del suo funzionamento e per evitare di essere tagliato fuori dai giochi di potere. Come Aznar Thrul, ha previsto una grande richiesta di oggetti pericolosi e

Aspetto e personalità

Le descrizioni che seguono rappresentano la personalità e l'atteggiamento tipici dei Maghi Rossi delle varie scuole di specializzazione e di quanti generalmente viaggiano in loro compagnia. Tali descrizioni si riferiscono ad una persona di allineamento malvagio.

Mago Rosso, Abiurazione: Distante e perspicace, con l'occhio indagatore e l'abitudine di guardarsi alle spalle.

Mago Rosso, Ammalimento: Avvenente e condiscendente, con una lieve, occulta tendenza ad una viscida disonestà.

Mago Rosso, Divinazione: Vigile e saggio, avvezzo a conoscere i pensieri e i segreti di quanti lo circondano.

Mago Rosso, Evocazione: Arrogante e controllato, abituato a dare ordini e a vederli eseguirsi con sollecitudine.

Mago Rosso, Illusione: Misterioso e appariscente, con una tendenza per l'uso disinvolto di oggetti magici a cariche.

Mago Rosso, Invocazione: Impulsivo e testa calda, incline alla disputa e alla risoluzione dei problemi attraverso maniere eccessivamente forti.

Mago Rosso, Necromanzia: Meditabondo e tetro, con scar-

so interesse al benessere di compagni e servitori.

Mago Rosso, Trasmutazione: Analitico e ossessivo, con le risposte pronte praticamente per ogni circostanza o conversazione.

Chierico di Bane: Inflexibile e irritabile, leale nei confronti di un capo autorevole e irriverente con uno debole (specialmente nei confronti del capo di un gruppo avversario).

Chierico di Kossuth: Aggressivo e incline a far proseliti, avido di ricchezza e potere.

Chierico di Loviatar: Crudelmente e maligno, gelido e incline a inutili violenze fisiche e mentali.

Chierico di Shar: Adirato e solitario, con uno sguardo che lascia intendere che anche gli insulti più piccoli non verranno dimenticati.

Cavaliere Thayan: Inamovibile e intimidatorio, si aggira intorno ai Maghi Rossi con fare protettivo, che sconfinava sovente nella paranoia.

Guardia del corpo guerriera: Torva e remissiva, con un atteggiamento fatalista e rinunciatario.

si è dato da fare per rifornire di scorte il mercato. Szass Tam ha creato centinaia di oggetti magici nel corso della sua vita, molti dei quali intenzionalmente maledetti così da aggiungerne il possessore. È probabile che nell'immediato futuro questi oggetti si facciano strada tra le mani di avidi compratori.

Yaphyll, la zulkir della Divinazione, alleata di Lallara, è una delle poche persone in grado nei momenti critici di focalizzare l'attenzione dell'abiuratrice sulle questioni importanti. Scansa il pericolo poiché conosce ogni complotto ordito alle sue spalle ancor prima che venga attuato. Indossa un amuleto magico che la protegge dagli svantaggi dell'invecchiamento e le conferisce l'aspetto di una trentenne. Ha spie in ogni enclave, e spesso rifornisce le più deboli di potenti oggetti magici di protezione, per assicurarsene tanto la sopravvivenza che la fedeltà.

I Tharchion

I tharchion hanno il controllo diretto dei territori di Thay come segue:

Azahir Kren (Grr15 umana NM) è l'aggressiva tharchion di Gauros. Controlla un forte esercito spalleggiato dalla legione di zombi di Szass Tam. Il suo odio per Rashemen potrebbe spingerla ad attraversare il confine con le sue armate e costringere di conseguenza gli zulkir a fermarla.

Aznar Thrul è il tharchion di Priador come pure lo zulkir dell'Invocazione, come esposto prima.

Dimon (Chr5 di Waukeen umano LM) soprintende al tharch di Tyraturos. Disilluso nella fede, conserva il suo talento finanziario e amministrativo, che rende il suo tharch molto redditizio.

Dmitra Flass (Ill13 umana LM) è la tharchion di Eltabbar. Bella, audace e adorna di elaborati tatuaggi magici, è conosciuta negli altri paesi come la Prima Principessa di Thay. È sposata con l'Alta Lama di Mulmaster, Selfaril Uoumdolphin. È alleata con Szass Tam e ha una fitta rete di spionaggio.

Hezass Nymar (Chr8 di Kossuth umano NM) governa il tharch di Lapendrar. Debole e corrotto, esegue alla lettera ogni direttiva degli zulkir. Quelli della sua chiesa ritengono che il Signore del Fuoco verrà presto a mandare Nymar della sua debolezza, e gli altri chierici si domandano se riuscirà a sopravvivere ad una simile prova. Se fosse sollevato dal suo incarico, la chiesa farebbe pressioni perché un altro chierico di Kossuth prenda il suo posto.

Invarri Metron (Grr11 umano LM) è il tharchion di Delhumide. Anche se un tempo questa regione era la capitale della provincia Mulhorandi di Thay, Invarri ha scarso interesse nel propugnare scavi presso le rovine per recuperare gli eventuali tesori e si è invece impegnato per incrementare la produzione agricola e per irrobustire le difese contro possibili attacchi di Rashemen.

Milsantos Daramos (Grr14 umano LN) controlla il tharch di Thazalhar. Anziano patriota, è lieto che Thay sia finalmente diventata produttiva in assenza di guerre e piani distruttivi, e si adopera perché rimanga tale fino al giorno in cui non morirà.

Homen Odesseiron (Inv6/Mro1/Grr12 umano LN) è il tharchion di Surthay e un "ex" Mago Rosso, avendo scelto volontariamente di abbandonare le fila dei suoi arcani pari per concentrarsi sulla potenza militare del suo tharch. Suole condurre dei raid contro Rashemen e mantiene un considerevole esercito.

Nymia Focar (Grr9 umana CM) è la tharchion di Pyrados. Poiché il suo tharch è una meta nelle montagne orientali per quanti ricercano gloria e denaro, fa pagare prezzi altissimi agli avventurieri per l'equipaggiamento e tassa le miniere della zona, conseguentemente questa provincia è molto ricca.

Pyras Autorian (Ari2 umano LM) è il giovane tharchion di Monte Thay. Scelto da Szass Tam è un civile dalla scarsa abilità e poco più di una marionetta nelle mani del lich. Szass Tam lo protegge attraverso incantesimi, oggetti magici e guardie del corpo.

Thessaloni Canos (Grr17 umana LM) è una valente comandante e un'esperta marinaia ed è tharchion di Alaor da oltre trent'anni nonostante abbiano tentato parecchie volte di eliminarla o spodestarla. Preferisce mantenersi neutrale in qualsiasi conflitto tra gli zulkir. Colpisce la sua capacità di evitare di offenderli o, al contrario, di farli infuriare.

I Maghi Rossi

Mentre gli zulkir e i tharchion possono essere i più eminenti comandanti del paese, i Maghi Rossi di qualsiasi livello sono visti come l'incarnazione del male di Thay. In quella terra detengono infatti il potere di vita o di morte sul prossimo e solo altri Maghi Rossi rivali li trattengono dall'esercitarlo arbitrariamente. Le leggi vigenti a Thay impediscono ai Maghi Rossi di impossessarsi impunemente delle provviste dei contadini oppure degli oggetti magici dei mercanti. Il loro potere è principalmente politico e quanti si considerano al di sopra di tali faccende terrene e mortali, si ritroveranno ben presto esiliati o peggio uccisi da altri Maghi Rossi che hanno interesse a mantenere lo status quo.

In pratica un Mago Rosso avrà molti contatti, alleati e nemici tra i maghi e i colleghi Maghi Rossi, con servitori di vario tipo e vari livelli di potere. Se un Mago Rosso viene ucciso o sparisce dalla circolazione, i suoi alleati cominciano ad investigare. Anche se il più delle volte la scomparsa viene fatta risalire ad un rivale e il caso viene chiuso, di tanto in tanto gli alleati tentano di scovare e distruggere i responsabili dell'omicidio.

I maghi di Thay crescono e vengono istruiti secondo una cultura spietata permeata da intrighi, competizione e crudeltà. Sono sopravvissuti a maestri pericolosi e a crudeli avversari e hanno sperimentato e assistito a pratiche magiche che maghi più etici proibiscono. Non sono degli sprovveduti, anche se certuni sono dei megalomani incapaci di vedere le falle dei loro piani. L'ambiente in cui sono cresciuti e sono stati addestrati li rende avversari pericolosi e tutti farebbero bene a non sottovalutarli.

La Gilda del Commercio Estero

Le enclavi di Thay nei territori stranieri vengono amministrate tramite gli uffici della Gilda del Commercio Estero, che ha sede a Bezantur. Cinquant'anni fa la gilda non era altro che una copertura per un'organizzazione che vendeva unicamente licenze ai mercanti Thayan desiderosi di commerciare con l'estero. Poi il boom commerciale di oggetti magici fece assurgere i funzionari della Gilda del Commercio Estero al livello della gente più potente, ricca e influente di Thay.

Il numero sempre crescente di depositi, scantinati ed edifici simili a fortezze di proprietà della gilda ricopre dozzine di acri e impegna centinaia di maghi, dozzine di potenti guardiani magici, e migliaia di guardie comuni, di chierici e manovali. Dai moli della gilda salpano i dromoni Thayan e con le loro vele gialle approdano in ogni anfratto del Mare Interno, trasportando sotto stretta vigilanza i prodotti dei laboratori magici di Thay. Presso quegli stessi moli, fanno poi ritorno a Thay molte ricchezze: i pagamenti effettuati sotto forma di oro, schiavi e merci commerciali preziose.

La Gilda del Commercio Estero è amministrata da Samas Kul (Tra7/Mro8 umano LM), un uomo brillante e ambizioso che milita negli alti ranghi dei Maghi Rossi. Tra i colleghi della scuola di Trasmutazione è secondo solo allo zulkir Drusus Rhym, e ciò soprattutto a causa dell'incerto patrimonio di cui

dispone. Come gran maestro della gilda finanziata dal governo, Samas Kul è nominalmente un autarca, ma nei fatti il suo potere e la sua influenza oltrepassano tutti tranne i tharchion più forti. Corpulento e cinico, Samas Kul svolge il proprio lavoro infagottato in indumenti tempestati di gemme e con alle dita anelli del valore di migliaia di monete d'oro, ostentando quella ricchezza che si va a riversare nei forzieri di Thay (e nel suo) attraverso la gilda.

Molti zulkir sono considerati membri del comitato direttivo della gilda, anche se in pratica lasciano che sia Samas Kul ad occuparsi delle operazioni mentre sono impegnati a raccogliere bustarelle e ricompense di proporzioni inaudite per la loro tollerante e costante buona volontà. In teoria la Gilda del Commercio Estero dovrebbe rimettere tutti i profitti allo stato, ma nella realtà dei fatti lo stato riceve quote nettamente inferiori a quelle che si spartiscono gli zulkir (od altri Maghi Rossi di alto rango) che mettono le mani nelle casseforti della gilda.

Molti Maghi Rossi inferiori che sono ufficialmente impiegati presso quest'ultima, alle dipendenze di Samas Kul in realtà reindirizzano gli introiti provenienti dal loro lavoro agli zulkir che li hanno finanziati. La Gilda del Commercio Estero acquista oggetti fabbricati da maghi dei laboratori e delle officine degli zulkir per venderli all'estero, e un certo numero di Maghi Rossi si occupa di requisire le risorse necessarie per mandare avanti la produzione. Altri Maghi Rossi lavorano nelle enclavi come amministratori, spie e guardiani oltre che come fabbricanti di oggetti magici. La gilda calamita un cospicuo numero di Maghi Rossi, i migliori e i più brillanti tra quelli di basso liuvello, alla ricerca dell'opportunità di diventare maestri o gran maestri della gilda e unirsi alla classe elitaria di quanti possono impunemente cacciarsi in tasca buona parte dei profitti.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

L'obiettivo finale degli zulkir è quello di comandare il mondo. Per secoli hanno tentato di raggiungere questa meta con la forza delle armi e adesso ci stanno provando con il commercio. A prescindere che il sistema delle enclavi permetta o meno agli zulkir di assumere lentamente il controllo di Faerûn, esso fornisce comunque un'ingente quantità di risorse pecuniarie utili ai fini degli altri loro progetti che includono la creazione di nuovi eserciti, il finanziamento della ricerca magica e il pagamento di spie e assassini in paesi stranieri.

L'obiettivo delle enclavi di Thay è quello di acquisire informazioni e ricchezze da incanalare verso la madrepatria. Anche i contatti sono importanti, come pure l'appoggio di quegli individui che intendono concludere ottimi affari in merci illecite o in cambio di favori. Il capo di un'enclave è il responsabile delle indagini di mercato volte ad appurare quali oggetti e servizi risultino più venduti e quali meno, e riarrangiare di conseguenza lo "staff" per adeguare l'offerta alla domanda.

È vero che certi Maghi Rossi sono isolazionisti e tentano di sbarrare i confini della loro nazione per proteggere la segretezza delle loro vaste conoscenze magiche, ma si tratta di una minoranza. Per un Mago Rosso il potere è la valuta più importate e il potere magico il tipo di forza più comunemente accettato e compreso. Anche quelli che non hanno intenzione di impadronirsi del mondo sperano di assicurarsi potere sufficiente a conquistarsene un pezzetto, ad annientare i vecchi maestri, sconfiggere un odiato rivale o ritrovare un artefatto perduto. Un Mago Rosso che dà via qualcosa (soprattutto se quel qualcosa è magico) solitamente ha un suo piano e uno scopo ben preciso, anche se potrebbe non risultare evidente al destinatario della generosa offerta e non corrispondere ad un tornaconto tangibile.

RECLUTAMENTO

I Maghi Rossi non hanno alcun interesse a che degli stranieri si uniscano alle loro fila. Chiunque non sia di Thay è degno solo di essere reso schiavo, e delle due razze umane che vivono a Thay, solamente i Mulan (discendenti della nobile classe Mulhorandi) meritano il vero potere. Né hanno interesse alcuno nell'assoldare nuove reclute, specialmente poi se appartengono alla "inferiore" razza Rashemi, originaria del loro paese.

Ciononostante, gli "stranieri" possono essere alleati di valore e preziosi strumenti, ed è per questo che i Maghi Rossi sono costantemente alla ricerca di gente desiderosa di lavorare per loro, da impiegare come spie, esploratori, ricattatori, contrabbandieri, schiavisti o in altri compiti giudicati troppo scomodi o con cui non vogliono essere messi in relazione. Individui del genere si possono rintracciare in qualsiasi parte del mondo, soprattutto in prossimità di quei luoghi in cui si trova un'enclave importante. Questi agenti vengono pagati spesso con oggetti o servizi magici.

Così come sanno che gli schiavi costituiscono una proprietà di valore e non dovrebbero essere eliminati senza un buon motivo, i Maghi Rossi sanno anche che i loro contatti e servitori al di fuori di Thay necessitano di cure particolari e non dovrebbero essere semplicemente abbandonati quando le circostanze volgono a loro sfavore.

Hanno una reputazione da mantenere, quella di mercanti e di datori di lavoro affidabili, e non possono deliberatamente decidere di spedire in missioni pericolose i loro agenti migliori. In breve, chi lavora per i Maghi Rossi non è spendibile, tuttavia può essere sacrificato se la sua morte serve ad ottenere un più grande obiettivo (o se la sua salvezza richiede una spesa di risorse superiore al suo supposto valore).

ALLEATI

Data la loro storia passata fatta di tradimenti e aggressioni, i Maghi Rossi hanno pochi alleati costituiti dagli agenti che lavorano per loro, dal ramo Thayan della chiesa di Kossuth, dalla gente che apprezza le loro mercanzie (nel miglior dei casi una fallace alleanza) e da incantatori locali interessati al commercio di oggetti magici. Certuni possono perfino fare accordi con potenti creature immonde. Mentre recitano il ruolo di pacifici mercanti, i Maghi Rossi sono capaci di stringere alleanze con alcuni gruppi commerciali, come il Trono di Ferro, i Ladri dell'Ombra e i Runden. Se giocano bene le loro carte poi possono anche riuscire ad allearsi con gruppi più aggressivi, come gli Zhenarim e il Culto del Drago, assumendo un ruolo secondario nei piani di questi ultimi ma capaci di conquistare rapidamente il potere quando i tempi saranno maturi.

Un mago di Thay quasi sempre possiede un famiglia, perché sebbene una simile creatura potrebbe, qualora venisse catturata, rendere vulnerabile il mago, gli fornisce tuttavia un paio di orecchie e di occhi in più con cui spiare i nemici o accorgersi di un assalitore.

Il miglior alleato di un gruppo itinerante di Maghi Rossi è la presenza di un'enclave. Questa può funzionare da base temporanea per le operazioni, da casa, e come luogo per procurarsi oggetti magici in caso di emergenza. All'interno di un'enclave, i Maghi Rossi sono, da un punto di vista politico, sul proprio territorio. Trovandosi in un luogo sicuro e sorretti dalla presenza dei compagni Thayan, è difficile che soffrano maltrattamenti per mano di stranieri. Presso un'enclave un Mago Rosso può trovare alloggio, rimediare un travestimento ed essere teletrasportato ad un'altra posizione. Un gruppo di Maghi Rossi diretti in tutta fretta in una vicina città è probabile che vi vada a cercare un riparo temporaneo.

NEMICI

Anche se la Gilda del Commercio Estero può mostrarsi al mondo sotto una copertura pacifica, nell'insieme i Maghi Rossi sono ancora dediti a obiettivi malvagi, e perciò vengono contrastati da quelle organizzazioni che combattono il male a Faerûn. Tra i loro principali nemici vi sono gli Arpisti, la cui ostilità di rado si manifesta apertamente. Cercano piuttosto di ostacolare e smascherare le azioni malvagie compiute dai Maghi Rossi, spacciandosi per venditori ambulanti di magia. Gli Arpisti localizzano e liberano gli schiavi e, quando ci riescono, distruggono i depositi segreti e i carichi di pericolosi oggetti magici Thayan.

L'Alleanza dei Lord si oppone a quei gruppi che cercano di controllare il Nord attraverso il commercio o il tradimento. Anche se l'Alleanza non si oppone direttamente ai Maghi Rossi, li vede con sospetto, perché qualsiasi assembramento di maghi proveniente da una nazione notoriamente interessata a dominare il mondo, rappresenta una potenziale minaccia alla libertà del Nord. L'Alleanza limita le proprie attività al monitoraggio delle enclavi e degli agenti di Thay, riferendo su ogni attività sospetta alle autorità locali e ad altri gruppi, quali gli Arpisti.

Gli Zhentarim sorvegliano qualsiasi Thayan sul proprio territorio, perché anche se molti Maghi Rossi rendono omaggio a Bane (il patrono della Rete Nera), gli Zhentarim hanno progetti di conquista molto personali a Faerûn e non ammettono nessuna interferenza da parte dei maghi abbigliati in rosso. Tuttavia, qualsiasi invasione da parte di Thay punterebbe innanzi tutto su Aglarond e Rashemen, per cui Fzoul è convinto che si possa raggiungere un qualche accordo qualora i progetti dei due gruppi dovessero cozzare in qualche maniera.

Considerati i conflitti passati, la gente di Aglarond, Rashemen e Mulhorand non si fida dei Maghi Rossi, e pur non compiendo solitamente alcuno sforzo comune per affrontarli, i fedelissimi di queste nazioni di rado esitano ad approfittare dell'opportunità di sventare un piano Thayan se ciò è in loro potere.

Sebbene la loro nazione sia temuta e disprezzata, i singoli

Maghi Rossi non hanno nemici personali al di fuori della propria organizzazione. Essendo Maghi Rossi è possibile che suscitino molta diffidenza, ma la maggior parte di essi non ha fatto nulla per accendere il risentimento di qualcuno in particolare. Ovviamente ve ne sono alcuni noti per essere schiavisti, assassini, ladri e oppressori, ma chi si costruisce una simile fama o finisce per essere eliminato da qualche gruppo di avventurieri, oppure possiede le forze necessarie a tenere a bada gli avversari. Per di più, la sua reputazione fa in modo che le vittime potenziali si tengano alla larga.

Tra i Maghi Rossi sussistono forti rivalità. I maghi odiano i loro ex maestri e non si fidano degli apprendisti. E due apprendisti al servizio del medesimo mago si odiano l'un l'altro. Gli specialisti di scuole diverse sono in aperta contesa sulla carriera che dimostra di essere la più autorevole, mentre i maghi inferiori invidiano quelli che hanno un più grande potere. Questi conflitti possono sfociare in piccole guerre, particolarmente a Thay dove gli eserciti di guardia del corpo riflettono il potere dei padroni. E quanti odiano i Maghi Rossi spesso cercano di fomentare simili ostilità nella speranza di sbarazzarsi con un rischio minimo dei detestati incantatori.

Raramente si permette agli scontri ingenerati da conflitti personali di deflagrare all'interno di un'enclave o persino della città che la ospita, perché i khazark hanno l'autorità di passare in rassegna tutti i maghi Thayan presenti nell'enclave e distruggere i facinorosi, mettendone in vendita gli effetti personali all'interno dell'enclave. Per quanto presuntuosi i Maghi Rossi possano essere, nessuno è così stupido da spingere simultaneamente una dozzina di altri maghi ad attaccarlo.

I gruppi di allineamento buono, come gli Arpisti, tengono d'occhio tanto i Maghi Rossi considerati nel loro insieme, quanto i singoli individui, affrontandoli apertamente se riescono a sorprenderli in attività malvagie o illegali. Gli Zhentarim, l'Alleanza dei Lord, e altre organizzazioni che sospettano dei Maghi Rossi, sorvegliano i singoli individui ma raramente li attaccano, a meno di non essere provocate.

MAGHI ROSSI: suggerimenti per il DM

È molto meglio lasciare che i Maghi Rossi di un'enclave rimangano un enigma il più a lungo possibile. Teoricamente gli eroi dovrebbero percepire i Thayan come qualcosa di misterioso, una risorsa sì sinistra ma al contempo potenzialmente preziosa. Per quanto concerne la compravendita di oggetti magici a buon mercato i Thayan sono generalmente onesti e di parola, ma ugualmente si percepisce, in maniera non palese, che per loro tramite non si raggiunge nulla di buono. Gli eroi devono in qualche modo trovare un compromesso tra l'intraprendere zelanti crociate anti-Thayan (il che significa non poter approfittare di oggetti magici a prezzi stracciati) oppure appoggiarli interamente (cosa che potrebbe causare problemi con chiese e organizzazioni votate al bene, quali per l'appunto gli Arpisti).

In molte parti, l'enclave funziona come un piccolo pezzo di Thay che gli eroi possono esplorare. Un Mago Rosso inseguito dagli eroi potrebbe rifugiarsi al suo interno, confidando nella propria capacità di sfuggire alla giustizia, a meno che egli eroi non intendano sfidare le formidabili difese dell'enclave e rischiare di essere catturati e finire in schiavitù pur di inseguire il loro avversario. Un altro Mago

Rosso potrebbe utilizzare l'enclave come una base sicura da cui ordire trame e complotti contro le vicine forze del bene, o intessere placidamente reti di corruzione e debiti tra i nobili locali attraverso "elargizioni" di preziosi oggetti magici. Molte enclavi di Maghi Rossi rifuggono simili schemi e funzionano semplicemente come mercati di magia, specie nella città in vigore legge e ordine. Altre invece si fanno molti meno scrupoli.

Al di fuori delle enclavi, i gruppi indipendenti di Maghi Rossi sono tutt'altra faccenda. Possono essere alleati o nemici a seconda delle attività e dell'atteggiamento degli eroi. Un particolare gruppo di Thayan potrebbe costituire un alleato ricorrente, coalizzandosi con gli eroi per contrastare un nemico comune come ad esempio un mostro che si nutre di magia, oppure un nemico ricorrente appostato all'uscita di un dungeon per accaparrarsi tutti gli oggetti magici trovati al suo interno dopo aver messo gli eroi fuori combattimento. Mentre un'enclave deve esibire una finta neutralità, il singolo Mago Rosso si muove nello spettro del male e sono pochissimi i Thayan che ricercando il sapere magico rifuggono il male.

Incontri

Un Mago Rosso non viaggia quasi mai da solo. Persino gli esuli e quanti nascondono la propria identità assoldano guardie del corpo per proteggere la propria incolumità. Solo se tutti gli uomini della sua scorta sono stati uccisi, è possibile imbattersi in un Mago Rosso che viaggia solo.

I membri più importanti di un incontro con i Maghi Rossi sono, non occorre dirlo, i personaggi con livelli nella omonima classe di prestigio. Un Mago Rosso è superiore in grado a qualsiasi altro personaggio del gruppo, ivi compresi gli altri maghi, inoltre il personaggio con il numero maggiore di livelli da Mago Rosso è il capo del gruppo.

La maggior parte dei Maghi Rossi viaggia insieme a maghi inferiori, che di norma sono degli apprendisti, e questo indipendentemente dal loro livello. La maggior parte degli apprendisti non superano il 4° livello e sono vincolati da un giuramento di obbedienza (e talvolta sono pure sotto l'effetto di un incantesimo *costrizione*) ai Maghi Rossi cui si accompagnano.

Il gruppo guidato dal Mago Rosso annovera solitamente al suo interno un chierico di Kossuth, anch'egli ufficialmente agli ordini del Mago Rosso, anche se è più un suo stipendiato che un individuo vincolato da un giuramento di fedeltà. Alcuni dei Maghi Rossi più malvagi si circondano di chierici di divinità più oscure, come Bane, Loviatar o Shar, ma tali sacerdoti sono meno tollerati nella stragrande maggioranza dei territori, ragion per cui è sempre meglio investire su un chierico di Kossuth. Un Mago Rosso particolarmente fortunato potrebbe viaggiare insieme a un chierico accompagnato dai sacri monaci di Kossuth. Ma attenzione: in caso di necessità i monaci difenderanno prima il chierico e poi il Mago Rosso.

Completano poi il resto del gruppo le guardie del corpo. Una tipica guardia del corpo Thayan è un guerriero di 2° livello, anche se Maghi Rossi meno abbienti o più parsimoniosi talvolta si accontentano di guerrieri o combattenti di 1° livello. Solamente nei territori più selvaggi oppure all'interno dei confini di Thay i Maghi Rossi utilizzano umanoidi malvagi come orchi, gnoll o goblin in qualità di guardie del corpo.

Sia che si trovi nella sua casa a Thay, sia che stia viaggiando in quella nazione, è probabile che un Mago Rosso assuma più guardie del corpo. Alcuni maghi molto potenti hanno sotto il proprio comando piccoli eserciti, che possono competere con quelli dei tharchion o degli zulkir. Questi maghi paranoici raramente sono tanto stupidi da impiegare i propri eserciti per attaccare soldati governamentali, perché se lo facessero sarebbero prontamente eliminati.

ESEMPIO DI GRUPPI

Come viene indicato nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*, un tipico incontro con un Mago Rosso che si svolge fuori da Thay coinvolge un capo di almeno 7° livello, uno o due maghi subordinati, un chierico di Kossuth e almeno cinque guardie del corpo di moderate abilità (si sta prendendo ad esempio un incontro di 10° livello, come si può verificare nell'elenco che segue). Qualsiasi guardia del corpo di 6° livello o superiore può avere dei livelli nella classe di prestigio dei cavalieri Thayan (vedi sotto). L'indicazione [Mag] indica uno specialista in una qualsiasi scuola di magia scelta dal DM per quel mago.

Incontro di maghi Thayan (LI 4): 1 mago Thayan ([Mag]3 umano LM), 1 guardia del corpo (Grr1 umano LM).

Incontro di maghi Thayan (LI 6): 1 mago Thayan ([Mag]5 umano LM), 2 guardie del corpo (Grr2 umani LM).

Incontro di Maghi Rossi (LI 8): 1 Mago Rosso ([Mag]5/Mro1 umano LM), 1 mago apprendista ([Mag]3 umano LM), 4 guardie del corpo (Grr2 umani LM).

Incontro di Maghi Rossi (LI 10): 1 Mago Rosso

([Mag]5/Mro2 umano LM), 2 maghi apprendisti ([Mag]4 umani LM), 1 chierico (Chr4 di Kossuth umano LM), 6 guardie del corpo (Grr2 umani LM).

Incontro di Maghi Rossi (LI 12): 1 Mago Rosso ([Mag]5/Mro4 umano LM), 2 maghi Thayan ([Mag]6 umani LM), 1 chierico (Chr6 di Kossuth umano LM), 4 guardie del corpo (Grr5 umani LM).

Incontro di Maghi Rossi (LI 14): 1 Mago Rosso ([Mag]5/Mro6 umano LM), 1 Mago Rosso inferiore ([Mag]5/Mro3 umano LM), 2 maghi ([Mag]6 umani LM), 1 chierico (Chr8 di Kossuth umano LM), 4 guardie del corpo (Grr7 umani LM).

Incontro di Maghi Rossi (LI 16): 1 Mago Rosso ([Mag]5/Mro8 umano LM), 1 Mago Rosso inferiore ([Mag]5/Mro5 umano LM), 2 maghi ([Mag]6/Mro2 umani LM), 1 chierico (Chr10 di Kossuth umano LM), 4 guardie del corpo (Grr9 umani LM).

COMBATTIMENTO E TATTICHE

I Maghi Rossi impongono ai propri alleati le regole di combattimento. A ciascun tipo di alleato viene assegnato un ruolo: non attenersi equivale ad andare incontro alla morte, non necessariamente per ripicca (quantunque sia una possibilità da non escludere), quanto piuttosto per il trovarsi nel posto sbagliato al momento sbagliato. Le truppe con lunga esperienza imparano ad obbedire agli ordini, poiché hanno visto cosa succede se uno squadrone si sposta a destra invece che a sinistra, ritrovandosi così bersaglio di una *palla di fuoco* destinata al nemico.

I Maghi Rossi si ritengono eccellenti strateghi, ma quelli più saggi studiano le battaglie passate e ascoltano i suggerimenti dei propri consiglieri, in particolare dei cavalieri Thayan al loro servizio. Preferiscono l'uso su ampia scala della magia aggressiva, come *confusione*, *nube mortale*, e *palla di fuoco*. Non si tirano certo indietro se occorre sacrificare le truppe per distruggere un nemico, ma naturalmente evitano, se possibile, di farlo. Se le loro guardie del corpo fraintendono gli ordini e mandano in aria un eccellente piano di attacco, un sacrificio del genere è più probabile. Dato il facile accesso agli oggetti magici, preferiscono usare pergamene e bacchette piuttosto che i propri incantesimi a meno che non sia necessaria una magia davvero potente. Certi maghi (soprattutto gli abiuratori) preferiscono restare sulla difensiva e utilizzare controincantesimi e magia protettiva. A tal scopo molti di essi portano con sé una *bacchetta di dissolvi magie*.

Ai chierici si richiede di avere un ruolo di supporto in qualsiasi incontro di combattimento, e quindi di potenziare le capacità e le difese del Mago Rosso e delle guardie del corpo, dal momento che in genere gli attacchi magici dei chierici sono inferiori ai poteri che i Maghi Rossi hanno a disposizione. Devono pertanto tener pronti diversi incantesimi *curare* di vario livello, e avere con sé pozioni o pergamene dal simile potere. Quando affrontano incantatori nemici, ricorrono generalmente agli incantesimi *blocca persone* e *silenzio*, per consentire ai Maghi Rossi di lanciare i propri incantesimi senza essere interrotti.

I cavalieri Thayan coordinano i soldati e si assicurano che gli ordini del Mago Rosso siano eseguiti alla lettera. Anticipano le sue necessità e lo proteggono dagli attacchi in mischia, rimanendo sempre al suo fianco a meno di non ricevere l'ordine di gettarsi nella battaglia. Questo atteggiamento aggressivo è prediletto soprattutto dai cavalieri Thayan con accesso alla capacità di eludere, e non sono mancati casi in cui i Maghi Rossi si siano approfittati di questa abilità inviando i cavalieri in un corpo a corpo con l'avversario, per poi colpire entrambi con incantesimi ad area che richiedevano dei tiri salvezza sui Riflessi. Se ben addestrato o in possesso delle appropriate abilità, è probabile che il cavaliere fuoriesca illeso tra pile di cadaveri nemici.

I soldati compiono la maggior parte del loro ingrato compito in battaglia. Sono addestrati ad usare tattiche che impediscono ai nemici di aprirsi un varco, e sono particolarmente bravi a formare schieramenti che non possono essere aggirati con un semplice passo di 1,5 metri (in altre parole i loro nemici devono ricorrere ad una spinta od oltrepassare per riuscire a fare breccia).

Il compito principale dei soldati è quello di evitare ai nemici di entrare in mischia con i Maghi Rossi per cui lavorano. Dato che verranno probabilmente puniti se falliscono nella loro missione, i soldati affrontano anche grandissimi rischi per evitare che ciò accada, dopo tutto, un guerriero nemico offre una morte rapida e pulita se paragonata alla punizione di un Mago Rosso adirato.

PUNTI DI FORZA E DEBOLEZZE

La più grande forza dei Maghi Rossi risiede nei loro poteri magici. I Maghi Rossi (e altri maghi di Thay) hanno accesso ai migliori incantesimi, ai migliori oggetti magici, e alle migliori difese che i loro soldi sono in grado di acquistare. Chiunque decidesse di affrontare un Mago Rosso in un combattimento magico dovrebbe essere più potente del mago con cui intende battersi o essere munito di appositi oggetti magici atti a contrastare l'abilità del mago.

Oltre alla loro forza magica, i Maghi Rossi hanno molti alleati (anche se non tutti loro reali amici) e viaggiano in gruppo. A differenza di strani mostri di Faerûn (o di creature con capacità magiche) chierici, guardie del corpo e persino altri maghi sostengono i Maghi Rossi e i rapporti che tra loro intercorrono presentano la stessa familiarità tipica di un gruppo di avventurieri. In tal modo sono in grado di sfruttare al meglio le caratteristiche di un territorio e le rispettive abilità per sconfiggere un avversario.

La più grande debolezza dei Maghi Rossi è il loro affidarsi unicamente alla magia. Se si riesce a spingerli all'interno di un'area di magia morta o di un campo anti-magia (o se gli attacchi provengono da una ubicazione simile), la potenza magica della maggior parte dei Maghi Rossi è inutile, ed essi si troveranno costretti ad affidarsi alle guardie del corpo e alle loro ridotte capacità di combattimento per difendersi. Allo stesso modo, un incantesimo silenzio ostacola gran parte della loro capacità di lanciare incantesimi.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

I personaggi Maghi Rossi tendono ad avere oggetti magici in numero maggiore rispetto ad un personaggio standard, perché li hanno acquistati a Thay o presso un'enclave con il 10% di sconto. Inoltre questi personaggi possono contare su un equipaggiamento extra concesso dalle classi preferite.

Vengono qui di seguito elencati l'equipaggiamento, i talenti, i punteggi di caratteristica e le scuole proibite tipici di un mago Thayan o di un Mago Rosso. Per ulteriori dettagli consultare la relativa tabella.

1° Livello: Pozioni: cura ferite leggere, grazia felina, movimenti del ragno. Pergamene: vampa di Aganazzar (oppure spruzzo d'ombra per Div/Amm/III), sciame di palle di neve di Snillo (oppure invisibilità per Div/Amm/III), dissolvi magie, volare, scudo (2).

2° Livello: Bacchetta: dardo incantato (sonno per Div/Amm/III). Pozioni: cura ferite leggere, nascondersi, invisibilità, amore. Pergamene: vampa di Aganazzar (oppure spruzzo d'ombra per Div/Amm/III), sciame di palle di neve di Snillo (oppure invisibilità per Div/Amm/III), dissolvi magie, volare, scudo (2), ragnatela.

3° Livello: Bacchetta: dardo incantato (sonno per Div/Amm/III). Pozioni: invisibilità, Intelligenza, cura ferite moderate (2), saltare (incantatore di 3° livello), armatura magica (incantatore di 3° livello). Pergamene: vampa di Aganazzar (oppure spruzzo d'ombra per Div/Amm/III), sciame di palle di neve di Snillo (oppure invisibilità per Div/Amm/III), dissolvi magie, volare, scudo (2).

4° Livello: Bracciali dell'armatura+1. Bacchetta: dardo incantato (sonno per Div/Amm/III) individuazione del magico. Pozioni: cura ferite moderate, Intelligenza. Pergamene: dissolvi magie, ragnatela, volare, scudo (2), fulmine (blocca persone per Div/Amm/III).

5° Livello: Bracciali dell'armatura+1, mantello della resistenza+1. Bacchetta: mano magica. Pozioni: cura ferite gravi, Intelligenza. Pergamene: dissolvi magie, ragnatela (2), scudo (2), muro di fuoco (confusione per Div/Amm/III), palla di fuoco (2) (distorsione per Div/Amm/III).

6° Livello: Bracciali dell'armatura+1, mantello della resistenza+1, piume di Quaal (frusta). Bacchetta: cecità/sordità. Pozioni: cura ferite moderate, Intelligenza. Pergamene: dissolvi magie, ragnatela, scudo (2), tempesta di ghiaccio (invisibilità migliorata per Div/Amm/III).

7° Livello: Bracciali dell'armatura+1, mantello della resistenza+1, anello di protezione+1. Bacchetta: freccia acida di Melf. Pozioni: protezione dagli elementi (fuoco). Pergamene: dissolvi magie, ragnatela, scudo (2), creare tatuaggio magico (2), freccia acida di Melf (incantatore di 7° livello).

8° Livello: Bracciali dell'armatura+1, mantello della resistenza+1, anello di protezione+1. Bacchetta: dardo incantato (incantatore di 9° livello) stretta folgorante [incantatore di 9° livello] per Div/Amm/III. Pozioni: cura ferite gravi, soffio di fuoco. Pergamene: dissolvi magie, ragnatela, scudo (2), muro di ghiaccio (2) (charme sui mostri [2] per Div/Amm/III), palla di fuoco (incantatore di 7° livello) (evoca mostri III [incantatore

PNG MAGO THAYAN O MAGO ROSSO

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Pugnale (1d4)	Balestra leggera (1d8)	T/R/V	Sap Mag/Conos (3 qualsiasi)	Conc	Alch	Incantesimi al giorno
1°	7	12	+2	9 m	-1	+2	+1/+2/+3	+6	+5	-	3/3
2°	9	12	+2	9 m	+0	+3	+1/+2/+4	+7	+6	-	4/4
3°	12	12	+2	9 m	+0	+3	+2/+3/+4	+8	+7	-	4/4/3
4°	14	13	+2	9 m	+1	+4	+2/+3/+5	+10	+8	-	4/5/4
5°	17	13	+2	9 m	+1	+4	+3/+4/+6	+11	+9	+4	4/5/4/3
6°†	19	13	+2	9 m	+1	+4	+3/+4/+8	+12	+10	+5	4/5/5/4
7°	22	14	+2	9 m	+2	+5	+3/+4/+9	+13	+11	+6	4/6/5/4/2
8°	24	14	+2	9 m	+2	+5	+4/+5/+9	+14	+12	+7	4/6/5/5/3
9°	27	15	+2	9 m	+3	+6	+4/+5/+10	+15	+13	+8	4/6/6/5/3/2
10°	29	15	+2	9 m	+3	+6	+4/+5/+10	+16	+14	+9	4/6/6/5/4/3

Sap Mag/Conos: Modificatore alle prove di Sapienza Magica e Conoscenze. **Conc:** Modificatore alle prove di Concentrazione. **Alch:** Modificatore alle prove di Alchimia. †Al 6° livello un mago Thayan si qualifica per, e quasi sempre adotta, la classe di prestigio del Mago Rosso. Dal 6° livello in poi, le statistiche qui presentate includono i vantaggi della classe di prestigio (consultare l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*).

di 7° livello] per Div/Amm/III).

9° Livello: *Mantello della resistenza+1, anello di protezione+1, bracciali dell'armatura+2, mano del mago.* Pozioni: *cura ferite gravi.* Pergamene: *dissolvi magie, ragnatela, scudo (2), evoca mostri IV* (incantatore di 8° livello).

10° Livello: *Mantello della resistenza+1, anello di protezione+1, bracciali dell'armatura+2, fermaglio dello scudo.* Bacchetta: *fulmine (dissolvi magie per Div/Amm/III).* Pozioni: *Intelligenza.* Pergamene: *protezione dalle frecce, ragnatela, scudo (2), palla di fuoco* (incantatore di 10° livello) (*velocità* [incantatore di 10° livello] per Div/Amm/III), *carne in pietra, teletrasporto.*

Talenti: 1°, Scrivere Pergamene, Tatuaggio Focalizzato, Robustezza; 3°, Mescere Pozioni; 5°, Creare Armi e Armature; 6°, Incantesimi in Combattimento; 9°, Disciplina; 10°, Incantesimi Rapidi.

Punteggi di caratteristica: For 8, Des 14, Cos 13, Int 15 (16 al 4° livello, 17 all'8°), Sag 12, Car 10.

Scuole di specializzazione tradizionalmente proibite: abiuratore, Ammalimento; ammaliatore, Invocazione; divinatore, Invocazione; evocatore, Ammalimento e Illusione; illusionista, Invocazione; invocatore, Ammalimento e Illusione; necromante, Ammalimento; trasmutatore, Ammalimento e Illusione.

I chierici che accompagnano un Mago Rosso usano i punteggi di caratteristica, i talenti e l'equipaggiamento standard indicati nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*, più una *pozione di cura ferite moderate* e l'equipaggiamento bonus in quanto provenienti da Thay.

La lista che segue espone l'equipaggiamento, i talenti e i punteggi di caratteristica tipici di una guardia del corpo guerriera Thayan o di un cavaliere Thayan. Le informazioni includono il talento bonus per gli umani, dal momento che tutti i guerrieri Thayan sono umani, come pure l'equipaggiamento bonus regionale al 1° livello. Per maggiori dettagli consultare la relativa tabella.

1° Livello: Corazza a strisce, scudo di metallo grande, spada lunga perfetta, arco corto composito, 20 frecce. Pozioni: *cura ferite moderate (2).*

2° Livello: Mezza armatura, scudo di metallo grande, spada lunga perfetta, arco corto composito potente perfetto (bonus di +2 alla Forza), 20 frecce perfette. Pozioni: *cura ferite moderate (2), vigore.*

3° Livello: Armatura completa, scudo di metallo grande, spada lunga perfetta, arco corto composito potente perfetto (bonus di +2 alla Forza), 20 frecce perfette. Pozioni: *cura ferite moderate (2), vigore.*

PNQ GUERRIERO THAYAN O CAVALIERE THAYAN

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Spada lunga (1d8)	Arco corto composito (1d6)	T/R/V	Intim	Conos (arcane)	Conos (locali, Thay)	Scal/Salt	Oss
1°	12	19	+5	6 m	+5 (+2 danni)	+4	+4/-1/+1	+0	-	+1	-5	-
2°	19	20	+5	6 m	+6 (+2)	+5 (+2 danni)	+5/-1/+1	+0	+1	+1	-5	-
3°	27	21	+5	6 m	+7 (+2)	+6 (+2)	+5/+0/+4	+1	+1	+1	-4	-
4°	34	21	+5	6 m	+9 (+5)	+7 (+3)	+6/+0/+4	+1	+1	+1	-3	-
5°	42	21	+5	6 m	+10 (+5)	+8 (+3)	+7/+1/+5	+1	+1	+1	-2	-
6°	49	22	+5	6 m	+11/6 (+5)	+9/4 (+3)	+9/+1/+5	+1	+1	+1	-1	+3
7°	57	22	+5	6 m	+12/7 (+6)	+10/5 (+3)	+10/+1/+5	+1	+1	+1	+0	+3
8°	64	23	+5	6 m	+13/8 (+6)	+11/6 (+4)	+10/+2/+6	+3	+1	+1	+0	+3
9°	72	23	+5	6 m	+14/9 (+6)	+12/7 (+5)	+11/+2/+6	+3	+1	+1	+1	+3
10°	79	24	+5	6 m	+15/10 (+6)	+13/8 (+5)	+11/+2/+6	+3	+1	+1	+1	+5

Intim: Modificatore alle prove di Intimidire. **Conos:** Modificatore alle prove Conoscenze. **Scal/Salt:** Modificatore alle prove di Scalare e Saltare. **Oss:** Modificatore alle prove di Osservare. Al 6° livello, un guerriero Thayan si qualifica per, e quasi sempre adotta, la classe di prestigio del cavaliere Thayan. Dal 6° livello in poi, le statistiche qui presentate includono i vantaggi della classe di prestigio (consultare la descrizione alla pagina seguente).

4° Livello: Armatura completa, scudo di metallo grande, spada lunga perfetta, arco corto composito potente perfetto (bonus di +3 alla Forza), 20 frecce perfette. Pozioni: *cura ferite moderate (2), vigore.*

5° Livello: *Mantello della resistenza+1, armatura completa, scudo di metallo grande, spada lunga perfetta, arco corto composito potente perfetto (bonus di +3 alla Forza), 20 frecce perfette.* Pozioni: *cura ferite moderate (2), vigore.*

6° Livello: *Mantello della resistenza+1, armatura completa+1, scudo di metallo grande, spada lunga perfetta, arco corto composito potente perfetto (bonus di +3 alla Forza), 20 frecce perfette.* Pozioni: *cura ferite moderate (2), vigore.*

7° Livello: *Mantello della resistenza+1, armatura completa+1, scudo di metallo grande, spada lunga+1, arco corto composito potente perfetto (bonus di +3 alla Forza), 20 frecce perfette.* Pozioni: *cura ferite moderate (2), vigore.*

8° Livello: *Mantello della resistenza+1, armatura completa+1, scudo di metallo grande+1, spada lunga+1, arco corto composito potente perfetto (bonus di +3 alla Forza), 25 frecce+1.* Pozioni: *cura ferite moderate (2), vigore.*

9° Livello: *Mantello della resistenza+1, armatura completa+1, scudo di metallo grande+1, spada lunga+1, arco corto composito potente+1 (bonus di +3 alla Forza), 25 frecce+1.* Pozioni: *cura ferite moderate (2), vigore.*

10° Livello: *Mantello della resistenza+1, armatura completa+2, scudo di metallo grande+1, spada lunga+1, arco corto composito potente+1 (bonus di +3 alla Forza), 25 frecce+1.* Pozioni: *cura ferite moderate (2), vigore.*

Talenti: 1°, Iniziativa Migliorata, Arma Focalizzata (arco corto composito), Arma Focalizzata (spada lunga); 2°, Attacco Poderoso; 3°, Volontà di Ferro; 4°, Specializzazione in un'Arma (spada lunga); 6°, Incalzare, Tiro Ravvicinato; 8°, Critico Migliorato (spada lunga); 9°, Estrazione Rapida; 10°, Riflessi Fulminei.

Punteggi di caratteristica: For 15 (16 al 4° livello, 17 all'8°), Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

OGGETTI SPECIALI

E CAPACITÀ SOPRANNATURALI

I Maghi Rossi hanno inventato dozzine di incantesimi ideati per distruggere e umiliare gli avversari. Tra quelli più comuni vi sono *combustione, forma immonda e pugnale infuocato* (descritti tutti in appendice). In quanto fornitori di oggetti magici, hanno anche creato nuove armi quali la *frusta d'ebano* e la *lama notturna* (descritti in appendice), inoltre chi ha armi magiche le preferisce con la capacità infuocata.

Di norma i Maghi Rossi e quanti stanno al loro servizio usano poche capacità magiche o soprannaturali. Certi individui, come per esempio potenti Maghi Rossi con capacità da arcimago

o talenti quali Incantesimo Innato, possono avere tali poteri, ma si tratta di individui unici che pertanto non sono rappresentativi del gruppo generico.

Eccezioni degne di nota includono quanti intraprendono strani percorsi verso l'immortalità, come ad esempio i lich. Questi esseri, necromanti il più delle volte, possiedono le capacità magiche standard della creatura in cui si trasformano. Molti Maghi Rossi che operano nella politica di Thay nascondono la propria natura di non morti, consapevoli del fatto che fin quando rimane segreta si troveranno in una condizione di vantaggio nei confronti di chi tentasse di ucciderli. Lich di tal sorta si presentano in condizioni migliori rispetto ad un tipico lich e potrebbero persino essere mascherati con l'illusione per stornare eventuali sospetti.

classe di prestigio del cavaliere thayan

Se i Maghi Rossi non si fanno scrupolo di far esplodere gli avversari con incantesimi mortali né di ridurre a brandelli la mente dei nemici con la magia oscura, ci sono volte in cui hanno bisogno di avere accanto protettori esperti nell'arte della spada. I protettori in questione sono i cavalieri Thayan, che hanno una certa dimestichezza con la magia e che non sono fedeli a nessuno eccetto che ai maghi tatuati.

Sono insieme guardie del corpo dei Maghi Rossi e loro coadiutori, estendendone il raggio di azione. Guidano in battaglia le comuni truppe Thayan e collaborano nella sorveglianza delle enclavi dei maghi. Anche se ci si rivolge ad essi definendoli cavalieri, non hanno in realtà un codice di condotta, e l'unica regola che li vincola è quella secondo la quale le loro vite non

valgono nulla al confronto della sicurezza dei Maghi Rossi.

Quasi tutti i cavalieri Thayan sono guerrieri, anche se certi monaci e ranger intraprendono pure questa carriera. I barbari sono notoriamente troppo avventati per concentrarsi nella difesa e i Maghi Rossi considerano gli altri individui troppo deboli per assolvere i compiti spettanti ad un cavaliere Thayan.

Dado Vita: d10.

REQUISITI

Per diventare un cavaliere Thayan, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Razza: Umana.

Regione: Thay.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (arcane) 2 gradi, Conoscenze (locali, Thay) 2 gradi, Intimidire 2 gradi.

Status sociale: Non schiavo.

Talenti: Arma Focalizzata (spada lunga), Volontà di Ferro.

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Speciale: Giuramento di obbedienza ai Maghi Rossi di Thay.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del cavaliere Thayan (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Comunicazione Segreta (Sag), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (locali, Thay) (Int), Intimidire (Car), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggiare (Car), Saltare (For) e Scalare (For).

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

sul suolo di thay

In tutte le enclavi Thayan vige la Legge della Sovranità: il territorio in cui ha sede l'enclave si considera suolo di Thay. Questo è molto di più di un semplice accordo commerciale: i Maghi Rossi considerano il territorio dell'enclave come parte effettiva di Thay e così come si guardano bene dall'offendere i propri vicini adottando in loro presenza le strane usanze del proprio paese natio, allo stesso modo si riservano il diritto di punire i criminali secondo le consuetudini di Thay.

Chi viene sorpreso a rubare può essere fustigato, bollato o (più raramente) condannato a morte. I Maghi Rossi infliggono a chi offende o ferisce uno di loro, severe punizioni come le percosse, la prigionia e la schiavitù, per citare quelle più comuni. Questo trattiene gli avventurieri più temerari, o più sconsiderati, dall'incedere con spavalderia in un'enclave, dall'insultare la sua gente o dal molestare i Maghi Rossi.

I soldati Thayan pattugliano le enclavi notte e giorno. Se vedono avvicinarsi qualcuno intenzionato a causare guai, o lo sorprendono quando ha già messo piede nell'enclave, lo affrontano immediatamente. In molti casi i "malintenzionati" includono paladini e chierici di fede buona, soprattutto quelli che si oppongono alle attività dei Maghi Rossi o di Thay in generale. In simili casi, i soldati chiedono cortesemente agli interlocutori di allontanarsi. Se ne viene chiesto il motivo, i soldati risponderanno che la gente come loro non fa sentire i Thayan a proprio agio, esattamente come potrebbero sentirsi essi stessi a disagio se si trovassero a girovagare a Bezan-

tur, nella vera Thay. Le guardie spiegano che per una ragione di cortesia, i visitatori dovrebbero allontanarsi o quanto meno trovare un posto all'esterno dell'enclave ove lasciare le armi in modo da non far insorgere preoccupazioni nei Thayan presenti al suo interno. I loro affari sono i benvenuti, ma possibilmente senza quella tensione che si accompagna ad un estraneo armato.

Mentre si svolge un tale dialogo, sopraggiungono altre guardie in aiuto di quelle già presenti, e potrebbero avvicinarsi anche un paio di maghi Thayan. Se i malintenzionati rifiutano di allontanarsi, i soldati si offrono di scortarli al confine dell'enclave o presso la locale ambasciata, dove uno dei maghi anziani potrà spiegare la situazione. Se ottengono un nuovo rifiuto: Le guardie possono imprigionare i visitatori come trasgressori: passeranno la notte in cella, dovranno pagare una multa e saranno banditi dall'enclave.

Quando i vostri eroi visitano un'enclave, enfatizzate la differenza tra questa e la città circostante. Le persone hanno un aspetto diverso e parlano in modo diverso, gli edifici sono decorati in maniera insolita e le guardie armate si incontrano molto più di frequente. La maggior parte della gente presenta dei tatuaggi, e le teste rasate sono la norma, anche per le donne. Il numero di maghi è straordinariamente alto, e quando se ne incontra uno vestito con abiti rossi, tutti i passanti si zittiscono e abbassano gli occhi. I Maghi Rossi detengono il potere, e hanno sia la volontà sia il diritto di usarlo su chiunque si trovi sulla loro proprietà.

CAVALIERE THAYAN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro Salv. Volontà
1°	+1	+2	+0	+0
2°	+2	+3	+0	+0
3°	+3	+3	+1	+1
4°	+4	+4	+1	+1
5°	+5	+4	+1	+1

Speciale

Orrori di Thay (+2 *paura*, +1 *charme*), favore di uno zulkir
 Difensore di uno zulkir
 Talento da guerriero
 Orrori di Thay (+4 *paura*, +2 *charme*), strenua resistenza
 Campione di uno zulkir

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere Thayan.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri Thayan sono competenti in tutte le armi semplici o da guerra, in tutti i tipi di armature e negli scudi.

Orrori di Thay (Str): Avendo a lungo sperimentato la crudeltà della terra natia, un cavaliere Thayan acquista un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di *paura* e un bonus morale di +1 ai tiri salvezza contro gli effetti di *charme*. Al 4° livello, questi bonus aumentano rispettivamente a +4 e +2. Nessuno di questi bonus si applica agli attacchi sferrati da un Mago Rosso.

Favore di uno zulkir (Sop): Al 1° livello, il cavaliere viene tatuato sottoponendosi ad un lungo e doloroso rituale. Questo tatuaggio magico, eseguito sulla schiena o sulla fronte, gli fornisce un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza sui Riflessi. Inoltre identifica per sempre il cavaliere quale fedele servitore dei Maghi Rossi. Il cavaliere fallisce automaticamente tutti i tiri salvezza contro incantesimi che influenzano la mente lanciati da un Mago Rosso. Quando il tatuaggio è visibile, il cavaliere ottiene un bonus morale di +2 alle prove di Intimidire come capacità straordinaria. Il tatuaggio non si conta come spazio utilizzato per un oggetto magico, tuttavia incide sul numero limite di tatuaggi magici concessi dall'incantesimo *creare tatuaggio magico*.

Difensore di uno zulkir (Str): Un cavaliere di 2° livello ottiene un bonus morale di +2 agli attacchi e ai danni contro qualsiasi creatura che stia attaccando o che sia stata vista attaccare un Mago Rosso.

Talento da guerriero: Al 3° livello un cavaliere Thayan può scegliere un talento qualsiasi (eccetto Specializzazione in un'Arma) dalla lista dei talenti bonus del guerriero presentata nel Capitolo 3 del *Manuale del Giocatore* o qualsiasi talento con l'indicazione [Guerriero] tra quelli descritti nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Strenua resistenza (Sop): Una volta al giorno, come azione standard, un cavaliere di 4° livello o superiore può ispirare le sue truppe. Gli alleati che si trovano entro una distanza di 3 metri dal cavaliere ottengono 2d10 punti ferita temporanei. Questa capacità ha effetto su un numero di creature pari al livello di classe del cavaliere + il suo modificatore di Carisma e dura un pari numero di round.

Campione di uno zulkir (Sop): Al 5° livello, il viso del cavaliere viene ornato da un grande tatuaggio magico che indica la sua devozione alla protezione dei Maghi Rossi. Una volta al giorno, il cavaliere ottiene un bonus di fortuna +2 su un unico tiro salvezza. Il bonus può essere preso dopo aver lanciato il dado e dopo aver applicato al tiro altri modificatori. Quando il ta-

tatuaggio è visibile, il cavaliere ottiene un bonus morale di +4 alle prove di Intimidire come capacità straordinaria. Il tatuaggio non si conta come spazio utilizzato per un oggetto magico, tuttavia incide sul numero limite di tatuaggi magici concessi dall'incantesimo *creare tatuaggio magico*.

L'enclave di proskur

Le statistiche che seguono si riferiscono all'enclave dei Maghi Rossi della città di Proskur, sulla Costa del Drago, che costituisce il tipico esempio di enclave all'interno di una grande città le cui leggi sono relativamente miti e che affronta con mente aperta questioni controverse come la schiavitù e le sostanze illecite.

Quartier generale: Proskur, Costa del Drago.

Membri: Quarantuno maghi e Maghi Rossi, oltre un centinaio di unità di supporto, inclusi guardie e chierici.

Capo: La khazark Chathin-Zurn.

L'aspetto più evidente dei Maghi Rossi di Thay è un'enclave Thayan. Come viene indicato nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*, le dimensioni di ogni enclave dipendono da quelle dell'insediamento in cui si trova; ogni enclave ha un numero di occupanti pari a circa l'1% della popolazione dell'insediamento (la popolazione di Proskur è di circa 14.000 unità). L'enclave qui presentata può essere utilizzata facilmente in qualsiasi altra città di Faerûn di porzioni pressoché analoghe in cui potreste decidere di ambientare la vostra campagna.

Se la vostra campagna non si svolge nei pressi di Proskur,

enclavi conosciute

Le seguenti città hanno prospere enclavi che contano almeno cinquanta Thayan: Athkatla, Baldur's Gate, Galaunt, Calimport, Cimbar, Hillsfar, Hlath, Hlondeth, Innarljth, Iriaebor, Marsember, Messemprar, Mulmaster, Procampur, Ravens Bluff, Saerloon, Scardale, Scornubel, Soorenar, Telflamm, Waterdeep, Westgate e Yhaunn.

Altre grandi città possono avere un unico negozio rifornito da una manciata di maghi Thayan o essere mensilmente la meta di maghi che viaggiano con merce al seguito. I paesi con un lungo passato di abusi e violenza perpetrati dai Maghi Rossi, come nel caso di Aglarond, Rashemen e Mulhorand, rifiutano la creazione di qualsiasi tipo di enclave permanente all'interno del perimetro cittadino.



Cavaliere Thayan

questa enclave può essere collocata in un'altra città di dimensioni simili o maggiori, preferibilmente una città portuale, come Athkatla, Calimport, Marsember, Mulmaster, Saerloon, Telflamm, Waterdeep o Westgate.

PROSKUR

Al governo di Proskur vi sono gli ex membri della locale gilda di ladri. La città si è conquistata una certa reputazione grazie alla sua onestà e il capo del consiglio di Proskur è di allineamento buono. Tuttavia, le occupazioni illecite sono tollerate in città previo benessere del governo, il che implica che il consiglio riceva una parte dei profitti. Poiché un'enclave Thayan si dimostra solitamente lucrativa, il consiglio è stato più che felice di riservare una parte della città ai Maghi Rossi, e non è rimasto deluso dei risultati. Il consenso del consiglio permette inoltre ai Maghi Rossi di intraprendere certe nefaste attività, quali la vendita di rare e magiche droghe e un piccolo e tranquillo commercio di schiavi.

Personale dell'enclave

Quarantuno maghi, quattro dei quali Maghi Rossi, vivono e lavorano nell'enclave, dove risiedono pure circa un centinaio di altri Thayan. Questi ultimi sono per la maggior parte guardie, servitori, impiegati e abili commercianti. Pochi chierici garantiscono ai Thayan di continuare ad osservare le pratiche religiose della madre patria. Le statistiche relative ai maghi, ai chierici e ai cavalieri Thayan sono esposte di seguito. La maggior parte degli altri Thayan dell'enclave sono popolani o esperti di livello variabile dal 1° all'8°; le loro statistiche vengono fornite insieme alla descrizione dell'area in cui lavorano.

Molti dei maghi di livello più basso si alternano di settimana in settimana nei lavori assegnati loro, seguendo le direttive della khazark volte ad estendere le abilità dei maghi e impedire che divengano troppo affezionati o leali ad un lavoro o ad un loro superiore. A causa di questa politica, vengono qui citati solo quegli impiegati in ruolo permanente in seno alle aziende dell'enclave. Gli altri sono descritti come "due maghi di 3° livello e un mago di 2° livello" e così via.

Nella descrizione locale non sono elencati tutti i maghi assegnati all'enclave: quelli assenti molto probabilmente si trovano lontani impegnati in qualche avventura o arruolati nell'esercito di Proskur o nella guardia cittadina per fare esperienza ed essere così capaci di creare al loro ritorno ulteriori oggetti magici.

Tutti i Maghi Rossi e i maghi Thayan sono di razza Mulan, la stessa razza della classe dirigente. La maggioranza degli altri membri dell'enclave è di razza Rashemi, da non confondere con la popolazione nativa di Rashemen o con il linguaggio di quella regione, chiamato anch'esso Rashemi.

Maghi

Chathin Zurn (Amm9/Mro3 umana LM). Chathin Zurn è la khazark dell'enclave, una sovrana investita del pieno potere e dell'autorità di Thay a Proskur.

Torisk Haut (Ill9/Mro1 umano LM) è il capo delle spie dell'enclave e il secondo al comando.

Murith Garas (Abi8/Mro1 umano LM) è il capo del commercio arcano dell'enclave.

Aloth Kakanos (Amm8 umano N) è spesso in missione per conto della khazark.

Urhun Kren (Nec5/Mro2 umano NM) è un artista della magia dei tatuaggi.

Ramshan Doon (Ill6 umano LM) ha la gestione della galleria arcana sotto la direzione di Murith Garas.

Nephlas Phetoril (Evo6 umana N).

Tholan Ankh (Amm6 umana LM).

Thazal Tabar (Abi5 umano NM) gestisce i negozi e i laboratori di pergamene e pozioni.

Demtra Fahn (Amm5 umana NM).

Umara Zaxim (Ill5 umana NM).

Sopsek Zan (Abi4 umano NM) è il segretario della khazark.

Altri maghi: Quattro di 4° livello, sette di 3° livello, otto di 2° livello e dieci di 1° livello.

Chierici

So-Kehur (Chr9 di Kossuth umano LM) è l'alto sacerdote del Tempio di Kossuth.

Duma Varr (Grr1/Cam1 di Kossuth umana LM) è un Cavaliere del Drago di Fuoco, nonché il responsabile della sicurezza del Tempio di Kossuth.

Thazar-Ke (Chr5 di Kossuth umano NM) è il Custode della Fiamma, incaricato di attendere all'altare di Kossuth e secondo in comando a So-Kehur.

Murithi (Chr2 di Loviatar umana LM).

Tholara (Chr2 di Bane umana LM).

Zoha (Chr2 di Shar umana LM).

Accoliti di Kossuth: Tre di 2° livello e sei di 1° livello.

Cavalieri Thayan

Nular Rhyn (Grr7/Cavaliere Thayan 5 umano LM) al servizio della khazark come suo consigliere e guardia del corpo.

Savvis Daal (Grr5/Cavaliere Thayan 4 umano LM) lavora presso le prigioni degli schiavi, nei livelli sotterranei dell'enclave.

Magnus Varn (Grr5/Cavaliere Thayan 3 umano NM) lavora per Torisk Haut e consegna spesso per suo conto messaggi destinati ai contatti che il capo delle spie ha in città.

Arzel Phen (Grr6/Cavaliere Thayan 1 umana LN).

Azar Vrask (Grr5/Cavaliere Thayan 1 umano LM).

Guardie

Per difendere l'enclave i Thayan impiegano un distaccamento di trentasei guardie (da Com1 a Com3, con corazza a scaglie, scudo largo, balestra leggera e scimitarra) organizzate in cinque squadre da sei unità ciascuna. Una guardia-sergente (da Grr2 a Grr5) sta a capo di ogni squadra. Le guardie sono sotto il comando del Tenente Karvan Hur (Grr5 umano LM), che è ufficialmente soggetto agli ordini di qualsiasi Mago Rosso o cavaliere Thayan. Nei fatti però i Maghi Rossi ignorano le guardie, mentre i cavalieri Thayan che come ombre seguono i Maghi Rossi più importanti, costituiscono già le loro attentissime guardie del corpo. Il Tempio di Kossuth inoltre alloggia il proprio piccolo distaccamento di guardie.

Circa tre quarti delle comuni guardie e tutti i capi sono Thayan. Karvan Hur assolda un piccolo numero di mercenari locali per completare gli effettivi al suo servizio, ma sorveglia questi stranieri molto attentamente.

Due delle squadre di guardie sono in servizio di giorno e due lo sono di notte. La squadra che non è in servizio diurno, di solito trascorre metà giornata nell'addestramento alle armi, mentre rimane libera per l'altra metà. Le guardie generalmente si avvicendano nel turno come segue:

Giorno: Due guardie e il sergente presso l'ingresso principale dell'enclave, due guardie assegnate rispettivamente agli ingressi nord e sud, due all'ingresso principale dell'edificio dell'ambasciata (area 33), due di ronda sui parapetti e infine due in giro per il campo.

Notte: Due guardie e il sergente presso l'ingresso principale, due guardie all'ingresso principale dell'edificio dell'ambasciata (area 33), due di ronda sui parapetti, una su ciascuna delle torri (area 6 ed area 20), una sul tetto della caserma (area 28), una sul tetto della sala nord (area 31) e infine due più un sergente in giro per l'enclave.



Chabzin Zurn e il suo seguito

PLANIMETRIA DELL'ENCLAVE

I titoli dei paragrafi relativi alle varie costruzioni dell'enclave indicano i nomi dell'edificio o dell'area, seguiti, ove occorra, da una breve indicazione tra parentesi che riferisce la natura dell'attività commerciale. La maggior parte dei negozi ha un livello superiore utilizzato come residenza dal proprietario, e uno scantinato usato come magazzino.

Mura esterne

L'enclave di Proskur si estende per vari isolati che costituivano un tempo una prosperosa area commerciale. Molte delle costruzioni originarie sono ancora in piedi. Il Tempio di Kossuth, ad esempio, si trova all'interno di un edificio che era stato un Tempio di Waukeen poi andato in disuso. Altri sono stati buttati giù per dare spazio a costruzioni completamente nuove, ad esempio l'edificio dell'ambasciata. I Thayan rinforzarono tutte le mura esterne, murando qualsiasi finestra sul pianterreno e costruendo muri di mattoni in mezzo a vie transitabili allo scopo di isolare l'enclave dalla città circostante.

Di conseguenza l'enclave ha un aspetto vagamente minaccioso e difensivo rispetto al resto della città. Tutti gli edifici esterni sono alti almeno due piani, come lo sono anche le mura che li separano (Scalare CD 25). I Thayan curano la crescita di muschio verde in cima alle mura esterne, che vale come superficie scivolosa alle prove di Scalare.

Tetti

Con la sola eccezione del parapetto esterno, la maggior parte dei tetti del campo è coperta con spesse tegole di argilla spioventi. La caserma (area 28), le torri di guardia (area 6 e 20) e la sala nord (area 31) offrono un facile accesso ai tetti grazie a varie rampe di scale, ma poche altre costruzioni consentono l'accesso al tetto, anche se in ogni edificio esistono abbaini e canne fumarie attraverso cui un ingegnoso scassinatore potrebbe strisciare (Artista della Fuga CD 30).

Per prevenire questo tipo di infiltrazioni, la khazark Zurn

ha catturato due gargoyle e li ha costretti tramite compulsione a sorvegliare di notte i cieli dell'enclave. La loro tana si trova nel campanile del Tempio di Kossuth (area 32). Zurn si assicura la loro obbedienza ricorrendo ad incantesimi *charm sui mostri*, ma li ricompensa anche di tanto in tanto con schiavi o prigionieri. I gargoyle hanno l'ordine di attaccare chiunque sorvoli l'enclave o chiunque si trovi sul tetto, ad eccezione ovviamente delle guardie e dei Maghi Rossi.

Interno dell'enclave

Durante il giorno, il cortile sud (quella parte dell'enclave compresa tra l'ingresso principale e il complesso sud-orientale di negozi e laboratori) pullula di attività, gremito di acquirenti, di mercanti locali che consegnano viveri e rifornimenti e di semplici curiosi. Per terra c'è un vero e proprio sudiciume che si trasforma in fango dopo una bella piovuta.

Pochi visitatori si aggirano nel più tranquillo cortile a nord del Palazzo della Pietra Eretta (area 27) e del fortilizio (aree 22-26). Per quanto riguarda gli acquirenti, la maggior parte visita l'emporio (aree 7-13), poiché solo pochi tra la gente comune di Proskur possono permettersi di acquistare anche il più economico oggetto magico in vendita nel fortilizio.

Di sera, alla chiusura dei negozi, la folla si dilegua rapidamente. I clienti vengono accompagnati fuori dalle sedi locali poco dopo il tramonto. I Thayan si aggirano ancora per un paio d'ore in tutta l'enclave, raccogliendosi al refettorio, nelle osterie, alle terme, oppure al Tempio di Kossuth due volte ogni dieci giorni. Ai residenti di alto rango dell'enclave viene permesso di ricevere ospiti dopo l'orario di lavoro, quando è altresì possibile trovare al suo interno i Proskurani del posto che venerano Kossuth (non sono molti). Chiunque non sia Thayan deve girare accompagnato dal suo ospite (o da un accolito nel caso si tratti di devoti), o rischia, nella migliore delle ipotesi, l'espulsione immediata.

Un esiguo numero di infiltrati o spie possono riuscire ad andare in giro con un opportuno travestimento senza attirare troppa attenzione, ma vi sono altissime probabilità che

vengano scoperti, dal momento che le guardie conoscono praticamente tutti i residenti dell'enclave.

Quando è mezzanotte, non c'è più nessuno in giro tranne le guardie ed eventuali maghi anziani o chierici impegnati in qualche affare segreto. Chiunque venga sorpreso ad aggirarsi nell'area sarà subito aggredito dalle guardie. Gli aspiranti crociati che cadono nelle mani dei Thayan all'interno dell'enclave, vengono sbattuti in prigione e condotti immediatamente a Thay come schiavi, con la prospettiva di una breve esistenza sottoposta ai lavori più faticosi.

1. Ingresso principale

Una piccola portineria funge da ingresso principale all'enclave durante il giorno. Due guardie, un sergente e un mago (generalmente di livello compreso tra il 2° e il 4°, qui assegnato suppergiù per una decina di giorni) tengono d'occhio chi entra e chi esce, ricorrendo di tanto in tanto a una *bacchetta di individuazione del magico* o ad una *bacchetta di individuazione dei pensieri* di cui è provvisto il mago in servizio, per esaminare i personaggi che destano sospetti. Uno o più cavalieri Thayan spesso indugiano nelle vicinanze, stando all'erta per eventuali problemi.

Di notte una robusta saracinesca protegge l'entrata all'enclave. Una leva, posta accanto alla porta rivolta al nord della portineria, rilascia rapidamente la saracinesca permettendo alle guardie di bloccare il passaggio in un solo round. Quanti hanno il permesso di entrare dopo la chiusura dei negozi, usano una porticina di servizio. Il secondo piano della portineria si estende sopra tutto l'ingresso e può essere raggiunto dai due lati del piano inferiore. Vi si trova il congegno che aziona la saracinesca, e anche quattro feritoie che danno sulla strada esterna e uno spazio ristretto usato come ripostiglio.

Ai visitatori che entrano nell'enclave le guardie di servizio a quest'ingresso consegnano, dopo averli rapidamente perquisiti, un lasciapassare. Non sono ammessi visitatori armati, né recanti segni o simboli di organizzazioni giudicate avverse a Thay. Viene inoltre vietato l'ingresso a mendicanti e a potenziali tagliaborse. Infine, le guardie tengono degli archivi su quelli che sono stati segnalati come agitatori. Quanti risiedono nell'enclave, come pure i mecenati locali più rinomati a cui è stato rilasciato un lasciapassare permanente, possono accedere da un altro ingresso per evitare la fila che talora si forma davanti all'entrata principale.

2. Ingresso secondario

Oltre all'ingresso principale, esistono altri quattro punti di accesso all'enclave, che di notte vengono tutti chiusi a chiave, a meno che non sia diversamente indicato.

Di giorno l'ingresso sud è aperto a qualsiasi Thayan o visitatore in possesso di un lasciapassare permanente. Da qui passano anche calessi e carri che effettuano consegne, posto che le guardie (assegnate a questa entrata in numero di due durante il giorno) riconoscano conducenti e mercanti.

L'ingresso settentrionale rimane generalmente chiuso ma comunque sorvegliato da due guardie durante il giorno. Solamente i Thayan e i locali dignitari di alto rango hanno il permesso di entrare da questa porta.

L'ingresso orientale (tra la sala nord e le terme) è quasi sempre sprangato e utilizzato solo raramente.

Una grande porta si apre dal deposito orientale (area 19) direttamente sulla strada, talvolta utilizzata per le merci in arrivo o in partenza per Thay.

3. Scuderie

Le scuderie si trovano leggermente distaccate dal resto dell'enclave per evitare che il tanfo delle stalle e del concime pervada l'aria. La khazark ha fatto sapere al responsabile del-

le scuderie, Ralmek (Pop3 umano N), che se l'odore delle stalle diventasse troppo pungente, sarà rispedito a Thay come schiavo. Come risultato, i ragazzi che lavorano nella stalla devono attendere costantemente ai cavalli e lavare ogni recinto non appena si svuota.

Ralmek è un dipendente dell'enclave di medio rango (e, attraverso l'enclave, della Gilda del Commercio Estero) la cui funzione principale è quella di assicurarsi che i Thayan di alto rango abbiano sempre a disposizione delle cavalcature. È stato autorizzato a prelevare fondi per acquistare cavalli, mangime, briglie e finimenti.

Il piano superiore della scuderia è un ampio fienile, che Ralmek tiene sempre pieno.

4. Cucina di Madre Sivarra

Sotto una pesante tenda di tela grezza, nel cortile sud, si trova l'unica attività commerciale dell'enclave che non sia gestita dai Thayan. Sivarra e suo marito, Bor, sono nativi di Proskur e pagano la khazark per il privilegio di sistemare pentoloni da stufato, spiedi e graticole sul suolo dell'enclave. I pasti che preparano non sono affatto costosi e generalmente sono anche buoni. Sivarra ha addirittura imparato certe ricette per preparare la zuppa di Thay, così da soddisfare meglio il palato dei suoi avventori.

Il ristorante è popolare tra le guardie e la gente comune dell'enclave, in parte perché è economico e in parte perché i proprietari non giudicano i clienti dalla condizione sociale. Chi avesse interesse ad assoldare qualcuno o ad ascoltare gli ultimi pettegolezzi sulle personalità di spicco dell'enclave, troverà qui il posto che fa al caso suo. E se poi deciderà di mangiare, considerati i prezzi farà pure un ottimo affare.

5. Deposito meridionale

Questo deposito a due piani, diviso in compartimenti, è un centro di stoccaggio privato utilizzato da molteplici attività. Praticamente tutti i comuni esercizi dell'enclave usano uno spazio dei depositi (questo o area 19). Generalmente, la mercanzia più preziosa in vendita presso l'enclave, ossia gli oggetti magici, sono immagazzinati nella stanza segreta (area 26).

Un'ampia rampa conduce al piano superiore del deposito.

6. Torre meridionale

Il deposito meridionale era già presente quando a Proskur venne fondata l'enclave di Thay, e venne modificato per meglio adeguarsi alle necessità della nuova comunità. Questo angolo venne rinforzato con nuovi muri e trasformato in una torre di guardia a tre piani. Dal piano superiore si possono facilmente osservare i tetti delle aree 3 e 5, oltre che i parapetti vicini. Sia il secondo che il terzo piano sono dotati di due feritoie che guardano sulla strada, e il terzo piano dispone pure di feritoie che si affacciano all'interno dell'enclave. Di notte vi si trova solitamente in servizio una sola guardia.

7. Emporio Priador (Da Koren, oggetti rari)

Koren (Esp7 umano N) è un attempato artigiano e scultore Mulan specializzato in sculture e gingilli di legno e avorio. Insieme alla moglie Chasesk (Esp4 umana N) gestiva una piccola attività ad Eltabbar e, desideroso di visitare il mondo che si estendeva fuori Thay, lasciò il negozio al figlio quando venne fondata questa enclave. I coniugi hanno preso casa in un modesto quartiere, nel piano sopra il loro nuovo laboratorio.

Koren non ha bisogno di grosse importazioni da Thay, in quanto produce da solo la maggior parte della sua mercanzia. È un bravo artigiano e va particolarmente fiero di certi piccoli ninfoli appositamente concepiti come doni che i giovani innamorati possono scambiarsi. Almeno una delle sue miniature è stata trasformata da una Maga Rossa in un *cane doni-*

ENCLAVE THAYAN DI PROSKUR



ce. Dopo la richiesta della suddetta maga, Koren ha fatto un'altra dozzina di oggetti analoghi, che la maga ha intriso di magia (sufficiente a renderli magici, ma non abbastanza da conferire loro una qualche capacità), e li ha poi dati ad altri maghi nell'intento di occultare l'unicità della miniatura che ha tenuto per sé.

8. Emporio Priador (Gioielleria)

Questo negozio è di proprietà di Jandar (Esp7 umano N), un giovane e corpulento gioielliere Rashemi dalla folta barba cespugliosa. Afferma di essere capace di trasformare qualsiasi tipo di metallo in un autentico gioiello, e fino ad ora non ha mai deluso un solo cliente, inclusa la stessa khazark Chathin Zurn che, in segno di riconoscenza verso l'orefice, ha lanciato una *trappola di fuoco* sulla sua cassaforte e ha giurato di scovare e distruggere chiunque osi rubare nel suo negozio.

Jandar è un uomo amareggiato: sua moglie Yuldra è stata rimpatriata a Thay come schiava, avendo attaccato un mago che tentava di rubare nel loro negozio. Dal momento che a Thay è illegale rendere la libertà agli schiavi, Jandar ha abbandonato ogni speranza e si è dato all'alcol e alle droghe dell'oblio per dimenticare il suo dolore. Se mai sua moglie venisse liberata e ritornasse da lui, sarebbe grato ai suoi salvatori per tutta la vita, e fino a quando il passato della donna fosse tenuto nascosto alle autorità Thayan.

Jandar vive da solo nelle stanze al piano superiore della sua bottega.

9. Emporio Priador (Pelletteria Bezanturan)

Drash il pellettiere (Esp3 umano LM), un individuo magro come un chiodo con sinuosi tatuaggi al posto dei capelli, gestisce questo negozio. Anche se la stragrande maggioranza della sua merce arriva da Thay, è un abile artigiano e va molto fiero del suo lavoro. Vende ogni tipo di articolo in pelle, tranne le armature.

Sono famose le sue funi di cuoio intrecciato, i foderi di spada finemente bulinati, e le copertine per i libri eseguite secondo le richieste dei clienti. I maghi del posto che hanno bisogno di pelle per i loro oggetti magici spesso vengono da lui con specifiche richieste (alcune delle quali includono la pelle di umani, di elfi o di altre creature senzienti). Ogni tanto la sorella Kranna, la rilegatrice (area 11), gli dà una mano con il lavoro. La moglie e i due figli dividono con lui l'affollato appartamento sopra la bottega.

10. Emporio Priador (Drogheria)

Famoso per la spezia incendiaria Priadoran (così potente che quando viene ingerita infligge 1 danno debilitante se non si supera un tiro *salvezza* sulla *Tempra* con CD 12), questo negozio è il preferito di quanti amano la cucina piccante. Vende anche

delle spezie più comuni come cannella, chiodi di garofano, zenzero, pepe, zafferano e sale.

Il proprietario, Shaumak (Rgr1/Esp3 umano N), è un erborista e un guaritore Rashemi. Sa esattamente quale delle sue piante utilizzare per risanare ferite o aiutare il recupero fisico e di solito nel suo negozio si possono trovare dei kit da guaritore preconfezionati. Li vende applicandovi lo sconto del 10%, esattamente come fanno i maghi con i loro oggetti magici.

Shaumak ha una voce rauca e parla il Comune con un forte accento. Vive da solo nelle stanze sopra al suo negozio.

11. Emporio Priador (Rilegatoria)

Questo negozio è molto popolare tra i maghi dell'enclave, poiché vi si possono acquistare carta e pergamene di vario colore e qualità, libri in bianco (inclusi quelli adatti a trascrivervi gli incantesimi) e i clienti che si ritrovano ad avere pagine sciolte possono disporre di un servizio di rilegatoria. La proprietaria, Kranna (Esp3 umana LN), è la sorella di Drash (area 9) e somiglia molto al fratello, tranne per il fatto che porta i capelli raccolti in una corta coda di cavallo.

Kranna è un'abile calligrafa e falsaria, ma rivela quest'ultimo particolare solo a quelli di cui si fida. Vende inoltre un ristretto numero di libri, la maggior parte dei quali riguarda Thay, descrivendone terre, poesia e cultura, ma tiene in negozio pure libri di autori locali. Kranna parla e legge il Comune, l'Aglarondan, l'Alzhedo, il Chessentan, il Chondathan, il Nani-co, l'Elfico, l'Halruaan, il Mulhorandi (quello standard e le varianti Thayan), il Rashemi, il Tuigan, il Sottocomune e l'Untheric. Vive negli appartamenti al secondo piano, proprio sopra il suo negozio.

12. Emporio Priador (Profumeria)

Immizel la Rashemi (Esp2 umana LN) gestisce questa profumeria in cui gli affari non mancano di certo, dal momento che i Thayan vanno matti per oli e profumi. Se certe essenze sono troppo lievi per essere percepite da "nasi qualunque", un gran numero di fragranze e di saponi in vendita risultano gradevoli per olfatti meno raffinati. Il negozio richiama acquirenti da ogni angolo della città, soprattutto perché Immizel è capace di confezionare oggetti rispondenti ai desideri del cliente. Uno dei suoi più insoliti compratori è un assassino di Proskur che asperge di profumo i corpi delle vittime per firmare i suoi omicidi.

Immizel vive con le due nipoti nelle stanze sopra la sua bottega.

13. Emporio Priador (Distilleria)

Thay è rinomata per i liquori esotici e i vini robusti. La società di mercanti Thayan che dirige l'emporio acquista vini di anna-

L'emporio priador

L'angolo sud-orientale dell'enclave ospita sette diversi negozi, facenti tutti parte dell'Emporio Priador, attività importata da Thay. Il consorzio dei mercanti Thayan che patrocinano l'emporio pagano una grossa somma per il privilegio di affittare uno spazio in un'enclave straniera e vendere all'estero merci di Thay.

Tali mercanti hanno intelligentemente deciso di importare a Proskur merci che attirassero non solo i residenti, ma anche i Thayan dell'enclave. Molti dei proprietari delle botteghe so-

no valenti artigiani in grado di eseguire alla lettera le ordinazioni dei maghi dell'enclave riguardanti esotici lavori in pelle, gioielli o sculture adatte ad essere incantate. Come i membri della cricca dei mercanti patrocinano gli spazi dell'emporio presi in affitto per i loro negozi nell'enclave di Proskur, così i proprietari dei negozi affittano gli spazi dell'emporio per esercitare i propri commerci e importare le comuni merci Thayan che non rappresentano una minaccia per il mercato di oggetti magici della Gilda del Commercio Estero.



Illustrazione di Kalman Andrasofsky

L'enclave di Proskur

te diverse da viticoltori e distillatori Thayan e li spedisce oltremare all'enclave di Proskur per servire il mercato della Costa del Drago.

Vladislav (Esp3 umano LN), un iroso e permaloso Rashemi che ha l'abitudine di alzare un po' troppo spesso il gomito, gestisce l'esercizio con l'aiuto di fratelli e famigliari. Oltre al vino pregiato importato da Thay, Vladislav mesce diversi potenti miscugli con ingredienti locali. È un esperto distillatore e ha contatti in molte parti del mondo, cosa che gli consente di rifornirsi di liquori esotici, e, occasionalmente, di qualche bottiglia di vino del fuoco Rashemen. Inoltre, se gli si concede un po' di tempo, è in grado di replicare qualsiasi sorsata gli capiti di assaggiare, anche se finora non ha avuto altrettanto successo con il vino del fuoco.

Vladislav fa affari d'oro con i Thayan che hanno nostalgia dei liquori della madrepatria. Si droga con il tekki, e per questo rischia continuamente di contrarre debiti al negozio della farmacia. Quando è ubriaco, diventa molto violento, e non manca di agitare un coltellaccio sotto il naso di chi osa insultarlo.

14. Silo

In questo edificio alto e stretto si conservano granaglie. Il silo, che è stato protetto magicamente contro il fuoco e l'elettricità (resistenza 12), è riservato per legge all'uso esclusivo dell'enclave, anche se il resto della città fosse presa nella morsa della carestia. Una bicozza di legno costruita alla base del silo è la casa di Evendusk, il druido che bada alle coltivazioni.

15. Locanda della Pietra Eretta

Prima che i Thayan prendessero in affitto questo distretto di Proskur, questo edificio era un'unica, grande e affollata taverna, la "Pietra Eretta". Adesso metà costruzione è stata adibita ad alloggi per il personale dell'enclave (vedi area 27), mentre la metà occidentale conserva qualcosa della sua attività originaria.

La Pietra Eretta deve il suo nome al grande obelisco di pie-

tra che si erge al centro della stanza principale della locanda. Si suppone che, parecchi anni fa, venne portato qui dalle rovine della Palude di Tun, dal primo fondatore della locanda. Un Thayan Mulan, suo erede, che risponde al nome di Sakeris (Str7/Mag2 umano CN) gestisce adesso il posto. Sakeris abbandonò Thay perché stanco del male e degli intrighi dei Maghi Rossi, e anche perché temeva di essere perseguitato per le sue capacità di stregone. Usa la locanda per tenersi in contatto con la gente di Thay e per individuare quanti hanno del talento nella stregoneria e affrancarli dai legami con Thay.

Essendo un abile incantatore di un'agiata famiglia Thayan, Sakeris possiede l'influenza sufficiente a rimediare una licenza per la sua attività. È un privato cittadino di Thay proprietario della Pietra Eretta e non un dipendente dell'enclave. In passato ha già assoldato avventurieri per salvare stregoni dalla schiavitù o da situazioni in cui il loro talento li avrebbe probabilmente condotti alla morte. Sospetta (a ragione) che i Maghi Rossi lo tengano d'occhio, e si guarda bene dal denigrarli in pubblico.

La sala comune della Pietra Eretta è l'unica osteria presente sul suolo dell'enclave e fa buoni affari praticamente tutte le sere. Inoltre, di tanto in tanto, parecchi dipendenti dell'enclave consumano qui i loro pasti. La locanda della Pietra Eretta è un edificio di tre piani, e gli ultimi due vantano otto confortevoli stanzette pulite. I clienti sono soprattutto mercanti Thayan, artigiani e avventurieri che passano da Proskur, ma vi potrebbe alloggiare praticamente anche qualsiasi viaggiatore itinerante proveniente da Thay.

L'area contrassegnata dalla lettera A è la cucina della locanda.

16. Prestiti e commerci

Anche se quanti risiedono nell'enclave si riferiscono a questo edificio nel suo insieme (aree da 16 a 20) come al deposito orientale, in realtà solo parte della costruzione è effettivamente un deposito. Il resto della struttura è stata trasformata in vari negozietti e nelle cucine dell'enclave, seguendo le direttive dei Thayan durante la costruzione. Un ladro di no-

me Aothar (Esp3/Grr2/Ldr5 umano LM) è il proprietario di questo modesto negozio. È originario Mulan e al posto dei capelli e delle sopracciglia ha dei tatuaggi concentrici. Inoltre porta con disinvoltura una pistola Lantanese che sa usare molto bene.

Aothar emette delle lettere di credito che possono essere pagate a vista all'interno dell'enclave e possono persino servire ad ottenere un prestito in denaro se chi le prende può offrire delle garanzie o conosce Aothar. La sua attività funziona anche come monte dei pegni, e il ladro è avido abbastanza da comprare gli oggetti quando sa che un altro negozio potrebbe presentare delle offerte migliori. Inoltre si offre di valutare gli oggetti preziosi dietro il pagamento di 1 mo. Aothar ha aperto il negozio dopo aver trovato un considerevole tesoro quando era un giovane avventuriero a Thay.

17. Mappe di "Quattro Dita"

Questo negozio è gestito da Frikhesp (Ldr4 umana LM), una donna Mulan dall'aspetto furtivo, con tatuaggi irregolari sulla testa rasata e solo quattro dita nella mano sinistra. Divenne un'avventuriera a Thay e finì per viaggiare attraverso buona parte dell'Irraggiungibile Est prima di corrompere un ufficiale della Gilda del Commercio Estero per ottenere un contratto d'affitto nell'enclave di Proskur. Frikhesp ha una mano esperta in grado di copiare estremamente bene mappe e diagrammi, ma la sua principale produzione riguarda le mappe nautiche e quelle adatte ad essere esibite. Acquista le mappe dei dungeon dagli altri avventurieri ad 1 mo l'una, e ne rivende le copie a 5 mo al pezzo. Non asserisce che siano autentiche, ma si limita a dire di averle acquistate da qualcuno che aveva tutto l'aspetto dell'avventuriero.

Alcune delle mappe in vendita sono il risultato delle furtive esplorazioni della donna in almeno tre dei dungeon conosciuti della zona (la Cripta di Sale, il Dungeon delle Sette Avversioni e il Nascondiglio di Shenegarth il Verde). Le vende a 10 mo l'una e le correda di appunti su trappole e porte segrete presenti, oltre a segnarvi i punti migliori per nascondersi e riposare. Alcuni avventurieri che hanno fatto affari con la ladra sospettano che abbia stipulato un accordo con alcuni dei banditi che vivono vicino a questi dungeon, ma finora nessuno è riuscito a provarlo.

18. Refettorio

La maggior parte delle guardie dell'enclave e dei maghi di basso rango mangia in questa affollata mensa due volte al giorno. (Invece della khazark e quanti si trattengono per lavoro nell'edificio dell'ambasciata mangiano all'interno di quella costruzione). Svariati lunghi tavoli poggiati su cavalletti riempiono il salone, mentre dalle travi pendono formaggi e carni affumicati.

Il refettorio è gestito dal Mastro Fornitore Baiyen Chergova (Grr2/Esp3 umano LN), un dipendente di medio rango della Gilda del Commercio Estero stabilitosi qui insieme a tre generazioni della sua famiglia. Chergova ha l'incarico di procurarsi prodotti locali e di sorvegliare i servitori, che preparano sessanta coperti a pasto. Il tetto dell'edificio è un rigoglioso giardino in cui la famiglia Chergova coltiva frutta e verdura poco comuni. La maggior parte del cibo servito al refettorio è acquistato da distributori di Proskur.

18A. Cucina. La moglie di Baiyen, Hama (Esp4 umana LN) supervisiona personalmente la preparazione dei pasti, coordina l'attività della frenetica cucina con un piglio feroce e una lingua tagliente. Il pane Thayan e lo stufato speziato sono tipiche pietanze del refettorio.

18B. Dispense. Sotto la cucina, vari ampi scantinati ospitano una riserva alimentare di tutto rispetto. Vi sono immagazzinati gli oggetti di uso frequente (o più deteriorabili e

quindi da usare subito). Uno degli scantinati è una cella frigorifera, raffreddata magicamente.

19. Deposito orientale

Questa stanza a due piani, unica parte dell'edificio ad essere ancora utilizzata come deposito, ospita gli averi più ingombranti e le merci di proprietà dell'enclave. Il materiale magico dell'enclave non è conservato qui bensì nella stanza segreta (area 26). Un'ampia rampa porta al piano superiore del deposito.

Una botola ben nascosta (Cercare CD 15) dà accesso alle zone sotterranee che i Thayan hanno interesse a tenere segrete: le prigioni degli schiavi e i dungeon. Gli schiavi possono essere portati in questo deposito, per poi essere stipati in carri merci sigillati e portati fino ai moli di Proskur per essere trasportati a Thay via mare.

20. Torre orientale

Come il deposito meridionale (arce 5 e 6), il deposito orientale è stato ricostruito per annettervi una torre di guardia a tre piani. Dall'ultimo piano, le guardie sorvegliano i tetti dell'emporio e delle terme. I piani superiori hanno feritoie che danno sulla strada e sull'interno dell'enclave. Di notte vi si trova solitamente in servizio una sola guardia.

21. Terme Thayan

Gestiscono le terme i numerosi componenti di una famiglia Rashemi, capeggiata dalla madre del clan, Yuldarra (Esp2 umana LN). La donna è in affari con Immizel, che si occupa della profumeria (area 12), e vende qui i prodotti della conterranea. L'edificio è dotato di un ampio bagno comune, e quattro bagni privati in camere singole. Su richiesta, Yuldarra può far avere al cliente "assistenti" personali per il bagno che, dal postribolo locale, vengono a lavorare nelle stanze private delle terme. L'uso del bagno comune costa 1 mr. Affittare un bagno privato costa 1 ma all'ora, mentre gli altri servizi opzionali sono tariffati separatamente.

I grandi forni usati per scaldare i serbatoi d'acqua destinati ai bagni occupano metà del secondo piano dell'edificio. Il rimanente spazio è abitato dai proprietari. Yuldarra è d'accordo che, qualora nell'enclave dovesse scoppiare un incendio, l'acqua dei bagni sia utilizzata per spegnere le fiamme.

21A. Spogliatoio femminile. Le clienti ospiti delle terme usano questa stanza per cambiarsi e per riporvi gli effetti personali.

21B. Spogliatoio maschile. Gli uomini che vengono alle terme possono cambiarsi e riporre gli effetti personali in questa stanza.

21C. Bagno comune. Un ampio bagno comune occupa gran parte di questa stanza. L'acqua è così calda che solo i Thayan, ormai abituati a fare il bagno in acque molto calde, vi stanno a proprio agio. Qui i Thayan hanno la consuetudine di concludere importanti affari e di sostenere discussioni impegnate, sempre che non vi siano degli stranieri nei paraggi.

21D. Bagni privati. Ciascuna di queste piccole stanze è dotata di una tinozza, in cui possono fare il bagno due persone (nelle stanze più piccole) oppure fino a sei (nella stanze più grandi).

22. Fortilizio: Galleria Arcana (Oggettistica magica)

In questa parte dell'enclave si vende ogni tipo di oggetti magici, ad esclusione di pozioni e pergamene. Gli acquirenti possono trovarvi bacchette di incantesimi di livello basso, oggetti meravigliosi a basso prezzo, munizioni magiche, alcuni anelli magici di minor potenza e, occasionalmente, una qualche armatura o arma magica. Pochi oggetti sono esposti al pubblico: i clienti del negozio vengono accompagnati in

una delle tante sale d'aspetto arredate elegantemente per visionare gli oggetti presentati entro luccicanti contenitori di mogano. Infatti, poiché persino l'oggetto più economico presente in questa galleria vale diverse centinaia di monete d'oro, i Thayan non vogliono deludere le aspettative di opulenza dei loro clienti.

Oltre che acquistare gli oggetti in vendita nell'enclave, i clienti possono anche richiedere che una loro arma perfetta diventi magica (raramente i Thayan accettano di conferire ad un oggetto un valore superiore a +1, ma un cliente abituale potrebbe ottenere di aumentare il potere di un suo oggetto oltre questo limite). La galleria acquista oggetti magici e li rivende, ma non crea anelli, verghe, bastoni od oggetti meravigliosi più potenti. Più un oggetto è economico, più è probabile che i Thayan ne abbiano parecchi esemplari in deposito (l'esatta disponibilità è a discrezione del DM). Se un oggetto non fosse disponibile, i maghi dell'enclave sarebbero comunque in grado di creare quasi tutti gli oggetti standard di un valore non superiore a 2.100 mo in 1d20+10 giorni. Gli oggetti il cui valore non supera le 8.500 mo si possono ordinare in uno dei laboratori Thayan (tempi di consegna: 2d4 mesi), anche se i Thayan accettano simili ordinazioni sono dai clienti migliori e più affidabili.

Ramshan Doon (Ill6 umano LM) ha la gestione della galleria sotto la direzione di Murith Garas. Oltre a lui, la khazark ha assegnato alla Galleria Arcana un mago dell'enclave di 5° livello, uno di 3° livello e due di 2° livello.

23. Fortilizio: Mortaio nero (Farmacia)

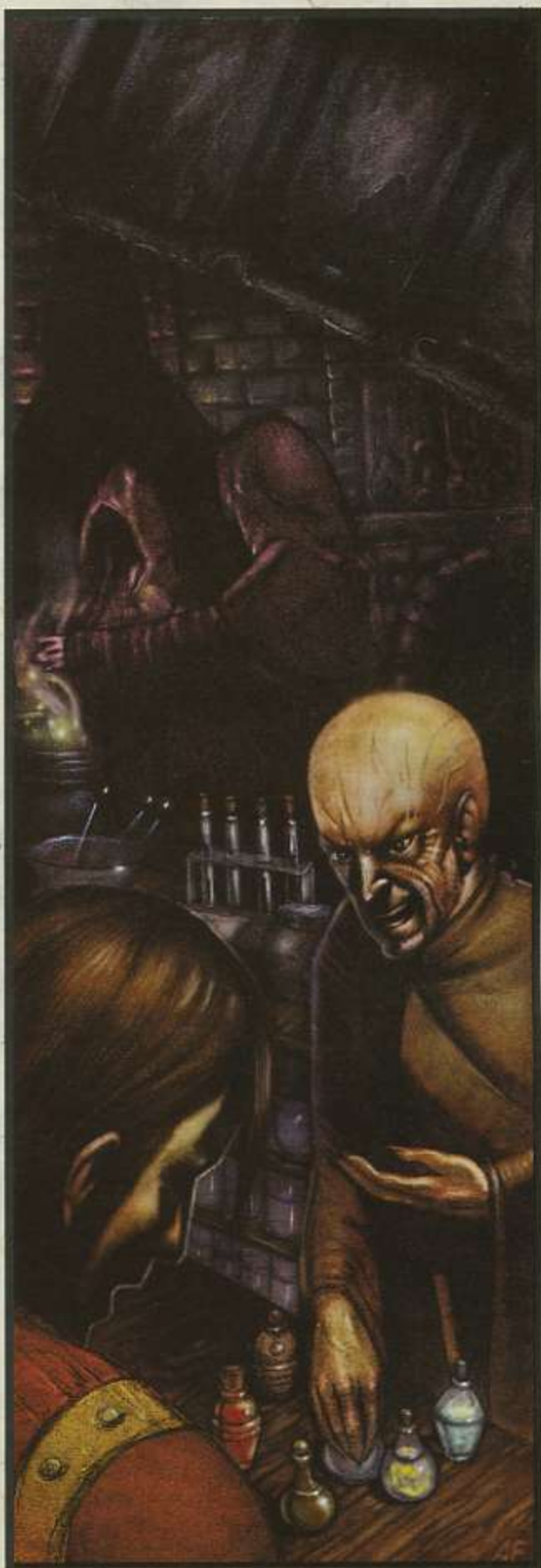
Questo negozio è gestito da Tarithi (Mag3/Esp1 umana LM), una Mulan misantropa con tatuaggi astratti su testa e sopracciglia. È un'agente di medio rango della Gilda del Commercio Estero che fa rapporto alla khazark. Nel suo negozio vende erbe comuni ed esotiche, incluso cassil e radici di nara. La maggior parte della sua mercanzia è composta da farmaci semplici, come leggeri antinevralgici, sali, rimedi per i postumi di una sbornia e altre erbe che gente comune andrebbe ad acquistare in una farmacia. Tra i suoi oggetti più redditizi vi sono delle strane e talvolta pericolose droghe ambite da ricchi clienti, tra cui maghi Thayan, giovani aristocratici e avventurieri. Nella farmacia sono vendute tutte le droghe elencate nel paragrafo "Droghe di Faerûn", che si trova in appendice. Un mago di 1° livello, assegnato qui dalla khazark, è l'assistente di Tarithi.

24. Fortilizio: Elisir di Zurn (Laboratorio alchemico)

Kethin Zurn (Mag5/Esp3 umano LM), un curioso vecchio Thayan con molte piccole cicatrici da bruciatura su faccia, mani e braccia, gestisce questo negozio. Uno dei suoi occhi è quasi coperto da una cataratta, e sfoggia intricati tatuaggi in foggia di barba e baffi. È lo zio della khazark, per cui i maghi dell'enclave stanno attenti a trattarlo con molta deferenza nonostante la sua eccentricità. L'uomo si rivolge ai maghi dell'enclave che lavorano nel suo negozio (uno di 4° livello, uno di 2° e uno di 1°) esclusivamente per impartire loro degli ordini, e non permette che parlino ai clienti.

Kethin Zurn vende qualsiasi oggetto alchemico descritto nel *Manuale del Giocatore*, nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* o nell'appendice di questo libro ed è in grado di crearne altri se esaurisce quelli disponibili. Applica uno sconto del 10% su tutta la merce esistente, e uno extra del 5% per qualsiasi cliente di Thay. È un esperto erborista, ferrato nella sapienza magica, nelle tradizioni di Thay e nelle proprietà tipiche degli oggetti magici. Legge e parla il Comune, il Dracónico, l'Infernale, il Mulhorandi Thayan, e legge il Loross e il Netherese.

Spesso in questo laboratorio alchemico si trovano i maghi



Negozi di pozioni Thayan

che lavorano nel negozio di pozioni e pergamene (vedi sotto), intenti a confezionare merce per i loro negozi.

25. Fortilizio: Pozioni e pergamene

Thazal Tabar (Abi5 umano NM) gestisce questo disordinato negozio, diretto da Murith Garas. Oltre a lui, lavorano in questo laboratorio magico anche un mago dell'enclave di 4° livello, uno di 3° livello, uno di 2° livello e uno di 1° livello. Uno dei maghi sorveglia la bottega mentre gli altri lavorano nel laboratorio o nel negozio dell'alchimista Kethin Zurn, creando pozioni e pergamene.

Sul posto può trovarsi almeno un campione di ogni pozione presentata nella *Guida del DUNGEON MASTER* (tranne di quelle il cui creatore deve avere un livello superiore al 3°), e solitamente si vendono da una a tre pozioni al giorno. I giovani chierici del Tempio di Kossuth preparano pozioni di cura che poi vendono in questo negozio.

In magazzino si trovano pergamene, soprattutto di 1° e 2° livello, ed esiste una possibilità del 25% che vi sia disponibile una pergamena contenente un dato incantesimo di 3° livello. Pergamene con incantesimi di 4° livello vengono eseguite su espressa richiesta. Le pergamene con incantesimi di 5° livello, o superiori, non solo vengono eseguite su specifica richiesta, ma necessitano dell'approvazione della khazark prima che se ne possa iniziare la scrittura.

Come viene spiegato nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*, i maghi dell'enclave vendono le pergamene con incantesimi di livello 0 al costo di creazione, se un cliente acquista un pari numero di altri oggetti magici. Quando un acquirente compra un oggetto alla Galleria Arcana (area 22), riceve un certo numero di piccole monete di bronzo pari al numero degli oggetti acquistati. Ogni moneta reca il simbolo dei Maghi Rossi su una faccia, e una pergamena arrotolata sull'altra faccia. Tali monete possono essere restituite, in qualsiasi momento, al negozio di pergamene dell'enclave di Thay, ed è in questa occasione che chi le possiede può acquistare altrettante pergamene con incantesimi di livello 0, quante sono le monete presentate.

Tutte le pozioni e le pergamene che rimangono invendute vengono conservate, alla chiusura dei negozi, nella stanza segreta (area 26).

25A. Tatuaggi. Gli avventurieri e i maghi dell'enclave visitano spesso questo negozietto gestito da Urhun Kren (Nec5/Mro2 umano NM). Insieme ai suoi assistenti, un mago dell'enclave di 3° livello e uno di 1°, esegue tatuaggi normali e magici (i tatuaggi vengono disegnati sia grazie al talento Incidere Tatuaggi, posseduto da Urhun Kren e dal suo assistente di 3° livello, sia attraverso l'incantesimo *creare tatuaggio magico*). Sono in grado di copiare immagini da altre fonti o di creare forme uniche con pari bravura. Un comune tatuaggio, grande quanto una mano, costa dalle 2 alle 5 ma, a seconda della sua complessità, e se al cliente non dovesse piacere il risultato, i maghi ricorrono ad un incantesimo *cancellare* per rimuoverlo, senza farsi pagare.

Per circa la metà del suo tempo Urhun Kren è impegnato ad eseguire comuni tatuaggi: il suo lavoro è molto ricercato perché di una qualità superiore. Nel tempo rimanente, si dedica ai tatuaggi magici, i suoi preferiti. Urhun è un Mulan alto e magro, con dita lunghe e sottili e l'abitudine di restare vari minuti ad osservare una cosa senza sbattere le palpebre. Per riuscire a farsi fare un tatuaggio da Urhun Kren in persona occorre un appuntamento, oppure un pizzico di fortuna (possibilità del 40% che sia disponibile con un preavviso minimo).

26. Fortilizio: Stanza segreta

A Proskur non esiste ladro o scassinatore che non sogni di riuscire un giorno ad intrufolarsi in questa stanza... e che non

rabbrivida al contempo di terrore alla sola idea di essere catturato. Murith Garas (Abi8/Mro1 umano LN), il terzo Mago Rosso più anziano dell'enclave, controlla personalmente gli oggetti magici inventariati, la contabilità dei profitti della Galleria Arcana, del negozio di pozioni e pergamene, di quello di tatuaggi, del laboratorio alchemico e della farmacia. In questo lavoro è affiancato dai più affidabili e leali dei maghi più giovani, solitamente un mago di 3° livello e uno di 2°.

Le pareti e le porte di questo "edificio dentro un edificio" sono rivestiti da lamine di piombo per scongiurare lo scrutamento e protette da varie trappole magiche molto potenti (soprattutto *glifi di interdizione* lanciati da So-Kehur, l'alto sacerdote del Tempio di Kossuth).

L'esatto contenuto dell'inventario dell'enclave e delle casseforti è rimesso alla discrezione del DM. Il valore complessivo del tesoro supera le 100.000 mo. Le difese della camera sono tanto insidiose e mortali quanto i Thayan riescono a concepirle, in esse gioca una parte principale almeno un potente diavolo richiamato appositamente nell'enclave attraverso un incantesimo *legame planare*.

27. Palazzo della Pietra Eretta (Alloggi)

Un tempo parte della Locanda della Pietra Eretta, questa ala dell'edificio a tre piani contiene diversi appartamenti per gli abitanti dell'enclave. Un appartamento tipico è composto da una camera da letto e da un piccolo soggiorno che funge anche da cucina (la stufa in ferro può essere utilizzata anche come fornello). L'affitto settimanale è di 2 mo. Sono alloggiati qui una ventina circa dei maghi e degli abili professionisti dell'enclave di livello basso (oltre a quelli che vivono sopra l'emporio).

28. Caserma

Qui alloggiavano le guardie, i sergenti e il capitano del distacco di soldati dell'enclave. Le scale e le porte di questo edificio sono ampie per permettere a più guardie di spostarsi simultaneamente. Alla caserma sono costantemente assegnati due maghi di 1° livello che in caso di bisogno forniscono un aiuto magico.

28A. Stanza comune. Le guardie che non sono in servizio usano questa stanza per giocare d'azzardo e socializzare. Di solito vi si trovano 1d4+1 guardie delle diciotto che non sono di servizio.

28B. Alloggi del capitano. Karvan Hur usa questa stanza sia come alloggio che come ufficio. Ma vi si trova raramente, vi

il fortilizio

Un tempo dimora di due ricchi mercanti, questa struttura (aree da 22 a 26) è il cuore dell'enclave, il luogo in cui i clienti si recano a comperare la "magia di Thay". Quando fu fondata l'enclave, le case dei mercanti furono completamente ricostruite, eppure gli alti soffitti e gli eleganti rivestimenti in legno degli interni testimoniano ancora ricchezza e potere, mentre le finestre sbarrate e le pesanti porte rivestite di rame alludono a misteri che è meglio mantenere segreti.

I piani superiori dell'edificio ospitano le stanze blindate assegnate agli oggetti magici dell'enclave inventariati e destinati alla vendita, e altre stanze di riunione riccamente arredate ove intrattenere i clienti più facoltosi o i dignitari in visita.

sto che passa la maggior parte del giorno pattugliando l'enclave e ispezionando le guardie che sono di servizio.

28C. Alloggi della caserma Vi alloggia una delle cinque squadre composte di sei uomini che costituiscono la forza di guardia dell'enclave. Anche il sergente della squadra dorme qui e si assicura che i suoi soldati siano sempre in ordine. Al secondo piano dell'edificio vi sono altre quattro stanze identiche a questa.

29. Accademia del Fuoco Bianco

Varra Uuth (Grr8 umana LM), maestra delle spade, una donna di sangue misto Mulan-Rashemi, addestra in quest'ambiente le guardie dell'enclave e quanti hanno interesse ad apprendere il combattimento in stile Thayan. Varra Uuth conosce a sufficienza la produzione artigianale da guerra di Thay per poter affermare se una lama sia stata forgiata o meno nella sua patria e (se si tratta di una lama perfetta) è probabile che conosca pure il fabbro che l'ha fatta. Se la vostra campagna richiede un addestramento per un avanzamento di livello, questo posto fa al caso vostro.

Varra Uuth è bassa e magra. Porta i capelli legati e non ha tatuaggi. L'accademia non è altro che un piccolo studio alle cui pareti sono appese delle armi Thayan. Ma l'insegnante possiede anche diverse armi perfette, che tiene al sicuro in cassaforte, mentre utilizza durante gli addestramenti solo lame comuni per non danneggiare le armi di valore. Il posto prende il nome dall'arma personale di Varra, una *spada lunga fiammeggiante affilata*+2.

30. Santuari

Questo ampio edificio è per la maggior parte aperto, con quattro ampie nicchie che si aprono nelle pareti. Tre sono santuari delle divinità popolari a Thay: Bane, Loviatar e Shar. La quarta nicchia è un santuario comune per le altre divinità riverite dai Thayan: Gargauth, Kelemvor, Malar, Talona e Umberlee. La divinità più popolare di Thay, Kossuth, ha un suo tempio nell'enclave (area 37).

Tholara, Murithi e Zoha, tre giovane sacerdotesse Mulan che alloggiano nelle piccole stanze al piano superiore, si occupano dei santuari. In cambio di offerte alle divinità lanciano degli incantesimi. Tholara, sacerdotessa di Bane, disprezza apertamente Zoha, sacerdotessa di Shar (nonché utente della Trama d'Ombra), e fa di tutto pur di sminuirla agli occhi dei visitatori.

31. Sala nord

In questo edificio di tre piani dimorano circa una cinquantina tra maghi, abili professionisti e cavalieri Thayan dell'enclave. Solitamente in una stanza vi sono due o tre cuccette, ma alcuni dei Thayan di alto rango hanno la loro stanza privata. I maghi più anziani dell'enclave alloggiano nel palazzo dell'ambasciata.

Lo scantinato della sala nord ospita circa trenta dei servitori e degli operai dell'enclave.

32. Tempio di Kossuth

Quando l'area venne assegnata all'enclave, l'edificio originario che sorgeva sul posto venne demolito e la chiesa di Kossuth lo ricostruì con pietre e rocce vulcaniche. L'edificio attuale raggiunge un'altezza di 9 metri.

La principale area di culto, con soffitto a volta, del primo piano del tempio è ricoperta di sabbia e la parte centrale è costituita da un'ampia cavità lastricata in pietra in cui arde costantemente una fiamma, che viene maggiormente attizzata nei giorni sacri e in occasione di importanti ricorrenze. Soltanto quando i chierici eseguono la cerimonia del passaggio tra le fiamme, in occasione dell'avanzamento di livello, è permesso ridurre le fiamme a niente più che braci ardenti. Le stanze con-

tigue all'area di culto sono riservate agli accoliti (chierici di 1° livello) e alle guardie. Il piano superiore, ove risiedono i chierici, è raggiungibile tramite delle scale. Il tempio è protetto da un incantesimo *profanare* legato ad un altro incantesimo *epurare invisibilità*.

Per lungo tempo maestro delle politiche del tempio, l'alto sacerdote So-Kehur (Chr9 umano LM) ritiene che il successo delle enclavi della Gilda del Commercio Estero sia da collegarsi alla grande espansione del culto di Kossuth in tutto il Mare Interno. So-Kehur sostiene incondizionatamente la khazark, almeno fino a quando la donna dichiarerà la sua fede in Kossuth. I chierici del tempio si prestano ad effettuare guarigioni e incantesimi in cambio di donazioni alla chiesa, mentre i chierici inferiori lavorano nel negozio di pozioni e pergamene per creare pozioni di *cura* e di altri incantesimi clericali.

32A. Corpo di guardia. Sei guardie addette al tempio (da Grr1 a Grr3 umani LM) proteggono il territorio del tempio. Due restano sempre di guardia mentre altre due riposano e le rimanenti due sono in libera uscita.

32B. Stanze dei chierici. Tre accoliti di 2° livello e sei di 1° livello dividono insieme queste cinque stanzette. Tutti sono impegnati in qualche incarico: aiutare le guardie a sorvegliare l'enclave, dare assistenza nella produzione di pozioni e pergamene e dedicarsi ai riti di Kossuth.

32C. Stanze del Custode della Fiamma. Il secondo sacerdote più importante del tempio è Thazar-Ke (Chr5 di Kossuth umano LM), cui spetta il titolo di Custode della Fiamma. È un individuo piuttosto ambizioso e sogna di poter prendere un giorno il posto di So-Kehur.

32D. Stanze del Drago di Fuoco Duma Varr (Grr7/Cam1 di Kossuth umana LM) è un Cavaliere del Drago di Fuoco, membro del sacro ordine di guerrieri votati alla protezione dei templi di Kossuth. È lei che comanda le guardie del tempio, oltre ad essere la guardia del corpo personale di So-Kehur.

I piani superiori del tempio ospitano, oltre alle comode stanze dell'alto sacerdote, la biblioteca del tempio e una sacrestia protetta dove si conservano le sacre bardature e i paramenti cerimoniali. Due servitori muti sono assegnati alle stanze di So-Kehur.

Il campanile svetta due piani più in alto rispetto al tempio, ed è la tana di due gargoyle sotto il controllo della khazark. Di tanto in tanto So-Kehur premia le due creature con gli avanzi dei sacrifici resi a Kossuth.

33. Ambasciata

Questo edificio è affollato dei politici e degli economisti che dirigono l'enclave. I maghi che lavorano qui sviluppano quelle conoscenze e abilità necessarie a farsi strada nel mondo insidioso dei Maghi Rossi. Interagiscono con importanti personalità di Proskur, imparano come vendicarsi di qualcuno e si esercitano su metodi non letali per affrontare situazioni e individui problematici.

La khazark Zurn passa molto del suo tempo in questo palazzo, inviando lettere ai suoi superiori di Thay, sbrigando comuni affari amministrativi, e intrattenendo i cittadini più importanti di Proskur che si rivolgono all'enclave. Due guardie sono in servizio permanente in questo edificio, e anche i cavalieri Thayan hanno l'abitudine di frequentarlo, soprattutto quando degli stranieri chiedono un colloquio con la khazark.

Il palazzo è protetto contro il freddo, il fuoco e l'elettricità (resistenza 12) e il legno usato per la sua costruzione è stato irrobustito con l'incantesimo *indurire* (vedi *Magia di Faerûn*) fino a una durezza 11.

33A. Guardaroba. Un servitore all'ingresso principale accoglie gli illustri visitatori e ne prende i mantelli e i cappelli.

33B. Ripostiglio. Qui i servitori dell'ambasciata conservano piatti e posate e il necessario per le pulizie.

33C. Cucina. Mentre la maggior parte del personale e delle guardie dell'enclave mangia al refettorio (area 18), la Khazark e gli altri ufficiali di alto rango dell'enclave preferiscono consumare i propri pasti nella sala da pranzo dell'ambasciata. La stanzetta a nord adiacente a questa è una dispensa.

33D. Sala da pranzo. Un lungo tavolo di mogano di Thay che, nelle occasioni ufficiali, può ospitare fino a venti coperti, domina questa grande stanza. La khazark e i suoi più stretti collaboratori e subordinati di solito pranzano qui.

33E. Parlatorio. Di tanto in tanto, la khazark riceve i visitatori in questo salotto.

33F. Uffici amministrativi. L'ala sud dell'ambasciata ospita gli uffici dell'enclave. Questa camera è la stanza di ricevimento, occupata solitamente dal segretario della khazark Sopesk Zan. Assegnato all'enclave per coadiuvare la creazione e la vendita di oggetti magici, Sopesk Zan dimostrò di avere un talento portentoso nel campo amministrativo e per interi mesi si è occupato di fissare gli appuntamenti mensili della khazark. Due impiegati assistono Sopesk Zan nel suo lavoro.

33G. Ufficio di Murith Garas. Murith Garas ha un suo ufficio qui, anche se passa la maggior parte del tempo al fortilizio a svolgere le mansioni affidategli.

33H. Ufficio di Torisk Haut. Torisk Haut è il secondo in comando all'enclave, nonché capo delle spie della khazark Zurn. Sovrintende ai sistemi di sicurezza dell'enclave, tiene d'occhio qualsiasi residente dell'enclave ritenuto inaffidabile e dirige anche una rete di spionaggio fitta di informatori della città che si estende oltre le mura dell'enclave.

33I. Ufficio della khazark Zurn. Questo spazioso ufficio è il regno della khazark. Le visite sono concesse solo dietro appuntamento, e per fissarne una occorre prenotarsi almeno due giorni prima. Il cavaliere Thayan Nular Rhyn è la guardia del corpo e l'assistente personale della khazark, e raramente si allontana a più di pochi passi dalla maga che ha giurato di difendere.

I piani superiori del palazzo ospitano comode camere da letto per i residenti più importanti dell'enclave: la khazark, Torisk Haut, Murith Garas, Urhun Kren e Nular Rhyn. Negli scantinati si trovano gli alloggi di dieci servitori che si occupano dell'ambasciata sotto la direzione di un maggiordomo di nome Omal (Esp+ umano LN).

Chathin Zurn: Umana Amm9/Mro3; GS 12; umanoide Medio; DV 9d4+3 più 3d4; pf 32; Iniz +2; Vel 9 m; CA 16 (contatto 13, colta alla sprovvista 14); Att +6 mischia (1d4/19-20, pugnale perfetto); QS Benefici del famiglia, specializzazione potenziata, difesa specializzata (ammaliamento) +2, potenza degli incantesimi (ammaliamento) +1; AL LM; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +12; For 10, Des 14, Cos 11, Int 18, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Alchimia +8, Ascoltare +3, Comunicazione Segreta +6, Concentrazione +15, Conoscenze (arcane) +15, Conoscenze (geografia) +6, Conoscenze (locali, Thay) +9, Conoscenze (non morti) +6, Conoscenze (religioni) +6, Conoscenze (storia) +6, Diplomazia +3, Intimidire +7, Osservare +3, Percepire Inganni +3, Sapienza Magica +17, Scrutare +12; Creare Oggetti Meravigliosi, Disciplina, Famiglio Migliorato, Incantesimi in Combattimento, Mescere Pozioni, Robustezza, Scrivere Pergamene, Sensi Acuti, Tatuaggio Focalizzato.

Benefici del famiglia: Conferisce al padrone il talento Senso Acuti (quando si trova entro un raggio di 1,5 m); il padrone è in grado di condividere gli incantesimi; il padrone ha un legame empatico.

Specializzazione potenziata: Diventando una Maga Rossa Chathin Zurn ha aggiunto Evocazione come scuola proibita oltre a Invocazione. Non può utilizzare oggetti magici di questa scuola a compimento o ad attivazione di incantesimo, a meno

che non conoscesse già gli incantesimi in questione prima di diventare Maga Rossa (vedi lista degli incantesimi preparati, più avanti).

Difese specializzata: Chathin Zurn ottiene questo bonus ai tiri salvezza contro gli incantesimi di ammaliamento.

Potenza degli incantesimi: Aggiungere questo bonus alle CD degli incantesimi di ammaliamento (incluse più avanti) e alle prove di livello di incantatore per superare la resistenza agli incantesimi con incantesimi di ammaliamento.

Incantesimi da mago preparati (5/6/6/6/5/4/3; CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0- *distruggere non morti, frastornare*, *individuazione del magico (2)*, *lettura del magico, mano magica*; 1- *armatura magica, caduta morbida, charme*, *scudo, sonno*, *servitore inosservato*; 2- *creare tatuaggio magico, individuazione dei pensieri, invisibilità, risata incontenibile di Tasba*, *scurovisione, vedere invisibilità*; 3- *blocca persone*, *freccia infuocata, linguaggi, suggestione*, *velocità, volare*; 4- *charme sui mostri*, *porta dimensionale, costrizione inferiore*, *scrutare*; 5- *blocca mostri*, *dominare persone*, *evoca mostri V*, *guardia di ferro inferiore*; 6- *analizzare dweomer, disintegrazione, suggestione di massa*.

**CD ai Tiri Salvezza 16 + livello dell'incantesimo per incantesimi di ammaliamento.

Libro degli incantesimi: 0- *aprire/chiedere, distruggere non morti, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, prestidigitazione, raggio di gelo, resistenza, riparare, sigillo arcano, suono fantasma*; 1- *allarme, armatura magica, caduta morbida, cambiare sembianze, charme, comprensione dei linguaggi, identificare, scudo, servitore inosservato, sonno*; 2- *bocca magica, creare tatuaggio magico, individuazione dei pensieri, invisibilità, maschera d'ombra, protezione dalle frecce, ragnatela, risata incontenibile di Tasba, scurovisione, vedere invisibilità*; 3- *analizzare portale, blocca persone, destriero fantomatico, dissolvi magie, freccia infuocata, linguaggi, protezione dagli elementi, suggestione, velocità, volare*; 4- *charme sui mostri, confusione, costrizione inferiore, globo minore di invulnerabilità, porta dimensionale, scrutare*; 5- *blocca mostri, dominare persone, evoca mostri V, guardia di ferro inferiore, mantogrigio di Grimwald, riparo sicuro di Leomund, teletrasporto*; 6- *analizzare dweomer, disintegrazione, carne in pietra, suggestione di massa*.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+3, mantello della resistenza+2, anello di protezione+2, fermaglio dello scudo, bacchetta di dissolvi magie (25 cariche), bacchetta della lentezza (25 cariche), bacchetta dell'immagine speculare (25 cariche), collana delle palle di fuoco (Tipo I), pugnale perfetto.

Pergamene: protezione dalle frecce, ragnatela, scudo (2), velocità (incantatore di 10° livello), carne in pietra, teletrasporto. **Pozioni:** Intelligenza (2), cura ferite moderate, cura ferite gravi. In quanto khazark di una prospera enclave Thayan, Chathin Zurn è in grado di procurarsi denaro o oggetti magici minori in brevissimo tempo.

Ypt: Famiglio sfera oculare, affine dei beholder; DV 12; pf 16; Att +9 mischia; CA 24; QS Eludere migliorato, in grado di consegnare attacchi a contatto, in grado di parlare con il padrone, in grado di parlare con animali del suo tipo; Int 11; RI 17; vedi *Compendio dei Mostri: I Mostri di Faerûn*.

Chathin Zurn è una donna alta e magra, calva e tatuata come tutti i Maghi Rossi. Ypt, il suo famiglia beholder sfera oculare, raramente si allontana da lei. Nata da un matrimonio combinato di due Maghi Rossi, intraprese gli studi di magia giovanissima e, diventata adulta, decise di perfezionare i suoi studi per diventare una Maga Rossa. Donna estremamente competitiva, chiese e ottenne di lavorare in un'enclave in una posizione pre-

stigiosa, e le venne conferito il ruolo di khazark.

Chathin Zurn condivide i piani dell'enclave mirati alla diretta conquista degli altri paesi. Maestra nelle arti oratorie, si è battuta a lungo per la creazione di nuove enclavi nelle città del Mare Interno.

Di solito mantiene con gli altri un atteggiamento di condiscendenza, ma all'occorrenza sa anche essere affabile e cortese, pur rimanendo essenzialmente una donna di cui è meglio non fidarsi. È un'abile condottiera e tende ad essere molto protettiva nei confronti di quanti vivono nell'enclave (almeno riguardo agli attacchi esterni).

Chathin Zurn ogni tanto si aggira al di fuori dell'ambasciata o intorno agli edifici amministrativi. Se gli impegni glielo consentono, almeno una volta alla settimana si concede una passeggiata nell'enclave ed è immediatamente identificabile a causa del suo insolito famigliaio. È consapevole di poter rappresentare un bersaglio per i nemici del suo paese, ecco perché tiene sempre pronto per ogni evenienza un incantesimo *teletrasporto*.

Nular Rhyn: Umano Grr7/Cavaliere Thayan 5; GS 12; umanoide Medico; DV 7d10+7 più 5d10+5; pf 110; Iniz +5; Vel 6 m; CA 25 (contatto 11, colto alla sprovvista 24); Att +17/+12/+7 mischia (1d8+6 più 1d6 fiamma/17-20, *spada lunga infuocata+1*); oppure +16/+11/+6 a distanza (1d6+4/x3, *arco corto composito potente+1* [bonus di +3 alla For] e *freccia+1*); QS Strenua resistenza, orrori di Thay, campione di uno zulkir, difensore di uno zulkir, favore di uno zulkir; AL LM; TS Temp +12, Rifl +10, Vol +8; For 16, Des 13, Cos 12, Int 12, Sag 13, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +4, Cavalcare (cavallo) +3, Comunicazione Segreta +5, Conoscenze (arcane) +3, Conoscenze (locali, Thay) +3, Intimidire +11, Nuotare +5, Osservare +9, Raccogliere Informazioni +6, Raggiare +6, Saltare +3, Scalare +3; Arma Focalizzata (arco corto composito), Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Critico Migliorato (spada lunga), Estrazione Rapida, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Tiro Ravvicinato, Volontà di Ferro.

Strenua resistenza (Sop): Una volta al giorno, Nular Rhyn può ispirare le sue truppe ad uno sforzo eroico, accrescendone temporaneamente la vitalità. Gli alleati che si trovano entro una distanza di 3 metri dal cavaliere ottengono 2d10 punti ferita temporanei. Questa capacità soprannaturale ha effetto su sette creature e dura un pari numero di round.

Orrori di Thay (Str): Nular Rhyn acquista un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di *paura* e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di *charme*. Nessuno di questi bonus si applica agli attacchi sferrati da un Mago Rosso.

Campione di uno zulkir (Sop): Una volta al giorno, Nular Rhyn può usufruire di un bonus di fortuna +2 su un unico tiro salvezza. Il bonus può essere aggiunto dopo aver lanciato il dado e dopo aver applicato al tiro tutti gli altri modificatori. Quando il suo tatuaggio è visibile, il cavaliere ottiene un bonus morale di +4 alle prove di Intimidire (incluso nel totale precedente) come capacità straordinaria.

Difensore di uno zulkir (Str): Nular Rhyn ottiene un bonus morale di +2 agli attacchi e ai danni contro qualsiasi creatura che stia attaccando o che sia stata vista attaccare un Mago Rosso.

Favore di uno zulkir (Sop): Il tatuaggio sulla fronte di Nular Rhyn, gli fornisce un bonus di resistenza +2 ai tiri salvezza sui Riflessi (già calcolato nel totale precedente). Il cavaliere fallisce automaticamente tutti i tiri salvezza contro incantesimi che influenzano la mente lanciati da un Mago Rosso.

Proprietà: *Spada lunga infuocata+1*, *arco corto composito po-*

tente perfetto [bonus di +3 alla For], *25 frecce+1*, *armatura completa+2*, *scudo grande di metallo+1*, *mantello della resistenza+2*, *amuleto dell'armatura naturale+1*, *2 pozioni di cura ferite gravi*, *pozione del vigore*, *pozione della velocità*, *pozione della protezione dagli elementi (fuoco)*, 120 mo.

Nular Rhyn è un uomo massiccio e muscoloso, dai forti tratti Mulan e tatuaggi che gli ricoprono il volto. Figlio di un nobile mercante, non mostrò di avere alcun talento per la magia, era invece abilissimo nella scherma. Consapevole del fatto che il miglior modo di arrivare al potere era quello di mettersi al servizio dei Maghi Rossi, si addestrò fino a conseguire le abilità necessarie e divenne infine un cavaliere Thayan.

Nular Rhyn è completamente fedele ai Maghi Rossi. Crede nei loro obiettivi e sa quando è il momento di tenere la bocca chiusa. Avendo dato innumerevoli volte prova della sua totale fedeltà, gode di estremo favore e tutti i maghi dell'enclave si fidano di lui (anche se di tanto in tanto gli lanciano un *individuazione dei pensieri*, giusto per stare tranquilli). Esplicito, autoritario e sempre vigile per quanto riguarda novità o possibili minacce, Nular Rhyn è un'eccellente guardia del corpo.

Il cavaliere Thayan prende il suo lavoro molto seriamente ed è pronto ad uccidere e a morire se occorre pur di evitare la morte di un Mago Rosso. (Non sarebbe disposto a rischiare la vita per difendere un mago apprendista, ma un tal gesto non può essere comunque escluso a priori).

34. Parco

Si tratta di un parco di rara bellezza, adorno di alberelli, di siepi potate in forme elaborate e di lussureggianti prati. Al suo centro spicca la statua di un attraente Mulan. Molte coppie vengono qui (dall'enclave o dalla città) a passeggiare nelle ore che precedono il tramonto, prima della chiusura dell'enclave. Del giardino si occupa Evendus (Drdf di Malar umano NM), un druido Mulan che un tempo scelse un Mago Rosso come preda di caccia e venne catturato. Per poco non impazzì a causa degli incantesimi che la sua "vittima" gli lanciò contro, e infine fu venduto alla khazark di questa enclave. È sotto il potere di un incantesimo *costrizione* che gli impedisce di fare del male a sé o ad altri, e lo costringe a prendersi cura di questo parco. Non esce quasi mai durante il giorno, che trascorre invece dormendo in una semplice baracca di legno costruita alla base del silo (area 14). È sprovvisto di equipaggiamento e si veste di stracci.

Livelli sotterranei

Sotto l'enclave si estendono vari livelli di dungeon, magazzini e prigioni per gli schiavi. L'enclave di Proskur non si pone problemi a commerciare in schiavi, ma i Thayan conducono gli affari in modo molto discreto, tenendo quelle povere anime disgraziate lontane dagli occhi dei cittadini. Le condizioni dei prigionieri rasentano i livelli di sopravvivenza: sono stipati in celle quadrate con lato di 1,5 metri e spesso incatenati al muro. Quaggiù sono state approntate tre celle speciali, rinforzate con pareti e porte di ferro, destinate agli incantatori.

Raramente i Thayan hanno più di una ventina di schiavi nell'enclave, preferendo imbarcarli il prima possibile sulle navi dirette a Thay. Una donna di nome Savvis Daal, cavaliere Thayan, comanda i livelli sotterranei, tenendo a bada una dozzina di brutali guardie e i mostruosi abitanti dei profondi scantinati. All'occorrenza può richiedere l'assistenza dei maghi dell'enclave o dei chierici, perché si occupino di prigionieri recalcitranti, l'aiutino nelle procedure di imbarco di un gran numero di schiavi, o a prendersi cura di visitatori venuti a ficcare il naso negli affari di Thay.

Le Tenebre

Leevoth lanciò un'occhiata alla sua sinistra, dove gli schiavi orcheschi lavoravano sodo, scavando tra le macerie che ricoprivano la scuola del vecchio alchimista. Ancora una volta era grato alla presenza della calotta d'ombra. Senza quella protezione, lui e gli altri Shadovar incaricati di scavare avrebbero patito i pieni effetti dell'esposizione alla luce del sole. Entro i confini della barriera era sempre notte.

"Ne siete proprio sicuro, Arcanista Giraldu?" chiese, scrutando il volto in cerca di un qualche segno di astuzia. Pur non credendo che Giraldu avrebbe scelto questa landa selvaggia dimenticata dagli dei per commettere un tradimento letale, così lontano dalla sicurezza della città volante, non poteva esserne sicuro. Sarebbe stato facile spedire Leevoth e le sue truppe fuori ad affrontare un esercito di troll, o incontro ad un'imboscata fatale. Ma il viso del capo della missione era imperscrutabile come sempre, e Leevoth dovette calmarci e attendere la risposta alla sua domanda.

"Ma certo che ne sono sicuro, Capitano Leevoth. I nostri incantesimi non mentono. Ci sono sei intrusi, ognuno pressoché dell'altezza di un uomo adulto, e sono accampati a meno di un chilometro e mezzo in direzione est".

Leevoth annuì, la mano gli scivolò inconsciamente sul pomello del suo spadone Zanna di Ferro. La presenza di sconosciuti a così breve distanza dagli scavi poteva anche essere una semplice coincidenza. Probabilmente si trattava di cacciatori, o forse di avventurieri, e probabilmente erano ignari del pericolo. O forse no. Potevano benissimo essere delle spie, inviate da qualche aristocratico o consiglio cittadino troppo curioso. Sicuramente individui del genere, importuni al punto da essere molesti, non scarseggiavano. No, si disse, non poteva permettersi di rischiare. Il Principe di Shade confidava in lui per l'incolumità della missione, ed egli sapeva benissimo qual era il suo dovere. Non una parola di quello che gli Shadovar stavano facendo qui, né di quanto avevano scoperto, doveva giungere alle orecchie delle terre civilizzate. Non ancora.

"Benissimo," disse Leevoth al suo compatriota. "Un distaccamento lascerà il campo per uccidere gli intrusi, entro tre ore sarà completamente buio". Voleva che le sue truppe fossero al pieno delle forze, dato che non c'era modo di determinare quanto questi viaggiatori potessero essere pericolosi. "Io stesso guiderò il distaccamento".

Giraldu diede un cenno di assenso con il capo, ma Leevoth non mancò di notare il fantasma di un sorriso affiorare sulle labbra dell'arcanista.

Le tenebre sono giunte, segno che sta accadendo qualcosa. La loro comparsa ha molto turbato i consigli dei saggi e dei sapienti e in tutte le città di Faerûn è giunta voce di questi misteriosi stranieri. Chi sono questi esseri enigmatici?

Addirittura un frammento di storia vivente, strappato al passato quasi obliato di Faerûn. I loro antenati si allontanarono da Faerûn sulla loro città volante oltre 1.700 anni or sono, proprio quando la loro patria, l'Impero di Netheril, venne annientato da una tragedia di proporzioni catastrofiche, insorta nel disperato tentativo di salvare l'impero dai suoi più accerrimi nemici. Netheril, la nazione arcana più evoluta del suo tempo, vantava conoscenze magiche mai più viste a Toril dopo la sua distruzione. Fino ad oggi.

La città riuscì a sfuggire al cataclisma grazie ad un'enorme magia che la trasportò con tutti i suoi abitanti sul Piano delle Ombre. Scampati al disastro, i profughi (che si sono dati il nome di Shadovar) hanno conservato nei secoli la propria cultura e organizzazione sociale. Liberi di esercitarsi negli incantesimi arcani e negli esperimenti con la materia d'ombra, gli aristocratici governanti della città furono inondati dall'oscura energia della loro nuova dimora. Già maghi e stregoni di considerevole abilità, divennero ancora più potenti nel momento in cui riuscirono a manipolare la sostanza di tenebra del nuovo ambiente.

La Città di Shade ritornò improvvisamente a Faerûn nel 1372 CV, materializzandosi nel cielo sopra il Bosco Crudelè, per poi spostarsi fin sul Deserto dell'Anauroch, dove da allora è sempre rimasta, allontanandosi solo per brevi scorriere nelle terre vicine. Fermandosi in alto, nel cielo sovrastante la Depressione della Sete, gli Shadovar non hanno perso tempo nell'istituire l'Impero delle Ombre. Hanno fatto capire, senza possibilità di errore, che considerano l'intero territorio del grande deserto di loro esclusiva proprietà, e la scomparsa di molte carovane Zhentarim dalla porzione meridionale della zona desertica, è stata considerata una testimonianza delle loro rivendicazioni. Finora, i nuovi signori dell'Anauroch non si sono degnati di prendere provvedimenti contro i Bedine, i nomadi che vivono nel deserto, non considerandoli meritevoli di attenzione. Il loro atteggiamento nei confronti delle altre razze e delle altre culture è stato alternativamente distaccato, curioso, sprezzante o aggressivo. Con piani e obiettivi noti solo a loro, gli Shadovar rappresentano uno dei misteri più affascinanti (e uno dei più grandi pericoli) dell'odierno Faerûn. Molti sono gli occhi puntati sull'Anauroch e sulla strana città che si staglia contro il cielo, in attesa di qualche segno delle intenzioni degli Shadovar, e per cogliere anche il minimo avvertimento per reagire in tempo nel caso in cui il ritorno della città significasse il preludio a una nuova guerra di conquista.

cenni storici

Pur non facendo mistero del loro legame col passato di Faerûn, gli Shadovar sono riluttanti a svelare tutto quel che hanno appreso sulla loro personale storia (e su quella di Toril), tranne quando questo non implica un più facile raggiun-

Le tenebre: suggerimenti per il DM

Nascondete la portata dei poteri delle tenebre e i loro intenti, obbligando i personaggi dei giocatori a scoprire questi dettagli nel corso di numerose avventure. Un contingente o una spedizione di Shadovar potrebbe sbucare all'improvviso in un luogo qualsiasi di Faerûn, impegnata in una delle tante missioni possibili: cercare un artefatto Netherese, saccheggiare un vecchio avamposto Netherese, sorvegliare un gruppo oppure una città che il Principe Hadrhune conside-

ra pericolosi, patteggiare un'alleanza di comodo con un altro potente gruppo, rapire i discendenti di Netheril o tentare di corrompere degli individui. Tutte queste attività fanno parte dei lungimiranti piani dell'Alto Principe, ma non c'è ragione che i personaggi lo sappiano subito. Riuscire a sollevare il velo di segretezza che ricopre la Città di Shade e le sue macchinazioni potrebbe essere il tema di un'intera campagna.



La Città di Shade

gimento di uno degli obiettivi dell'Alto Principe. Se interrogati sul loro passato, gli Shadovar danno delle risposte molto vaghe, se si è fortunati, e delle risposte fuorvianti, se lo si è meno. Preferiscono che nessuno si renda conto che nemmeno loro possiedono tutte le risposte alle domande e che uno dei loro obiettivi primari è proprio quello di apprendere il più possibile su Netheril.

LE CONOSCENZE DELLO SHADOVAR COMUNE

La Città di Shade, conosciuta anche come Enclave delle Tenebre, è in possesso di una grande quantità di informazioni riguardanti l'Impero Netherese. I dati, tuttavia, risultano essere accuratamente aggiornati solo fino al momento immediatamente precedente alla catastrofe che distrusse Netheril. Durante il "soggiorno" della città sul Piano delle Ombre, gli abitanti vennero estromessi dalla vita che si svolgeva su Faerûn. Grazie agli incantesimi di divinazione lanciati dai chierici di Shar, riuscirono a mantenere un minimo contatto con l'altra dimensione. In questo paragrafo vi presentiamo un sunto delle effettive conoscenze che gli Shadovar hanno del loro passato, basate sulla storia che sono riusciti a ricostruire dai libri e dagli annali delle biblioteche cittadine. Questo testo costituisce la versione ufficialmente accettata della storia della loro civiltà.

Le origini della storia di Netheril si perdono nelle nebbie dei tempi, risalendo ad oltre cinque millenni prima del giorno in cui ci apprestiamo alla nostra narrazione. Quel poco che si conosce oggi a Faerûn, è appannaggio di una ristretta cerchia di colti saggi ed eruditi. Stando alla storia ufficiale, quello che più tardi sarebbe diventato un potente impero, in origine non era altro che un piccolo conglomerato di villaggi di pescatori, situati lungo le sponde del Mare Stretto in che oggi costituiscono la parte centro-orientale dell'Anaurich. Quello che sarebbe infine divenuto un deserto era a quel tempo una terra verdeggiante, ricca di acqua e di suolo fertile, in grado di dare sostentamento ad una vasta popolazione

di flora e fauna, inclusi gli umani. Le primigenie radici dell'impero possono essere rintracciate al tempo in cui i pescatori dei villaggi si coalizzarono onde far fronte agli attacchi di umanoidi dediti al saccheggio. Questa alleanza si mantenne anche dopo che i nemici furono sconfitti, trasformandosi in un minuscolo regno che crebbe rapidamente sotto la guida di monarchi volti all'espansionismo. Il giovane regno era energico e aggressivo, ma scarsamente civilizzato. Fu in questo periodo, che gli storici Shadovar chiamano la Prima Era, che i Netheresi vennero per la prima volta in contatto con gli elfi, da cui appresero i primi rudimenti di magia.

Gli Shadovar considerano un dogma la nozione che i loro antenati avessero una forte affinità naturale per la magia arcaica. Stando ai resoconti storici, subito dopo il primo contatto con gli elfi, i Netheresi intrapresero gli studi magici con uno straordinario entusiasmo, dimostrando di apprendere rapidamente. A differenza di molte altre società, i Netheresi considerarono immediatamente la magia arcaica come una componente essenziale della loro vita, e si impegnarono con rinnovata applicazione al fine di carpirne e dominarne i segreti. Ogni cittadino giunto all'età dell'ascensione (13 anni) veniva istruito nei fondamenti della magia, e già entro la maggiore età (18 anni) era in grado di lanciare vari incantesimi di livello 0. Quanti mostravano di avere un'attitudine superiore alla media venivano inviati in speciali accademie al fine di potenziarne e incrementarne la competenza magica. Qui, imparavano a lanciare incantesimi di 1° livello e altri ancora più potenti. Gli allievi di maggior talento diventavano arcanisti (il termine Netherese per un mago o uno stregone) e ascendevano a prestigiose posizioni in seno alla società e alla politica. Molti dedicarono la propria esistenza a portare avanti la ricerca magica, cercando sempre di espandere la comprensione della società e la padronanza dell'Arte. Gli arcanisti divennero ben presto la seconda classe di cittadini più importanti e rispettati, appena un gradino sotto la nobiltà e comunque più in alto del clero. La famiglia reale

Netherese era composta dai più potenti arcanisti dell'impero.

Ma il vero fiorire dell'Impero di Netheril non dipese dagli esperimenti dei primi arcanisti, bensì dal fortuito rinvenimento delle Pergamene di Nether. Dissotterrate dalle rovine di una qualche civiltà persino più antica, e oramai dimenticata, le Pergamene di Nether erano non soltanto una raccolta di incantesimi arcani, ma una vera e propria dissertazione evoluta sulla sapienza magica, e questa miracolosa combinazione proiettò in avanti di almeno un centinaio di anni le rudimentali conoscenze magiche dell'impero. Dedicandosi allo studio di questi antichi testi, gli arcanisti dischiusero segreti della magia che erano ormai svaniti dal mondo innumerevoli millenni prima della nascita del popolo Netherese. Quando gli arcanisti riuscirono a decifrare questi segreti, praticamente ogni cittadino dell'impero godette dei risultati della loro ricerca. Le pergamene fornirono, in particolare, la chiave di volta di un'invenzione che avrebbe riscritto il futuro di Netheril, catapultando la civiltà all'apice di un potere neanche solo sognato: il mythallar.

Usando l'incredibile potere arcano fornito dal mythallar, i Netheresi furono in grado di costruire meraviglie architettoniche mai più viste a Faerûn dopo la caduta della loro nazione. Artigiani e arcanisti lavorarono congiuntamente alla progettazione e alla costruzione di edifici pubblici e privati da togliere il fiato. Riuscirono a far levitare interi palazzi e a porli in equilibrio permanente, sopra superfici sottilissime, cosa che sembrava apparentemente impossibile, dando luogo ad insolite dimore che deliziavano la popolazione e destavano la meraviglia delle altre razze. Gli artisti progettavano sculture pubbliche di inusitate proporzioni, mentre gli arcanisti e gli operai le traducevano poi in realtà, convertendo enormi quantità di metalli preziosi in foggia di bellissime immagini che fluttuavano lentamente in circolo al di sopra della città così da poter per essere ammirate da tutti, a vari intervalli, nel corso della giornata. Ad un certo punto, riuscirono a recidere la sommità di una montagna e a sospenderla capovolta. Piazzarono quindi un mythallar all'interno di una struttura di cristallo rivestita di specchi, progettata per riflettere il potere del congegno su se stessa, così da permettere alla vetta capovolta di fluttuare a mezz'aria. Poi gli architetti, gli operai e gli artigiani di Netheril vi costruirono sopra una città, e l'impero trasferì in queste strutture i suoi abitanti, perché da quel giorno in avanti vivessero tra le nuvole. All'apice del suo potere, durante quella che la storia definisce l'Età dell'Oro, l'impero vantava ben tredici città volanti.

L'Impero Netherese continuò a crescere e a prosperare nei secoli che seguirono. Mentre gli arcanisti continuavano a scandagliare i meandri della magia, accrescendo l'insieme delle loro scoperte, la comprensione e il controllo delle loro capacità si andò via via perfezionando. Infine, cominciarono a concepire e creare incantesimi di tale potenza che la magnitudo dell'arcano potere sprigionatosi non venne più replicata a Faerûn dopo la distruzione di Netheril (e per ottime ragioni). L'impero impiegò le sue città volanti per esplorare il mondo, per localizzare materie prime per l'industria, per stabilire commerci con altre razze e per acquisire sempre più territori così da assicurare alla popolazione tutto il cibo e lo spazio di cui abbisognava. Le città venivano altresì utilizzate come piattaforme aeree da cui attacchi mortali erano sferzati contro umanoidi ostili che potevano rappresentare una minaccia alla pace e alla prosperità di Netheril. L'Impero Netherese divenne, col passare degli anni, la civiltà magica più potente del suo tempo e forse di tutta la storia di Faerûn. L'entità delle sue conquiste rese il suo declino e la sua caduta ancora più tragici.

Ignoto ai Netheresi, il loro più grande nemico non si nascondeva nelle grandi tribù di orchi, gnoll e goblin che erra-

vano per le varie terre, bensì in un avversario che non fu individuato se non quando era ormai troppo tardi. Un arcanista rinnegato, non ancora pago dello sterminio e dello schiavismo perpetrati dal suo stesso popolo nei confronti di chiunque non fosse Netherese, abbandonò l'impero, seguito da una banda di proseliti. Alla ricerca di un rifugio sicuro, si avventurarono in miniere e caverne, entrando infine in contatto con una razza di creature sotterranee che si erano date il nome di phaerimm. Questo fatidico incontro fu per Netheril l'inizio della fine, anche se né l'insoddisfatto arcanista, né i suoi seguaci potevano sapere quali conseguenze nefaste le loro azioni avrebbero avuto sul futuro della loro patria.

Venendo in soccorso dell'arcanista con le sembianze di una razza pacifica e impensierita, i phaerimm riuscirono ad ingannarlo e a farsi rivelare informazioni vitali riguardanti l'impero. Senza rendersi conto dell'enormità del suo sbaglio, l'uomo riferì ai suoi nuovi "amici" alcuni dei segreti più gelosamente custoditi del suo paese, inclusa l'esistenza e il funzionamento dei mythallar. Quello che l'arcanista allora non sapeva era che i phaerimm non avevano che uno scopo: l'eliminazione di tutta la vita del Faerûn. Quando il mago e i suoi compagni lasciarono le caverne dei phaerimm, le malvagie creature utilizzarono quanto avevano appena appreso per iniziare a pianificare la distruzione di Netheril. Mettendo a frutto le informazioni fornite dal giovane arcanista, razziarono gli avamposti, le carovane e gli insediamenti terrestri Netheresi, impossessandosi di un considerevole numero di oggetti meravigliosi e approfondendo le loro conoscenze magiche. I loro attacchi selvaggi non lasciavano superstiti, cosicché gli arcanisti imperiali continuavano a chiedersi chi vi fosse dietro questi incidenti mortali. I phaerimm utilizzarono le conoscenze carpite per migliorare i propri studi e la propria comprensione dell'Arte, quindi le rivolsero contro i nemici designati. Riuscirono infine a impadronirsi di un mythallar sottraendolo all'accampamento di una carovana, e a quel punto ebbe inizio la vera guerra.

Utilizzando il mythallar come modello, i distruttivi phaerimm crearono una loro versione di congegno arcano per ottenere diretto accesso alla Trama. Proprio quando Netheril raggiungeva il culmine del potere e della gloria, i phaerimm lanciarono sulle fertili terre dell'impero una terribile magia *risucchio vitale*, che estirpò la vita stessa dalla terra. Il processo fu lento, ma i Netheresi non potevano fare altro che osservarne gli effetti: vasti tratti di terreno verde e fertile, divennero sabbiosi, trasformandosi in arido deserto sotto i loro occhi. Allarmati, i più importanti arcanisti dell'impero ricercarono una causa, e nel frattempo lottavano per arginare il disastro ricorrendo ai loro potenti incantesimi. Nel tempo che impiegarono a capire che dietro il fenomeno si nascondeva una mente pensante, vaste sezioni della loro patria erano state devastate dall'assalto dei phaerimm. Ma proprio quando l'impero preparava una difesa contro il nemico appena individuato, i phaerimm attaccarono apertamente.

L'energia arcana esplose tra le regioni in un duello magico di immense proporzioni, accrescendo il livello di distruzione già causato dalla magia dei phaerimm che risucchiava la vita. Tuttavia nessuna delle due fazioni riuscì a conquistare un vantaggio significativo, e la guerra sfuggì al controllo di entrambe. I continui bombardamenti di *risucchio vitale* perpetrati dai phaerimm fecero avanzare la desertificazione, creando infine l'arida distesa del Grande Deserto. I Netheresi risposero a tono, impiegando un arsenale di armi magiche e incantesimi arcani per far piovere distruzione sopra i phaerimm e le loro case sotterranee. Tanto gli uni quanto gli altri subirono delle tremende perdite in termini di vite e proprietà, ma la guerra continuò imperterrita, poiché ogni

contendente era intenzionato a distruggere l'altro.

A questo punto le cronache che si leggono sugli annali degli Shadovar divengono imprecise e contraddittorie. Netheril si vantava di mantenere un resoconto accurato dei suoi progressi culturali e sociali, ma la guerra prolungata contro i phaerimm rendeva difficile portare avanti gli affari economici e civili alla maniera consueta. Molte cronistorie si perdettero tra le macerie degli edifici e quel che restava di intere comunità. La Città di Shade conserva numerosi racconti delle più importanti battaglie della guerra, e altri ricordi più comuni di quell'epoca, ma non c'è modo di ottenere informazioni esaurienti su tutto quel che accadde in quei concitati giorni di morte e disperazione. Nemmeno gli stessi Shadovar sanno con esattezza che cosa fu a scatenare il cataclisma che distrusse Netheril. I più danno la colpa ai phaerimm, ritenendo che il nemico trovò il modo di lanciare un ultimo, devastante attacco che attingeva la sua forza distruttiva da uno sconosciuto potere arcano. Quello che gli Shadovar sanno per certo è che se la loro città non fosse stata trasferita sul Piano delle Ombre, ove rimase, i loro antenati sarebbero periti nel disastro.

LE CONOSCENZE DELLO SHADOVAR ELITARIO

L'Alto Principe, i suoi figli e alcuni membri del clero posseggono, rispetto a quanto viene riportato nelle cronache ufficiali, notizie più dettagliate riguardanti la distruzione della loro patria. Per ironia della sorte, non furono i phaerimm a dare a Netheril il colpo di grazia: fu invece un Netherese. Nel periodo in cui rimase sul Piano delle Ombre, la città fu bandita da Faerûn e non riuscì mai più a tornarvi. I chierici di Shar riuscirono a lanciare incantesimi di divinazione e la dea fornì loro le informazioni necessarie a discernere la verità di quel che accadde a Netheril. O forse sarebbe meglio dire quella parte di verità che Shar voleva che essi conoscessero. Stando a quanto scoprirono i chierici, uno dei più potenti e abili arcanisti dell'impero, passato alla storia con il nome di Karsus, tentò di porre fine alla guerra con un colpo decisivo. Quando fu resa nota la natura degli incantesimi *risucchio vitale* dei phaerimm, Karsus iniziò a lavorare su un incantesimo che, così almeno credeva, gli avrebbe consentito di salvare la sua gente. Si trattava senza ombra di dubbio della magia arcaica più potente mai posseduta da un mortale nella storia di Faerûn. L'incantesimo di Karsus gli avrebbe permesso di fondersi temporaneamente, ma completamente, con l'essenza di una divinità. Egli sarebbe temporaneamente diventato un dio a tutti gli effetti, potendo così accedere ai poteri divini.

Il suo piano era di usare questa forza divina per distruggere per sempre i phaerimm e cancellare una volta per tutte la loro minaccia. Pur sapendo che un tale incantesimo poteva costargli la vita, Karsus riteneva che il sacrificio valesse il rischio. Però qualcosa andò storto. Karsus non riuscì a controllare il suo incantesimo e il contraccampo arcano derivatone per poco non distrusse la Trama, portando rovina in tutto il Faerûn. Karsus rimase ucciso per l'energia magica sprigionata, e la portata del danno causato alla Trama fece precipitare al suolo le città volanti di Netheril, causando la morte di tutti gli abitanti. Stessa sorte toccò, in tutto l'impero, ad enclavi, avamposti e comunità di ogni dimensione, poiché i loro mythallar esplosero, mentre gli immensi prodigi architettonici si sbriciolavano investendo i cittadini. Solo alla città dell'Alto Principe, al sicuro sul Piano delle Ombre, venne risparmiato questo destino.

L'Alto Principe Telamont e gli altri Shadovar che sono a conoscenza di questi fatti, preferiscono lasciar credere a tutti che furono i phaerimm a causare la caduta dell'impero.

COSA ACCADDE REALMENTE.

L'arcanista Karsus decise di fondersi con Mystryl, divinità Netherese della magia. Il risultato fu catastrofico. Quando la sua essenza si combinò con quella di Mystryl, la dea perse la capacità di sostenere la Trama. Si sacrificò allora per salvarla prima che il danno divenisse irreparabile ma, così facendo, ostruì momentaneamente la Trama, tranciandone la connessione con Faerûn. Karsus rimase ucciso nell'esperimento, proprio come aveva predetto, ma non ottenne il potere divino di Mystryl abbastanza a lungo da poterlo utilizzare. La completa cessazione di energia magica provocò in tutto il Faerûn delle onde d'urto di energia arcaica, poiché qualsiasi incantesimo e oggetto meraviglioso smise improvvisamente di funzionare. Quanti sopravvissero alla catastrofe, e i loro discendenti, ricostruirono gli imperi di Anauria, Hlondath e Assam, ma Netheril era ormai perduta. Infine Mystryl riuscì a reincarnarsi e restituire la Trama al suo stato operativo. Ma per Netheril era ormai troppo tardi. La follia di Karsus era riuscita laddove i phaerimm avevano fallito: l'Impero Netherese non esisteva più.

Il corpo di Karsus, diventato gigantesco per influsso dell'energia divina, quand'egli morì ricadde sulla terra pietrificato frantumandosi in mille pezzi e lasciando una muta traccia della sua follia ai maghi futuri: un unico frammento di pietra rossa ai piedi delle alte scogliere in quello che oggi è il Bosco Crudele.

I PROFUGHI

Un'unica città volante scampò miracolosamente illesa alla catastrofe, per puro caso. Il mago che la governava, un potente arcanista, era da qualche tempo impegnato in esperimenti di slittamento tra Faerûn e il Piano delle Ombre. I suoi lunghi studi gli consentirono infine di spostarsi liberamente tra le due dimensioni e non solo: riusciva a spostare anche oggetti e persone. Nelle settimane che precedettero il cataclisma, l'arcanista, che si era scelto lo pseudonimo di Signore delle Ombre, unico nome con cui era noto a Shade, aveva già valutato le concrete possibilità di spostare un'intera città volante sul piano in cui aveva viaggiato per qualche tempo. Appena pochi giorni prima che Karsus lanciasse il suo incantesimo diede ordine alla città di prepararsi all'esperimento. Alla vigilia del disastro, il Signore delle Ombre trasferì l'intera città e tutti i suoi abitanti sul Piano delle Ombre. Una volta giunti a destinazione, fu lieto di appurare che tutte le sue previsioni si erano dimostrate corrette. La città e i suoi abitanti non soffrirono effetti collaterali immediati legati al viaggio. Tuttavia l'arcanista rimase inquieto e costernato quando si accorse che, per ragioni che sfuggivano alla sua comprensione, non riusciva più a riportare la città su Faerûn.

Ci vollero delle settimane per risolvere il mistero e quando fecero ritorno a Netheril, gli abitanti non poterono che assistere sgomenti allo spettacolo che si delineò davanti ai loro occhi. Per giorni e giorni la città viaggiò tra le rovine di Netheril, alla disperata ricerca di superstiti. Fu tutto inutile. Dando per scontato che l'orribile rivelazione fosse opera degli odiati phaerimm, i Netheresi pretesero vendetta. Il Signore delle Ombre si rese tuttavia conto che una sola città volante non costituiva certo una minaccia per i phaerimm. Inoltre rifletté sul fatto che i Netheresi che risiedevano nella sua città erano probabilmente gli ultimi della loro razza. Ne concluse che non poteva permettersi di perdere né la sua città né i suoi simili. Giurando che un giorno la città volante avrebbe fatto ritorno a Faerûn per ricostruire l'impero scomparso, l'arcanista la riportò sul Piano delle Ombre, ove rimase più a lungo di quanto avesse originariamente preventivato.

L'organizzazione

Quartier generale: La Città di Shade, di solito situata a mezz'aria sopra l'Anauroch, appena fuori dalla costa nord-orientale del Mare d'Ombra (o, per chiamarlo col suo nome Netherese, il Lago Nascosto).

Membri: Approssimativamente 500 tenebre tra circa 25.000 Shadovar.

Gerarchia: Militaristica.

Capo: Telamont, l'Alto Principe di Shade.

Religione: Shar.

Allineamento: NM, LM.

Segretezza: Media.

Simbolo: Le tenebre non posseggono né utilizzano un simbolo che rappresenti la loro città o società come un insieme unitario. Ciascuno dei dodici Principi di Shade e l'Alto Principe Telamont usa il proprio stemma araldico. Tali sigilli furono impiegati per la prima volta nell'Impero Netherese, e da allora il loro significato ha travalicato la comune conoscenza ed esperienza araldica. Per riconoscere che un simbolo è di origine Netherese è necessario effettuare una prova di Conoscenza (storia oppure nobiltà) con CD 25, e una seconda prova di Conoscenza (CD 30) per identificare correttamente la nobile famiglia Netherese cui il simbolo fa riferimento. Per la descrizione dei sigilli reali consultare il paragrafo sulla gerarchia.

Gli Shadovar possiedono una discreta cultura e una discreta civiltà. Non costituiscono un'organizzazione nel senso convenzionale del termine. Poiché l'attuale numero di tenebre è ridotto (circa cinquecento tenebre vivono nella Città di Shade), e poiché proteggono la loro riservatezza e le loro ragioni così gelosamente, sono più simili a una società segreta.

Questo paragrafo fornisce dettagli statistici sulle tenebre che abitano nella Città di Shade. Le tenebre costituiscono una piccola percentuale della popolazione della città volante. Gli altri abitanti si dividono in due categorie: normali umani discendenti dei Netheresi che penetrarono nel Piano delle Ombre oltre 2.000 anni fa ma che non divennero tenebre, e umanoidi schiavi che gli Shadovar hanno comprato tanto sul Piano delle Ombre quanto a Faerûn.

Aspetto e personalità

I tratti fisici di una tenebra sono descritti nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*. Gli Shadovar che non sono tenebre sono identici ai loro padroni esterni, ma non ne hanno la caratteristica pelle grigiastra.

Indossano abiti che agli altri abitanti di Faerûn appaiono non solo fuori moda, ma addirittura antichi; le regali acconciature inoltre possono sembrare stravaganti e demodé. Prediligono i colori scuri come il nero, il rosso borgogna, il grigio fumo, il verde scuro e il blu notte. I membri delle classi più elevate indossano una gran quantità di gioielli; e spesso gemme e pietre preziose sono accortamente cucite nei loro abiti. Amano poi moltissimo aggiungere un qualcosa di dorato al loro vestiario. La gente comune veste in maniera semplice, come si addice al mestiere svolto, mentre agli schiavi viene concesso di indossare solo abiti di lavoro completamente disadorni, che raramente sono buoni quanto un semplice abito fatto in casa.

GERARCHIA

La definizione migliore per descrivere il luogo di residenza degli Shadovar è quella di città mobile, amministrata da un governo che riunisce le caratteristiche di una monarchia, di una meritocrazia e di una magocrazia. La città è governata dall'Alto Principe Telamont, un potente arcanista e tenebra. Il suo potere e la sua autorità sono assoluti. Tutti gli Shadovar vivono e muoiono sotto il suo comando. Telamont è il Principe di Shade da quando tutti quelli che vivono in città riescono a ricordare. Solo i suoi figli e i suoi fedeli alleati sanno che è vecchio quanto la città stessa e che la governa da quando venne edificata secondo le sue direttive.

Al servizio dell'Alto Principe quali estensioni della sua autorità, troviamo i suoi figli, i Principi di Shade. Come il padre, i principi sono tenebre e arcanisti. La competizione all'interno di questa ristretta cerchia di arcimaghi è al contempo feroce e irregimentata, in perfetta corrispondenza con la società Shadovar.

L'Alto Principe

L'arcanista Netherese conosciuto come l'Alto Principe Telamont Tanthul (Mag20/Acm5/Ado10 tenebra NM) è uno dei maghi più potenti presenti a Faerûn. Era conosciuto un tempo, migliaia di anni or sono, come il Signore delle Ombre. È uno dei pochissimi cittadini di Netheril che sopravvissero alla distruzione dell'impero, e governa gli Shadovar con un'autorità assoluta. Quando riterrà che i tempi siano maturi, Telamont rivelerà agli Shadovar che egli non è altri che il leggendario Signore delle Ombre, spronandoli alla vittoria.

Vecchio di ben due millenni, Telamont si mantiene in vita attraverso potenti mezzi magici, quali gli incantesimi *desiderio*. Questo processo è stato semplificato in virtù del fatto che il principe non è più un umano, ma piuttosto un esterno. La naturale durata di vita di una tenebra è infinite volte maggiore di quella di un comune uomo. Tuttavia, Telamont ammette malvolentieri di dover ricorrere a misure ben più efficaci per evitare che il suo corpo da esterno cominci a decadere. Non ha ancora scelto il mezzo per continuare la sua esistenza, ma il ritorno degli Shadovar a Faerûn gli consente una pletera di possibilità, non esclusa la trasformazione in una creatura non morta.

L'Alto Principe si è dato molta pena per preservare quelli che considerava i migliori elementi della società Netherese e ha conferito loro le caratteristiche indispensabili alla sopravvivenza sull'ostile Piano delle Ombre. La società risultante è vincolata da formalità e omologazione in cui persino l'aspetto più banale della vita quotidiana deve essere seguito come una specie di rituale. In questo modo viene garantito il rispetto dell'ordine e, cosa più importante, viene perpetrata di secolo in secolo la cultura. Essendo il giudice finale di tutto quello che accade nella Città di Shade, sotto molti aspetti Telamont è la città. I suoi sudditi lo considerano la personificazione vivente delle loro usanze, credenze e valori. E questo è esattamente il modo in cui Telamont considera se stesso.

Quanti incontrano l'Alto Principe fanno la conoscenza di qualcuno che ha avuto millenni a disposizione per allenarsi a tenere sotto controllo i suoi veri pensieri e le sue reali emozioni. Telamont è tanto difficile da interpretare quanto da ingannare. Persino i figli spesso ignorano quello che il padre sta realmente pensando dietro l'impenetrabile maschera di calma glaciale. Nonostante l'aspetto inespressivo, la sua mente è sempre al lavoro. In fondo, l'Alto Principe è un autocrate. La sua determinazione a guidare la città deriva dalla forte convinzione personale che nessun altro individuo potrebbe raggiungere il successo come lui conta di fare.

Ancora alto e robusto nonostante l'età, ha una figura imponente sia quando siede sul trono fluttuante, sia quando pre-

siede alle cerimonie per le vie della città. Ogniqualvolta appare in pubblico, Telamont preferisce indossare la scura armatura tradizionale dell'Impero Netherese, con sopra una mantella ad ali di drago, gli avambracci stilizzati, e fluenti drappaggi rosso scuro.

Il sigillo personale dell'Alto Principe è una stilizzata creatura leonina rampante, con ali di pipistrello o di drago, nera su campo rosso.

Il braccio destro del Principe

Hadrhune (Mag10/Ado10 tenebra NM), braccio destro dell'Alto Principe Telamont, viene dettagliatamente descritto nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*. Il suo attuale compito consiste nel valutare le numerose città e nazioni delle Terre Centrali, congiuntamente alla distruzione di quanti potrebbero rappresentare una minaccia per il potere del padre. Il suo sigillo personale è un serpente alato argentato su campo nero, le cui spire si avvolgono intorno ad una grigia torre di pietra.

I dodici Principi di Shade

I principi sono fratelli, nati tutti prima della caduta di Netheril.

Il **Principe Rivalen Tanthul** (Mag11/Chr15/Ado7 di Shar tenebra NM) è l'alto sacerdote di Shar nella Città di Shade. Se l'Alto Principe Telamont è l'autorità temporale degli Shadovar, il Principe Rivalen è il loro capo spirituale. Dall'imponente Salone delle Ombre, situato vicino al palazzo reale, il principe amministra il clero di Shar e per suo tramite la dea fa conoscere la propria volontà ai credenti. Le divinazioni del principe consentirono al padre di riportare la città su Faerûn, dove Shar spera che gli Shadovar riusciranno a ribaltare in suo favore l'equilibrio del potere nella lunga lotta con l'odiata sorella Selûne.

Rivalen è anche il più grande rivale di Hadrhune, cui invidia il grande favore manifestatogli dal padre, e sta agendo segretamente per scolarlo. Sa di dover essere molto prudente, perché i nemici di Hadrhune hanno la pessima abitudine di sparire.

Il sigillo personale del Principe Rivalen è il simbolo di Shar, sotto cui un paio di ritorte corna di ariete rosso scuro si stagliano contornate di nero su campo grigio fumo.

Il **Principe Clariburnus Tanthul** (Str14/Ado4/Grr8/Ldr3 tenebra LM) è il capitano più giovane dell'esercito cittadino. Anche se si mormora che la sua rapida ascesa sia in gran parte dovuta ai suoi nobili natali, quanti lo conoscono personalmente riconoscono in lui un valoroso combattente e un abile stratega. Non si è ancora pronunziato sulla maniera in cui gli Shadovar dovrebbero conquistare le Terre Centrali, soprattutto perché nessuno glielo ha ancora chiesto. La sua arma preferita è un *falcione del ferimento* 3.

Il sigillo personale del Principe Clariburnus è una stella d'oro, bordata di nero su campo blu notte.

Il **Principe Brennus Tanthul** (Div12/Mas8/Ado6 tenebra NM) è il più giovane dei dodici fratelli, e molti sostengono che Telamont abbia un debole per lui. Poiché fu presto evidente che il principe era un ragazzo prodigio, venne affidato alle cure dei migliori tutori e insegnanti della città. Benché Brennus mostrasse, come ci si attendeva, le grandi inclinazioni della famiglia reale nella magia arcana, i suoi educatori notarono un'attitudine per la storia altrettanto spiccata. Su ordine del padre, i tutori del giovanissimo principe concentrarono la sua istruzione sulla ricca storia e sul vasto sapere degli Shadovar. Brennus si distinse in queste discipline e oggi è uno dei più illustri conoscitori delle origini Netheresi della

Città di Shade. Si devono a lui la localizzazione delle rovine di Netheril ancora esistenti a Faerûn, e le spedizioni inviate a recuperare i tesori e le conoscenze che ancora giacevano in questi siti archeologici. Il principe è convinto che il potere arcano nascosto nelle rovine di Netheril sia la chiave per il successo del piano paterno. In società Brennus ha sempre maniere formali e impeccabili.

Il sigillo personale del Principe Brennus è una sfera d'argento sospesa su tre picchi di montagna, nera su campo ocra.

Il **Principe Mattick Tanthul** e il **Principe Vattick Tanthul** (Ill16/Ado9 tenebre LM) sono gemelli. Con occhi neri e capelli corvini, sono le copie perfette l'uno dell'altro. (Mattick è più grande del fratello per soli 2 minuti). È virtualmente impossibile per altri, tranne che per i genitori, distinguerli. I gemelli si sono serviti del loro identico aspetto per mettere a segno innumerevoli tranelli e scherzi, certi innocenti e altri molto meno, nella roccaforte reale fin da quando impararono a camminare. Sono inseparabili e solo di rado si allontanano l'uno dall'altro. Trascorrono il tempo nelle ricerche svolte presso l'accademia d'alchimia e aiutando il fratello più piccolo, Brennus, a trovare tracce degli antichi siti Netheresi. Stanno dalla parte di Brennus e di Hadrhune, che idolatrano, nel sostenere la rapida distruzione di tutti gli ostacoli al dominio degli Shadovar.

Il sigillo personale del Principe Mattick è costituito da un paio di anelli d'oro concatenati, bordati di rosso su campo grigio fumo.

Il sigillo personale del Principe Vattick è costituito da un paio di anelli d'argento concatenati, bordati di rosso su campo grigio fumo.

Il **Principe Yder Tanthul** (Grr11/Str12/Ado4/Cam4 tenebra NM) è il braccio destro del fratello maggiore Rivalen. Rispettato e temuto quale prode combattente, si addestrò dapprima come soldato nell'esercito Shadovar, raggiungendo il grado di capitano, prima di sentire la chiamata di Shar. Adesso Yder è un combattente votato alla causa della sua dea. Comanda le guardie del Salone delle Ombre e intraprende missioni patrocinate dalla chiesa. Come l'alto sacerdote, suo fratello, Yder vorrebbe che Hadrhune perdesse il favore paterno ma, a differenza di Rivalen, non ha niente di personale contro l'emissario scelto da Telamont. Preferirebbe semplicemente che fosse il volere di Shar a guidare gli Shadovar, e non quello di Hadrhune.

Il sigillo personale del principe Yder è uno spadone d'argento stilizzato su campo grigio.

Il **Principe Melegaunt Tanthul** (Div16/Ado4 tenebra LM) è, tra i dodici fratelli, uno dei più giovani e non dimostra grande inclinazione per le arti arcane. (Telamont stabilì che il figlio fosse addestrato esattamente come gli altri principi, e questo nonostante il fatto che gli arcanisti preposti alla valutazione delle attitudini degli Shadovar riscontrassero che il principino avesse un potenziale appena sopra la media). Tuttavia, Melegaunt compensa con l'astuzia la mancanza di predisposizione alla magia. Ha un gran talento per l'inganno che, insieme a quello per la falsa empatia, ne fa un formidabile manipolatore. Sono poche le persone, al di fuori della famiglia reale, che non riesce ad accattivarsi grazie alla potente combinazione di charme, bella presenza e apparente sincerità; una ricetta questa che è praticamente diventata la sua arma vincente.

A differenza dei fratelli, Melegaunt è a favore di un approccio meno immediato nella conquista delle Terre Centrali. Sostiene che il padre dovrebbe manipolare i nemici del suo popolo. Ha notato infatti che molti degli abitanti di Faerûn, so-

prattutto quelli votati al servizio del bene, sembrano tutti pronti a credere a quello che più vorrebbero credere, e non vede perché gli Shadovar non dovrebbero approfittare di questa debolezza. Insiste nel dire che basterebbe un minimo sforzo per darla a bere a varie città e organizzazioni, riuscendo così a far divampare una guerra che si propagherebbe fino ad inghiottire tutte le Terre Centrali. A quel punto agli Shadovar non rimarrebbe che imporre la propria volontà sugli eventuali superstiti che potrebbero emergere dalle ceneri.

Il sigillo personale del Principe Melegaunt è costituito da un paio di lance rosse incrociate su campo bianco.

Il Principe Lamorak Tanthul (Mag19/Ado7 tenebra NM) venne incaricato dal padre, una decina di anni or sono, di soprintendere alla Gilda dei Deterministi. Da allora è lui che si occupa, insieme ai compagni Deterministi, di esaminare ciascun Shadovar al fine di stabilire come possano servire meglio la Città di Shade. Lamorak ha anche il compito di sorvegliare accuratamente la procedura di selezione e di trasformazione degli Shadovar più meritevoli in tenebre. In politica, il principe mantiene una posizione neutrale, ma dopo che tutto è stato detto e deciso si ritrova a pensare che potrebbe rivelarsi una saggia mossa per l'Alto Principe scegliere di manipolare i nemici della città, piuttosto che entrare in aperto conflitto con loro.

Il sigillo personale del Principe Lamorak è un teschio bianco orlato di nero su campo grigio chiaro.

Il Principe Dethud Tanthul (Nec15/Ado8 tenebra LM) è forse il più riservato dei dodici fratelli. I suoi lunghi silenzi sono famosi in tutta la Città di Shade. È raro che interloquisca direttamente con qualcuno e, quando accade, parla con la voce della saggezza. Tra i membri della famiglia reale, Dethud è quello che più si avvicina alla figura di un pacificatore. Gli altri undici principi gli chiedono continuamente consiglio su molti dei loro problemi e controversie private più seccanti. È raro che in queste occasioni Dethud si schieri a favore di una delle parti contendenti, piuttosto analizza la situazione offrendo perspicaci soluzioni logiche. Spesso l'Alto Principe richiede la sua presenza ai consigli militari o politici, cosa questa che rende il silenzioso principe il secondo fratello più influente dopo Hadrhune. Se gli viene chiesta la sua opinione riguardo i metodi migliori per il raggiungimento degli obiettivi paterni di conquista, Dethud si pronuncia a favore della politica di manipolazione di Melegaunt.

Il sigillo personale del Principe Dethud è un sole raggiato stilizzato su campo giallo pallido.

Il Principe Aglarel Tanthul (Str10/Grr10/Chr6/Ado 2 di Shar tenebra NM) assunse il ruolo di comandante delle guardie del corpo personali dell'Alto Principe quando la Città di Shade ritornò su Faerûn. Sa bene che è solo una questione di tempo perché l'Alto Principe diventi il bersaglio di un attentato, quello che ancora non sa è se l'attentato sarà ordito da un governo nemico, preordinato da un'organizzazione segreta, come quella degli Arpisti, oppure se si nascerà dietro la mano di uno dei suoi fratelli. Ma in realtà la cosa non gli importa, visto che non ha interesse in quelle che ritiene inutili controversie politiche. È fedele al padre, innanzitutto, e perciò dedica ogni istante di veglia alla sua protezione.

Il sigillo personale del Principe Aglarel è un grande elmo di acciaio blu con ribattini neri, rappresentato di profilo, orlato di nero su campo arancio scuro.

I Deterministi

Secoli di permanenza sul Piano delle Ombre hanno insegnato agli Shadovar che la sopravvivenza è garantita solo se

ogni singolo membro della società comprende il proprio ruolo e vi si attiene, impegnandosi per il miglioramento dell'intera comunità. In conseguenza di ciò, la società degli Shadovar è rigidamente gerarchica, in più è anche meritocratica. Ci si aspetta che tutti lavorino per la sicurezza e la sopravvivenza della collettività, al meglio delle proprie capacità. Queste capacità vengono determinate da una serie di prove specifiche a cui ogni cittadino libero di Shade viene sottoposto al raggiungimento dell'età dell'ascensione (13 anni). Le prove vengono curate dalla cerchia di Deterministi del Principe Lamorak. Una volta individuate le sue attitudini, lo Shadovar viene addestrato a svilupparle fino al raggiungimento della maggiore età (18 anni), quando si dedicherà a tempo pieno alla sua professione. Può capitare che uno Shadovar mostri un miglioramento così formidabile in una sua capacità o attitudine da spingere i Deterministi a sottoporlo ad una nuova serie di prove e a decidere di mutare l'assegnazione originaria. Si tratta comunque di casi rari, imputabili agli accurati e sofisticati metodi di valutazione del Principe Lamorak.

Tipico Determinista: Mag8/Ado5 tenebra NM.

Gli arcanisti

Un gradino al di sotto della famiglia reale, e ben al di sopra dello Shadovar medio in fatto di importanza e di autorità, trovano posto i maghi e gli stregoni della Città di Shade. Prendendo il nome dal vecchio termine Netherese che designava i maghi, gli arcanisti costituiscono la spina dorsale magica della città. Compongono il corpo insegnante delle scuole, addestrano i più inclini nei segreti dell'Arte, e forniscono il loro appoggio a varie missioni eseguendo gli ordini dei dodici principi. Vi sono all'incirca un migliaio di arcanisti in città, di cui circa centocinquanta sono tenebre. Questi ultimi sono di sicuro gli elementi di spicco dell'intero gruppo e ricoprono le posizioni più autorevoli nelle assemblee e nelle organizzazioni di arcanisti.

Tipico arcanista: Mag4/Ado3 umano LM.

Tipico arcanista anziano: Mag8/Ado7 tenebra LM.

Esercito

Alcuni degli Shadovar che mostrano di avere solo una minima inclinazione per la magia possono trovare un'occupazione rispettabile presso l'esercito cittadino. La maggior parte comincia facendo gavetta come soldato, tuttavia quelli più intelligenti e intraprendenti hanno parecchie opportunità per guadagnarsi una promozione al rango di ufficiale. La Città di Shade è stata bersaglio di numerosi attacchi da parte di una vasta gamma di creature durante il lungo soggiorno sul Piano delle Ombre e fu l'esercito a contenere l'urto di tali offensive. Ora che gli Shadovar hanno fatto ritorno a Faerûn, l'Alto Principe ha ordinato di arruolare al più presto possibile, migliorandone la preparazione, un numero maggiore di soldati.

L'attuale esercito della Città di Shade conta approssimativamente tremila soldati. Il grosso delle fila è costituito dai discendenti umani di Netheril, mentre circa duecento sono tenebre (tra questi tutti gli ufficiali di grado superiore a quello di tenente). L'Alto Principe è il comandante dell'esercito, ma si affida ad un triumvirato di generali (Shelkar, Vadebryth e Tyrrollus) per sviluppare e implementare le strategie militari praticamente in tutte le situazioni più urgenti. Ciascun generale ha sotto il suo comando approssimativamente un migliaio di truppe, inoltre all'interno dell'esercito esistono molte squadre e divisioni scelte. Alcuni di questi gruppi rivaleggiano tra loro in maniera molto sportiva (come nel caso del Primo Corpo di Spedizione contro gli Esploratori Reali) oppure molto pericolosa (come nel caso del

Corpo di Guardia Personale dell'Alto Principe e le Spade Nere del Generale Shelkar).

Tipico soldato Shadovar: Grr1/Str1 umano LM.

Tipico tenente Shadovar: Grr3/Str1 umano LM.

Tipico capitano Shadovar: Grr5/Str3 tenebra NM.

Popolani

Gli Shadovar che non mostrano alcuna inclinazione per gli incantesimi di livello superiore allo 0 né per le operazioni militari, sono destinati a uno dei comuni ranghi sociali. Questa gente costituisce il grosso degli abitanti della Città di Shade. Sanno qual è il posto a cui appartengono e comprendono che la sopravvivenza della città non dipende solo dalla loro capacità di lavorare sodo per il suo futuro, ma anche dalla loro cieca obbedienza alla struttura sociale. I popolani Shadovar sono fedeli ai principi e devoti cittadini. Quei pochi che vengono sorpresi, il più delle volte da informatori al soldo degli aristocratici, mentre tengono un comportamento disdicevole o a commettere azioni che potrebbero minacciare la salvezza o la sicurezza della città, sono condannati a morte.

Tipico popolano: Pop2 umano LM.

Artigiani

La Città di Shade ha bisogno di manutenzione continua, essendo sottoposta a continue sollecitazioni durante gli spostamenti nell'atmosfera. In città vi sono centinaia di artigiani, ciascuno specializzato in un certo numero di mestieri (muratore, piastrellista, fabbro, pellettiera e simili). Molti hanno imparato un paio di incantesimi arcani (di livello 0) per facilitarsi il lavoro. Questi incantesimi sono solitamente *aprire/chiudere*, *mano magica*, *prestidigitazione* e *riparare*. Tutti gli artigiani sono umani e, unitamente alle loro famiglie, si aspettano di essere trattati ragionevolmente dai superiori. La paga di un artigiano gli consente di vivere se non agiatamente, decorosamente.

Tipico artigiano: Esp4 umano LM.

Mercanti

Persino sull'insidioso e strano Piano delle Ombre, la Città di Shade riuscì a mantenere la sua economia. La classe dei mercanti era abilissima nell'ottenere le materie prime e altra merce dai luoghi visitati in quell'oscuro regno, e li rendeva disponibili per i cittadini. C'è un vigilante controllo dei prezzi, come pure del conio e della distribuzione della valuta. Perciò in qualche modo l'economia è artificiale, intesa più come mezzo per regolare la domanda e l'offerta che come sistema per ricavare un profitto.

Tipico mercante: Esp4 umano NM.

Servitori

Quei cittadini che non mostrano alcuna inclinazione per la magia, la religione, l'artigianato e per nessun altro utile ruolo in seno alla società, si uniscono alle fila del personale di servizio. Verranno principalmente impiegati in mansioni domestiche in qualità di camerieri, valletti, messaggeri e spazzini. Non nutrono alcuna speranza di migliorare la propria vita, ma molti sperano e sognano che i figli possano avere un futuro migliore.

Tipico servitore: Esp2 umano LM.

Schiavi

Gli schiavi occupano il gradino più basso della piramide sociale Shadovar. Certi schiavi sono Shadovar che non mostrano la benché minima traccia di un talento o di una predisposizione utili; altri sono cittadini condannati a pene non capitali. Molti sono umanoidi catturati dagli Shadovar in spedizioni mirate o acquistati da mercanti di schiavi.

Gli schiavi di Shade non si aspettano nulla di più di un'esistenza scandita da umili ed estenuanti lavori. Il trattamento di uno schiavo dipende interamente dal suo padrone. Alcuni, soprattutto nei settori aristocratici della società, amano considerare i propri schiavi alla stregua di bestiole domestiche, ma non c'è scampo per uno schiavo che viene brutalmente maltrattato dal padrone. Gli schiavi della città sanno perfettamente che è meglio evitare di ribellarsi o di scappare. I loro padroni possiedono poteri di gran lunga superiori a quelli di un tipico schiavo e, cosa peggiore, gli Shadovar non hanno alcuna esitazione a uccidere immediatamente gli schiavi rivoltosi, per acquistarne degli altri successivamente.

Tipico schiavo: Pop1 orco LM.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

Ma cosa vogliono veramente le tenebre? Questa è la domanda che continua ad affiorare sulle labbra di nobili, saggi e avventurieri sin da quando la Città di Shade proiettò per la prima volta la sua ombra sulla sabbia del deserto. Il clero di numerose divinità si chiede se sia il caso di prepararsi a intraprendere una guerra santa contro le tenebre. I monarchi di dozzine di nazioni e città-stato osservano le attività delle tenebre con estrema preoccupazione, valutando la possibilità di richiamare i cittadini alle armi per rinsaldare le difese nel caso in cui le tenebre decidano di dichiarare guerra. Nel frattempo, i più abili nell'Arte ricercano i mezzi per affrontare l'arcano potere delle tenebre nel caso in cui il peggio dovesse accadere; mentre i dotti di Faerûn esaminano frammenti di sapere oscuro e incompleto nello sforzo di racimolare quante più informazioni possibili sulla vera natura delle tenebre e della loro tramontata civiltà. Tuttavia, al momento solo gli Shadovar conoscono l'oggetto dei propri desideri.

Le preoccupazioni che tormentano la buona gente di Faerûn non sono mal riposte. L'Alto Principe Telamont intende davvero intraprendere insieme alle tenebre una guerra di conquista, ma solo dopo che si saranno occupati dei phae-rimm. La Città di Shade non riesce più a trattenere la propria ambizione. Telamont sente di essere nato per governare e per millenni ha dovuto invece accontentarsi di un'unica, insignificante città. Ora che ha a disposizione l'intero Faerûn per appagare il suo desiderio di conquista, progetta di riportare in auge l'antico Impero Netherese e di ampliarne gli antichi confini fino ad inglobare le Terre Centrali. Ognuno dei suoi figli brama di avere come proprio feudo almeno una parte di Faerûn, e prima gli Shadovar muoveranno guerra alle razze inferiori, prima i dodici fratelli otterranno la loro giusta ricompensa.

I principi dissentono sul sistema migliore per raggiungere questo risultato, anche se, trovandosi alla presenza del padre, stanno bene attenti ad esprimere il proprio parere con tatto e accortezza. Alcuni sono favorevoli a carpire magia e conoscenze dalle rovine dei vecchi insediamenti Netheresi sparsi per Faerûn e utilizzarne il potere in una campagna di eliminazione diretta contro le città e persino le razze che potrebbero ostacolare l'avanzata degli Shadovar. Altri preferirebbero allearsi con una o più magocrazie, come quella dei Thayan, e condividere le conoscenze arcane per spartirsi le responsabilità della conquista (per poi naturalmente liberarsi di questi alleati di comodo, una volta ottenuta la vittoria). Diversi principi sostengono un approccio molto più subdolo, suggerendo di manipolare altri gruppi e individui, seminando il dissenso al loro interno e fomentandone la lacerazione. Sarebbero lieti di vedere le città e le nazioni delle Terre Centrali sprofondare in una guerra globale che permetterebbe agli Shadovar di imporsi sui nemici fiaccati.

Una cosa è chiara tanto a Telamont quanto alla sua pro-

genic: è impossibile dare il via alla conquista senza avere altre informazioni sull'attuale ordine del mondo e dei suoi abitanti. È proprio questa mancanza di informazioni che trattiene Telamont dal decidersi finalmente a invadere Faerûn. Ed è ancora questa mancanza di informazioni la ragione delle attuali incursioni esplorative in varie parti di Faerûn e dell'affannosa ricerca dei resti dell'impero distrutto. Le recenti scarcerazioni dei phaerimm dalle antiche prigioni degli sharn sotto le sabbie dell'Anauroch, sono state causa del ritardo nel raggiungimento di un accordo sul piano strategico finale. Persino Telamont, assetato di conquista, non può lasciarsi scappare l'opportunità di distruggere i nemici più odiati del suo popolo.

RECLUTAMENTO

L'Alto Principe e i suoi figli procedono ad un reclutamento limitato, attingendo soprattutto all'insieme di cittadini nati e cresciuti nella Città di Shade. Benché non sia difficile per la famiglia reale trasformare qualsiasi creatura vivente in tenebra, la trasformazione è considerata una grande onorificenza, da non elargire alla leggera e da concedere con parsimonia. Solo coloro che sono considerati degni di unirsi all'élite più prestigiosa degli Shadovar vengono ricompensati con questo "dono". Vengono prescelti per la trasformazione quelli che, dopo aver raggiunto la maggiore età, mostrano un insolito talento arcano, o si sono altrimenti distinti per i servizi resi alla città o alla famiglia reale. L'individuo designato perché venga sottoposto alla trasformazione non può rifiutarla.

Per quanto riguarda i non Shadovar, la classe dirigente li considera adatti solo alla servitù e alla conquista. Le uniche eccezioni si fanno per i Faerûniani nei cui alberi genealogici gli arcanisti abbiano rintracciato ascendenze Netheresi. Telamont ha autorizzato il Principe Aglarel a rintracciare e catturare quei rari e preziosi individui nelle cui vene scorra ancora l'antico sangue di Netheril. Il Principe organizza in gran segreto il loro sequestro e li conduce alla Città di Shade dove saranno esaminati e studiati per determinare se siano o meno meritevoli dell'iniziazione.

Le tenebre non si creano scrupoli a rimpinguare le fila dei loro schiavi. Ad oggi hanno catturato innumerevoli gnoll, goblin e orchi nei territori limitrofi dell'Anauroch. La maggior parte di questi sfortunati umanoidi lavora duramente nella Città di Shade, svolgendo ogni tipo di compito servile a suon di frusta. Gli altri sono inviati a lavorare negli scavi archeologici e nelle altre opere di superficie.

ALLEATI

La Città di Shade non ha alleati ufficiali, anche se non disdegna di stringere temporanee alleanze di comodo con quanti possono talora offrire qualcosa che gli Shadovar non sono in grado, o preferiscono evitare, di ottenere autonomamente.

NEMICI

L'Alto Principe e i suoi figli considerano nemica ogni altra razza, cultura, nazione, città e gruppo di Faerûn. Tuttavia esiste una razza nei cui confronti nutrono un sentimento di inestinguibile odio: i phaerimm. Parecchio tempo dopo che la Città di Shade aveva lasciato Faerûn, i phaerimm continuarono a terrorizzare il mondo fino a quando un'altra razza primitiva, gli sharn, mise fine alle loro scorribande. Gli sharn imprigionarono i phaerimm sotto la sabbia dell'Anauroch, dove essi rimasero per secoli. Ma il ritorno degli Shadovar è coinciso con quello dei loro più odiati nemici. Dopo lunga attesa, i phaerimm sono infine liberi di continuare la loro campagna di distruzione.

Quando i phaerimm che erano riusciti a fuggire minaccia-

rono la città di Evereska, l'Alto Principe Telamont non perse tempo a prestare il suo appoggio alla comunità elfica posta sotto assedio. Qualsiasi cosa il resto di Faerûn potesse pensare o sospettare degli Shadovar, molti elfi hanno espresso loro, seppur malvolentieri, sincera gratitudine per il valido aiuto ottenuto: senza la forza arcaica della Città di Shade, Evereska sarebbe stata sicuramente distrutta. Ostacolati nel tentativo di sterminare gli elfi, i phaerimm sono stati dispersi dall'improvviso sopraggiungere degli Shadovar. Telamont e i suoi figli volgono adesso le proprie energie a localizzare e distruggere i phaerimm superstiti.

Non si sa esattamente come questi ultimi siano riusciti a fuggire dalla loro prigione, ma certo le supposizioni non mancano. Nelle regioni che circondano l'Anauroch corre voce che la loro scarcerazione sia stata accidentale: il risultato di una sfortunata mescolanza di energie magiche sulle magiche prigioni degli sharn. Secondo altre teorie sarebbero invece stati gli stessi Shadovar a organizzare il rilascio dei vecchi nemici. Quale miglior sistema, insinuano tali racconti, per guadagnarsi la fiducia e la benevolenza degli altri che sopraggiungere in aiuto di Evereska? Sempre secondo tali voci sarebbe stata proprio la Città di Shade a distruggere la città di Tilverton nel Cormyr, ricorrendo all'antica magia Netherese per ridurre la comunità in un cratere fumante.

Finora non si è formata alcuna coalizione in aperta opposizione all'Alto Principe, ma certo questo stato di cose non può durare a lungo. È solo una questione di tempo prima che i bersagli della malevolenza degli Shadovar scoprano che questi ultimi intendono soggiogarli. Vari gruppi stanno investigando operosamente sulle attività della Città di Shade. Tra questi vi sono gli Arpisti, che stanno impiegando una percentuale sempre crescente delle proprie risorse per indagare sulla minaccia costituita dalle tenebre. Fino ad oggi sono riusciti a scoprire quanto segue:

Uno dei principi di Shade ha facilmente ottenuto un certo numero di schiavi umani dall'enclave Thayan di Proskur. Gli schiavi vengono attualmente trasferiti nell'Anauroch per vie sconosciute.

Negli ultimi mesi numerosi individui delle comunità vicine ai confini dell'Anauroch sono scomparsi. L'unico legame tra le sparizioni e gli Shadovar è che diversi testimoni concordano nell'affermare che la Città di Shade sorvolava i cieli al momento delle misteriose scomparse.

Varie spedizioni provenienti dalla Città di Shade stanno esplorando certe rovine, prima sconosciute, nei pressi dell'Anauroch. Un paio di esploratori Arpisti hanno già fatto ritorno dopo essere stati inviati ad investigare su una di queste spedizioni da qualche parte nelle Terre Cadute.

Quel che è certo è che anche i Maghi Rossi sono parecchio interessati a quanto succede nella Città di Shade, soprattutto da quando tutti i rapporti riferiscono che i suoi abitanti possiedono un potere arcano invidiabile. Sfortunatamente per i Thayan, finora tutti gli sforzi compiuti per attirare gli Shadovar nelle enclavi sono falliti. Pare infatti che gli Shadovar evitino le enclavi di proposito e che il loro atteggiamento nei confronti dell'idea dei Thayan di imbastire con loro rapporti commerciali possa essere definito "sprezzante", per usare un eufemismo! L'unica eccezione nota al momento ebbe luogo nell'enclave di Proskur, limitatamente ad una transizione commerciale per l'acquisto di schiavi umani. Gli zulkir, per il momento, hanno optato per una politica che autorizza le enclavi a vendere oggetti magici in cambio di informazioni inerenti alle operazioni e agli obiettivi delle tenebre. Se anche questo sistema fallisse, i Maghi Rossi saranno obbligati ad adottare metodi più invasivi per penetrare il velo di segretezza che circonda il loro bersaglio.

Illustrazione di Mike Dutton



Tenebra arcanista

Incontri

Di rado gli Shadovar abbandonano il potente rifugio della loro città volante. E quando lo fanno, si spostano in gruppo, per sicurezza, seguendo gli ordini dell'Alto Principe. Soltanto uno dei Principi di Shade o un soldato dell'esercito Shadovar con il grado di capitano, o con un grado superiore, ha il permesso di allontanarsi dalla città senza scorta. Ma anche in quel caso, deve avere una ragione valida per viaggiare nei territori fuori dalla città. I governanti della Città di Shade sono estremamente cauti nello scegliere chi, all'interno della loro comunità, avrà il permesso di farsi vedere dagli estranei. Così facendo, riescono meglio a nascondere il loro numero reale e i loro veri scopi. Infatti, se è vero che gli stranieri si rendono conto che non tutti gli abitanti della città volante sono tenebre, è vero anche che non possono stabilirne con esattezza il numero, il che è esattamente quello che vuole l'Alto Principe.

L'incontro tipico con le tenebre fuori dalla loro città è quello che avviene con forze esploratrici inviate a compiere qualche particolare missione politica, archeologica o delittuosa. A seconda della missione i componenti dei gruppi variano da cinque a un centinaio, e sono invariabilmente comandati da personaggi con livelli nella classe di prestigio dell'adepto d'ombra. Di solito è il tipo di missione a stabilire se al comando debba esservi un arcanista o un soldato, in ogni caso tutti gli Shadovar sono superati in grado da un membro della famiglia reale. Un Principe di Shade che comanda una spedizione si aspetta di essere ubbidito all'istante e senza repliche. La maggior parte delle spedizioni include un chierico di Shar, un ufficiale dell'esercito Shadovar, almeno un arcanista di livello medio o basso, e un numero di soldati e operai adatto al tipo di missione da compiere e allo status del comandante.

A quel che si sa, l'unico che viaggia senza scorta, grazie ad

un permesso speciale del suo signore, è Hadrhune. Se infatti lo si incontra senza guardie del corpo o senza altri funzionari al seguito, significa che sta svolgendo una missione speciale per conto dell'Alto Principe, di solito come emissario del suo padrone in qualche potenza straniera.

ESEMPIO DI GRUPPI

Tipico incontro di una squadra di ricognizione (LI 10): 1 adepto d'ombra (Mag5/Ado2 tenebra NM), 1 chierico (Chr3 di Shar, domini Conoscenza, Oscurità umano NM), 3 guardie del corpo (Grr2/Str1 umani NM).

Tipico incontro di una squadra di scavi (LI 17): 1 adepto d'ombra (Mag10/Ado5 tenebra NM), 1 chierico (Chr5 di Shar, domini Conoscenza, Oscurità tenebra NM), 1 capitano (Grr5 tenebra NM), 4 arcanisti (Mag5 tenebre NM), 6 guardie del corpo (Grr2/Str1 umani NM), 18 soldati (Grr1/Str1 umani LM), 100 schiavi (Pop1, non combattenti orchi NM).

Tipica squadra di sterminio dei phaerimm (LI 10): 1 adepto d'ombra (Mag11/Ado9 tenebra NM), 1 capitano (Grr8 tenebra NM), 4 arcanisti (Mag7 tenebre NM), 2 tenenti (Grr5 tenebre LM), 50 guardie del corpo (Grr2/Str1 umani LM), 100 soldati (Grr1/Str1 umani LM).

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Le tenebre possono accedere con straordinaria facilità alla maggior parte dei tipi comuni di oggetti magici, incluse armi e armature. Quello che non sono in grado, oppure che non hanno intenzione di creare personalmente, lo possono facilmente acquistare. Sono molto divertiti dagli sforzi compiuti dai Maghi Rossi per soggiogare Faerûn economicamente, e ammirano l'operato dei maghi, ma è davvero poco quello che le enclavi Thayan possono offrire e che gli Shadovar già non possiedono.

Vengono qui di seguito elencati l'equipaggiamento, i talenti, i punteggi di caratteristica tipici di un soldato Shadovar. Per ulteriori dettagli consultare la relativa tabella. Il tipico soldato Shadovar è un guerriero/stregone umano, ragion per cui vengono inclusi in questo sommario il talento bonus in quanto umano e i punti abilità. Le scelte tipiche per le abilità di un soldato Shadovar ricadono su Cavalcare (pipistrello crudele), Concentrazione, Osservare e Sapienza Magica. Poiché l'armatura solitamente indossata da un soldato Shadovar interferisce nel lancio degli incantesimi, molti preferiscono lanciare incantesimi di lunga durata che potenziano le loro capacità, affidandosi ad oggetti magici quali bacchette o pergamene per invocare incantesimi in combattimento.

1° Livello: Corazza di piastre perfetta, corsesca perfetta, 5 giavellotti. Pozioni: forza straordinaria.

2° Livello: Corazza di piastre+1 (possibilità del 25% di fallire incantesimi arcani), corsesca perfetta, 5 giavellotti. Bacchetta: dardo incantato (20 cariche). Pozione: cura ferite leggere. Pergamene: scudo, arma magica.

3° Livello: Corazza di piastre+1 (possibilità del 25% di fallire incantesimi arcani), corsesca perfetta, 5 giavellotti. Bacchetta: dardo incantato (3°, 10 cariche). Pozioni: cura ferite leggere (2). Pergamene: scudo (2), arma magica (2), forza straordinaria.

4° Livello: Corazza di piastre+1 (possibilità del 25% di fallire incantesimi arcani), corsesca perfetta, 5 giavellotti. Bacchetta: Vampa di Aganazzar (4°, 10 cariche). Pozione: cura ferite moderate. Pergamene: scudo (2), arma magica (2), forza straordinaria.

5° Livello: Corazza di piastre+1 (possibilità del 25% di fallire incantesimi arcani), corsesca+1, 5 giavellotti. Bacchette: dardo incantato (3°, 10 cariche). Pozione: cura ferite moderate. Pergamene: scudo (2).

6° Livello: Corazza di piastre+1 (possibilità del 25% di fallire incantesimi arcani), corsesca+1, 5 giavellotti. Bacchetta: Sciami di palle di neve di Snillo (5°, 10 cariche). Pozione: cura ferite moderate. Pergamene: invisibilità, scudo (2), forza straordinaria. Pipistrello crudele gregario.

7° Livello: Corazza di piastre+1 (possibilità del 25% di fallire incantesimi arcani), corsesca+1, 5 giavellotti, mantello della resistenza+1. Bacchetta: Fulmine (10 cariche). Pozione: cura ferite moderate. Pergamene: scudo (2), arma magica superiore, velocità. Pipistrello crudele immondo gregario.

8° Livello: Corazza di piastre+2 (possibilità del 25% di fallire incantesimi arcani), corsesca+1, 5 giavellotti, mantello della resistenza+1. Bacchetta: Fulmine (10 cariche). Pozione: cura ferite moderate. Pergamene: scudo (2), velocità. Pipistrello crudele immondo Enorme (6 DV) gregario.

9° Livello: Corazza di piastre+2 (possibilità del 25% di fallire incantesimi arcani), corsesca+1, 5 giavellotti, guanti del po-

tere orchesco, mantello della resistenza+1. Bacchetta: palla di fuoco (12 cariche). Pozioni: cura ferite moderate (2). Pergamene: scudo (2), velocità. Pipistrello crudele immondo Enorme (8 DV) gregario.

10° Livello: Corazza di piastre+2 (possibilità del 25% di fallire incantesimi arcani), corsesca folgorante+1, guanti, del potere orchesco, mantello della resistenza+1. Bacchetta: palla di fuoco (12 cariche). Pozioni: cura ferite moderate (2). Pergamene: scudo (2), velocità. Pipistrello crudele immondo Enorme (10 DV) gregario.

Talenti: 1°, Arma Focalizzata (corsesca), Combattere in Sella, Volontà di Ferro; 3°, Attacco in Sella, Incantesimi in Combattimento; 6°, Autorità, Specializzazione in un'Arma; 9°, Carica Devastante.

Punteggi di caratteristica: For 12 (14 al 9° livello), Des 13 (14 al 4° livello), Cos 15 (16 all'8° livello), Int 10, Sag 8, Car 14.

Antico Avamposto Netherese

Da quando hanno fatto ritorno dal Piano delle Ombre, le tenebre si sono date un gran daffare, e tutt'intorno a questa copiosa attività si sono fatte mille speculazioni circa i loro reali desideri e obiettivi. Ormai praticamente ogni cultura civilizzata di Faerûn ha sentito parlare delle tenebre e della loro stupefacente città volante. Vi sono state addirittura certe città che hanno ricevuto il dubbio onore di una visita di un contingente di questi strani esseri o della stessa Città di Shade. A volte le intenzioni delle tenebre sembrano chiare. Desiderano ottenere informazioni sul luogo da cui partirono tempo addietro, cercando di comprenderne la storia, la geografia e gli abitanti.

Ma non tutte le loro motivazioni sono così evidenti e comprensibili. Negli ultimi mesi, sono circolate varie notizie, soprattutto tra quelle comunità che vivono vicino al grande deserto dell'Anauroch, riguardanti un considerevole numero di tenebre che pare siano state avvistate in zone remote, impegnate in attività non meglio identificate. Le tenebre sbarrano la strada a quanti si avvicinano troppo a questi luoghi, scoraggiando la curiosità con minacce ed esibizioni di forza o di magia. La gente che non ha voluto tener conto di questi avvertimenti è scomparsa. Finora racconti e testimonianze non hanno prodotto alcun genere di risposta ufficiale da parte delle comunità in cui erano stati diffusi, e ciò è soprattutto dovuto al fatto che la maggior parte della gente è parecchio riluttante ad immischiarsi negli affari delle tenebre.

Il sito che viene dettagliatamente descritto in seguito è proprio una delle fonti di questi racconti: una spedizione archeolo-

PNG SOLDATO SHADOVAR

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Corsesca (2d4)	Giavellotto (1d6)	T/R/V	Conc	Cav	Sap Mag	Oss	Incantesimi al giorno
Grr1	12	16	+1	6 m	+4 (+1 danno)	+2 (+1 danno)	+4/+1/+1	+3	+2	+1	+1	-
Grr1/Str1	16	17	+1	6 m	+4 (+1)	+2 (+1)	+4/+1/+3	+6	+2	+1	+1	5/4
Grr2/Str1	24	17	+1	6 m	+5 (+1)	+3 (+1)	+5/+1/+3	+6	+3	+1	+2	5/4
Grr2/Str2	28	18	+2	6 m	+6 (+1)	+5 (+1)	+5/+2/+4	+8	+4	+2	+2	6/5
Grr3/Str2	36	18	+2	6 m	+7 (+2)	+6 (+1)	+5/+3/+5	+8	+7	+2	+2	6/5
Grr4/Str2	43	18	+2	6 m	+8 (+4)	+7 (+1)	+6/+3/+5	+9	+8	+2	+2	6/5
Grr4/Str3	48	18	+2	6 m	+8 (+4)	+7 (+1)	+8/+5/+7	+12	+8	+2	+2	6/6
Grr4/Str4	60	19	+2	6 m	+9/+4 (+4)	+8 (+1)	+9/+5/+8	+14	+9	+2	+2	6/7/4
Grr4/Str5	66	19	+2	6 m	+10/+5 (+6)	+8 (+2)	+9/+5/+8	+15	+9	+4	+2	6/7/5
Grr4/Str6	71	19	+2	6 m	+11/+6 (+6)	+9 (+2)	+10/+6/+9	+15	+9	+5	+3	6/7/6/3

Conc: Modificatore alle prove di Concentrazione. Cav: Modificatore alle prove di Cavalcare. Sap Mag: Modificatore alle prove di Sapienza Magica. Oss: Modificatore alle prove di Osservare.

gica di tenebre mandata a rinvenire un antico avamposto Netherese. La spedizione annovera al suo interno i seguenti membri.

Giraldus: Tenebra Mag10/Ado5; GS 17; esterno Medio; 10d4+10 più 5d4+5; pf 60; Iniz +4; Vel-9 m; CA 17 (contatto 14, colto alla sprovvista 13); Att +7/+2 mischia (1d6 più 1d6 freddo) oppure +11/+6 contatto a distanza (per incantesimo); QS Capacità dell'adepto d'ombra, AL NM; TS Temp +9, Rifl +12, Vol +16; For 10, Des 18, Cos 13, Int 21, Sag 14. Altezza 1,80 m.

Abilità e talenti: Alchimia +18, Ascoltare +4, Cercare +8, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +19, Conoscenze (dei piani) +19, Nascondersi +10, Osservare +4, Sapienza Magica +23, Scrutare +19; Incantesimi Estesi, Incantesimi Immobili Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Rapidi, Incantesimi Silenziosi, Incantesimo Inarrestabile, Incantesimo Raddoppiato. Magia della Trama d'Ombra, Magia Insidiosa, Magia Perniciosa, Magia Tenace, Scrivere Pergamene.

Nell'oscurità o nelle ombre: pf 75; Vel 15 m; CA 21 (contatto 18, colto alla sprovvista 17); Att +9/+4 mischia (1d6+2 più 1d6 freddo) oppure +13/+8 contatto a distanza (per incantesimo); QS Caratteristiche della tenebra; caratteristiche dell'adepto d'ombra; RI 26; TS Temp +14, Rifl +16, Vol +20; For 10, Des 18, Cos 15, Int 21, Sag 14, Car 14.

Abilità nell'oscurità o nelle ombre: Alchimia +18, Ascoltare +8, Cercare +8, Concentrazione +20, Conoscenze (arcane) +19, Conoscenze (dei piani) +19, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +18, Osservare +8, Sapienza Magica +23, Scrutare +19.

Capacità della tenebra: Controllare luce, guarigione rapida 2, invisibilità, vista delle tenebre, immagine d'ombra, traslazione d'ombra, viaggio nell'ombra.

Capacità dell'adepto d'ombra: Visione crepuscolare, difesa d'ombra +2, scudo d'ombra 5 round al giorno, potenza degli incantesimi +1.

Incantesimi preparati (4/6/5/5/5/3/2/1; CD base - 15 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, suono fantasma*; 1 - *allarme, armatura magica, comprensione dei linguaggi, identificare, raggio di indebolimento*, servitore inosservato*; 2 - *freccia acida di Melf, invisibilità*, localizza oggetto, risata incontenibile di Tasha*, vedere invisibilità**; 3 - *blocca persone*, dissolvi magie, rune esplosive, suggestione*, tentacolo d'ombra inferiore**; 4 - *charme sui mostri*, debilitazione*, ombra di una evocazione*, pelle di pietra, scrutare*; 5 - *blocca mostri*, dominare persone*, ombra di una invocazione*, tentacolo d'ombra superiore**; 6 - *calotta d'ombra*, conoscenza delle leggende, suggestione di massa**; 7 - *camminare nelle ombre*, dito della morte**; 8 - *orrido avvizzimento**.

*CD base - 16 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammalimento, illusione, necromanzia o oscurità.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+3, fermaglio dello scudo, mantello della resistenza+4, guanti della Destrezza+2, pozione di cura ferite gravi.

Leevoth: Questo capitano, Mag3/Grr8 tenebra NM, è descritto nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Arcanisti Shadovar (4): Ciascun arcanista è un Mag5 umano NM, come descritto nel Capitolo 2 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Soldati Shadovar (24): Ciascun soldato è un Grr1/Str1 umano NM, come descritto alla pagina precedente**.

Schiavi (100): Ciascun schiavo è un Pop1 orco NM.

PLANIMETRIA DELL'AVAMPOSTO

Nel profondo cuore delle Terre Cadute, una striscia di brughiere accidentate e spazzate dal vento non lontano dal confine occidentale dell'Anauroch, un segreto è rimasto nascosto per millenni e millenni. Occultato dalla posizione desolata e dall'inesorabile avanzare del deserto, questo avamposto, un tempo fulgido, del popolo Netherese è andato lentamente in rovina nei secoli successivi al declino di quella cultura che l'aveva creato, finché non ne rimase che una rovina sgretolata. Nel suo lento e inesorabile disfacimento, il luogo divenne il rifugio di innumerevoli umanoidi e mostri. Orchi, hobgoblin, gnoll, verne, manticores e altre creature si avvicendavano in queste rovine mentre gli anni si susseguivano. Si costruivano la tana tra i pilastri crollati, nelle fondamenta spaccate, tra le macerie ammassate, senza preoccuparsi di cosa fosse stato un tempo questo luogo. Tutte queste creature, come pure quei viaggiatori che si trovavano a passare di là nei lunghi anni che seguirono alla sua caduta, erano completamente ignare del fatto che, nonostante le apparenze insignificanti, l'avamposto distrutto conservava importanti segreti. Ma non avevano modo di sapere che proprio sotto ai loro piedi giaceva un tesoro dell'antica conoscenza che avrebbe fatto la fortuna di colui che fosse stato sufficientemente abile o fortunato da localizzarlo.

Gli schiavi

In un primo momento potrebbe sembrare che gli schiavi sarebbero ben lieti di unirsi ad una compagnia di avventurieri se ciò volesse dire guadagnarsi la libertà, ma sono quasi completamente demoralizzati a causa della prolungata prigionia. Sono stati alla Città di Shade e sanno di cosa sono capaci gli Shadovar se vengono provocati e non desiderano affatto finire con la testa sul ceppo del boia. Se aspiranti salvatori mostrassero di avere le qualità per cavarsela contro gli Shadovar, forse gli schiavi sarebbero tentati di unirsi alla lotta. Ma anche in quel caso, la maggior parte di loro preferirebbe darsi alla fuga piuttosto che affrontare le truppe degli Shadovar.

Lo scavo

Grazie agli annali storici e alle mappe conservate nella Città di Shade, gli Shadovar conoscono l'ubicazione approssimativa di molti siti Netheresi. Da quando hanno fatto ritorno a Faerûn, si sono alacrememente adoperati nella ricerca, scavando e poi saccheggiando questi luoghi. Anche se quasi tutti i siti sono stati occupati da altre razze dopo la caduta di Netheril, solo gli Shadovar sanno dove e come cercare i depositi segreti ricolmi di oggetti magici e della conoscenza magica, rimasti nascosti in molte di queste vecchie strutture. Ne sono stati localizzati finora ben cinque e si è già proceduto agli scavi: il risultato è stato il ritrovamento di artefatti e informazioni Netheresi. Ad oggi, lo scavo più fruttuoso è stato quello condotto presso i vecchi avamposti Netheresi, piccole comunità indipendenti che sorvegliavano per fornire un riparo temporaneo e rifornimenti di viveri alle carovane e ai viaggiatori Netheresi.

Diversi mesi fa, subito dopo il ritorno della Città di Shade nell'Anauroch, il Principe Brennus ha condotto una spedizione in quest'area, dove sono stati effettuati meticolosi scavi per riportare alla luce l'avamposto e i suoi tesori. Brennus ha poi fatto ritorno alla Città di Shade per dedicarsi ad una nuova ricerca che gli indicasse l'esatta posizione di un altro sito Netherese, affidando questo primo scavo all'abile comando dell'Arcanista Giraldus, uno dei suoi più vecchi agenti e alleati. Il Capitano Leevoth guida invece il contingente di soldati assegnati allo scavo, che hanno il compito di proteggerlo dagli intrusi.

La prima fase dello scavo è già a buon punto. Gli schiavi portano via la terra, la vegetazione e le piccole rocce che ricoprono le rovine dell'avamposto. Giraldus ha deciso di non usare la

magia per rimuovere questo materiale, temendo che in questa maniera rischiassero di lasciarsi sfuggire alcuni preziosi oggetti magici. Perciò gli schiavi non solo sono obbligati a riportare alla luce le strutture sepolte servendosi delle mani, ma devono pure passare minuziosamente al setaccio ogni singolo metro quadro del terreno per essere certi che non venga accidentalmente scartato qualcosa di potenzialmente significativo. Giraldu e gli altri arcanisti usano incantesimi per togliere di mezzo le rocce e i massi più grandi, ma solo quando sono sicuri che così facendo non possono arrecar danno alle rovine. Grazie a questo metodo gli edifici che un tempo costituivano l'avamposto vengono riportati alla luce uno per volta. Quando i lavori saranno finalmente completati, gli schiavi avranno spostato innumerevoli tonnellate di terra interamente a mano. Finora le loro immani fatiche hanno dato buon esito: sono stati ritrovati e recuperati molti tesori magici e non, che gli arcanisti hanno catalogato e conservato perché vengano poi restituiti alla Città di Shade.

Nel frattempo, nella squadra di ventiquattro soldati incaricati della sicurezza della spedizione, aleggia il malcontento dovuto al tedio del compito. Guidati dal temibile Capitano Leevoth, hanno iniziato la perlustrazione dei territori limitrofi, divertendosi a uccidere i mostri e gli umanoidi che incontrano. (Tutti i membri della spedizione amano andare a caccia: questo sport offre una certa varietà di pasti ristoratori, un buon diversivo rispetto alla dieta di cibo precotto e leggero fornito dalla Città di Shade).

Approssimarsi al sito

Le testimonianze degli scavi, vale a dire i cumuli di macerie che gli scavatori hanno accumulato esternamente alla *calotta d'ombra* che protegge il sito, di giorno risultano chiaramente visibili da una distanza di circa 150 metri. A una tale distanza i detriti appaiono come collinette irregolari, il cui colore chiaro contrasta fortemente con il marrone e il grigio scuri della brughiera circostante. Già da una distanza di 60 metri un osservatore è in grado di discernere un maggior numero di dettagli, accorgendosi ad esempio che le collinette sono piuttosto cumuli di terriccio. Il superamento di una prova di Osservare (CD 16) permette ad un personaggio di rendersi conto che certi frammenti di roccia che giacciono tra le macerie, sono in realtà parti di una struttura più grande. A questa distanza l'osservatore può inoltre accorgersi che le pile di detriti non sono la sola cosa insolita del posto. Vicino ad essi si erge qualcosa che somiglia ad una struttura a volta fatta interamente di una qualche sostanza nera e opaca. Di notte il sito non risulta visibile se non è illuminato direttamente.

Osservare il sito

I personaggi potrebbero voler esplorare o delimitare il sito prima di tentare di entrarvi.

Quando splende il sole non si vede alcun movimento di nessun genere all'interno o nei pressi del sito. Circa un'ora dopo il tramonto, la *calotta d'ombra* si dissolve. Dallo scavo emergono una dozzina di soldati sotto il comando di Leevoth, che iniziano a perlustrare l'area in cerca di tracce di eventuali intrusi prima di dare il segnale di via libera. Quindi Leevoth e la sua squadra si dirigono e scompaiono nella brughiera per cacciare. Immediatamente dopo, una mezza dozzina di soldati fuoriesce dallo scavo e prende pozione intorno al sito. Le sentinelle alternano le proprie posizioni di guardia una volta ogni ora. Dopo quattro ore si danno il cambio con l'altra mezza dozzina di soldati rimasti al sito, che intanto sorvegliavano gli schiavi intenti a trasportare il materiale di scavo dal sito ai cumuli di detriti. I cacciatori solitamente fanno rientro dopo quattro o cinque ore, carichi di selvaggina e trofei di caccia. Circa un'ora prima del sorgere del sole, quando la fred-

da luce dell'alba comincia ad illuminare il cielo ad est, viene ripristinata la *calotta d'ombra*.

1. Calotta d'ombra

Per proteggere lo scavo da occhi indiscreti e ospiti indesiderati, Giraldu ha lanciato un incantesimo *calotta d'ombra*. Da lontano, gli effetti dell'incantesimo potrebbero facilmente essere scambiati per un edificio o un qualche tipo di rifugio. Ad un esame più ravvicinato, appare chiaro che non si tratta di un comune muro. La superficie nero-porpora ha un aspetto e una lucentezza quasi liquidi, molto simili ad una chiazza d'olio semisolido. La cupola di ombre circonda e ricopre interamente il sito innalzandosi su di esso per 7,5 metri. Al suo interno è sempre notte. Si veda la descrizione dell'incantesimo *calotta d'ombra* in appendice.

2. Sede del mythallar

Un cerchio di robusti pilastri, simili a coni capovolti ricavati da un qualche genere sconosciuto di metallo scuro riflettente, attorniano le rovine di una struttura circolare. Un tempo quest'area era il centro geografico e magico dell'avamposto. Le strade della comunità si irradiavano da questo punto centrale. L'inesorabile erosione del tempo ha ridotto quelle vie lastricate in polvere e sassi.

Appare subito evidente, persino ad un osservatore casuale, che il materiale utilizzato per costruire questo edificio, non era comune. I pilastri del palazzo e quel che resta dei muri e delle fondamenta furono forgiati da un acciaio ben più perfezionato di qualsiasi tipo noto oggi a Faerûn, che si presenta levigato come uno specchio. Persino adesso, i frammenti che rimangono dell'originaria superficie metallica della costruzione riflettono la luce come specchi perfetti, e sfidano la ruggine e la corrosione che avrebbero già certamente avuto la meglio su una qualsiasi altra lega. Il superamento di una prova di Cercare (CD 20) condotta tra le rovine dell'area circolare, permette ad un giocatore di rinvenire, sparsi al suolo, piccoli frammenti di quarzo smussato di vario colore: rosso, blu, verde, arancione, marrone, rosa, viola e giallo. Un personaggio che abbia 7 o più gradi in Conoscenze (storia), rammenterà che i Netheresi impiegavano strutture cristalline nei loro più potenti congegni magici. Superando una prova di Conoscenze (storia) (CD 25), un personaggio si rende conto che i frammenti di cristallo sono i minuscoli resti di un guscio cristallino sistemato sopra il mythallar dell'avamposto, onde rifletterne l'intensa luce magica che, passando attraverso cristalli di diverso colore, veniva diretta e rifranta per vari scopi.

Il mythallar esplose nella caduta di Netheril. Tutt'intorno allo scavo giacciono cocci e frammenti del globo magico.

Scopo della spedizione è il ritrovamento e il recupero di quanti più frammenti possibili. Alcuni sono sepolti nel terriccio fino ad un chilometro e mezzo circa dal sito. Le tenebre intendono recuperare ogni singolo frammento del mythallar distrutto, non importa quanto siano ridotte le sue dimensioni. Giraldu spera di ricavare dalla vendita di un singolo cocchio o frammento fino a 500 mo, oppure di barattarlo con qualche oggetto magico minore. Se le trattative dovessero risultare infruttuose, chiederà a Leevoth di ottenere il profitto desiderato in maniera più diretta.

3. Biblioteca riportata alla luce

Gli schiavi si affaticano a riportare alla luce i resti dei piani inferiori di questa struttura, che era un tempo un edificio a tre piani decorato sui muri esterni e sui frontoni con magnifici bassorilievi. La biblioteca era la miniera del sapere dell'avamposto, con tomi e pergamene che trattavano in dettaglio vari argomenti, dalla storia alla geografia, dalla magia alla metallurgia, per cui i Netheresi manifestavano grande interesse. Seb-

bene non così esaustiva come le biblioteche delle coeve grandi città volanti, costituiva indubbiamente una inestimabile fonte di sapere tanto per gli abitanti dell'avamposto quanto per i viaggiatori che la visitavano. Oggi non rimane più nulla dei volumi conservati nei piani superiori. La maggior parte venne portata via dai Netheresi in fuga all'indomani della catastrofe e finì in qualche loro altro insediamento. Quanto fu lasciato indietro, venne scovato dagli innumerevoli umanoidi che venivano a frugare tra le rovine dell'avamposto. Esiste ancora una parte dei bassorilievi originari, facenti parte del frontone meridionale, in cui viene raffigurata una città volante Netherese che si libra sopra una fitta foresta, mentre il cielo circostante si riempie di drghi.

All'inizio Giraldu concentrò i lavori di scavo in questo edificio avendo in mente uno scopo preciso. Era convinto di riuscire a trovare dei tesori che riteneva essere ancora sepolti al pianterreno della biblioteca. Naturalmente esplorò prima i piani superiori, ma non perché si aspettava di trovarvi qualcosa, quanto piuttosto perché voleva poter riferire al Principe Brennus di non aver lasciato niente al caso. Dopo la sua ispezione, Giraldu diresse gli schiavi nella demolizione dei piani superiori per riportare alla luce le fondamenta della biblioteca, che vennero rimosse pezzo per pezzo, rivelando un profondo seminterrato e contenitori di stoccaggio. Giraldu non rimase deluso, poiché i contenitori racchiudevano vari oggetti magici, antichi ma ancora funzionanti, che adesso sono stati messi al sicuro nei suoi alloggi.

Gli schiavi continuano il lavoro al sito, spostando le lastre di marmo dal pavimento e scavando nella roccia sottostante. Giraldu ritiene che possa esservi un altro livello al di sotto del seminterrato. Finora gli scavi hanno portato alla luce una rampa di scale di marmo che parte da quel che resta delle fondamenta al seminterrato e scende nel sottosuolo per circa 7,5 metri. I muri e il pavimento del seminterrato sono ricavati dalla viva pietra del basamento, e tuttavia il lavoro è ben più accurato e levigato di quanto non si faccia nei giorni presenti. Il pavimento è costituito da grandi lastre di quarzo rosa levigate a specchio.

4. Conestabolario

Le lisce pareti di granito grigio di questo edificio, privo di qualsiasi decorazione, alludono all'austerità della sua funzione originaria. La spoglia costruzione a due piani ospitava il conestabolario dell'avamposto, sede delle milizie che si occupavano di garantire la legge e l'ordine, e luogo in cui erano tratti criminali e prigionieri fino al giorno della sentenza.

Il piano principale dell'edificio si compone di un ampio salone semicircolare, l'area di prima accoglienza, e da tante stanze più piccole. Meno numerose le camere al piano superiore, di dimensioni maggiori. Sfortunatamente non rimane traccia alcuna delle intenzioni dei suoi costruttori. L'interno della struttura è spoglio, e tutti gli oggetti mobili sono stati portati via. Il seminterrato, tuttavia, conserva un indizio significativo.

Le fondamenta e le scale sono costruite con blocchi di granito, adesso ricoperto da diversi tipi di licheni, e i pilastri che sorreggono il soffitto della stanza sono ricavati da un marmo rosso scuro con venature nere. Superando una prova di Cercare (CD 22) si scopre una botola segreta sul pavimento vicino al pilastro sud-occidentale. Un'ulteriore prova di Cercare (CD 25) permette di notare che la botola si apre ruotando in senso antiorario una parte del vicino pilastro, svelando un'angusta rampa di scale che scende per 4,5 metri fino ad una stanza buia. Quest'area, che corre sotto l'intero edificio, è costruita come un labirinto di singole celle in cui un tempo venivano imprigionati i criminali. Ognuna delle circa cinquanta celle, misura 3 metri per 3 ed è alta 4,5 metri. Le pareti delle celle

sono fatte di un materiale opaco simile a pietra, di colore blu scuro, impossibile da identificare. Sono spesse solo 5 centimetri, eppure sono due volte più dure del comune granito (durezza 16, punti ferita 60).

Ogni cella ha una porta fatta dello stesso materiale delle pareti (sfondare CD 30) che si apre verso l'esterno e presenta delle strette feritoie da cui le guardie potevano osservare i prigionieri.

Tutte le celle sono vuote e in ottimo stato nonostante i lunghi anni di inutilizzo. Le porte delle celle sono aperte, ma se vengono chiuse si serrano automaticamente. Tutte le chiavi che un tempo ne aprivano le serrature adesso non esistono più, tuttavia è possibile aprire una porta superando una prova di Scassinare Serrature (CD 40).

5. Santuario di Nostra Signora degli Incantesimi

Tutto quel che resta di questo tempio, all'epoca sontuoso, è il portico, le fondamenta e i pilastri di sostegno, alti 15 metri, fatti di marmo blu con venature bianche, incrinati e scheggiati in vari punti per le intemperie e i colpi degli attrezzi di scavo. Adesso i pilastri sembrano innalzarsi verso il cielo come dita di pietre che vogliono afferrare le nuvole. Scolpita nel granito del portico, vi è un'unica stella le cui punte più ampie distano 15 metri l'una dall'altra. Nonostante gli anni di esposizione agli elementi, rimane ancora qualche traccia dello smalto originario che un tempo colorava il simbolo di un azzurro brillante. Il superamento di una prova di Conoscenza (religioni) o di Conoscenza (storia) (CD 20) permette di identificare la stella come il simbolo che tempo addietro veniva associato alla divinità oggi conosciuta come Mystra.

L'imponente edificio era all'epoca il tempio dell'avamposto, dedicato a Mystryl, dea dal grande potere che gli attuali abitanti di Faerûn conoscono come Mystra, la divinità della magia rinata due volte. Anche se oggi, di questa costruzione un tempo enorme, non rimangono che le fondamenta, le scale e i pilastri che sorreggevano il tetto in vari stadi di rovina, appare chiaro che doveva trattarsi di una struttura davvero imponente.

6. Scuola di alchimia

Questo edificio a due piani, per quanto più piccolo rispetto ad altre costruzioni dell'avamposto, è uno dei ritrovamenti più importanti della spedizione. Basta uno sguardo per capire che dell'intera area di scavo questa è la struttura che si è conservata meglio. I muri di bianchissimo granito sembrano essere stati appena scalfiti dalla lunga esposizione alle intemperie. In alto, sopra l'architrave della porta a due ante dell'ingresso, campeggia una scritta in Netherese Antico, che recita: "Solo la mente accresce la potenza degli elementi naturali".

Il complesso costituiva un ramo accademico di una più grande scuola di alchimia, la più rinomata nel suo campo nell'intero Faerûn. Quel che rende questo ritrovamento così importante per tutti i membri della spedizione, non è il semplice fatto che l'alchimia era la materia principale di questa scuola, quanto piuttosto che la sede centrale da cui dipendeva si trovava proprio su quella stessa città volante trasportata sul Piano delle Ombre. Qui si insegnavano le arti alchemiche, ma ad un tale livello di accuratezza e scrupolosità, che agli allievi era richiesto di alloggiare entro le sue mura. Il che è molto più di quanto qualsiasi collegio magico possa pretendere dagli studenti. Riconosciuta l'importanza storica dell'edificio, Giraldu ha intimato agli schiavi di non toccare nulla fin quando non lo avrà personalmente ispezionato da cima a fondo.

Come nella maggior parte delle altre strutture dell'avamposto, le stanze del palazzo sono prive di mobilia o di altri oggetti. Il pianterreno è composto da sei ampie camere la cui funzione rimane sconosciuta, mentre al piano superiore si tro-

vano ventiquattro piccole stanze che, date le dimensioni e la disposizione, potrebbero essere state gli alloggi.

La porta ad arco di una stanza al primo piano si apre su una rampa di scale di marmo nero che porta nel seminterrato. Anche le fondamenta, come i piani superiori, sono in ottimo stato. Ricavata da un unico, enorme blocco di granito, la roccia è molto più scura rispetto a come apparirebbero le normali costruzioni eseguite con lo stesso materiale, dopo secoli di esposizione al vento e alla pioggia. Cercare di danneggiare o di rimuovere parte delle fondamenta è molto più difficile qui che nel resto delle strutture dell'area di scavo (la pietra delle fondamenta ha durezza 11 e 30 punti ferita ogni 2,5 centimetri di spessore). Gli insegnanti della scuola trattarono il materiale con un agente alchemico indurente di loro sperimentazione. E ancora oggi, dopo migliaia di anni, questo agente preserva la roccia dall'erosione. Anche le colonne delle fondamenta, cilindriche e costruite in marmo nero, sono state trattate con lo stesso agente.

Nell'angolo nord-occidentale delle fondamenta c'è un grande cubo fatto di uno sconosciuto metallo nero. Misura circa 1,5 metri per lato e pesa approssimativamente 270 kg. Il superamento di una prova di Osservare (CD 17) rivela la sottile linea di un'apertura, sul lato superiore del cubo, ma persino l'ispezione più meticolosa non riesce a scorgere una qualche serratura né altro congegno per l'apertura. Il cubo costituiva il deposito blindato della scuola, e funzionava praticamente come una cassaforte. Era qui che i dotti alchimisti mettevano al sicuro da occhi indiscreti i loro più grandi segreti (la rivalità che intercorreva con gli elementalisti è leggendaria). Alcuni di questi segreti giacevano ancora nel cubo quando il cataclisma portò al crollo dell'impero. E qui sono rimasti, in attesa di essere scoperti. Leevoth ha il sospetto che vi si nascondano dentro oggetti di valore, ma non è ancora riuscito a scoprire il sistema per aprire il coperchio. Non vuole ricorrere alla magia distruttiva per paura che qualunque cosa si trovi al suo interno possa essere danneggiata.

Si può sollevare il coperchio superando una prova di Disattivare Congegni (CD 30) oppure spaccandolo (durezza 8, pf 100).

Trappola: L'interno del contenitore e il suo coperchio sono rivestiti con un sottilissimo e fragile stato di cristallo. Se il coperchio viene aperto o si intacca il contenitore, il cristallo si rompe, e il liquido alchemico contenuto all'interno viene a contatto con l'aria, evaporando istaneamente sotto forma di gas tossico. Tutte le creature viventi nel raggio di 6 metri dal contenitore ne subiscono gli effetti.

Gas velenoso dell'alchimista: GS 7; tiro salvezza sulla Tempra CD 18; 2d6 Cos/2d6 Cos; Cercare (CD 30), Disattivare Congegni (CD 28).

Tesoro: Sei fiale di fuoco dell'alchimista Netherese. Questa sostanza violacea si considera alla stregua del fuoco dell'alchimista descritto nel *Manuale del Giocatore* al fine di determinare un attacco riuscito sul tipo prodotto da un'arma deflagrante, però la versione Netherese di questa sostanza brucia producendo un calore più intenso e risulta più difficile da estinguere. Nel round successivo all'esplosione poi il bersaglio subisce altri 3d6 danni. Il bersaglio può intraprendere un'azione di round completo per cercare di estinguere le fiamme superando un tiro salvezza sui Riflessi (CD 18). Il fuoco dell'alchimista Netherese continua a bruciare per 1 round successivo a quello in cui si è fatto ricorso all'acqua, anche se il bersaglio dovesse immergersi nell'acqua.

Una piccola cassetta di legno, ricoperta di velluto nero, contenente sei globi fulminanti. Si tratta di congegni composti da due semisfere metalliche unite a formare un globo. Le due metà, distinte dai simboli Netheresi incisi, sono separate da una sottile giuntura.

Ogni globo ha un diametro di circa 15 centimetri e pesa approssimativamente 1,35 kg. I globi fulminanti producono una scarica elettrica in grado di ferire o persino uccidere il bersaglio. È possibile lanciare un globo come fosse un'arma deflagrante, ma la detonazione avviene solo se è stato armato correttamente. Per armare un globo fulminante occorre ruotare di mezzo giro e in senso antiorario la semisfera superiore. Fatto ciò, il congegno emette un suono per avvisare l'utente che è stato armato. Se l'utente non sa leggere il Netherese, può effettuare una prova di Decifrare Scritture (CD 30), per interpretare le iscrizioni che indicano la semisfera superiore. Quando un globo armato viene scagliato contro una creatura (come un attacco di contatto a distanza) o contro una qualsiasi superficie dura, rilascia una scarica elettrica entro un raggio di 1,5 metri. L'attacco infligge 3d8 danni debilitanti agli avversari (Riflessi dimezza CD 15).

Si possono combinare insieme due o più globi fulminanti per creare uno shock elettrico mortale. Ruotando la semisfera superiore di un giro completo in senso orario, si arma il globo in maniera che rilasci una scarica elettrica unitamente a quella di un altro globo fulminante, armato allo stesso modo, nel raggio di 7,5 metri. Lo shock infligge 3d8 danni per ogni globo (Riflessi dimezza CD 15 + il numero dei globi).

Un globo fulminante armato può essere disattivato superando una prova di Disattivare Congegni (CD 20).

Un contenitore di cuoio contenente un trattato in quattro volumi intitolato *I Principi delle Interazioni Alchemiche*, scritto da Hakewill, famoso alchimista Netherese vissuto negli anni che precedettero il disastro. I libri sono scritti in Netherese Antico. I tomi sono rilegati in spessa pelle blu scuro, trattata con un conservante alchemico, che li ha conservati leggibili fino ad oggi. Una volta esposti all'aria, i libri cominciano a sgretolarsi se non vengono trattati magicamente, distruggendosi del tutto nel giro di un mese. Per leggere i libri occorre saper leggere e scrivere il Netherese. Chiunque porti a termine lo studio di tutti e quattro i volumi acquista un bonus di potenziamento +4 a tutte le prove di Alchimia. Il sapere contenuto nei tomi può essere divulgato da chi li abbia letti, ma i neo allievi usufruiranno eventualmente solo di un bonus di potenziamento +2 alle prove di Alchimia (il prezzo da pagare per informazioni di seconda mano).

7. Palazzo del Prefetto

Questa fortezza in rovina era un tempo la dimora del prefetto che governava sull'avamposto. Quando era ancora in piedi, la struttura era un fulgido esempio di architettura Netherese, con un giardino pensile fluttuante sopra il tetto raggiungibile grazie ad una serie di dischi di terracotta sospesi. Ciò che rimane oggi sono le fondamenta, qualche pilastro spezzato e un enorme cumulo di macerie. Senza una qualche conoscenza dell'architettura Netherese sarebbe impossibile indovinare la funzione di questa struttura.

8. Gilda di Thespian e auditorium

Questa struttura è quasi completamente ridotta in macerie, che sembrano essere composte quasi interamente da massicci frammenti di materiale simile a terracotta scura.

Ogni città Netherese, sia al suolo sia volante, e quasi ogni avamposto potevano vantare almeno un luogo deputato alle rappresentazioni artistiche. La Gilda di Thespian era un'associazione di cantanti, attori e poeti molto popolare e apprezzata in tutto l'impero. Assistere alle rappresentazioni della Gilda era uno dei passatempi preferiti dei Netheresi, soprattutto per coloro che venivano assegnati ad avamposti sperduti come questo, dove era difficile assistere a spettacoli di intrattenimento organizzati.

Il quartier generale della gilda e l'area adibita alle rappre-

sentazioni erano costituiti da un edificio circolare sormontato da due cupole, costruite l'una dentro l'altra per creare un ambiente dall'acustica perfetta. La cupola interna era di marmo bianco con venature azzurre. Quella esterna era fatta di una lega di alluminio sottilissima (per assicurare gli effetti acustici desiderati), che rendeva necessario il lancio di incantesimi di conservazione che impedissero che fosse divelta dalla furia delle tempeste invernali. Dell'edificio non rimangono altro che i frammenti marmorei della cupola interna.

Sepolta sotto i detriti di marmo giace una scatola di ferro lunga 15 centimetri, larga 10 e profonda 5. Un personaggio che passi al setaccio le macerie può trovare la scatola superando una prova di Osservare (CD 20). Una volta questo contenitore aveva una scalfatura, che però fu scassinata tempo addietro. Dentro la scatola è riposto un oggetto che sembrerebbe a prima vista una sorta di maschera teatrale. Ha la forma di un'ampia bauta bianca bordata di piume stilizzate realizzate in alluminio, tali che il volto di chi la indossa rassomigli ad un strano uccello. Si tratta di una *maschera della dominatrice*, un oggetto confezionato ad uso esclusivo delle donne Netheresi dell'alta società imperiale.

Tesoro: Indossare la *maschera della dominatrice* conferisce i seguenti benefici: scurovisione entro un raggio di 18 metri, bonus di fortuna +4 ai tiri salvezza contro ogni tipo di veleno e bonus di potenziamento +2 al Carisma. La maschera può essere indossata da ogni genere di creatura, ma i Netheresi la consideravano un ornamento adatto solo alle donne di nobile nascita.

9. Sala del predatore

Un enorme mosaico domina il pavimento del luogo su cui un tempo sorgeva il tempio dedicato a Targus, divinità Netherese della guerra. La base della costruzione è di solido granito, mentre il mosaico è composto da tessere nere delle dimensioni di un pugno. Un esame accurato rivela che le tessere sono fatte in realtà di ossidiana levigata. Il mosaico crea l'immagine di una girandola le cui eliche sono cinque braccia di serpente terminanti in una spada, che girano in senso antiorario. Superando una prova di Conoscenze (religioni) o Conoscenze (storia) (CD 20), un personaggio è in grado di identificare il simbolo come quello che una volta era associato a Tempus. Quando questo tempio era ancora in uso, una struttura a tre piani ospitava i chierici di Targus, un'armeria, e un'arca riservata all'addestramento con le armi. Superando una prova di Cercare (CD 22) un personaggio potrà localizzare un pannello segreto nel muro settentrionale dell'armeria, dietro al quale, sotto uno strato di polvere alto 10 centimetri, è conservata un'antichissima arma.

Tesoro: La *stella della tempesta* (vedi in appendice).

10. Lungiviandanti

In tutta Netheril diversi consorzi di mercanti si specializzavano nella creazione di *portali*, ma i più ricercati erano i Lungiviandanti. L'impresa mercantile aveva un suo ufficio in quasi tutte le comunità Netheresi, di qualsiasi dimensione esse fossero, e questo avamposto non fa eccezione. Sfortunatamente tutto quel che resta dell'organizzazione sono queste rovine. I segreti dei loro *portali* quasi perfetti sono scomparsi insieme a Netheril.

11. Dimore

Ciascuno di questi edifici mostra chiari segni di deterioramento, tranne uno che è relativamente intatto. La maggioranza dei Netheresi che un tempo abitava nell'avamposto, come pure la maggior parte dei viaggiatori e degli ospiti che usufruiva delle comodità del posto, risiedeva in questi palazzi a due piani, di cui non rimangono che i muri di nuda pietra e i pa-

vimenti. Ogni tipo di mobile o suppellettile venne saccheggiato parecchi secoli fa.

I membri della spedizione Shadovar hanno adottato queste strutture a dimora temporanea per la durata della missione.

A, B, C, D: Alloggi degli schiavi. Venticinque schiavi sono stipati in ognuna di queste casette di pietra. Il conseguente puzzo di orco è così forte che chiunque si avvicini a meno di 3 metri sarà immediatamente investito dai miasmi. Gli schiavi dormono su rozzi giacigli di paglia e sono sorvegliati da un paio di sentinelle ferme sulla porta. Gli schiavi hanno a stento il permesso di portare con sé il minimo indispensabile, di conseguenza non possiedono nessuna cosa di valore.

E: Alloggio di Leevoth. Il capitano dell'esercito Shadovar ha eletto questa casa come sua abitazione personale. Due guardie piantonano stabilmente l'edificio, indipendentemente dalla presenza del capitano, vietando l'ingresso a chiunque e attaccando in caso di disobbedienza.

La stanza di Leevoth è l'unico luogo di interesse all'interno di questo edificio. L'arredamento è spartano ma al contempo ha una parvenza di comodità. Il capitano dorme su di un letto basso che, nonostante sia fatto di paglia e coperte, è comunque migliore dei letti dei soldati. La pelle di una tigre crudele funziona da trapunta, mentre quella di un orso crudele funge da scendiletto. Sul davanzale dell'unica finestra della sua stanza, Leevoth ha sistemato diversi piccoli cimeli: la statuetta di basalto di una donna Netherese, alta circa 15 centimetri, e la statua, ricavata da un pezzo di onice, di un drago alta circa 25 centimetri.

Di fronte al letto c'è una grossa cassa da imballaggio che Leevoth usa come scrivania. Una pila di fogli di carta, fermati da una pietra delle dimensioni di un pugno, tiene nota delle attività dei soldati dall'arrivo allo scavo. I fogli sono scritti in Netherese e accanto vi sono diverse penne e una boccetta di inchiostro. Ai piedi del letto c'è un forziere di legno, lungo circa 60 centimetri, alto altrettanto e profondo circa 45 centimetri. Contiene abiti Shadovar di ricambio, una pietra da cote, due pugnali, una fiaschetta di acquavite Netherese e due *pozioni della velocità*.

F, G: Caserma. L'interno degli alloggi è pulito e funzionale, ad immagine dei soldati della Città di Shade. Quando non sono in servizio, i soldati dormono sui pagliericci oppure si svagano ad uno dei tavoli improvvisati con le casse da imballaggio, dove parlano, leggono, giocano d'azzardo o a giochi di strategia. In ogni camerata vi sono sempre 1d4+1 soldati. Indossano sempre l'armatura, fino a quando non vanno a dormire, ma mettono via le armi non appena entrano negli alloggi.

H: Mensa. Questa sala di pietra era un tempo un mercato alimentare, ora invece funziona efficientemente come mensa per il personale dello scavo. Casse e barili di alimenti e bevande sono addossati ad una parete, insieme a ogni genere di cacciagione selvatica che i soldati sono riusciti a catturare nei dintorni. I soldati si alternano nella preparazione dei pasti e nella pulizia della mensa.

I: Alloggi degli arcanisti I quattro arcanisti che lavorano in qualità di assistenti di Giraldu (Benante, Cujas, Terenzia e Diophant), sono tutti alloggiati in questo edificio. Il piano inferiore è il paradiso dei ratti, stipato com'è di forzieri di legno contenenti dozzine di libri di consultazione e pergamene portati fin qui dalla Città di Shade, sacchi di iuta pieni di interessanti frammenti di rocce raccolti dagli arcanisti, vassoi con resti di pasti lasciati a metà e casse da imballaggio riempite di

paglia e contenenti reperti dell'architettura dell'avamposto. Ciascun arcanista ha una sua stanzetta privata al secondo piano. Ma le camere non sono molto più pulite del piano inferiore. In ogni stanza c'è un pagliericcio, una scrivania improvvisata con una cassa da imballaggio, cancelleria varia e gli effetti personali.

J: Alloggio di Giraldu. Giraldu raccoglie i tesori dissotterrati man mano dagli schiavi e riposti in speciali contenitori blindati perché siano ispezionati e catalogati dagli arcanisti. Un paio dei soldati tenebra di Leevoth sono costantemente di guardia all'esterno dell'edificio, indipendentemente dalla presenza di Giraldu e hanno l'ordine di non lasciar entrare nessuno a parte Giraldu (e Leevoth) senza specifico permesso.

Il pianterreno dell'edificio è composto da sei stanze che sarebbero vuote se non fosse per varie casse da imballaggio di varie misure e riempite di paglia. Tutte le stanze di sopra sono vuote tranne due. Una è un magazzino che contiene sei casse da imballaggio che Giraldu protegge con un *glifo di interdizione*, per essere sicuro che chiunque osi aprire le casse venga punito per la trasgressione. (Per la descrizione degli oggetti magici e degli incantesimi consultare l'appendice).

Glifo di interdizione della Trama d'Ombra (sulle casse): GS 6; esplosione di energia di 1,5 m (5d8); Riflessi dimezza (CD 16); Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 30).

Tesoro (cassa 1): Anello della stregoneria.

Tesoro (cassa 2): Diciotto lingotti d'oro, ciascuno lungo 17,5 centimetri, spesso 5 e largo 7,5. Ogni lingotto reca il marchio dell'Impero Netherese, che un personaggio può identificare superando una prova di Conoscenza (storia) (CD 18). Si tratta di lingotti d'oro bianco Netherese. Un personaggio può determinare il valore di un lingotto superando una prova di Valutare (CD 15). Ciascun lingotto vale 800 mo ogni 2,25 chilogrammi, considerandone il puro valore materiale, perché ad un sapiente, o ad altro studioso, i lingotti apparirebbero inestimabili per il loro intrinseco valore storico.

Tesoro (cassa 3): La stella della tempesta (vedi in appendice).

Tesoro (cassa 4): Una borsa di tela cerata contenente un libro, rilegato in quella che sembra la pelle scagliosa di una qualche creatura, forse un alligatore o un cocodrillo. Chi si cimenta nella lettura del libro deve superare una prova di Destrezza (CD 16), tutte le volte che volti pagina per evitare di strapparla. Il volume non ha titolo, e sembra scritto a mano in Netherese Antico. Un personaggio che sappia leggere e scrivere in quella lingua è in grado di leggere il volume, che è il diario personale di un alchimista di nome Aratus di Delia. Il diario descrive la vana ricerca dello studioso Netherese per certi documenti cui l'autore si riferisce come a "Le Pergamene di Nether".

Tesoro (cassa 5): Pergamena della *manozanna* (vedi in appendice).

Tesoro (cassa 6): Pergamena dell'*aratro fantomatico* (vedi in appendice).

12. Rovine dei bagni pubblici

La superficie concava di questo ovale oblungo sembra, ad una prima occhiata, essere dipinta di una opaca tinta grigio-bluastra. Un'ispezione ravvicinata o il superamento di una prova di Osservare (CD 15) consentono al personaggio di determinare che ciò che sembrava vernice è in realtà un tipo di materiale sconosciuto. Fu creato dai Netheresi combinando una sostanza alchemica, prodotta dagli alchimisti imperiali, con un particolare tipo di minerale metallifero che essi ottennero da una razza di nani, ora estinta. I nani dimoravano nelle montagne che sorgevano un tempo laddove adesso si trova l'Anauroch. Il risultato fu quello che i Netheresi chiamarono

"pelle di ferro", un materiale impermeabile di cui una lamina dello spessore di 2,5 centimetri era dura quanto una lastra di ferro spessa 15 centimetri. Questo profondo bacino ovale è ciò che rimane delle grandi terme dove un tempo si bagnavano tutti i residenti dell'avamposto e i visitatori.

gli zhentarim

Wilimac riusciva a malapena a mettere un piede davanti all'altro mentre il suo gruppo marciava attraverso l'Anauroch, fu quindi felice di scorgere, appena dietro l'ultima duna, le tende di una carovana. Gli altri se la passavano di gran lunga meglio, probabilmente perché avevano le gambe lunghe il doppio delle sue. "Fermiamoci dov'è la carovana e accampiamoci con questa gente".

"Mi pare un'ottima idea", disse Akordia. "Questo dannato sole è tutto il giorno che mi acceca la vista". L'elfa scura si abbassò ancora di più sugli occhi la tesa del cappello, continuando a camminare.

Oltrepassarono la duna e videro l'accampamento espandersi sotto di loro: sette carri, con tende e guardie tutt'intorno. Darwin, un chierico di Latbander, aggrottò le sopracciglia indicando un puntino che correva scompostamente verso l'accampamento. "E quello che diamine è?".

A Moktar mancò il fiato. "Una manticora! Sta per attaccarli!"

"La cavalca qualcuno", osserò il chierico.

"Probabilmente un mago Zhentarim! Dobbiamo aiutare la carovana a difendersi!" Moktar scattò in avanti ma si arrestò di colpo ad un gesto del drow.

"Quella è una carovana Zhentarim. Dobbiamo andar via di qua immediatamente, prima che ci avvistino".

Gli Zhentarim, conosciuti anche come la Rete Nera, cominciarono la loro carriera come un gruppo di mercanti, ma espandendosi, hanno incluso nelle loro fila anche assassini, spie, un esercito e seguaci della chiesa di Bane. Adesso, avendo sotto il proprio controllo metà della zona lambita dal Mare della Luna, gli Zhentarim hanno esteso la loro influenza in tutto il continente e raggiunto posizioni strategiche anche nelle regioni occidentali e meridionali di Faerûn. Ben armati e ben equipaggiati, godono del sostegno di maghi e chierici e sono guidati da un arcimago e dall'Eletto di Bane in carne e ossa.

Temuti dalla gente comune e preceduti da una pessima fama, gli Zhentarim non sono avversari da sfidare alla leggera. Poiché l'organizzazione e la chiesa di Bane crescono in simbiosi, la loro influenza aumenterà anche più rapidamente, perché entrambi i gruppi mirano a sottomettere tutto il Faerûn settentrionale. Adesso persino un gruppo di comuni mercanti che va in giro con il simbolo della Rete Nera, è trattato con rispetto e circospezione, poiché tali mercanti potrebbero essere sotto la protezione di un potente mago o trasportare oggetti magici oltre la portata della gente comune.

cenni storici

La Rete Nera fu creata dall'arcimago Manshoon, che si fece strada nella società di Zhentil Keep eliminando i rivali (membri della sua famiglia inclusi). Dopo essere diventato uno dei signori di Zhentil Keep, si diede da fare per ottenere il controllo di quanti avevano il suo stesso titolo. Una volta riuscito, creò una società segreta, gli Zhentarim, che avrebbe agito in maniera indipendente da Zhentil Keep, e gli avrebbe assicurato molto più potere di quanto non gli garantiva il suo rango. Nel tempo divise la sua supremazia con apprendisti e colleghi, po-

tenziando enormemente le possibilità della Rete Nera. Uno dei neofiti era Fzoul Chembryl, che all'epoca era il capo di un culto scissionista di Bane.

Col trascorrere degli anni, gli Zhentarim si espansero fino ad includere Darkhold e la Cittadella del Corvo. Negli ultimi decenni, l'organizzazione ha fatto fronte ad una serie di sconfitte, subite soprattutto durante la ricerca del fuoco magico e negli scontri con potenti maghi, come Elminster tanto per citarne uno. Una delle peggiori sconfitte avvenne durante il Periodo dei Disordini, quando Bane, divinità principale degli Zhentarim, venne distrutto. Più tardi, il coinvolgimento di Cyric nella distruzione di Zhentil Keep minò alla base il potere degli Zhentarim e portò a disorganizzati e infruttuosi piani di conquista negli anni che seguirono. Da allora, Fzoul ha voltato le spalle a Cyric, giurando fedeltà a Xvim e poi ha di nuovo cambiato idea, rivolgendosi a Bane. Zhentil Keep è stata ricostruita e Fzoul è diventato il comandante ufficiale degli Zhentarim. Adesso Manshoon agisce come un agente praticamente indipendente. Con pochissime distrazioni e la rinascita di Bane, gli Zhentarim hanno consolidato il proprio potere nella zona del Mare della Luna, e si preparano adesso ad assumere il pieno controllo di quella regione, per poi dedicarsi finalmente a piani di conquista rivolti ad altre parti del mondo.

L'organizzazione

Nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* vengono fornite le informazioni relative alle città poste sotto il controllo degli Zhentarim. I dati che seguono si applicano ai membri effettivi degli Zhentarim che operano in quelle città e altrove.

Quartier generale: Zhentil Keep, Mare della Luna.

Membri: Almeno 10.000, concentrati soprattutto nella zona del Mare della Luna.

Gerarchia: Militaristica.

Capo: Fzoul Chembryl.

Religione: Bane (prevalentemente), Cyric (alcuni gruppetti di irriducibili nei territori occidentali).

Allineamento: LM, NM.

Segretezza: Bassa.

Simbolo: Il simbolo originario degli Zhentarim somiglia a una lancia stilizzata che regge un cerchio bianco e una lunga "Z" scarabocchiata nell'alfabeto Dethek. Di recente, Fzoul Chembryl ha commissionato un nuovo simbolo per l'organizzazione: un dragone nero che stringe saldamente tra gli artigli un disco d'oro, su cui si delinea uno scettro nero che emette raggi verdi. Lo scettro e i raggi indicano la venerazione di Bane, il disco significa ricchezza, e il drago nero rappresenta il potere.

La Rete Nera è finalmente diventata il gruppo ben organizzato che Manshoon si auspicava. Funzionando un po' come il braccio secolare della chiesa di Bane, gli Zhentarim sono ordinati secondo una rigida gerarchia di comando.

GERARCHIA

La gerarchia degli Zhentarim segue una struttura a diramazione lineare, che vede Fzoul Chembryl a capo dell'organizzazione. A lui si relazionano direttamente vari potenti signori, che hanno alle loro dipendenze un certo numero di subordinati che evadono relazioni e richieste. Gli Zhentarim non ammettono che si ignori l'ordine gerarchico quando si tratta di impartire disposizioni, per cui solo in casi di emergenza Fzoul impartirà gli ordini direttamente ad uno degli

ufficiali di un suo generale, senza riferirli invece a quest'ultimo. L'eccezione alla regola è costituita da Manshoon, che ha da Fzoul il permesso di comandare gli agenti come più gli aggrada, nel tentativo di realizzare gli obiettivi degli Zhentarim.

Quella che segue è una breve lista delle figure di spicco degli Zhentarim.



Fzoul Chembryl (Chr7/Gr2, Eletto di Bane umano LM), Signore Supremo degli Zhentarim, Tiranno del Mare della Luna, capo dell'organizzazione. Divide il suo tempo tra la Cittadella del Corvo e Zhentil Keep. Maggiori informazioni su Fzoul sono disponibili nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Scyllua Darkhope (Pal5/Rgr4/Gne6 di Bane umana LM), Castellana di Zhentil Keep e Capitano Supremo degli eserciti di Zhentil Keep, fa rapporto direttamente a Fzoul. Poiché quest'ultimo è impegnato a seguire contemporaneamente gli Zhentarim e la chiesa di Bane, Scyllua si occupa della amministrazione ordinaria di Zhentil Keep. Maggiori informazioni sulla Castellana di Zhentil Keep sono disponibili nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Lord Kandar Milinal (Grr12 umano LM) è uno dei signori della Cittadella del Corvo, nonché il braccio destro di Fzoul. Devoto adoratore di Bane, desidera epurare Darkhold dalle influenze dei seguaci di Cyric.

Manshoon (Mag20/Acm2/Epic3 umano LM) fa rapporto solo a Fzoul, ma ha un controllo autonomo e autorità di comando su tutti gli agenti inferiori degli Zhentarim. Maggiori informazioni su Manshoon sono disponibili nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*. È risaputo che il mago ricorre all'incantesimo *clone in stasi*, presentato in appendice.

Selfaril Uoumdolphin (Grr20/Rgr2 umano NM), Alta Lama di Mulmaster, comandante degli Zhentarim di quella città. Quest'uomo è in realtà Rassendyll, fratello gemello di Selfaril, che ne assunse il nome e la posizione dopo averlo ucciso. È sposato con Dmitra Flass, tharchion di Eltabbar a Thay, matrimonio che lo mette in un'interessante posizione semmai gli Zhentarim e i Maghi Rossi dovessero cominciare le ostilità.

Buorstag Hlammythyl (Grr9 umano LM) è il bron (sceriffo) di Voonlar e un adoratore di Bane. Riferisce segretamente a Scyllua, così Voonlar conserva l'illusione dell'indipendenza.

Darik Berskan (Str7 umano NM) è il capo designato del "protettorato" di Yulash. Un tipo tranquillo, che desidera rimanere nell'ombra. Fa rapporto a Scyllua.

Zerana Hellesk (Com10 umana LM) è il capo militare di Teshwave. Piuttosto rude e incline a sbarazzarsi dei sottoposti incapaci, si riconosce facilmente per la chioma rossa striata di bianco e per le cicatrici di ustioni sulla gola. Fa rapporto a Scyllua.

Teldorn Darkhope (Chr9 di Bane umano LM), signore degli Zhentarim di Mintar, aiutò Fzoul a forgiare lo *Scettro dell'Occhio del Tiranno*. Il suo esercito di Bane ha conquistato Mintar, e attende l'ordine di attaccare le altre città. Fa rapporto a Fzoul.

Il **Pereghost** (Grr7/Cam5 di Cyric umano CM) è il misterioso comandante delle forze militari di Darkhold. Si è guadagnato questo appellativo a causa della sua armatura chiara e dell'elmo a forma di teschio che lo fa sembrare un non morto. Anche se venerano la stessa divinità, odia Dhamir Ercals (vedi sotto) e progetta di eliminarlo.

Dhamir Ercals (Chr16 di Cyric umano CM) insieme al Pereghost è il comandante di Darkhold. Preconizza una guerra santa contro gli Zhentarim di Bane, ma è incerto sul risultato,

considerati i suoi alleati poco affidabili e le forze schierate contro di essi.

Kara Chermosk (Grr9/Chr1 di Bane umano LM) è un capo militare mobile, attualmente assegnato alla fortezza di Tethyamar. Fa rapporto a Scyllua. Maggiori informazioni su Kara possono trovarsi di seguito.

Verblen (Grr9/Ldr2 umano LM) è il Signore degli Schiavi di Zhentil Keep e fa rapporto a Fzoul. Ha ottenuto l'attuale posizione dopo la scomparsa del precedente Signore degli Schiavi. Si diverte ancora a compiere incursioni volte a procurargli schiavi ed è possibile incontrarlo in qualsiasi luogo in cui gli Zhentarim siano attivi.

Angus Materi (Grr9 umano LM) è il capitano dei Battistrada di Darkhold, uno squadrone militare. Fa rapporto al Pereghost. Odia Cormyr e attacca i Draghi Purpurei ogniqualvolta se ne presenta l'occasione.

Capitano Cvaal Daoran (Grr5/Chr3 di Bane umano NM) è il capo dei Fratelli del Pugno Nero, una forza elitaria di soldati che ha sede nella Cittadella del Corvo. Fa rapporto a Kandar Milinal.

Mara Kalaliv (Mnc6 umana LM) guida l'Ordine del Guanto di Ferro, un piccolo gruppo di monaci Zhent che venerano Bane. Mara ha ricevuto ordine da Scyllua di reclutare attivamente nuovi membri nel Guanto di Ferro e di addestrarli al furto e all'assassinio.

Xulla (beholder LM), Signora Carovanica degli Zhentarim, ha una base operativa segreta da qualche parte a Shadowdale. Fa rapporto a Fzoul e coordina le attività degli altri beholder alleati con la Rete Nera.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

Gli Zhentarim erano un tempo un'organizzazione il cui scopo principale era il controllo del commercio nel nord di Faerûn. Espandendo le loro attività anche allo spionaggio, all'estorsione, all'omicidio, agli incendi dolosi, e alla guerra globale, gli Zhentarim sono diventati un'organizzazione politica e militare con un potere equivalente a quello di una piccola nazione e con il desiderio di vedere i comandanti delle città e delle nazioni rivali mettersi in riga davanti al vessillo della Rete Nera. Pur controllando la maggior parte del Mare della Luna, Manshoon e Fzoul vorrebbero che gli Zhentarim riuscissero un giorno a dominare tutti i territori che si estendono ad occidente verso la Costa della Spada.

Per raggiungere quest'obiettivo, gli agenti Zhentarim ricorrono a varie tattiche chiave. Innanzitutto, hanno numerosi contatti con i mercanti che operano nel loro stesso territorio e in quelli vicini: per loro tramite riescono a far viaggiare in tutta sicurezza e rapidamente ingenti quantità di merci in regioni molto pericolose. La Strada Nera, in particolare, che passa attraverso l'Anauroch, fa risparmiare settimane di viaggio quando si è diretti alle città occidentali di Faerûn. Spesso i loro beni sono costituiti da oggetti di contrabbando o il cui commercio ha delle limitazioni (per esempio veleni, schiavi, droghe o armi a polvere nera).

In secondo luogo, assalgono le carovane nemiche, grazie a soldati umani, o a bande di umanoidi assoldate per ridurre gli avversari in povertà. Spesso queste carovane vengono semplicemente catturate e condotte alla destinazione prevista ma sotto la bandiera della Rete Nera. In questo modo, non solo gli Zhentarim trarranno profitto dalla merce venduta, ma faranno capire agli acquirenti che essi riescono laddove invece altri falliscono. Inoltre, dal momento che i prezzi sono essenzialmente gli stessi di quelli dei loro avversari, persino la gente più onesta è spinta ad acquistare i loro prodotti, nonostante gli eventuali dubbi nutriti sulla provenienza.

In terzo luogo, ricorrono a mezzi quali l'estorsione, l'incendio doloso e l'omicidio per dissuadere gli avversari in campo

commerciale e politico. Gli agenti Zhentarim attaccano solitamente le fattorie e gli empori di una zona per ritardare l'arrivo dei prodotti sul mercato, così da poter essere i primi a vendere della merce. Talvolta un gruppo di combattenti Zhentarim prende in ostaggio persino un intero villaggio, imponendo un embargo fin quando la comunità non ceda alle loro richieste.

La Rete Nera sfrutta inoltre molti incantatori. La tattica talora adottata è la seguente: un incantatore causa segretamente scompiglio tra una comunità di mostri di una determinata zona, spingendoli ad attaccare dei piccoli insediamenti. Poi uno squadrone Zhentarim (guidato dall'incantatore responsabile dello scompiglio) sopraggiunge a scacciarli. Una volta che i soldati hanno montato un campo all'interno dell'insediamento o nelle sue vicinanze, sarà molto difficile mandarli via specialmente perché nel frattempo, obbedendo agli ordini ricevuti, si saranno già alleati con l'avido mercante del posto, per giustificare la loro presenza in qualità di sorveglianti della carovana e apparire così come ospiti desiderati. Se nei paraggi non vi sono mostri che fanno al caso loro, gli incantatori Zhentarim sono capaci di evocare spaventose creature che sortiscono lo stesso effetto finale di una terrificante creatura locale.

RECLUTAMENTO

Mentre in passato gli Zhentarim si sono mostrati piuttosto zelanti nell'andare in cerca di reclute, i recenti sovvertimenti hanno parecchio raffreddato il loro entusiasmo, di conseguenza attualmente preferiscono consolidare le risorse esistenti in vista della futura espansione.

Sono comunque sempre interessati ad ottenere l'appoggio di altri maghi, o di chierici di Bane, che condividano le loro idee e votati alla medesima causa, ma chiudono la porta in faccia alla maggior parte degli altri individui, oppure non offrono loro posizioni prestigiose all'interno dell'organizzazione.

Quando gli Zhentarim saranno nuovamente pronti ad espandersi, avranno bisogno di nuove leve a tutti i livelli dell'organizzazione, con un'ampia percentuale di reclute provenienti dalla chiesa di Bane.

ALLEATI

La chiesa di Bane è la principale alleata degli Zhentarim. Sin da quando l'Eletto di Bane è a capo della Rete Nera, qualsiasi seguace della Mano Nera è disposto ad aiutare qualsiasi Zhentarim che chieda il suo intervento. Ogni giorno che passa, i legami tra gli Zhentarim e la chiesa di Bane diventano sempre più forti, la Rete Nera può quindi contare sull'appoggio dei fedeli di Bane del nord. Certe carovane che viaggiano in compagnia di un chierico di Bane hanno talora scheletri di non morti assicurati con delle cinghie al di sotto dei carri, pronti

Aspetto e personalità

Le descrizioni che seguono rappresentano la personalità e l'atteggiamento tipici dei membri degli Zhentarim. Tali descrizioni si riferiscono ad una persona di allineamento malvagio, seguace manifesto (invece che segreto) del Sole Nero.

Zhentarim, chierico di Bane: Solenne e severo, con uno sguardo che avvolge tutto e un'aura di autorità.

Zhentarim, combattente: Sottilmente crudele, con riflessi allenati a mettere in pratica gli ordini.

Zhentarim, incantatore: Astuto e ambizioso, con la tendenza a studiare gli avversari per capire quali incantesimi utilizzare per ucciderli.

ad essere sguinzagliati in poche e rapide mosse in caso di attacco. I gruppi che hanno un chierico o un mago di livello alto sono talvolta accompagnati da morti di Bane, mentre gruppi particolarmente privilegiati potrebbero godere della compagnia di una bestia di Xvim (tecnicamente adesso sarebbe una bestia di Bane). Esiste almeno un mago celeste, Glouris Mristifos, che possiede un ippogrifo così trasformato dal potere della Mano Nera.

Un altro alleato potente è un gruppo di beholder fedeli a Manshoon, a Fzoul e alla chiesa. Beholder saggi e navigati come Xulla, Manxam e Xavlat, sono in grado di eliminare incantatori nemici, esercitare charme su un numero illimitato di bersagli reticenti e ricavare nascondigli segreti nelle rocce più dure. Gli Zhentarim, inoltre, in passato hanno stretto alleanza con i drow, e ora stanno preparando degli accordi formali con il clan Auzkovyn e il Casato Jaerle, scambiando con ciascun gruppo merci e oggetti magici esclusivi.

All'insaputa di tutti, Fzoul ha trattato una fragile pace con Khelben "Bastone Nero" di Waterdeep. In cambio delle informazioni che quest'ultimo gli fornisce, Fzoul ha promesso di limitare per almeno trent'anni l'espansione Zhentarim a est dei Picchi del Tuono. Questo non impedisce agli Zhentarim di difendere comunque i loro territori occidentali, ma con ogni probabilità se questi territori andassero perduti (ad esempio se Darkhold fosse conquistata dai seguaci di Cyric), dovrebbero accettare la perdita fino allo scadere dell'accordo. Questo concordato ha causato lo scisma tra la fazione di Khelben e gli altri

Arpisti, e ha infine portato all'indipendenza dell'organizzazione di Khelben, le Stelle Lunari. I membri del gruppo di Khelben Arunsun sono quasi del tutto sconosciuti al di fuori dell'organizzazione, come sconosciuto è pure lo scopo dell'organizzazione (e i motivi che hanno spinto Khelben a fare un patto con gli Zhentarim).

NEMICI

Gli Zhentarim si oppongono a chiunque rappresenti una minaccia al raggiungimento dei loro due principali obiettivi: il controllo del commercio e il dominio del mondo. Ciò li mette in contrasto con il Trono di Ferro, il Culto del Drago, i Rundeen e ogni altro gruppo malvagio con inclinazioni più caotiche o indipendenti. Sono inoltre acerrimi rivali della chiesa di Cyric, dati i legami esistenti tra la Rete Nera e la chiesa di Bane. Sono per tradizione nemici dei Maghi Rossi, eppure, visto il successo delle enclavi, cominciano a rendersi conto che intessere dei rapporti commerciali con un ampio gruppo di incantatori neutrali (o almeno non ostili) presso cui acquistare a buon prezzo oggetti magici da usare per i propri scopi, dopotutto potrebbe rivelarsi vantaggioso.

Gli Zhentarim si oppongono inoltre (contraccambiati) ai gruppi che promuovono il bene e la libertà. Infatti offrono taglie consistenti per la testa dei potenti Arpisti da cui sono stati combattuti in passato, quali Elminster e molte delle Sette Sorelle. Molti degli agenti Arpisti vengono reclutati tra i nemici degli Zhentarim, e corre voce che si stia dando inizio ad

gli zhentarim: suggerimenti per il DM

Gli Zhentarim sono attivi in tutta la parte settentrionale di Faerûn e hanno agenti, carovane e soldati in punti chiave in tutto il continente. In qualsiasi momento, gli Zhentarim, o i mercenari al loro soldo, potrebbero attaccare una carovana sorvegliata dagli eroi. Un simpatico mercante che i personaggi giocanti conoscono, potrebbe trovarsi faccia a faccia con violenti criminali intenzionati a ritardare l'arrivo di un carico di merce o a convincere il malcapitato a trovare un diverso fornitore. Se gli eroi stessero aspettando un oggetto di valore (ad esempio un oggetto magico fatto su ordinazione) che doveva arrivare da un'altra città, la carovana potrebbe ad esempio non arrivare mai, perché i mercanti sono stati assassinati durante il tragitto, oppure potrebbe sì arrivare, ma ostentando la bandiera della Rete Nera. Si potrebbe lasciare gli eroi a chiedersi se gli Zhentarim accetterebbero mai di consegnare pacificamente l'oggetto che aspettavano. Oppure gli avventurieri potrebbero decidere di attaccare una carovana apparentemente in regola, ma che essi sanno colpevole di un delitto.

Un gruppo di Zhentarim, composto da un numero di soldati variabile da quattro a dieci, con corazze di piastre e scudi, rappresenta una minaccia insormontabile per gli sparuti abitanti di un villaggio, mentre costituisce un buon incontro per eroi di livello basso. Gli avventurieri potrebbero capitare in un piccolo villaggio terrorizzato da una banda di questi criminali, eliminare la minaccia (magari alcuni criminali potrebbero riuscire a fuggire e ad informare i superiori che alcuni ficcanaso si sono intromessi laddove non dovevano), e farsi degli amici e dei contatti preziosi tra la piccola comunità.

Visto che la chiesa di Bane sostiene gli Zhentarim, questi

spesso agiscono secondo i desideri della chiesa, soprattutto se questi desideri coincidono con i loro. Se un tempio locale dedicato ad una divinità rivale ha aiutato gli avventurieri impegnati a sventare i piani della Rete Nera, un gruppo composto da seguaci di Bane e di Zhentarim potrebbe, una notte o l'altra, incendiare il tempio magari con l'aiuto di un assalto aereo di *palle di fuoco* lanciate da un mago volante.

Non tutte le incursioni criminali di mostri fomentate dagli Zhentarim sono in realtà diretta conseguenza della loro minacciosa intromissione nella comunità di quei mostri. Gli Zhentarim avrebbero potuto semplicemente corromperli con denaro od oggetti magici. Un gruppo di eroi pronti ad affrontare un ettin potrebbe restare, sorpreso scoprendo che la creatura è protetta da un incantesimo *armatura magica* e potenziata da *grazia felina*, per gentile concessione di un mago Zhentarim che rimane nascosto. Allo stesso modo, anche un semplice incantesimo *scudo su altri* lanciato su un chierico di Bane invisibile, è in grado di rendere un umber hulk un avversario ancora più terribile.

Se gli eroi si dimostrano nemici degli Zhentarim e continuano ad interferire con i loro piani, potrebbero finire per diventarne il bersaglio. Anche se gli Zhentarim sono di solito ben lieti di "prenderli cura" personalmente dei propri avversari, qualche volta si limitano a mettere sulle loro teste ingenti taglie. Queste ricompense sono spesso accompagnate da falsi racconti circa storie di malvagia depravazione che gli eroi avrebbero commesso, volte a rovinarne la reputazione e possibilmente a convincere altri gruppi di allineamento buono a schierarsi contro gli avventurieri.

un'altra Sala Arpista a Ravens Bluff. Di questa cosiddetta "Sala Ravens" ha parlato almeno un bardo incappucciato, lasciando intendere che quanti saranno tanto in gamba da scovarla, potrebbero ricevere l'offerta di entrare a farne parte. Gli Zhentarim stanno cercando di localizzarla prima che, crescendo, rappresenti un vero problema.

Avendo bisogno di utilizzare la via commerciale che passa attraverso l'Anauroch, gli Zhentarim finiranno prima o poi per entrare in contrasto con le tenebre. Dato che queste ultime considerano il deserto come parte della loro nazione, non accetteranno che carovane armate sorvegliate da incantatori passino sul loro territorio. Eventuali conflitti sarebbero deleteri per gli Zhentarim, perché, per quanto potenti, non sono certo all'altezza della magia della perduta Netheril. Se dovessero perdere la via dell'Anauroch, gli Zhentarim sarebbero sicuramente costretti a cercare altri percorsi verso meridione.

Tra i nemici degli Zhentarim si possono annoverare anche tutti quegli individui le cui esistenze sono state rovinare o scombusolate dalla Rete Nera: mercanti rispettabili, gente dei villaggi di frontiera, o soldati chiamati a far rispettare la legge che si impegnavano a bloccare le merci di contrabbando. Laddove gli Zhentarim detengono il potere, e nelle immediate vicinanze, la gente li tratta con distacco perché, se anche sorvegliano le carovane che portano rifornimenti di grano, di attrezzi e di armi, un giorno potrebbero decidere di imbracciare le armi e attaccare le carovane che al momento proteggono. Gli Zhentarim devono fare pure attenzione agli agenti degli Arpisti o di altre organizzazioni, come il Trono di Ferro, che vorrebbero riuscire a saperne di più sui loro piani e sui loro membri.

Incontri

Gli Zhentarim credono che l'unione fa la forza e perciò si spostano sempre in gruppo. Persino gli agenti segreti e le spie si fabbricano storie di copertura che consentono di viaggiare in compagnia.

Gli agenti Zhentarim possono incontrarsi come guardie di una loro carovana, come banditi che attaccano e depredano una carovana, come soldati in attesa di essere schierati in un villaggio per occuparsi di "mostri ostili", come delinquenti o assassini professionisti che si preparano a commettere un omicidio o un altro crimine, oppure come soldati impegnati in manovre militari nei pressi di una roccaforte Zhentarim. Anche la Rete Nera ha i suoi gruppi di avventurieri che vanno in cerca di tesori, di informazioni e della possibilità di farsi un nome.

Gruppi di Zhentarim itineranti includono sempre un incantatore di qualche tipo (solitamente un chierico di Bane, uno stregone o un mago), a meno che il gruppo in questione non sia composto da soldati che pattugliano la zona nei pressi di una base Zhentarim. Solitamente il potere di questi individui è superato solo dalla loro ambizione, e sono tutti piuttosto desiderosi di dar prova del loro valore alla Rete Nera e a tal scopo non esiteranno a spendere ogni goccia del loro potenziale magico. Nelle missioni di grande importanza (non ultime quelle in cui occorre sorvegliare preziose carovane), gli incantatori hanno livelli superiori a quelli di qualsiasi altro Zhentarim presente.

ESEMPIO DI GRUPPI

Gli esempi di incontro che seguono si dividono in due categorie: "carovana" e "militare". I sorveglianti di carovane, i banditi e i criminali, fanno parte del raggruppamento "carovana", a meno che non si verifichino particolari circostanze. Soldati e assassini di quello "militare" (anche se gli assassini più abili potrebbero in realtà avere dei livelli nella classe di prestigio dell'assassino ed evitare quindi di viaggiare con altri individui che non appartengano al loro "ambiente").

La maggior parte degli Zhentarim che si possono incontra-

re sono guardie di livello basso, per cui il calcolo del livello di incontri che includono tanto loro quanto personaggi di livello superiore tende a non superare un LI 10.

Se, con un calcolo matematico, un gruppo composto da dieci guardie di 1° livello accompagnate da uno stregone di 8° livello si considera un incontro con LI 10, è lo stregone a costituire la vera minaccia, mentre le guardie sono trascurabili per un gruppo di personaggi di 10° livello. Per questa ragione, non sono elencati incontri di Zhentarim superiori al 10° livello, poiché in tal caso si tratterebbe di gruppi specializzati composti da personaggi di livelli molto alti anziché da un gran numero di guardie di livello basso.

La variabile principale nei raggruppamenti più potenti del genere carovana è il livello dell'incantatore preposto alla sorveglianza. Il LI di un incontro più potente può essere calcolato facendo uso di una o più delle suddette carovane, unitamente ad un incantatore di livello superiore.

Gli incontri del genere militare hanno due statistiche di LI. La prima si riferisce all'incontro così come viene presentato, la seconda allo stesso gruppo senza l'incantatore.

Qualsiasi mago o stregone di livello superiore al 5° può avere livelli nella classe di prestigio del mago celeste Zhentarim (vedi più avanti).

Incontro di Zhentarim "Carovana" (LI 4): 1 incantatore (Chr2 di Bane, Str2 o Mag2 umano o mezzorco LM), 4 guardie (Grr1 umani, orchi o mezzorchi LM).

Incontro di Zhentarim "Carovana" (LI 6): 1 incantatore (Chr4 di Bane, Str4 o Mag4 umano o mezzorco LM), 4 guardie (Grr1 umani, orchi o mezzorchi LM).

Incontro di Zhentarim "Carovana" (LI 8): 1 incantatore (Chr6 di Bane, Str6 o Mag6 umano o mezzorco LM), 4 guardie (Grr2 umani, orchi o mezzorchi LM).

Incontro di Zhentarim "Militare" (LI 6/LI 5): 1 sergente (Grr2 umano, orco o mezzorco LM), 1 incantatore (Chr2 di Bane, Str2 o Mag2 umano o mezzorco LM), 4 soldati (Grr1 umani, orchi o mezzorchi LM).

Incontro di Zhentarim "Militare" (LI 8/LI 7): 1 tenente (Grr4 umano, orco o mezzorco LM), 1 incantatore (Chr5 di Bane, Str5 o Mag5 umano o mezzorco LM), 1 sergente (Grr2 umano, orco o mezzorco LM), 6 soldati (Grr1 umani, orchi o mezzorchi LM).

Incontro di Zhentarim "Militare" (LI 10/LI 8): 1 capitano (Grr6 umano, orco o mezzorco LM), 1 incantatore (Chr8 di Bane, Str8 o Mag8 umano o mezzorco LM), 1 tenente (Grr4 umano, orco o mezzorco LM), 4 soldati (Grr1 umani, orchi o mezzorchi LM).

COMBATTIMENTO E TATTICHE

Dipendendo da comuni soldati, per sconfiggere gli avversari gli Zhentarim si affidano soprattutto all'uso di strategie militari. I soldati Zhentarim sono addestrati a combattere in squadra e a dar man forte ai compagni. Si avvalgono di tattiche che contemplano ogni tipo di incontro possibile. Sono informati riguardo alle strategie più sovente adottate dai superiori e dai momentanei alleati, così da poter sfruttare al meglio le proprie capacità ed evitare che succedano degli incidenti (per esempio evitando di andare dove si presume che un mago alleato lancerà una palla di fuoco).

Quando è possibile, i soldati Zhentarim si schierano nella formazione a falange, e praticamente ogni combattente possiede il talento Combattere in Falange. Grazie a questa tattica, rimangono uno accanto all'altro, usando lo scudo per proteggersi e proteggere i vicini. Anche se questo significa che hanno la tendenza a raggrupparsi (e quindi a rappresentare un bersaglio più vulnerabile agli incantesimi di attacco ad area), poiché gran parte dei loro combattimenti avvengono contro avversari che non usano la magia, i vantaggi superano i rischi. I soldati Zhen-

tarim raramente rompono le righe, a meno che non si tratti di dar la caccia ad avversari sparpagliati, o se il restare compatti è troppo pericoloso (per esempio quando si combatte contro un incantatore che usa incantesimi di attacco ad area).

Se possibile, attaccano il nemico sui fianchi, soprattutto quando collaborano con i ladri. Se nel gruppo vi sono maghi o chierici, ricorrono principalmente a due tattiche, a seconda degli ordini ricevuti. Se devono difendersi, assumono la formazione di difesa a protezione dell'incantatore (una tattica comune in questo caso è il combattere sulla difensiva e la difesa totale). Se gli ordini sono di ignorare gli incantatori nemici e di concentrarsi sugli avversari comuni, combattendo si atterranno agli ordini, lasciando gli incantatori a vedersela con i propri "colleghi" avversari.

PUNTI DI FORZA E DEBOLEZZE

Gli Zhentarim controllano intere città, e le grandi carovane compiono viaggi regolari nell'intero Faerûn. Esigono e ricompensano la lealtà, di conseguenza episodi di tradimento tra gli Zhent sono rari (almeno nei livelli medio-bassi dell'organizzazione).

Per anni gli Zhent sono stati indeboliti dalle conseguenze del Periodo dei Disordini e dalla devozione a Cyric. Chiare tracce di questi problemi permangono tuttora a Darkhold, dove molesti Zhent fedeli a Cyric fanno gruppo con altri membri meno desiderati per creare una fortezza posta solo nominalmente sotto il controllo dell'organizzazione madre.

La rigidità e la regolamentazione della Rete Nera giocano talvolta a sfavore dei suoi membri. Una persona già a conoscenza delle tattiche standard degli Zhent, potrebbe prepararsi e contrastarli. Un gruppo che combatte secondo uno schema libero, ad esempio, o che usa tattiche quali la spinta per separare le truppe Zhentarim, annulla i vantaggi del talento Combattere in Falange. Le capacità speciali di un mago celeste Zhentarim dipendono in buona parte dalla sua capacità di volare, per cui uccidere la sua speciale cavalcatura, o costringere in altro modo il mago al suolo riduce la sua efficacia.

Infine, poiché i membri della Rete Nera sono in prevalenza legali e malvagi, gli eroi con armi caotiche o sacre al seguito, hanno un grosso vantaggio.

ARMI ED EQUIPAGGIAMENTO

Gli Zhent contrabbandano armi in tutte le terre settentrionali di Faerûn e hanno al loro servizio valenti fabbri in ogni città posta sotto il loro controllo. Ciò significa che tendono ad avere il miglior equipaggiamento disponibile sul mercato, con un'alta incidenza di oggetti perfetti. Al confronto di altri personaggi di pari livello, un membro degli Zhentarim è di norma equipaggiato meglio. Inoltre, i capi di un gruppo possono, al bisogno, chiedere denaro all'organizzazione per pagare ricompense o acquistare oggetti insoliti, per cui ogni Zhentarim incontrato può avere su di sé una quantità di denaro ed equipaggiamento speciale che supera le normali aspettative. Ad

esempio, uno squadrone di soldati che si prepara ad un'imbo-scata vicino ad alte scogliere potrebbe avere oltre al normale equipaggiamento, anche delle *pozioni dei movimenti del ragno*, e il mago Zhentarim del gruppo potrebbe avere varie pergamene dello stesso incantesimo oppure averlo preparato molte volte per lanciarlo sui soldati.

Vengono qui di seguito elencati l'equipaggiamento, i talenti e i punteggi di caratteristica tipici di un guerriero Zhentarim. La progressione dei talenti non include i talenti bonus degli umani o degli halfling cuoreforte. Per alcuni personaggi le statistiche presentate possono variare a causa di talenti regionali. Per maggiori dettagli si consulti la relativa tabella.

1° Livello: Corazza a strisce, scudo grande di metallo, spada corta, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli. *Pozioni: cura ferite moderate (2).*

2° Livello: Mezza armatura, scudo grande di metallo, spada corta perfetta, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti. *Pozioni: cura ferite moderate (2), vigore.*

3° Livello: Armatura completa, scudo grande di metallo, spada corta perfetta, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti. *Pozioni: cura ferite moderate (2), vigore.*

4° Livello: Armatura completa, scudo grande di metallo, spada corta perfetta, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti. *Pozioni: cura ferite moderate (2), vigore.*

5° Livello: *Mantello della resistenza+1*, armatura completa, scudo grande di metallo, spada corta perfetta, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti. *Pozioni: cura ferite moderate (2), vigore.*

6° Livello: *Mantello della resistenza+1*, armatura completa+1, scudo grande di metallo, spada corta perfetta, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti. *Pozioni: cura ferite moderate (2), vigore.*

7° Livello: *Mantello della resistenza+1*, armatura completa+1, scudo grande di metallo, spada corta+1, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti. *Pozioni: cura ferite moderate (2), vigore.*

8° Livello: *Mantello della resistenza+1*, armatura completa+1, scudo grande di metallo+1, spada corta+1, balestra leggera perfetta, 20 quadrelli perfetti. *Pozioni: cura ferite moderate (2), vigore.*

9° Livello: *Mantello della resistenza+1*, armatura completa+1, scudo grande di metallo+1, spada corta+1, balestra leggera+1, 20 quadrelli+1. *Pozioni: cura ferite moderate (2), vigore.*

10° Livello: *Mantello della resistenza+1*, armatura completa+2, scudo grande di metallo+1, spada corta+1, balestra leggera+1, 20 quadrelli+1. *Pozioni: cura ferite moderate (2), vigore.*

Talenti: 1°, Combattere in Falange, Robustezza; 2°, Arma Focalizzata (spada corta); 3°, Arma Focalizzata (balestra leggera); 4°, Specializzazione in un'Arma (spada corta); 6°, Tiro Ravvicinato, Riflessi Fulminei; 8°, Tiro Lontano; 9°, Specializzazione in un'Arma (balestra leggera); 10° Volontà di Ferro.

Punteggi di caratteristica: For 15 (16 al 4° livello, 17 all'8° livello), Des 13, Cos 14, Int 10, Sag 12, Car 8.

PNQ GUERRIERO ZHENTARIM

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Spada corta (1d6)	Balestra leggera (1d8)	T/R/V	Scal/Salt
1°	15	18	+1	6 m	+3 (+2 danni)	+2	+4/+1/+1	-1
2°	22	19	+1	6 m	+6 (+2)	+4	+5/+1/+1	+0
3°	30	20	+1	6 m	+7 (+2)	+6	+5/+2/+2	+2
4°	37	20	+1	6 m	+9 (+5)	+7	+6/+2/+2	+4
5°	45	20	+1	6 m	+10 (+5)	+8	+7/+3/+3	+5
6°	52	21	+1	6 m	+11/6 (+5)	+9	+8/+6/+4	+7
7°	60	21	+1	6 m	+12/7 (+6)	+10	+8/+6/+4	+8
8°	67	22	+1	6 m	+13/8 (+6)	+11 (+1 danno)	+9/+6/+4	+9
9°	73	22	+1	6 m	+14/9 (+6)	+12 (+4)	+9/+7/+5	+10
10°	82	23	+1	6 m	+16/11 (+6)	+13 (+4)	+10/+7/+7	+11

Scal/Salt: Modificatore alle prove di Scalare e Saltare.

Vengono qui di seguito elencati l'equipaggiamento, i talenti e i punteggi di caratteristica tipici di un mago o di un mago celeste Zhentarim. La progressione dei talenti non include i talenti bonus degli umani o degli halfling cuoreforte. Per alcuni personaggi le statistiche presentate possono variare a causa di talenti regionali. Per maggiori dettagli si consulti la relativa tabella.

1° Livello: Bacchetta: sonno (25 cariche). Pergamene: cambiare sembianze, cavalcatura, palla di fuoco, porta dimensionale, protezione dalle frecce (2), scurovisione, trucco della corda.

2° Livello: Bacchetta: sonno (25 cariche). Pozioni: cura ferite moderate, grazia felina. Pergamene: cambiare sembianze, cavalcatura, dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, protezione dalle frecce, scurovisione, trucco della corda, velocità.

3° Livello: Bracciali dell'armatura+1. Pozione: cura ferite moderate. Pergamene: cambiare sembianze, cavalcatura, dissolvi magie, fulmine, invisibilità, palla di fuoco, protezione dalle frecce (2), scurovisione, trucco della corda, velocità.

4° Livello: Bracciali dell'armatura+1. Bacchetta: dardo incantato (incantatore di 3° livello, 25 cariche). Pozione: cura ferite moderate. Pergamene: dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, protezione dalle frecce, scurovisione, trucco della corda.

5° Livello: Bracciali dell'armatura+1. Bacchetta: dardo incantato (incantatore di 3° livello, 25 cariche). Pozioni: cura ferite moderate, grazia felina, invisibilità, protezione dagli elementi (fuoco). Pergamene: dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, porta dimensionale, protezione dalle frecce, scurovisione, velocità.

6° Livello: Bracciali dell'armatura+1, mantello della resistenza+1. Bacchetta: dardo incantato (incantatore di 3° livello, 25 cariche). Pozioni: cura ferite moderate, grazia felina, invisibilità, protezione dagli elementi (fuoco), volare. Pergamene: dissolvi magie, fulmine, invisibilità, palla di fuoco, protezione dalle frecce (2), scurovisione, trucco della corda, velocità.

7° Livello: Bracciali dell'armatura+1, anello di protezione+1, mantello della resistenza+1. Bacchetta: dardo incantato (incantatore di 3° livello, 25 cariche). Pozioni: cura ferite moderate, grazia felina, volare. Pergamene: dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, porta dimensionale, protezione dalle frecce, velocità.

8° Livello: Bracciali dell'armatura+1, anello di protezione+1, mantello della resistenza+1. Bacchette: palla di fuoco (25 cariche), dardo incantato (incantatore di 3° livello, 25 cariche), freccia acida di Melf (25 cariche). Pozioni: cura ferite moderate. Pergamene: dissolvi magie, trucco della corda, velocità.

9° Livello: Bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+1, mantello della resistenza+1. Bacchette: palla di fuoco (25 cariche). Pozioni: cura ferite moderate, grazia felina, invisibilità, protezione dagli elementi (fuoco). Pergamene: dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, protezione dalle frecce, scurovisione, trucco della corda, velocità.

10° Livello: Bracciali dell'armatura+2, anello di protezione+1, mantello della resistenza+1, biglia di forza. Bacchette: palla di fuoco (25 cariche), dardo incantato (incantatore di 3° livello, 25 cariche), freccia acida di Melf (25 cariche). Pozioni: cura ferite moderate, grazia felina, invisibilità, protezione dagli elementi (fuoco), volare. Pergamene: dissolvi magie, fulmine, palla di fuoco, protezione dalle frecce, trucco della corda, velocità.

Talenti: 1°, Incantesimi in Combattimento, Scrivere Pergamene; 3° Volontà di Ferro; 5°, Mescere Pozioni; 6°, Combattere in Sella; 8°, Creare Bacchette, Attacco in Volo; 9°, Iniziativa Migliorata; 10°, Travolgere.

Punteggi di caratteristica: For 8, Des 14, Cos 10, Int 15 (16 al 4° livello, 17 all'8° livello), Sag 12, Car 13.

OGGETTI SPECIALI E CAPACITÀ SOPRANNATURALI

Si deve ai seguaci di Bane la creazione dell'arma nota come *spada di Bane* (vedi in appendice). Molte di queste spade sono usate dai membri più potenti degli Zhentarim. Talvolta una *spada di Bane* è data in prestito ad un giovane membro della Rete Nera, in segno di favore o per aiutarlo a sconfiggere un nemico particolarmente difficile (soprattutto poi se qual nemico è un seguace di Cyric).

Gli Zhentarim, possedendo intere biblioteche di incantesimi e interi magazzini ricolmi di oggetti magici, hanno accesso ai migliori incantesimi e agli oggetti magici che si addicono ai loro poteri. Sono sempre ben armati, con addosso almeno un oggetto magico offensivo, e almeno uno difensivo, con oggetti magici carichi, più comunemente bacchette. Gli Zhent usano spesso l'incantesimo *camminare nella pietra* per spostarsi rapidamente da una fortezza ad un'altra.

Considerati nel loro insieme, i membri degli Zhentarim non hanno nessuna capacità magica o soprannaturale, ma fanno affidamento sul lancio tradizionale di incantesimi e sugli oggetti magici per assicurare la magia ai propri agenti. Certi membri particolarmente devoti a Bane si sottopongono ad uno dei rituali che infondono potere, usati in quella chiesa, ma non si tratta di un comportamento diffusissimo.

PNG MAGO ZHENTARIM O MAGO CELESTE ZHENTARIM

Lvl	pf	CA	Iniz	Vel	Pugnale (1d4)	Balestra leggera (1d8)	T/B/V	Sap Mag	Add Anim	Conos (arc)	Conos (geog)	Dipl	Cav	Scr	Conc	Incantesimi al giorno
1°	4	12	+2	9 m	-1 (-1 danno)	+2	+0/+2/+3	+6	+2	+4	+4	+2	+3	+4	+4	3/2
2°	6	12	+2	9 m	+0 (-1)	+3	+0/+2/+4	+6	+2	+4	+5	+2	+4	+4	+5	4/3
3°	9	13	+2	9 m	+0 (-1)	+3	+1/+3/+6	+7	+3	+4	+5	+2	+4	+4	+6	4/3/2
4°	11	13	+2	9 m	+1 (-1)	+4	+1/+3/+7	+9	+3	+5	+6	+3	+4	+5	+7	4/4/3
5°	14	13	+2	9 m	+1 (-1)	+4	+1/+3/+7	+11	+3	+6	+6	+3	+4	+6	+8	4/4/3/2
6°	16	13	+2	9 m	+2 (-1)	+5	+3/+5/+9	+12	+3	+7	+7	+3	+4	+7	+9	4/4/4/3
7†	19	14	+2	9 m	+2 (-1)	+5	+5/+5/+9	+13	+3	+8	+7	+3	+5	+8	+10	4/5/4/3/1
8°	21	14	+2	9 m	+3 (-1)	+6	+6/+5/+9	+14	+3	+9	+7	+3	+6	+9	+11	4/5/4/4/2
9°	24	15	+6	9 m	+3 (-1)	+6	+6/+6/+10	+15	+3	+10	+7	+3	+7	+10	+12	4/5/5/4/2/1
10°	26	15	+6	9 m	+4 (-1)	+7	+7/+6/+10	+16	+3	+11	+7	+3	+8	+11	+13	4/5/5/4/3/2

Sap Mag: Modificatore alle prove di Sapienza Magica. **Add Anim:** Modificatore alle prove di Addestrare Animali. **Conos:** Modificatore alle prove di Conoscenze. **Dipl:** Modificatore alle prove di Diplomazia. **Cav:** Modificatore alle prove di Cavalcare. **Scr:** Modificatore alle prove di Scrutare. **Conc:** Modificatore alle prove di Concentrazione.

† Al 7° livello un mago Zhentarim si qualifica per, e quasi sempre adotta, la classe di prestigio del mago celeste Zhentarim. Dal 7° livello in poi, le statistiche qui presentate includono i vantaggi della classe di prestigio (consultare la descrizione nella pagina seguente).

classe di prestigio del mago celeste zhentarim

Si dice che tutte le carovane Zhentarim siano sorvegliate da un incantatore più o meno abile. Molti infatti sono quelli che si uniscono agli Zhentarim per il potere politico che possono ottenerne e per avere accesso a una vasta biblioteca di incantesimi. Tra questi maghi e stregoni, alcuni diventano maghi celesti, potenti incantatori in groppa a strane bestie volanti, e servono gli Zhentarim in qualità di spie o provocando agitazioni alle frontiere della civiltà.

Un mago celeste Zhentarim è un incantatore arcano che lavora per gli Zhentarim come spia o come dissuasore armato. Facilmente riconoscibili dalla loro strana ed esotica cavalcatura volante, i maghi celesti sbaragliano gli avversari da lontano, sono in grado di leggere la mente di possibili nemici e spesso li spiano oppure evocano mostri che perseguiteranno specifici insediamenti, senza che gli atroci avvenimenti possano in qualche modo collegarsi agli Zhentarim.

Molti dei maghi celesti Zhentarim sono maghi, e buona parte di loro sono stregoni. Un esiguo numero di bardi diviene mago celeste, nonostante la rigida natura legale degli Zhentarim.

Esistono poche rivalità tra i maghi celesti, concentrate soprattutto sui destrieri volanti.

Chi possiede grandi cavalcature si vanta delle loro dimensioni e del loro potere, mentre quanti cavalcano creature più piccole ne lodano la più alta velocità e la migliore manovrabilità.

Dado Vita: d4.



Mago celeste Zhentarim

REQUISITI

Per diventare un mago celeste Zhentarim, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Abilità: Addestrare Animali 2 gradi, Cavalcare 2 gradi, Conoscenze (geografia) 2 gradi, Diplomazia 2 gradi, Sapienza Magica 4 gradi, Scrutare 3 gradi.

Talenti: Combattere in Sella, Incantesimi in Combattimento, Volontà di Ferro.

Speciale: Membro prestigioso degli Zhentarim.

Incantesimi al giorno: Deve essere in grado di lanciare *indi-*

MAGO CELESTE ZHENTARIM

Livello di classe	Bonus di attacco	Tiro salv. base	Tiro salv. Tempra	Tiro Salv. Riflessi	Tiro Salv. Volontà	Speciale
1*	+0	+2	+0	+0	+0	Pergamene bonus, destriero volante
2*	+1	+3	+0	+0	+0	Pergamene bonus, talento del volo
3*	+1	+3	+1	+1	+1	Pergamene bonus, Incantesimo Focalizzato, condividere incantesimi
4*	+2	+4	+1	+1	+1	Pergamene bonus, Abilità Focalizzata, talento del volo
5*	+3	+4	+1	+1	+1	Pergamene bonus, Incantesimi Prolungati

Incantesimi al giorno
+1 livello della classe esistente
+1 livello della classe esistente
+1 livello della classe esistente
+1 livello della classe esistente
+1 livello della classe esistente

viduazione dei pensieri, invisibilità e suggestione, più un incantesimo evoca mostri di 3° livello o superiore.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del mago celeste Zhentarim (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Comunicazione Segreta (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenza delle Terre Selvagge (Sag), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (geografia) (Int), Diplomazia (Car), Equilibrio (Des), Orientamento (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mago celeste Zhentarim.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi celesti Zhentarim non acquistano alcuna competenza in nessun tipo di armi, di armature o di scudi.

Incantesimi al giorno: Mentre sviluppa un legame con un mostro volante e va avanti nella carriera politica all'interno della Rete Nera, un mago celeste continua l'addestramento nella magia. Perciò ad ogni nuovo livello acquisito dal mago celeste, il personaggio acquista un livello pure nella classe di incantatore cui apparteneva prima di inserire la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro van-

taggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (conoscenze bardiche, talenti di metamagia o di creazione oggetto, e così via). Questo significa essenzialmente che aggiunge il livello di mago celeste al livello dell'altra classe di incantatore posseduta, quindi determina di conseguenza gli incantesimi al giorno, gli incantesimi conosciuti (se appropriati), gli incantesimi aggiunti al suo libro degli incantesimi, le capacità del famiglia e il livello di incantatore. Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore prima di divenire un mago celeste, dovrà decidere a quale delle due classi aggiungere il nuovo livello di mago celeste allo scopo di determinare il lancio di incantesimi quando aggiunge il nuovo livello.

Pergamene bonus (Str): Ad ogni livello acquisito, il mago celeste viene ricompensato dagli Zhentarim con la pergamena di due incantesimi di un livello qualsiasi che è in grado di lanciare. Se il personaggio possiede un libro degli incantesimi, può invece decidere di aggiungervi subito questi incantesimi senza spese di monete o di tempo.

Destriero volante (Str): Il mago celeste può evocare un mostro volante perché divenga la sua personale cavalcatura. I Dadi Vita della cavalcatura non possono superare il livello di classe del mago celeste Zhentarim + il suo modificatore di Carisma +1. La cavalcatura serve il mago celeste fedelmente come se fosse l'animale compagno di un druido o di un ranger e, se gli viene ordinato, accompagna il mago celeste in combattimento (se la cavalcatura è forte abbastanza da reggere il mago celeste). Se una cavalcatura volante dovesse morire, il personaggio la può rimpiazzare dopo aver guadagnato due livelli in una qualsiasi classe da incantatore. I maghi celesti necromanti usano alle volte come cavalcatura mostri non morti (inclusi i cadaveri animati di una cavalcatura uccisa), e certi potenti maghi celesti evocatori hanno ridotto in schiavitù degli immondi che usano come cavalcature.

Se un mago celeste subisce un danno permanente al Carisma o perde livelli sufficienti a non consentirgli più di avere una cavalcatura volante, la cavalcatura fuggirà alla prima occasione, spesso rivoltandosi prima contro l'ex padrone.

Cavalcature (e Dadi Vita) adatte includono chimera (9), criosfinge (10), pipistrello crudele (4), dragonne (9), drago (variabile), aquila gigante (4), gufo gigante (4), grifone (7), ieracosfinge (9), ippogrifo (3), manticora (6), incubo (6), peryton (5; vedi *Mostri di Faerûn*), roc (18), sinistro (4; vedi *Mostri di Faerûn*), divora-ragni (4), viverna (7) e yrthak (12).

Talento del volo (Str): Un mago celeste di 2° livello ottiene uno dei seguenti talenti: Attacco in Sella, Attacco in Volo, Carica Devastante, Tirare in Sella oppure Travolgere. Prima di selezionarlo, il mago celeste deve soddisfare tutti i prerequisiti necessari al talento. Il talento Attacco in Volo si applica alla cavalcatura e non al mago celeste, e non può essere utilizzato se il mago celeste sta volando senza una cavalcatura (utilizzando, ad esempio, un incantesimo *volare*).

Incantesimo Focalizzato (Str): Al 3° livello un mago celeste acquista il talento Incantesimo Focalizzato.

Condividere incantesimi (Sop): Un mago celeste è in grado di condividere incantesimi con la sua cavalcatura volante come se si trattasse del suo famiglia. Questa capacità funziona solo se il mago celeste è in groppa alla cavalcatura, inoltre l'incantesimo condiviso termina all'istante per la cavalcatura se il mago non la monta più.

Abilità Focalizzata (Str): Il mago celeste acquista il talento Abilità Focalizzata, che deve essere applicato ad una delle abilità di classe del mago celeste Zhentarim.

Incantesimi Prolungati (Str): Il mago celeste acquista il talento Incantesimi Prolungati.

fortezza di tethyamar

I dati che seguono si riferiscono ad una fortezza degli Zhentarim nelle Valli occidentali.

Quartier generale: Montagne della Bocca del Deserto, al confine dell'Anauroch.

Membri: Oltre 80, servitori inclusi.

Capo: Kara Chermosk.

Religione: Bane.

Segretezza: Media.

I tunnel infestati dai mostri del regno nanico oramai scomparso chiamato Tethyamar, giacciono nascosti nelle Montagne della Bocca del Deserto. Diverse centinaia di anni fa il

regno venne invaso da ogre, orchi, creature immonde e potenti maghi e i suoi abitanti si dispersero nelle terre circostanti. Si diceva che Tethyamar fosse ricco di metalli preziosi, e i più ritengono che i discendenti degli invasori dormano su pile di monete d'oro e indossino abiti d'argento. Anche se l'ingresso alle vere stanze del tesoro e alle miniere di Tethyamar rimane tuttora sconosciuto, sono state rinvenute diverse entrate per miniere più piccole, ma grandi abbastanza da contenere creature di stirpe immonda e maghi malvagi. Gli Zhentarim hanno scoperto uno di questi posti, si sono alleati con le creature che vi hanno trovato e hanno riavviato le operazioni minerarie nelle profondità del reame, usandolo come base operativa e stazione di posta per le carovane e le manovre militari.

Ribattezzato dalla Rete Nera "Fortezza di Tethyamar", questo luogo ospita più di trenta soldati Zhentarim, un piccolo contingente di chierici di Bane e qualche dozzina di mostruosi alleati. Le difese naniche sono state ripristinate e la fortezza può essere serrata per impedire l'ingresso dei nemici. Gli Zhentarim spediscono provviste alimentari sul posto, e quanti occupano la fortezza praticano la caccia per incrementare i viveri inoltre, in caso di necessità, i chierici di Bane possono creare il cibo magicamente. Gli Zhentarim si sono trasferiti in questa base solo di recente, di conseguenza rimane ancora piuttosto sconosciuta al di fuori dell'organizzazione. Oltre alle normali ronde di sorveglianza, il territorio vicino è controllato da un mago celeste e dal suo pipistrello crudele.

Se la vostra campagna non è ambientata nella zona delle Valli, potete spostare la Fortezza di Tethyamar in una qualsiasi regione collinosa o montagnosa situata lontana da una zona maggiormente civilizzata.

PLANIMETRIA DELLA FORTEZZA DI TETHYAMAR

A meno che non sia diversamente indicato, tutte le porte della torre sono robuste porte di legno con serrature medie (Scassinare Serrature CD 25). Le porte sono in ottime condizioni (non sono incastrate). Quelle interne che non portano alle stanze da letto di solito non vengono chiuse a chiave. Poiché i nani hanno l'abitudine di vivere in ammissibili spazi, i soffitti delle stanze sono alti 4,5 metri o anche di più, mentre i tunnel sono alti solo 3 metri. Torce o lanterne in nicchie grossolanamente scavate nella roccia provvedono all'illuminazione per i molti residenti umani.

1. Ingresso

Questa sezione del muro di roccia, che passa inosservata, è interrotta da un tozzo arco di pietra spesso 3 metri. Chiude l'ingresso una saracinesca di legno (sollevare CD 25) che però può essere aperta dall'interno. L'area di solito rimane al buio e perciò di notte è più difficile da individuare.

2. Portone di ferro

Questa grande porta a doppio battente può essere aperta e chiusa con manovelle di metallo che si trovano sul lato settentrionale delle "torri" di pietra difensive entro cui le due porte scivolano. Ogni battente è spesso 5 centimetri, una sola persona, con un'azione di round completo, può girare facilmente la manovella per aprire o chiudere di 1,5 metri una delle due ante. I bordi della porta si sovrappongono alla chiusura per rendere più difficile l'eventuale apertura forzata. Ogni anta ha due piccoli buchi, sufficienti a far passare una freccia, che si possono chiudere grazie ad un disco metallico appeso sopra e che può essere fatto scivolare a tapparli. Una struttura analoga è costruita nella piccola piattaforma sulla facciata settentrionale in cima ad ogni "torre". Questi buchi

sono tutti ad altezza nano, per cui le creature più alte devono piegarsi per poterli utilizzare.

Gli Zhentarim di solito tengono una delle ante completamente chiusa e l'altra aperta di 3 metri, e chiudono il portone di notte o quando tutti gli agenti sono rientrati. Due soldati orchi o umani rimangono qui di guardia a tutte le ore, pronti ad usare armi a distanza attraverso i buchi dopo che il portone è stato chiuso.

3-3A. Stanze delle guardie

Queste stanze delle guardie fungono da dormitori per le truppe non umane degli Zhentarim. Ciascuna stanza ospita due orchi combattenti (Com1 orchi CM), che accettano di svolgere il noiosissimo lavoro di guardie degli umani, solo perché sono ben pagati e ben nutriti. Se la fortezza dovesse essere attaccata, convergerebbero nell'area 2 onde evitare che gli intrusi avanzino oltre. Gli orchi non sono gli addestrati soldati Zhentarim e non usano tattiche Zhent, né possiedono il talento *Combattere in Falange* (vedi in appendice).

Le aree contrassegnate come 3A sono ciascuna l'alloggio di un singolo ogre (ogre CM), al servizio degli Zhentarim per le stesse ragioni degli orchi. Gli ogre hanno l'ordine di coadiuvare gli orchi al portone di ferro.

4. Sala grande

Questa enorme caverna ha un soffitto alto 6 metri. Nelle pareti sono scolpite centinaia di rappresentazioni di nani che combattono mostri, che forgiavano armi, che lavorano in miniera. Gli orchi e gli ogre che vivono qui hanno deturpato molte di queste immagini. Se una carovana Zhentarim fosse in pericolo o avesse bisogno di nascondersi per un po', la caverna si presterebbe allo scopo.

In quest'area il pavimento si solleva dolcemente verso le zone 7 e 16.

5. Alloggi dei sergenti orchi

Questa un tempo era la stanza del capo fabbro di quest'ala della Tethyamar nanica, ora è invece la tana di due sergenti orchi (Bbr3 orchi NM). Anche se singolarmente non sono capaci di imporsi, in passato si coalizzarono per sconfiggere un ogre, guadagnandosi il rispetto degli ogre e degli altri orchi.

6. Alloggio del capitano orco

Questa stanza contiene ancora incudini, attrezzi e il grande camino che evidenziano la sua originaria funzione di fucina. Adesso è la stanza in cui dorme Mar-Gothog, il capo degli orchi (Bbr5 orco NM) che mantiene in riga le truppe di orchi e di ogre. La sua arma, sottratta al cadavere di un nano che ancora giaceva in fondo a una miniera, è un'ascia da guerra *nanica+1*.

7. Mensa

Nonostante la maggior parte dell'arredamento cada a pezzi, questa stanza è ancora una mensa efficiente. Orchi e ogre sono serviti per primi e poi tutto viene rimesso in ordine e pulito prima dell'arrivo di umani e mezzorchi.

8. Alloggi dei servitori

Questa è la stanza di sei servitori (Pop1-umani N) che lavorano per gli Zhentarim come cuochi e addetti alle pulizie. In caso di pericolo scapperanno o si arrenderanno per la paura.

9. Cucina

Qui i servitori preparano i pasti. Nell'angolo sud-occidentale della stanza sono accatastate provviste secche.

10. Camini e depositi

Altre provviste secche sono impilate contro la parete nord-occidentale di questa stanza. I cinque camini di sapiente fattura nanica hanno piccoli comignoli che strisciano in alto fino all'esterno della fortezza, con un ottimo tiraggio.

L. Latrina

Il soffitto di questa stanza presenta numerosi piccoli tubi che raggiungono l'esterno della fortezza, dove il soffiare dei venti crea un forte risucchio dell'aria interna, che viene attirata da tutta la fortezza in questa stanza, quindi espulsa all'esterno, assicurando un'ottima aerazione ed evitando che gli odori di quest'area giungano negli altri luoghi della fortezza.

11. Alloggi dei soldati Zhentarim

Ciascuna di queste stanze è il dormitorio di otto soldati Zhentarim (Grr1 umani o mezzorchi LM). In caso di attacco alla fortezza, i soldati (e i loro capi delle stanze accanto) hanno l'ordine di assumere posizioni difensive dietro gli orchi e gli ogre nell'area 2, aiutandoli con il lancio di dardi ed entrando in mischia solo se stanno per essere sopraffatti.

12. Alloggi dei sergenti e del tenente

Ognuna di queste stanze è il dormitorio di due sergenti Zhentarim (Grr2 umani o mezzorchi LM) e di un tenente (Grr4 umano o mezzorco LM). Il loro compito è quello di coordinare gli attacchi dei soldati Zhentarim.

13. Dormitori piccoli

Ciascuna di queste stanzette è l'alloggio di due soldati Zhentarim (Grr1 umani o mezzorchi LM). Gli ufficiali ricompensano i soldati più meritevoli assegnandoli in queste stanze.

14. Sala riunioni

Un grande tavolo di legno, di grossolana fattura, occupa quasi tutta la stanza. Qui gli ufficiali e lady Kara si riuniscono per discutere dei piani e per informare i soldati delle nuove assegnazioni.

15. Stanza del capitano Zhentarim

Questa è la stanza personale dell'unico capitano umano della fortezza (Grr6 umano LM).

16. Pronao del tempio

Quest'area era usata una volta come sala di attesa del tempio originario della fortezza, e anche oggi viene usata ad uno scopo simile. Qui infatti si svolge qualsiasi discussione tra i residenti e i chierici di Bane che non verte sul privato o non comporta riti cerimoniali. Le pareti, il pavimento e il soffitto un tempo erano decorati con immagini di nani, martelli e incudini, ora scomparsi sotto centinaia di simboli di Bane, apposti soprattutto sui volti di qualsiasi figura rappresentata. L'incantesimo *profanare* dell'area 17 si estende anche a questa stanza.

17. Tempio

L'originario e scarno tempio dedicato a Moradin, è stato profanato e riconsacrato al nome di Bane. Adesso il suo liscio pavimento conduce ad una predella sormontata da un altare di pietra nera, sopra cui pende un simbolo di Bane in ferro brunito del diametro di 1,2 metri. Accanto all'altare sono fermi due guardiani di Bane. L'area è protetta da un incantesimo *profanare* (legato ad un incantesimo *silenzio* che ha effetto solo su coloro che non venerano Bane). Se mai degli intrusi giungessero fino all'area 4 o anche oltre, i chierici cercherebbero di attirarli qui per sfruttare i vantaggi dell'incantesimo *profanare*.

18. Deposito

Questa stanza è un altro deposito degli Zhentarim, usato principalmente per le provviste essiccate.

19. Alloggi dei chierici inferiori

Ciascuna di queste stanze è abitata da un chierico Zhentarim (Chr3 di Bane umano LM). In caso di attacco alla fortezza, i chierici si recano nell'area 20 per difendere il chierico superiore. Queste stanze venivano usate un tempo dai chierici di Moradin, ma l'intera iconografia religiosa preesistente è stata scalzata via e soppiantata da quella di Bane.

20. Alloggi del chierico superiore

Quando il reame di Tethyamar era ben più di un pallido ricordo, un chierico di Moradin usava questa stanza come suo santuario personale. All'arrivo degli Zhentarim, questa camera, da secoli abbandonata, è stata trasformata per essere utilizzata dalla chierica più potente della fortezza, Alethra Shemoskarn (Chr8 di Bane umana LM). Come Fzoul, Alethra ha diretto i vari passaggi del culto da Bane a Cyric, e poi a Xvim e poi di nuovo a Bane, ed è stato proprio Fzoul a raccomandare Alethra per la sua perseveranza. È una donna bisbetica, sulla quarantina, e sa che la aspettano anni di glorioso servizio e grandi soddisfazioni.

21. Camera del portale

Quest'area veniva usata come salone delle udienze quando importanti ufficiali dei principali distaccamenti di Tethyamar venivano a visitare la fortezza, e ancora oggi l'ampio trono di pietra e le sedie adossate alla parete nord, si conservano praticamente intatte. Nel centro della stanza c'è un palco costruito in legno e metallo, che sorregge una piattaforma di legno alta 3,6 metri. La piattaforma rappresenta il punto di partenza e di arrivo di un *portale* che conduce nel cortile di una caserma a Zhentil Keep (laggiù il corrispondente *portale* riconduce a questo luogo). Il *portale* entra in funzione con una determinata frase ("Potere alla Rete Nera, potere agli Zhentarim") e funziona solo una volta ogni dieci giorni. È stato costruito sopra un palco perché se mai gli Zhentarim dovessero abbandonare temporaneamente questa fortezza, la struttura di sostegno potrebbe essere rimossa, rendendo meno probabile l'eventualità che venga scoperto. Il *portale* è usato regolarmente per riferire notizie, ricevere merce e riposizionare le truppe.

22. Stanza degli ospiti

Quando qualche ospite importante arriva alla fortezza nanica, prende alloggio in questa stanza per tutta la durata della sua permanenza. Un soldato rimane di guardia ad ogni ora. Il grande pilastro al centro della stanza presenta immagini deturpate e danneggiate di divinità naniche.

23. Stanza del comandante della Fortezza

Kara Chermosk, comandante della fortezza, occupa questa stanza. Se la roccaforte venisse attaccata, si unirebbe al vice comandante Segori (vedi area 24), al mago celeste Xandos (vedi area 25A) e ai suoi alleati immondi, insieme quindi si muoverebbero all'attacco per eliminare qualsiasi intruso che le truppe del capitano non avessero ancora tolto di mezzo.

Kara Chermosk: Umana Grr9/Chr1 di Bane; GS 10; umanoide Medio; DV 9d10+18 più 1d8+2; pf 80; Iniz +6; Vel 6 m; CA 24 (contatto 12, colta alla sprovvista 24); Att +14/+9 mischia (1d8+6/19-20, più 2d6 legali contro creature caotiche, *spada di Bane*) oppure +9 a distanza (1d10/19-20, balestra pesante); AS Intimorire non morti 5 volte al giorno; AL LM; TS Temp +11, Rifl +6, Vol +7; For 16, Des 10, Cos 14,

Int 12, Sag 12, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +6, Ascoltare +3, Cavalcare (cavallo) +4, Conoscenze (religioni) +3, Diplomazia +7, Intimidire +5, Nuotare +7, Osservare +3, Percepire Lugani +3, Saltare +4, Scalare +4; Arma Focalizzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Autorità (gregario Segori Meristaak), Critico Migliorato (spada lunga), Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Sicario, Specializzazione in un'Arma (spada lunga), Tiro Ravvicinato.

Incantesimi da chierico preparati (3/3; CD base = 11 + livello dell'incantesimo): 0 - cura ferite minori, luce, purificare cibo e bevande; 1° - comprensione dei linguaggi, cura ferite leggere, protezione dal caos*.

* Incantesimo di dominio. Divinità: Bane. Domini: Legge (lancia incantesimi legali a livello di incantatore +1), Tirannia (+2 alle CD dei tiri salvezza di incantesimi di compulsione).

Proprietà: Spada di Bane, cotta di maglia+2, scudo grande di acciaio+2, anello di protezione+1, amuleto dell'armatura naturale+1, mantello della resistenza+1, pozione di cura ferite gravi, 121 mo.

Nata a Zhentil Keep e allevata da mercanti Zhentarim, Kara ha vissuto la sua intera esistenza all'ombra della Rete Nera. A differenza di quanti temono e odiano gli Zhentarim, Kara si è subito resa conto che essi le offrivano quel potere che le sarebbe servito per farsi avanti nel mondo. Quindi si addestrò come soldato e trascorse vari anni sorvegliando le carovane che attraversavano la Strada Nera dell'Anauroch, poi si unì alla chiesa di Bane prima di ritornare alla carriera militare. È riuscita a farsi strada fino a diventare comandante ed è stata promossa a "comandante di base" e assegnata, con sua estrema soddisfazione, alla Fortezza di Tethyamar.

È una donna inflessibile e comanda i suoi soldati con un pugno di ferro. La sua abilità di negoziare ha permesso agli Zhentarim di stringere un'alleanza con le creature immonde trovate all'interno della vecchia fortezza nanica. Kara pretende che i suoi ordini vengano eseguiti all'istante e non tollera repliche, ma il rispetto dei suoi soldati fa sì che sia obbedita senza discutere.

La sua *spada di Bane* è un prestito dei forzieri di Zhentil Keep, un regalo di Scyllua Darkhope per l'eccellente servizio reso in nome di Bane e della Rete Nera.

24. Stanza del tenente comandante

Di solito questa stanza veniva usata dalle guardie al servizio degli eventuali ospiti alloggiati nell'area 23. Adesso è la stanza del secondo uomo in comando alla fortezza, il capitano Segori Meristaak (Grr6 umano LM). L'uomo è anche l'amante di Kara, ma lei non permette che dividano la stessa stanza quando si trovano fuori dalle città controllate dagli Zhentarim. Ama Kara e rimane al suo fianco in battaglia, e se mai la donna fosse uccisa, perseguirebbe il responsabile fino in capo al mondo pur di riuscire a vendicarne la morte.

25A-C. Saloni di rappresentanza

Un tempo queste tre stanze erano usate dai più anziani e più influenti residenti della fortezza nanica. Adesso ospitano il mago celeste e gli alleati più potenti degli Zhentarim.

L'area 25A è la stanza di Xandos (Mag7/Mago celeste Zhentarim 1 umano NM) e della sua cavalcatura volante, Skirrak (pipistrello crudele N). Xandos ha un atteggiamento amichevole, ma brama il potere. Preferisce combattere all'aperto, così se mai qualcuno dovesse riuscire a penetrare nella fortezza, cercherebbe di fuggire con Skirrak nelle miniere o strisciare non visto lontano dalla battaglia.

L'area 25B è la stanza di Goluz (Bbr1 ogre immondo NM).



Kara Chermosk dirige un attacco Zhentarim

Goluz è piuttosto intelligente (Int 12) ma preferisce comportarsi da stupido per cui la gente tende a sottovalutarlo.

L'area 25C è la stanza di Tsurk (Str6 tiefling femmina CM), una donna detestabile e ribelle leale soltanto a se stessa. Rimane con i suoi alleati immondi perché si sente più protetta, motivo per cui si è anche alleata con gli Zhentarim. Se mai la battaglia si volgesse contro questi ultimi, tenterebbe di fuggire. Sembra un'umana tranne per gli occhi rossi e per le corna di 10 centimetri che le spuntano dalla testa.

26. Alloggi dei guerrieri tiefling

Queste due stanze ospitano Hetten e Zozzul (Grr4 tiefling NM), due fratelli con gli stessi tratti da immondi (zoccoli fessi al posto dei piedi). Hanno deciso di unirsi agli Zhentarim e di dividerne il destino e sperano di riuscire a trasferirsi nell'immediato futuro in una città come Zhentil Keep.

27. Alloggi dei ladri tiefling

Queste sono le stanze di Kyros e Savuri (Ldr4 tiefling femmine NM), dotate di piccole code prensili e di mani fuori misura. Si divertono ad arrampicarsi sulle pareti e i soffitti della caverna, lasciandosi cadere dall'alto sugli avversari.

28. Alloggi dei ranger tiefling

Queste sono le stanze di Kleb (Rgr3 tiefling femmina LM) e di Sivvlur (Rgr3 tiefling NM). Kleb ha una pallida pelle bian-

ca e lunghi canini, mentre Sivvlur un paio di minuscole mani rudimentali che gli spuntano dal collo. Seguono Goluz, perché una volta ha salvato loro la vita. Il loro nemici preferiti sono le aberrazioni.

29. Alloggio del monaco tiefling

Questa è la stanza di Rekart (Mnc5 tiefling LM), un reietto persino tra i provenienti di stirpe immonda di questo posto. È completamente calvo, e la cute è così trasparente che si vede il suo cranio. Segue Tsurk, ma solo perché sente di dover equilibrare il caos che provoca.

30. Accesso alla miniera

Questo tunnel porta giù alle miniere. La maggior parte dei giacimenti minerali si sono esauriti sotto il regno dei nani, ma gli Zhentarim ricorrono alla magia e alla *polvere nera* per far esplodere la roccia e creare nuove aree di ricerca. Qui lavorano trenta minatori che usano lanterne incantate con l'incantesimo *fiamma perenne*, e che raramente si recano alla fortezza tranne che per ricevere le razioni di cibo.

Circa 18 metri più in basso c'è una sorgente che fornisce acqua sufficiente a tutti i residenti della fortezza e ai minatori. Nella parte più profonda delle miniere si aprono altri angusti tunnel che giungono fino ai livelli superiori del Sottosuolo. Le creature immonde si orientano piuttosto bene in questi tunnel, poiché è da lì che sono arrivati nella fortezza.

ORGANIZZAZIONI MINORI

Riferirsi ai gruppi che seguono definendoli organizzazioni "minori", significa utilizzare un termine non proprio calzante. Infatti se alcune sono composte da un numero inferiore di membri e si concentrano su un numero limitato di obiettivi se messe a confronto con le organizzazioni esaminate nel precedente capitolo, tuttavia non rappresentano per questo una minaccia meno pressante inerentemente alla loro sfera di influenza. Alcune, come ad esempio quella dei Ladri dell'Ombra, sono pronte a muoversi al di fuori dell'attuale raggio di azione verso regioni impreparate ad affrontarle. Gli eroi che interferiscono con i piani di questi gruppi non si limitano a proteggere gli interessi del luogo difeso, bensì quelli dell'intero Faerûn.

La confraternita Arcana

Nenad indugiò, tamburellando con mente assente l'estremità della penna sulla carta pergamena, mentre cercava di raccogliere i pensieri. Poi riprese ad annotare sul suo libricino le attività della giornata.

"Oggi ho di nuovo seguito come un'ombra il Signore della Torre Orientale. Si è incontrato con gli agenti Zhent di cui mi avevi parlato prima. Ero abbastanza vicino per sentire, ma gli Zhent hanno usato un incantesimo o qualche altro sistema per mascherare la loro conversazione. La prossima volta sceglierò una posizione che mi permetta di leggere le labbra".

Il mezzelfo ladro chiuse gli occhi e distese le gambe. Seguire i movimenti di un mago supremo era la parte divertente. Riferire tutti i suoi spostamenti era tutt'altro che divertente, però andava fatto.

Nenad si immobilizzò nell'udire scricchiolare il pavimento. La sua spada corta era sul letto, insieme alla sua cintura delle pozioni.

"Vi prego di non fare movimenti improvvisi", intimò la voce

alle sue spalle, "poiché non è mia intenzione uccidervi, Nenad degli Arpisti".

Era stato scoperto! Ma in che modo! E da chi?

"Tenete le mani bene in vista e posate sul tavolo il coltello che avete nella manica sinistra. Ah, e sareste anche così gentile da sfilarvi gli stivali con le lame incorporate! Coraggio!". A quanto pare qui c'è qualcuno che conosce un sacco di cose sul mio conto", pensò Nenad tra sé.

"E ora?", domandò il mezzelfo con voce calma e piatta.

Lo sconosciuto che lo teneva in scacco rispose: "Siete desiderato nella Casatorre. Arklem Greeth si chiedeva come mai seguitate il mago supremo Domine, e ha deciso di scambiare quattro chiacchiere con voi. Seguitemi, vi spiace?".

Col cuore in gola, l'agente Arpista dovette, suo malgrado, accondiscendere alla richiesta del suo misterioso accompagnatore.

La Confraternita Arcana è una società di incantatori malvagi che opera, più o meno apertamente, nei pressi della città di Luskan. La Città delle Vele è in apparenza governata da cinque Capitani Supremi, tutti ex pirati, ma è la Confraternita il vero potere che si nasconde dietro la città, nonché fonte dell'atteggiamento notoriamente aggressivo dimostrato nei confronti di quasi tutte le altre nazioni della Costa della Spada Settentrionale. Anche se la Confraternita generalmente rifugge il conflitto con le grandi potenze, come Waterdeep e Amn, non ha esitazione alcuna a perseguire cittadine più piccole e mercanti più deboli che non sono in grado di difendersi. Gli arcimaghi che governano la Confraternita oltre a gestire altre attività lecite, hanno le dita sprofondate in varie marmellate non troppo buone come la pirateria, lo schiavismo, il traffico di droga, il contrabbando. La Confraternita si dedica a queste attività non per il loro intrinseco valore, ma perché rappresentano il mezzo per raggiungere un obiettivo: stabilire una sovranità politica ed economica sul Nord.

Nei tempi passati, la gente delle città di Neverwinter, Longsaddle, Mirabar e di altri bersagli dell'ambizione della Confraternita, poteva contare sulle dispute e sulle rivalità intestinate tra i maghi anziani dell'organizzazione che fungevano da deterrente perché il suo pieno potere non si scagliasse con veemenza contro un qualsiasi bersaglio. I maghi e gli stregoni che guidano la società dagli alti scranni della Casatorre a Luskan, si considerano al contempo rivali e compagni, e tramano gli uni contro gli altri con la stessa intensità e sfrontatezza con cui complotterebbero contro le vittime designate.

La loro micidiale discordia raggiunse il culmine diversi anni fa con l'assassinio di un importante mago per mano dei suoi stessi compagni, seguito da un tentativo fallito di sovvertimento del potere che però lasciò la Confraternita alquanto di-

sorientata. Le città della Costa della Spada Settentrionale tirarono tutte un sospiro di sollievo quando gli attacchi della Confraternita sulle navi e sulle carovane diminuirono fino quasi a cessare. Per quasi un anno l'Arcimago Arcano della Casatorre non fu visto in giro e alcuni osarono sperare che la Confraternita avesse esalato l'ultimo respiro, lasciando alla gente onesta una minaccia in meno di cui preoccuparsi in questa parte di Faerûn già pericolosa.

Queste speranze vennero infrante quando altre forze patrocinate dalla Confraternita ritornarono ad accanirsi sulle rotte navali e sulle vie commerciali in cerca di vendetta, subito dopo Mezzinverno nel 1372 CV. I pirati di Luskan colpirono rapidamente e con successo le navi mercantili indipendenti al largo di Neverwinter. Un forte contingente di schiavi, presumibilmente agli ordini della Confraternita, attaccò una carovana in viaggio per Longsaddle, razziando non solo la mercanzia, ma anche i membri della spedizione. A causa di questi infausti eventi, in tutta la Costa della Spada Settentrionale si diffuse la notizia che l'Arcimago Arcano avesse fatto ritorno alla Casatorre e avesse raddoppiato gli sforzi della Confraternita per controllare le terre vicine. Certa gente a Luskan sostiene che l'Arcimago fosse tornato in compagnia di feroci creature avvistate tra i pinnacoli della Casatorre e nelle buie vie di Luskan. Sia che questa notizia abbia un fondo di verità, sia che si tratti solo dei vaneggiamenti di un folle, una cosa appare chiara: una Confraternita Arcana rinviogita significa nuovi tempi bui per il Nord.

cenni storici

Nessuno può dire con certezza quando la Casatorre sia stata costruita sull'isola alla foce del Fiume Mirar, o per mano di chi, e neppure quando la Confraternita Arcana mise piede nella fortezza e rese nota la sua presenza alla città di Luskan. Il luogo viene menzionato per la prima volta nella *Saga di Mirar*, un poema della tradizione orale che narra dell'arrivo dei primi pirati del Nord che si insediarono nella regione della Costa della Spada. Questi racconti vennero raccolti e trascritti per la prima volta nel 1237 CV da Malcer Truequill, un erudito di Waterdeep. Secondo la saga, una banda di esploratori delle terre settentrionali arrivò alla foce del Mirar poco prima di una spaventosa tempesta, per cercare riparo lungo la sponda del fiume. Quel che trovarono fu invece una costruzione che sembrava un gigantesco albero, fatto interamente di pietra, i cui spogli "rami" si protendevano in aria, alti decine di metri sopra l'isola, svanendo nella bruma generata dalla corrente del fiume. L'incredibile vista incusse paura nell'animo dei predoni, ma la tempesta avanzava in fretta e non c'era un altro rifugio. Così, con il cuore pesante e le armi in mano, i Nordici entrarono nell'"albero di pietra" per sfuggire ai venti micidiali e alla grandine sferzante. Il poema non fa menzione della sorte toccata alla metà della compagnia avventurata nella torre e mai più riemersene, dice solo che i superstiti fuggirono dal terribile luogo, benché la tempesta avesse ormai raggiunto il suo culmine, preferendo tentare la sorte contro la furia degli elementi piuttosto che affrontare la cosa, qualunque essa fosse, che strisciava all'interno di quei sinistri pinnacoli di pietra.

Oggi la reputazione della torre è stata ridimensionata e l'aggettivo con cui la si qualifica è "malvagia", anche se la fonte di questa paura è qualcosa di più tangibile e non più sconosciuto. L'"albero di pietra" sorge ancora laddove gli esplo-

ratori del Nord l'avevano trovato, innalzandosi al di sopra delle strade affollate e della costa rocciosa di Luskan. La sua sagoma misteriosa proietta un'ombra sinistra sulla città, e i cittadini che sono per strada tendono a lanciare continue occhiate alla sua forma bizzarra, come se temessero che qualcosa di abominevole potesse improvvisamente sbucare fuori dalle profondità della fortezza. La torre non è più solo l'ambientazione di una leggenda dei Nordici. Adesso è il quartier generale della Confraternita Arcana, un conclave di incantatori malvagi votati al perseguimento della conquista e del dominio.

Gli studiosi non sono concordi sulla data esatta della prima comparsa della Confraternita Arcana a Luskan, e su cosa consistessero esattamente le attività dell'organizzazione negli anni che seguirono. È opinione generale che Arklem Greeth, l'Arcimago Arcano, sia arrivato a Luskan intorno al 1311 CV. Da allora ha lentamente costituito la Confraternita Arcana, incantatore dopo incantatore, allettando i nuovi membri con le promesse di grande potere e ricchezza. Molti individui della società sono arrivati e partiti dalla Casatorre, ma Arklem Greeth ne è sempre stato il capo, fin dal principio.

Da un ventennio la sua ambizione è la stessa: controllare il Nord. Alcuni membri dell'organizzazione sono stati da lui espressamente reclutati perché ritenuti di una qualche utilità al raggiungimento dello scopo. Altri si sono uniti alla Casatorre e al suo malvagio conclave di loro iniziativa, o per contribuire agli sforzi volti a dominare il Nord, o semplicemente per approfittare dei vantaggi del far parte di una simile società. Greeth e i suoi seguaci sono al governo di Luskan da circa 15 anni, cioè da quando i Capitani Supremi entrarono per la prima volta sotto il loro controllo. La paura dei poteri dell'arcimago, combinata con i sostanziali profitti delle attività illegali patrocinate, assicurano la fedeltà e l'obbedienza dei Capitani Supremi. La Confraternita considera il controllo della città fondamentale per la realizzazione dei suoi progetti, poiché la conquista del Nord richiede una base operativa sicura e salda, e una fonte di reddito proficua per finanziare le ricerche magiche e le altre attività dell'organizzazione. Avendo messo il giogo intorno al collo dei Capitani Supremi, la Confraternita riesce a sapere praticamente tutto quel che accade in città.

Fino ad oggi, i metodi impiegati dall'associazione per la conquista del Nord, hanno dato risultati incerti. Intraprendere una guerra di pirateria e saccheggi contro qualsiasi bersaglio ritenuto dal Capitano Supremo un obiettivo conquistabile, ha prodotto risultati non essenziali. Mentre Luskan (e quindi la Confraternita) è in definitiva una forza di un certo calibro nella vita commerciale e politica della Costa della Spada, si tratta pur sempre di un potere limitato, che si è scontrato con i suoi limiti quando ha cercato di fare il passo più lungo della gamba. I tentativi di conquistare le forze navali di Mintarn e Orlumbor portati avanti negli ultimi cinque anni, sono stati vani e dispendiosi, mentre la breve guerra condotta contro Lantan si è rivelata disastrosa. La marina di Luskan era riuscita a sconfiggere i Nordici di Ruathym e a prendere il controllo dell'isola nel 1361 CV, ma l'Alleanza dei Lord costrinse Luskan a rinunciare alla conquista.

Fu proprio sulla scia della disfatta di Lantan, che la Confraternita iniziò il proprio declino. Le rivalità interne avevano sempre piagato l'organizzazione, ma non erano mai state tanto aspre e sanguinose come negli ultimi cinque anni. Due incantatori avevano assassinato il primo assistente dell'Archi-



mago e tramato per destituire lo stesso Greeth. L'Arcimago non riuscì a gestire la situazione poiché un altro problema, che riteneva ben più urgente, catalizzava tutta la sua attenzione: la sua mortalità. Distratto dalle ricerche di un sistema per prolungarsi la vita, Arklem Greeth non si accorse dei tentativi di spodestarlo fino a che non fu quasi troppo tardi. Riuscì a malapena a mettersi in salvo e si trovò costretto a fuggire da Luskan e a rifugiarsi a Mirabar, dove rimase per buona parte dell'ultimo anno. In quella città, durante la sua convalescenza, incontrò Nyphithys, una erinni, che si offrì di garantire all'Arcimago quello che stava disperatamente cercando. In cambio, Arklem doveva semplicemente permettere a Nyphithys e ai suoi compagni di aiutare la Confraternita a sottomettere il Nord. Greeth accettò l'accordo senza pensarci due volte, e mentre i suoi aspiranti successori si disputavano le spoglie della vittoria, Arklem si sottoponeva alla trasformazione da umano a lich. Ultimato il processo, fece ritorno a Luskan insieme ai nuovi alleati.

Quel che trovarono ad attenderli non sorprese affatto Arklem. La Casatorre era mezza vuota, molti incantatori e servitori erano fuggiti alla guerra intestina verso luoghi più sicuri. La struttura dell'organizzazione era vicina al completo tracollo e i Capitani Supremi operavano senza tener conto degli interessi della Confraternita. Con azione fulminea, l'Arcimago e Nyphithys penetrarono nella Casatorre ed eliminarono i traditori. Le vie di Luskan vennero illuminate dalla diabolica incandescenza che balenava intermittenente dalla torre, accompagnata dai terrificanti lamenti di esseri mortali che subivano un destino atrocemente doloroso. I Capitani Supremi vennero convocati alla Casatorre il mattino successivo. La storia della loro convulsa partenza nell'ora successiva, resa più drammatica dalla descrizione dei loro volti cinerei e della loro aria atterrita, faceva rapidamente il giro di ogni taverna di Luskan e oltre. Ma ancora più allarmanti erano le affermazioni che strane e terribili creature fossero state viste aggirarsi nelle giuglie della Casatorre subito dopo il ritorno dell'Arcimago.

Da allora, Arklem e Nyphithys hanno lavorato incessantemente per ricostituire la Confraternita, promuovendo gli incantatori meritevoli a posizioni di autorità, cercando sostituti per i traditori eliminati ed elaborando un piano di conquista del Nord, impegno quest'ultimo, che li tiene occupati per la maggior parte del tempo. Seguendo il consiglio di Nyphithys, il lich ha concentrato tutta l'energia e le risorse riconquistate dalla Confraternita, su un unico bersaglio: la neonata confederazione conosciuta come le Marche d'Argento.

L'organizzazione

La Confraternita Arcana è composta quasi interamente di incantatori. Quelli che non lo sono, vengono assoldati e impiegati per occuparsi di mansioni che gli incantatori non possono o non vogliono svolgere.

I dati che seguono riguardano i membri della Confraternita Arcana di stanza a Luskan, inclusi gli arcimaghi al potere, i maghi inferiori e gli apprendisti, le guardie del corpo e gli altri membri attivi nella Città delle Vele. I maghi usano altri funzionari minori come messaggeri, informatori e spie, che non sono considerati membri a pieno titolo dell'organizzazione (e di conseguenza non ricevono che le strette informazioni necessarie allo svolgimento dei compiti assegnati), che non sono inclusi nelle statistiche esposte.

Quartier generale: Casatorre dell'Arcano, Luskan.

Membri: 130.

Gerarchia: Flessibile.

Capo: Arklem Greeth, Arcimago Arcano della Casatorre.

Religione: Auril, Bane, Umberlee.

Allineamento: CM, LM, NM.

Segretezza: Media.

Simbolo: Una nave da guerra di color marrone rossiccio e contornata di nero, che solca onde blu scuro. Sulla vela spiegata è la rappresentazione stilizzata in una sagoma nera (un corpo centrale e quattro torrette) della Casatorre. Naturalmente tutti gli incantatori arcani che sono membri riconosciuti della Confraternita, usano ciascuno un loro sigillo personale quando, per questioni comuni, si richiede un simbolo riconoscibile (per esempio quando occorre mettere il sigillo ad una lettera). Solo l'Arcimago e i maghi supremi hanno l'autorità per usare il sigillo ufficiale della Confraternita.

GERARCHIA

L'Arcimago Arcano, che nomina i quattro maghi supremi incaricati di dirigere le operazioni del gruppo, è a capo della Confraternita.

L'Arcimago Arcano

L'Arcimago Arcano è molto più di un semplice capo tra i suoi colleghi. È il comandante supremo della Confraternita Arcana. L'organizzazione gli appartiene nel vero senso del termine. Può agire come più gli aggrada e nessuno possiede l'autorità per mettere in discussione le sue decisioni.

L'Arcimago Arcano si allontana di rado dai suoi alloggi privati nella Casatorre. Quando desidera parlare con qualcuno degli altri membri dell'organizzazione, li manda a chiamare nella sala delle udienze. Se si eccettuano le frequenti visite di Nyphithys, con cui elabora i piani per l'assoggettamento delle Marche d'Argento, l'Arcimago rimane sempre da solo.

Arklem Greeth (Mag16/Acm2 lich LM) è l'Arcimago Arcano della Casatorre. Fino a pochissimo tempo fa era un vecchio detestabile e inacidito. Era davvero un uomo molto vecchio, poiché aveva prolungato la sua esistenza ben oltre la naturale durata della vita umana servendosi di incantesimi di desiderio e di altre potenti magie. Il suo fragile corpo aveva il doppio degli anni dimostrati e ogni minuto che passava scricchiolava di debolezza e cattiva salute, come se il peso degli anni cominciasse a erodere l'efficacia di quella magia che teneva assieme quel guscio avvizzito. L'uomo aveva trascorso gran parte di quella vita che si era artificialmente assicurato cercando di carpire i segreti della magia più potente di Faerûn, viaggiando in lungo e in largo per il mondo per scandagliare le profondità dell'arcano sapere in luoghi sperduti come Mulhorand, Thay, Zakhara e persino Kara-Tur. (Solo negli ultimissimi anni aveva sentito il desiderio di controllare una più vasta porzione di Faerûn e di esercitare personalmente quel controllo nella ferma convinzione che un individuo in possesso di sì vaste conoscenze e potere era necessariamente destinato ad un tale ruolo).

Ma la morte l'inseguiva sempre più da vicino senza tregua, mentre la vita alimentata dalla magia andava svanendo ed egli si rendeva conto che sarebbero stati necessari molti altri anni per raggiungere il suo obiettivo. Cominciò a rimuginare e a passare al vaglio le opzioni disponibili. Era talmente preso dai suoi travagli interiori da trascurare il benessere dell'organizzazione che aveva fondato. Due dei suoi migliori assistenti, Eldeluc e Valkebar, dopo aver assassinato il Mago del Fuoco Verde, che era stato il vice dell'Arcimago, si prepararono ad attaccare lo stesso Arklem e lo colsero di sorpresa nella notte del 14 Eleint 1371 CV. Grazie alle difese magiche che teneva sempre pronte, Arklem riuscì a fuggire dalla Casatorre ancora vivo, ma gravemente ferito. Servendosi di una via di fuga precedentemente predisposta, si diresse a Mirabar e, una volta giunto a destinazione, si sistemò in un rifugio che

aveva approntato in previsione di una simile emergenza. Qui rimase a meditare su quanto gli era accaduto mentre guariva, lentamente, dalle sue ferite.

Era questo il suo stato quando Nyphithys venne per la prima volta a fargli visita. Puntando sulle proprie energie, e approfittando della fragilità fisica e psichica del mago, la diavolessa lo vinse con il suo fascino. Appena il tempo di offrirgli di metterlo a parte dei segreti dei lich, che già il mago era pronto a divenire suo partner volontario. Nyphithys aiutò la vittima a mettere insieme le conoscenze e gli ingredienti necessari a trasformarlo in lich, e poi lo riaccompagnò alla Casatorre così da aiutarlo (insieme ad altri baatezu evocati) a sconfiere i nemici che lo avevano estromesso.

Con l'aiuto dei diavoli, l'Arcimago Arcano distrusse Eldeluc e Valkebar (anche se forse rimane un clone di Eldeluc nascosto da qualche parte). Quella notte anche i maghi che si erano schierati dalla parte dei due ribelli ne subirono la stessa sorte, poiché Arklem mondo la Confraternita da tutti coloro che non riteneva essergli fedeli. Quando finalmente il sangue smise di scorrere, l'Arcimago si persuase che quanti erano scampati alla sua furia avrebbero obbedito ciecamente ai suoi ordini.

Tre dei maghi supremi precedenti riuscirono a fuggire. Jaluth "la Serpe" Alaerth (Mag20 umana CM), una donna turbolenta, il cui soprannome è legato ad una maledizione che, quando si infuria, le fa sputare serpenti, fuggì con tre golem verso i territori selvaggi che circondano la Valle del Vento Gelido. Ornar dell'Artiglio (Mag19/Acm3 umano CM), un incantatore famoso per i suoi incantesimi, fuggì ad est in una roccaforte della Brughiera Sterminata. Deltagar Zellhund (Mag18/Mas2/Acm1 umano LM) si associò con alcuni yuanti e si rifugiò ad Hlondeth. Il quarto, Eltuth "Signore delle Viverne" Oyim, venne tramutato in pietra e ridotto in frantumi, quindi fu ritrasformato in carne e dato in pasto a quegli stessi animali che aveva ammaliato con il suo *charme*.

L'Arcimago Arcano trascorse quindi un lungo periodo di ricostruzione, assegnando i posti di maghi supremi rimasti vacanti ai membri neopromossi e monitorando lo stato del Nord. Secondo l'accordo fatto con Nyphithys, ha decretato che le Marche d'Argento divengano l'obiettivo principale della ricostituita Confraternita. Da allora il lich e i suoi diavoli alleati hanno concentrato tutti i loro pensieri e la loro volontà nell'escogitare il mezzo migliore per assumere il controllo della neonata confederazione. Arklem non si cura del perché l'erinni sia tanto interessata alle Marche d'Argento, poiché in ogni caso il giovane reame sorge all'interno dell'area che l'Arcimago intende controllare. Il lich ritiene che data la sua recente costituzione, il nuovo reame sia un bersaglio più vulnerabile rispetto ad altri regni e città vicini fondati da tempo.

Liberato dallo spettro di una lenta e inesorabile agonia di vecchiaia, Arklem ha acquistato rinnovata determinazione con cui si dedica anima e corpo alla rivendicazione dell'agognato regno. In effetti, ai membri della Confraternita, sembra proprio che da quando è diventato un lich, la sua mente sia stata in qualche modo condizionata, poiché adesso sembra anche più pervicace di prima e nei suoi occhi brilla una luce ancor più pericolosa. La sua risolutezza a dominare le genti del Nord, anche se per questo dovesse aver bisogno di svariate vite, sembra essere l'unico pensiero del suo nuovo cervello da non morto.

Ma la trasformazione in lich, è sopraggiunta quando ormai era troppo tardi per riparare ai danni subiti dal corpo ad opera dell'impietoso trascorrere del tempo. La sua figura rimane curva, conferendogli un aspetto fragile, ma nascondendo al contempo la forza innaturale del suo corpo da non morto. Essendo un lich solo da poco tempo, la sua pelle ha appena ini-

ziato ad avvizzire ma i suoi occhi, già putrefatti e sprofondati nelle orbite, hanno lasciato il posto a vuote cavità in cui ardono due cremisi puntini spettrali.

I maghi supremi

L'Arcimago Arcano nomina quattro maghi supremi che lo assistano in qualità di agenti primari nella direzione della Casatorre e nell'organizzazione. Ciascun mago supremo ha l'incarico di curare gli interessi della Confraternita in uno dei quattro quadranti in cui viene diviso Faerûn seguendo i punti cardinali della bussola. Diviene pertanto signore di una delle quattro torri principali della Casatorre, appropriata alla sua designazione. Dato che l'attenzione della Confraternita è tutta rivolta al Nord, i maghi supremi responsabili degli altri tre quadranti devono ragionevolmente concentrare i loro sforzi a raccogliere informazioni che possano aiutare l'obiettivo principale ed essere di sostegno al lavoro svolto dalla Signora della Torre Settentrionale.

Avendo ancora davanti agli occhi le immagini delle recenti esecuzioni, incontrando i diavoli che hanno preso dimora nella Casatorre e avendo appurato che il loro capo supremo è divenuto una creatura non morta dal terrificante potere, è probabile che gli attuali maghi supremi non siano dell'umore adatto a tramare la rivolta come i loro predecessori, ma che piuttosto rimangano fedeli e devoti alla Confraternita.

Maga suprema Valindra Shadowmantle (Mag10 elfa della luna NM) era già una leale subordinata della Casatorre, quando l'Arcimago Arcano la promosse al rango di maga suprema all'indomani dell'"epurazione". Nata 147 anni or sono, nella Grande Foresta, quest'elfa della luna non sperimentò mai quel rispetto per la comunità proprio di molti elfi. Crebbe invece come una persona introversa e assorbita in se stessa, a cui nulla importava all'infuori dei propri obiettivi e interessi. Decise di seguire gli studi magici ma, insoddisfatta dal lento avanzare della sua istruzione, cinque anni fa lasciò la sua terra e se ne andò per la sua strada. Dapprima, si diresse a Mirabar, dove riuscì facilmente a convincere un anziano e rispettato mago ad assumere come nuova apprendista una giovane e seducente elfa. Trascorse col suo mentore un intero anno, poi lo uccise e si impadronì del suo libro di incantesimi e di altri oggetti magici, quindi si diresse alla volta di Luskan. Qui prese contatto con la Confraternita e ottenne un posto tra i suoi agenti inferiori. Da allora si è applicata con precisione e alacrità, guadagnandosi quella fama di lealtà che le tornò molto utile quando l'Arcimago Arcano era alla ricerca di un nuovo mago supremo. Tuttavia la sua reputazione tra gli ex colleghi è meno buona. Pare che Valindra si serva di chiunque pur di agevolare la propria ambizione.

Adesso Valindra è la Signora della Torre Settentrionale e la responsabile delle operazioni della Confraternita per quel quadrante di Faerûn. Anche se è ben lieta che il suo lavoro abbia ottenuto riconoscimento, non si sente completamente a suo agio con un lich per padrone, ma fa di tutto per non lasciar trapelare la benché minima traccia di questo disagio durante i frequenti abboccamenti con l'Arcimago Arcano. In tali occasioni il lich la interroga a lungo, chiedendole soprattutto di raccontargli dei suoi ricordi della Grande Foresta e dei territori vicini. Valindra ha il sospetto che, considerato l'interesse per le Marche d'Argento dimostrato dal suo superiore, il suo luogo di nascita abbia influito sulla sua recente promozione, ma adesso che ha raggiunto una tale posizione intende fare tutto il necessario per mantenerla: è fin troppo ansiosa di porre la sua patria sotto il controllo della Confraternita.

Valindra va fiera della sua intelligenza. In battaglia preferisce farsi da parte piuttosto che scagliarsi contro gli avversari.

ri con la magia, ma se la situazione lo richiedesse, non lesinerebbe colpi al nemico e sarebbe pronta ad uccidere. Una delle sue tattiche preferite consiste nel travestirsi da nobile elfa della luna, ricorrendo alle dirette conoscenze della sua patria per riuscire a farsi passare come una "aristocratica caduta in disgrazia", bisognosa di aiuto.

Mago supremo Rimardo Domine (Mag12/Acm1 umano LM) è il gioviale Signore della Torre Orientale. Originario di Turmish, Rimardo continua ad attenersi agli usi e alle tradizioni del suo paese natio scomparsi ormai da oltre venti anni. Indossa i vezzosi abiti di mercante Turmish e si taglia la barba nella tradizionale forma quadrata tipica della sua cultura. I visitatori ammessi nelle sue stanze, adorne di tesori artistici provenienti da Turmish e profumate con l'incenso muschiato tipico di quel paese, gli recano sempre in dono una pietanza prelibata, indipendentemente da quante altre volte lo abbiano già incontrato.

Nato e cresciuto ad Alaghôn, dove ricevette anche la sua prima istruzione nell'Arte, figlio minore di un ricco mercante, Rimardo divenne l'apprendista di un mago, mentre il suo unico fratello maggiore si preparava a prendere in mano le redini dell'attività di famiglia. Tutto andò bene fino a quando il fratello non rimase ucciso in un terremoto e il fardello dell'occupazione commerciale paterna ricadde sulle sue spalle. A quel punto, non intendendo abbandonare i suoi studi, Rimardo decise di lasciarsi casa e famiglia alle spalle e si avventurò per il mondo per coltivare i suoi interessi personali. Da sette anni ormai è membro della Confraternita Arcana. Non ha preso parte al complotto per assassinare il Mago del Fuoco Verde e gode della fiducia dell'Arcimago Arcano. Attualmente si trova impegnato in trattative con vari rappresentanti degli Zhentarim, insieme al Capitano Supremo Suljack. Ritene che la Rete Nera possa rappresentare un forte alleato se la Confraternita intende tenere sotto controllo Waterdeep e Lantan mentre concentra i suoi sforzi sulle Marche d'Argento.

In apparenza cordiale e amichevole, Rimardo ha interesse solo ad ottenere ciò che vuole, e poco importa se strada facendo qualcuno si fa male, sempre rispettando naturalmente i limiti del suo personalissimo codice etico, s'intende! Ad esempio non reca danno intenzionalmente ai bambini, né si rifiuta di accettare la resa leale di un avversario sconfitto. Rimardo è seriamente convinto che la Confraternita Arcana possa governare il Nord molto meglio del collage indisciplinato di città-stato attualmente esistente, e lavora senza risparmiarsi per operare l'unificazione di questi stati sotto la bandiera della organizzazione. È convinto che la Confraternita possa trasformare il Nord nella più importante potenza

economica dell'intero Faerûn, ma sa che ciò può accadere soltanto quando le stolte voci del dissenso saranno ridotte al silenzio.

Con il suo abbondante metro e ottanta di altezza e la sua muscolosa corporatura, Rimardo non passa di certo inosservato nelle taverne di Luskan ove ama andare a bere con alcuni dei suoi sottoposti. Unico tra i maghi supremi a recarsi di frequente in città, è considerato dalla maggior parte degli abitanti il meno spregevole e il meno minaccioso dei capi della Confraternita, almeno fino ad oggi.

Maga suprema Arabeth Raurym (Ldr2/Str10 umana CM) è la figlia maggiore di Elastul Raurym, Marchion di Mirabar. Sin da quando entrò a far parte della società nove anni or sono, il suo coinvolgimento con la Confraternita è stato motivo di grande imbarazzo per la sua famiglia, e le notizie della sua recente promozione al grado di maga suprema non hanno fatto altro che aggiungere sale sulle ferite. Da parte sua, Arabeth è felicissima di riuscire con il suo comportamento a causare dolore e tormento alla famiglia, detestata fin dall'infanzia e da quando le fu chiaro che i suoi non avrebbero esitato a darla in moglie al primo nobile capitato, solo per assicurare al casato nuove terre e nuova ricchezza (come se poi ne avessero avuto bisogno). Sulle prime i suoi genitori considerarono l'"atto di ribellione" della figlia come un tipico capriccio adolescenziale imputabile anche al suo carattere focoso, ma non appena le sue attività cominciarono ad includere atti criminosi, divennero sempre più preoccupati. La ragazza trascorse molto tempo nei quartieri malfamati di Mirabar, accompagnandosi ad una banda di delinquenti implicati in furti, in ricettazione di oggetti rubati e... altre attività ben peggiori.

Il suo potere cominciò a manifestarsi quando compì quattordici anni, con sua grande soddisfazione. Traeva sommo piacere nel ricorrervi per creare scompiglio e discordia all'interno della sua dimora. A sedici anni i suoi genitori la mandarono a Waterdeep da una cugina maga, nella speranza che potesse far qualcosa per domare quella selvaggia ragazza. La cugina invece ne assecondò le provocazioni e fece del suo meglio perché la giovane parente riuscisse a controllare i suoi crescenti poteri. Quando Arabeth raggiunse il diciottesimo anno di età, suo padre la mandò a chiamare informandola che doveva tornare a casa e andare in moglie ad un giovane nobiluomo che era stato scelto per lei. Così Arabeth tornò a casa e finse di aver messo la testa a posto, comportandosi bene fino al giorno delle nozze. Quel giorno ebbe la sua vendetta, traendo un sadico piacere nel mandare a monte la cerimonia con una raffica di incantesimi. Facendola in barba alla guardia cittadina e ai soldati reclutati dal padre, riuscì a

I capitani supremi di Luskan

Il volto pubblico della classe dirigente di Luskan è un consiglio composto da cinque uomini conosciuti come i Capitani Supremi: Taerl, Baram, Kurth, Suljack e Rethnor. Questo quintetto di ex pirati e corsari è apparentemente la più alta autorità cittadina, e costituisce ciò che in questa tumultuosa città portuale viene chiamato governo.

Tutti a Luskan sanno che il potere della città è in realtà nelle mani della Casatorre dell'Arcano, e che i Capitani Supremi non sono altro che pedine della Confraternita. Ma questo non significa che i cittadini di Luskan sfidino apertamente i Capi-

tani Supremi o che obbediscano loro solamente a parole.

Gli stranieri che passano per Luskan non si sentono affatto i benvenuti. Molte locande e taverne della città si rifiutano di servire i viaggiatori, e riservano invece vitto e alloggio per i residenti, soprattutto marinai e pirati. La Confraternita Arcana incoraggia questa ostilità, perché sospetta che chiunque venga in città con scopi diversi da quelli commerciali, possa essere una spia o un nemico. Gli agenti della Confraternita spesso pedinano con discrezione i nuovi venuti e riferiscono i loro movimenti alla Casatorre.



Arklem e Nyphibys della Confraternita Arcana

lasciare Mirabar e si recò a Luskan dove si unì ai ranghi più bassi della Confraternita.

Come Signora della Torre Meridionale, la sua preoccupazione principale è quella di tenere sotto controllo quanto accade ai confini meridionali di Faerûn. La Confraternita non progetta di espandersi in quella direzione, almeno fino a quando non avrà sottomesso il Nord, per cui Arabeth ha l'incarico di raccogliere quante più informazioni possibili su ogni eventuale sviluppo degno di nota. Può contare su una vasta rete di informatori e spie, e almeno una volta all'anno si reca personalmente nei territori meridionali.

Oggi Arabeth ha ventisette anni ed è una donna robusta, di media altezza, il cui tratto più bello è la lunga chioma di capelli ramati che le arrivano fino alla cintola. Predilige un abbigliamento pratico, con molte tasche per riporvi tutte le componenti per i suoi incantesimi, e quando è diretta a sud, indossa quasi sempre abiti che riflettano la cultura della sua destinazione, onde farsi notare il meno possibile.

Mago supremo Blaskar Lauthlon (Mag15 umano NM) è il Signore della Torre Occidentale. Uomo di mezza età, originario di Waterdeep, Blaskar era un membro dell'Ordine Vigile dei Maghi Protettori fino a quando la gilda non scoprì che si appropriava indebitamente di rare componenti magiche per rimpinguare le sue scorte personali, e lo licenziò in tronco. Incapace di esercitare legalmente la magia nella città, Blaskar vendeva i suoi servizi a chiunque li pagasse. Trovò lavoro tra i contrabbandieri e i ladri del Quartiere del Porto, e si fece la nomea di incantatore totalmente amorale che non si tirava indietro neanche davanti al compito più spregevole se la paga era buona.

Venne il giorno in cui il mago mercenario fu notato dalla Confraternita. Una banda di contrabbandieri aveva assoldato Blaskar per difendere una delle proprie navi contro gli attacchi dei pirati sulla rotta che andava da Waterdeep a Ne-

verwinter. I predoni di Luskan attaccarono effettivamente la nave, ma vennero annientati dalla magia di Blaskar. Quando il vascello dei contrabbandieri attraccò a Neverwinter, gli informatori che la Confraternita aveva in quella città indagarono sull'identità del protettore della nave. Poco tempo dopo Blaskar venne contattato da agenti della Confraternita e gli venne offerto di unirsi all'organizzazione. Non trovando ragioni per rifiutare la proposta, Blaskar accettò e da sei anni è membro a tutti gli effetti della Confraternita Arcana.

Non rimase sorpreso di ricevere la promozione al nuovo rango e titolo. Già da tempo riteneva che prima o poi qualche mago avrebbe azzardato un passo più lungo della gamba, e si preparava a cogliere l'occasione al volo, imponendosi intanto come un membro insostituibile della Confraternita, divenendo uno specialista nella realizzazione di oggetti meravigliosi. L'Arcimago Arcano gli aveva dato motivo di credere che la campagna della Confraternita contro le Marche d'Argento richiedesse un considerevole numero di congegni magici, e Blaskar si preparava a confezionarli.

Chiunque lo incontri per la prima volta, stenterebbe a credere che si tratta di un capo di una delle più spietate organizzazioni arcane di Faerûn. Ha un aspetto assolutamente ordinario, è un uomo di altezza media, robusto e indossa abiti dozzinali. Nei suoi giorni da mercenario ha imparato che un'anonimità ben studiata spesso contribuisce a farsi sottovalutare dai potenziali nemici o, addirittura, a non farsi notare affatto.

La Casatorre dell'Arcano

Spettacolo che rende nervoso anche il più impavido dei cuori, la Casatorre si innalza sulle grigie acque del porto di Luskan come il gigantesco spettro di un albero secco, i cui spogli rami si tendono al cielo nuvoloso come le raggrinzite dita di una vecchietta che annegando tenti di afferrarsi a qualche appiglio. La maggior parte degli esperti è concorde

nel ritenere che la struttura sia stata creata con la magia ma, tranne per la breve menzione che se ne fa nella *Saga di Mirrar*, non esistono altri indizi relativi alla sua origine. La Casatorre è stata la sede della Confraternita Arcana fin da quando Arklem Greeth mise piede a Luskan, oltre vent'anni prima. La struttura si compone di una guglia centrale, da cui si dipartono altre quattro guglie più sottili, di uguale altezza, situate ai quattro punti cardinali della bussola. Queste quattro torri sono un tripudio di pinnacoli, balconi e intricate torrette.

L'Arcimago Arcano occupa i piani più alti della torre centrale. I maghi supremi vivono nelle quattro torri aggettanti, ciascuno nella guglia relativa al suo quadrante di competenza. Ognuna delle quattro torri contiene alloggi privati, laboratori, depositi, stanze di evocazione, biblioteche e camere per gli apprendisti e la servitù. Le zone comuni, come ad esempio la cucina e i refettori, frequentate da tutti gli abitanti, si trovano nella torre centrale al punto di diramazione delle quattro guglie aggettanti. Solo Arklem Greeth e Nyphithys sanno cosa giace all'interno delle stanze dell'Arcimago Arcano. Nemmeno ai maghi supremi è permesso spingersi oltre la sala delle udienze di Arklem, pena la morte.

Sebbene la Casatorre appaia sprovvista di difese, corrono numerose e preoccupanti voci riguardo alle protezioni di cui è dotata. Sembra che ogni pirata, contrabbandiere, mendicante e marinaio di Luskan abbia da raccontare la storia di qualcuno (di

solito l'amico di un amico) che per scommessa o per audacia abbia provato a penetrare nel posto, e di come sia stato ridotto ad un mucchietto di ceneri fumanti o in qualcos'altro di altrettanto raccapricciante. La fama della Casatorre è così cattiva che nemmeno il più ubriaco e spaccone dei delinquenti si azzarderebbe a mettere piede nella fortezza senza il permesso dei residenti. Molti si rifiutano di sbarcare visitatori sull'isola in cui sorge la torre, anche quando la ricompensa offerta per tale servizio farebbe gola a chiunque.

Motivazioni e obiettivi

La Confraternita Arcana intende porre sotto il proprio controllo tutte le terre che si estendono intorno alla sua base operativa, a cominciare dalla Costa della Spada Settentrionale fino a reclamare il dominio di tutto il Nord. Ha già soggiogato Luskan, ma i maghi supremi cercano di estendere il proprio dominio su tutte le genti e i territori vicini. L'Arcimago Arcano insegue quest'obiettivo da vari decenni, ma finora ha ottenuto solo un moderato successo. La supremazia su Luskan è salda e indiscussa come sempre, ma i tentativi di espandersi altrove sono stati ripetutamente intralciati dai numerosi ostacoli: dagli Arpisti all'Alleanza dei Lord, dalle flotte di Waterdeep a quelle di Lantan. Fino ad oggi, l'estenuante rivalità intestina all'organizzazione ha reso vani quasi tutti i suoi piani e i suoi progetti. Alla luce degli ultimi avvenimenti alla Casatorre, la Confraternita Arcana si è ripromessa di

galleria di png: Artemis Entreri

Artemis Entreri è noto in tutto Toril come uno dei più micidiali assassini di Faerûn (per altre informazioni relative a questo personaggio e per le sue statistiche consultare *L'Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*). È temuto non perché sia un maestro del travestimento in grado di infiltrarsi ovunque, impersonando ogni sorta di individuo di ogni più disparato ceto (cosa che gli riesce benissimo), ma perché non usa nel suo lavoro i più biechi sistemi tanto comuni alla sua professione, come il veleno e lo strangolamento. Artemis, infatti, è un eccellente guerriero e preferisce misurarsi faccia a faccia con il suo bersaglio. Data la sua abilità con la spada, viene spesso assoldato per assassinare uomini e donne immuni a tossine o capaci di destreggiarsi in un duello. Persino condottieri barbari e paladini, sfidati in un leale duello, sono caduti vittime della sua lama. Artemis non si cura degli ideali delle vittime, né dei loro interessi, delle famiglie o del ruolo ricoperto in seno al mondo. È pagato per uccidere, e svolge il suo lavoro con efficienza e senza emozioni.

Può ricoprire svariati ruoli in una campagna. Se gli eroi allentano la guardia o se hanno pestato in qualche modo i piedi a potenti personaggi della Costa della Spada, un intervento di Artemis sarebbe più che sufficiente a rimmetterli in riga. Se trascorressero qualche tempo nel Sottosuolo, potrebbero scoprire che l'assassino si è alleato, o cerca di allearsi, con un gruppo di elfi scuri. Se si uniscono con Drizzt Do'Urden o i suoi amici, Artemis potrebbe presentarsi e sfidare i drow. Compagnie dall'ambigua moralità potrebbero essere pagate per catturarlo, o dargli la caccia per vendicare un amico ucciso.

In quanto provetto spadaccino, Artemis dà il meglio di sé in mischia contro altri personaggi guerrieri. Negli attacchi a distanza è molto meno efficace, e gli incantatori

possono rappresentare per lui un ostacolo piuttosto difficile da superare. È un ottimo giudice delle abilità e del carattere di un individuo, e riesce rapidamente a stabilire se un avversario possa essere o meno in grado di fargli del male. Contro un antagonista che non conosce bene, o con cui non si è mai battuto prima, tende a usare al massimo il suo talento Maestria e il suo pugnale *difensivo*, incalzandolo sempre più in combattimento una volta valutatene le capacità. Anche se predilige uno scontro leale, non risparmia di ricorrere a sporchi trucchi qualora il contendente si dimostri molto potente o riceva assistenza esterna. Usa la sua arma del *ferimento* per colpire l'avversario e farlo sanguinare fino all'incoscienza: sfida per qualche round il valente nemico, lo ferisce ripetutamente, quindi si allontana per fargli riprendere fiato e intanto vedere il suo sangue scorrere copioso dalle ferite. Poi torna all'attacco quando l'avversario ha ormai esaurito tutti i suoi incantesimi di guarigione. Artemis ricorre raramente all'attacco mortale della sua classe di prestigio, preferendo adottare il suo personalissimo metodo di combattimento.

Se mai decideste di utilizzarlo in una vostra campagna, tenete presente che si tratta di un uomo molto intelligente e lasciategli sempre una via di fuga. Artemis non attaccherà un gruppo di eroi a meno che non sia sicuro di riuscire a batterli. Preferisce misurarsi con gli avversari affrontandoli uno alla volta, perché non vi siano distrazioni né testimoni. Se dovesse incontrare nemici troppo potenti, o se mai dovesse rimanere gravemente ferito, tenterebbe di fuggire, sapendo che può colpire di nuovo quando l'avversario meno se lo aspetta. Dovrebbe inoltre sempre aver con sé almeno un oggetto magico come una pozione o un tatuaggio di *invisibilità*, per agevolarsi un eventuale fuga.

giocare il ruolo della protagonista nella vita economica e politica del Nord.

Le ambizioni di Arklem Greeth non sono diminuite dopo che si è trasformato in un lich, semmai tutto il contrario. L'Arcimago Arcano persegue il suo obiettivo con una ferocia e una abnegazione che rasenta l'ossessione.

I maghi supremi hanno poco o nulla da obiettare al comportamento maniacale del loro comandante, sempre che le sue tattiche e strategie diano dei risultati. Dopo tutto anch'essi mirano allo stesso traguardo. Sono comprensibilmente sospettosi nei riguardi di Nyphithys e non del tutto a proprio agio né con lei né con i diavoli che la servono, ma sono pronti a tollerarne la presenza e accettarne l'aiuto se questa è la volontà dell'Arcimago (almeno per il momento).

Gli altri maghi, gli apprendisti, i pirati, i briganti e i vari altri agenti al servizio della Confraternita Arcana conoscono tutti l'obiettivo principale dell'organizzazione, e alcuni lo condividono persino, e sperano di avere un pezzo della torta quando il Nord apparterrà ai loro superiori e, per transitività, ai loro sottoposti. Altri si ritrovano coinvolti semplicemente per denaro, e sono pochissimi quelli che dichiarano di lavorare per la Confraternita per puro entusiasmo. I maghi supremi tengono i sottoposti adeguatamente aggiornati con novità e supposizioni che possano aiutarli nello svolgimento delle loro mansioni, ma è raro che le informazioni trapelino ai livelli più bassi dell'organizzazione, a meno che non vengano logicamente dedotte. Ad esempio a questi livelli, nessuno è al corrente del fatto che l'Arcimago Arcano sia un lich, e molti non hanno mai incontrato personalmente Arklem Greeth (né desiderano farlo).

L'erinni spera di guadagnarsi un certo prestigio e una promozione facendo ciò che le è più congeniale, e confida nel fatto che Arklem Greeth e la sua Confraternita siano i mezzi per riuscirci. Maggiore sarà il potere e l'influenza dell'organizzazione, maggiore sarà il numero dei mortali che soccomberanno alla corruzione che ne emana, e maggiore promette di essere la ricompensa di Nyphithys. È stata lei a suggerire all'Arcimago di avviare la Confraternita al commercio delle droghe Thayan, un piano volto a indebolire la capacità delle Marche d'Argento a mantenere la sicurezza interna.

Nyphithys: Erinni; GS 8; esterno-Medio; DV 8d8+6; pf 40; Iniz +1; Vel 9 m, volare 15 m (normale); CA 20 (contatto 11, colta alla sprovvista 19); Att +8/+3 mischia (1d8+3/19-20, spada lunga); AS Capacità magiche, *charmè*, intralciare con la corda, evocare baatezu; QS Riduzione del danno 10/+1, qualità del baatezu, RI 12; AL CM; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +7; For 14, Des 13, Int 14, Sag 14, Car 20.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +8, Ascoltare +10, Camuffare +11, Cercare +9, Concentrazione +9, Muoversi Silenziosamente +9, Nascondersi +9, Osservare +10; Mobilità, Schivare.

Capacità magiche: A volontà: *animare morti, autometamorfosi, cerchio magico contro il bene* (solo su di sé) *charmè sui mostri, dissacrare, immagine maggiore, influenza sacrilega, invisibilità* (solo su di sé), *produrre fiamma, suggestione e vedere invisibilità*, come Str8 (CD 15 + livello dell'incantesimo).

Nota: Nyphithys ha più Dadi Vita di una normale erinni.

Pirateria

Per anni la Confraternita ha approfittato della natura fiera e orgogliosa dei mercanti marittimi di Luskan. I vascelli di questa città spesso non sono affatto delle navi mercantili: sono piuttosto dei legni da guerra che hanno l'ordine di attaccare tutte le imbarcazioni dirette ai porti di Neverwinter e Waterdeep (i due principali poli commerciali rivali di Luskan). I Capitani Supremi aiutano e incoraggiano in segreto questi pi-

rati ufficiosamente accettati, mentre pubblicamente fingono che si tratti di corsari indipendenti che operano sfidando le leggi di Luskan. La Confraternita patrocina questi razziatori del mare, dando loro il permesso di depredare qualsiasi nave e porto lungo tutta la Costa della Spada.

I pirati, oltre ad alleggerire della merce e del denaro i malcapitati mercanti, tentano di costringere gli spedizionieri marittimi ad utilizzare imbarcazioni costruite o sancite da Luskan e di fare di questa città il loro esclusivo porto commerciale sulla Costa della Spada. Eppure stanno molto attenti a concedere un ampio ormeggio ai vessilli che battono bandiera di Waterdeep. I passati interventi dell'Alleanza dei Lord, e ripetute e umilianti perdite militari, hanno infatti convinto i banditi del mare ad evitare contatti con la flotta di quella città. Anche le navi di Amn possono solcare i mari tranquilli, a meno che i pirati non siano tanto fortunati da arrembare il ricco mercante Amniano la cui nave è stata separata dal resto della flotta a causa di una tempesta o di un'altra sventura. Arklem Greeth assegna degli incantatori di basso livello a varie navi pirata così che per le loro scorriere i predoni del mare possano contare sull'aiuto della magia arcana.

Assalti alle carovane

Come se viaggiare attraverso il Nord non fosse già abbastanza pericoloso, la Confraternita patrocina pure dei briganti che operano nell'entroterra e i cui obiettivi, nel passato, includevano carovane partite da Mirabar, Longsaddle, Yartar, Neverwinter e Red Larch. Per quanto si tratti ancora di possibili bersagli, la Confraternita ha dato ordini ai briganti di concentrarsi sulle carovane in partenza dalle città delle Marche d'Argento o con questa destinazione. L'intenzione della Confraternita è di rendere difficile il commercio con le Marche per chiunque non usi Luskan come suo punto di partenza. I briganti lavorano in gruppi piccoli ma bene armati e molto rapidi, muniti di un ottimo equipaggiamento e sorretti dalla magia di oggetti meravigliosi e di incantatori (membri della Confraternita o maghi mercenari).

Schiavitù

Anche se per ordine della Confraternita a Luskan non si pratica lo schiavismo, il commercio di schiavi viene condotto praticamente alla luce del sole. Molti dei mercanti di schiavi sono in affari su ordine della Confraternita, e gli incantatori ricevono una percentuale dei profitti ricavati da quest'attività. Uno dei più famosi mercanti di uomini di tutto il nord di Amn, Inther Blackfeather (Ldr8/Mag4 tiefling NM), risiede in città e cura i suoi affari dal suo separé preferito nella famosa Taverna del Coltellaccio. Secondo molti abitanti di Luskan, Inther è sui libri paga della Confraternita, ma non sono ancora state scoperte le prove di tale connessione.

Droghe

Su ordine dell'Arcimago Arcano, il mago supremo Rimardo Domine di recente ha barattato diversi incantesimi di nuova scoperta con i Maghi Rossi in cambio di un carico delle droghe dell'oblio di Thay. La Confraternita Arcana intende contrabbandare la droga a Silverymoon e rivenderla, a prezzo ridotto, agli abitanti delle Marche d'Argento. L'Arcimago ritiene di poter in tal modo contribuire alla destabilizzazione della confederazione. L'idea di cittadini drogati e tossicodipendenti lo compiace profondamente, specialmente poi se la Confraternita Arcana sarà la loro unica fornitrice.

RECLUTAMENTO

La Confraternita Arcana non è contraria ad avvalersi di astuti individui che decidono di entrare nelle fila dell'organizzazione, sempre naturalmente che diano prova della loro obbedienza e competenza nel ramo richiesto. Gli incantatori che vogliono farne parte sono molto spesso iperqualificati rispetto ai compiti che vengono inizialmente assegnati loro, ma quanti dimostrano disciplina e capacità sono promossi in un lasso di tempo piuttosto breve. I maghi supremi sono liberi di prendere tutti gli apprendisti che vogliono, ma devono rispondere della condotta dei loro studenti. Un incantatore che desidera entrare a far parte della Confraternita dovrà comunque incontrarsi con l'Arcimago Arcano, e superare l'esame cui lo sottoporà, in un'udienza che più di una volta ha ridotto in fin di vita spie degli Arpisti o altri incantatori non malvagi.

Ovviamente non tutti i dipendenti dell'organizzazione sono incantatori. C'è bisogno di guardie del corpo, ladri, informatori, spie e servitori. Il compito di reclutare ed equipaggiare i pirati è lasciato ai Capitani Supremi, ed è sempre attraverso questo quintetto che la Confraternita impartisce i suoi ordini ai briganti del mare.

Incontri

La maggior parte degli avventurieri non incontrerà mai l'Arcimago Arcano, dato che il lich praticamente non mette mai piede fuori delle sue stanze della Casatorre. Potrebbero invece incontrare Nyphithys a Luskan, nella Costa della Spada Settentrionale o persino molto più ad est, nelle Marche d'Argento, dove talora si reca in esplorazione per tenersi al corrente di quel che accade in quelle terre (meglio tenere l'Arcimago informato). È possibile incontrare i maghi supremi a Luskan o nelle spedizioni nei rispettivi quadranti di competenza.

Il tipico incontro con la Confraternita Arcana avviene con qualcuno dei briganti patrocinati dall'organizzazione, con una delle loro spie o con i maghi che non ricoprono alcuna posizione particolare, detti sottomaghi. Quest'ultimo tipo di incontro è composto da un sottomago capo di almeno 5° livello, da vari sottomaghi assistenti e da un paio di guardie del corpo (di solito guerrieri, ma a volte anche barbari, ranger o combattenti).

Incontro della Confraternita Arcana (LI 7): 1 sottomago capo (Mag5 umano NM), 1 assistente (Mag2 umano LM), 2 guardie del corpo (Grr1 umani CN).

Tipico sottomago (Mag5 umano): GS 5; umanoide Medio; DV 5d+5; pf 19; Iniz +1; Vel 9 m; CA 17 (contatto 13, colto alla sprovvista 16); Att +3 mischia (1d4+1/19-20, pugnale +1) oppure +4 a distanza (1d4, dardo perfetto); QS Benefici del famiglia; AL NM; TS Temp +2, Rifl +2, Vol +6; For 10, Des 12, Cos 13, Int 16, Sag 14, Car 8.

Abilità e talenti: Alchimia +11, Concentrazione +11, Conoscenze (arcano) +11, Leggere Labbra +7, Parlare Linguaggi (Infernale), Sapienza Magica +11; Incantesimi in Combattimento, Incantesimi Silenziosi, Mescere Pozioni, Schivare, Scrivere Pergamene.

Benefici del famiglia: Conferisce al padrone il talento Sensi Acuti (entro un raggio di 1,5 m); il padrone è in grado di condividere incantesimi; il padrone ha un legame empatico.

Proprietà: Anello di protezione+2, pugnale+1, pergamena di evoca mostri II, pozione della chiarouidienza, pozione di cura ferite leggere, 3 dardi perfetti, 50 mo.

Incantesimi preparati (4/4/3/2; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0- individuazione del magico, lettura di magico, raggio di gelo, suono fantasma, 1° - armatura magica

(attiva), charme, contrastare elementi, stretta folgorante, 2° - grazia felina, invisibilità, sfocatura 3° - dissolvi magie, nube maleodorante.

Serpente famiglia: Vipera Minuscola, velenosa; DV 5; pf 10; Att +5 mischia; CA 20; QS Eludere migliorato, in grado di consegnare incantesimi a contatto, in grado di parlare con il padrone; Int 8; vedi *Manuale dei Mostri*, Appendice 1.

I Beholder

Gli steli oculari di Fanaxan fremettero di piacere quando i prigionieri vennero trascinati al suo cospetto. Il beholder li inondò degli invisibili raggi del suo occhio centrale e borbottò gli ordini ai torvi scagnozzi perché i prigionieri fossero disposti in modo che ogni singolo stelo oculare puntasse dritto su ognuno di essi. "Salve, o figli imperfetti".

I tre giovani beholder imprecarono e si dibatterono, ma non riuscirono a sfuggire né alle pastoie né al cono antimagia del genitore. "Cosa vuoi da noi, razza di contorta parodia di un vero beholder?", chiese uno.

"Siete voi la versione corrotta, Kavalax, e sai quale destino attenda quanti mi arrecano dispiacere". Con sei dei suoi steli oculari indicò le alcove allineate nella stanza, dove le forme putrescenti di beholder non morti attendevano all'erta.

A Kavalax non rimase che rabbrivire.

Si può senz'altro affermare che i beholder sono tra i mostri più potenti dell'intero Faerûn. Capace di volare, dotato di grande intelligenza e in possesso di molti poteri magici e dalla capacità di negare la magia, un singolo beholder è in grado di distruggere dozzine di combattenti ben equipaggiati e, in particolari circostanze, risulta essere quasi invulnerabile agli attacchi simultanei di maghi o chierici. Fortunatamente per le altre creature, i beholder si combattono tra loro con la stessa frequenza con cui ordiscono di conquistare il mondo, il che pone in qualche modo un limite alla loro minaccia.

cenni storici

Non si conosce l'origine esatta dei beholder, ma si presume che non siano originari di Faerûn e che vi siano giunti attraverso un portale, o che provengano da qualche luogo aldilà del Mare della Notte. Un cospicuo numero di queste creature si è insediato nelle zone di Calimshan e del Lago dei Vapori e per un certo periodo una parte di essi ha pure tentato di prendere il controllo della regione di Calimshan. Ciascun beholder controlla solitamente un territorio di qualche chilometro quadrato, mentre più raramente si formano dei gruppi di beholder alleati che controllano aree più vaste. I beholder popolano anche il sottosuolo, nidificando spesso nei corridoi principali per predare avventurieri e carovane di passaggio.

L'organizzazione

Solitamente i beholder agiscono da soli o in piccoli gruppi esercitando un controllo diretto su servitori e sottoposti. Le statistiche che seguono devo considerarsi come un calcolo della popolazione di beholder diffusa in tutto il Faerûn.

Quartier generale: Nessuno.

Membri: Almeno 2.000.

Gerarchia: Militaristica.

Capo: Nessuno.

Religione: Nessuna. (I beholder hanno una divinità conosciuta come la Grande Madre, ma la reciproca obbedienza non è da ritenersi collegata alla fede).

Allineamento: LM, NM.



Beholder in lotta per il predominio

Segretezza: Media o alta.

Simbolo: I beholder non hanno un simbolo comune, anche se un tema ricorrente è per esempio quello di una sfera da cui si irradiano svariate linee.

GERARCHIA

A capo di qualsiasi organizzazione di beholder stanno uno o più beholder. Data la loro megalomania e la capacità di esercitare lo charme sulle altre creature, preferiscono mantenere un controllo diretto sui sottoposti, per cui le loro organizzazioni tendono ad avere una gerarchia praticamente inesistente.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

I beholder si reputano intelligentissimi e potenti, e considerano tutti gli altri degli esseri inferiori. Questo atteggiamento, insieme alle loro potenti capacità, fa sì che il loro obiettivo supremo sia solitamente la conquista e il dominio. Alcuni preferiscono gli scontri aperti, radunando sotto di sé beholder più deboli e altre creature asservite per conquistare il territorio con la forza delle armi. Altri, ad esempio i beholder che lavorano con gli Zhentarim, si trovano degli alleati e ottengono il potere attraverso un crudele controllo del commercio e tramite forze belliche occasionali. Altri, come lo Xanathar di Waterdeep, hanno una rete di spie, assassini, schiavi e ladri, che gli garantiscono il controllo di un impero sotterraneo.

Tuttavia la maggior parte dei beholder risente della mancanza di servitori competenti e subisce continue pressioni da altre potenti creature, oppure si sente limitata dall'ambiente, avventurandosi solo raramente al di fuori delle tane sotterranee che si è appositamente creata. Reputandosi i dominatori assoluti, ma dipendendo dagli schiavi per le informazioni sul mondo esterno, i beholder aspettano e tramano una glo-

riosa conquista, riducendo in schiavitù o distruggendo chiunque metta piede nelle loro tane.

RECLUTAMENTO

I beholder sono sempre pronti a reclutare altre creature al loro servizio, siano esse volontarie o vittime della loro magia di charme. Ciò significa in parole povere che qualsiasi creatura che può essere aggogata magicamente, potrebbe essere il servitore di un beholder. Dato che considerano tutti gli altri degni solo di essere ridotti in schiavitù, distrutti o disintegrati, trattano i servitori con disprezzo. Ma, data la loro magia, raramente sono a corto di scagnozzi. La maggior parte dei beholder usa la magia di charme diverse volte al giorno, per assicurarsi che i servitori rimangano fedeli.

ALLEATI

Uno degli alleati più potenti e totalmente sottomesso che un beholder può avere è un beholder tiranno della morte. Si tratta di creature solitamente create con l'aiuto di un potente chierico o incantatore, tranne nei rari casi in cui il beholder vivo non sia esso stesso un incantatore. Spessissimo il potenziale tiranno della morte è un rivale ucciso o fa parte di una prole mutante.

Pochi beholder tollerano che altre creature abbiano al loro servizio tiranni della morte: viene considerato un affronto per tutta la loro razza.

NEMICI

I beholder non hanno amici più accerrimi dei beholder stessi. Poiché a seconda della regione di provenienza il loro aspetto è estremamente variabile, non desiderano creare un'unica nazione di beholder riuniti perché passerebbero il tempo a farsi la guerra l'un l'altro pure di eliminare quelli palesemente inferiori. Un beholder che entri in un portale dovrà fare mol-

ta attenzione, perché, semmai fosse trasportato presso un territorio popolato da beholder con tratti differenti dai suoi, sarebbe molto probabilmente ucciso all'istante per il suo aspetto "abominevole".

Visto che tra i beholder vi è un'alta percentuale di mutazione, capita spesso che i nuovi nati siano mutanti e perciò debbano essere distrutti. In certi casi le differenze tra genitori e figli non si manifestano se non dopo mesi, o anni, dando ai nuovi nati la possibilità di sviluppare le proprie abilità e i propri poteri e la possibilità di fuggire e sopravvivere in luoghi sconosciuti. I beholder solitari fuori da una tana appartengono spesso a questa categoria.

Gli estrattori affini ai beholder stanno diventando sempre più comuni nelle aree un tempo controllate dai phaerimm. Queste creature, allevate magicamente per combattere i beholder, si annoverano tra i loro nemici più pericolosi. Basta la notizia di un gruppo di estrattori nella zona per creare una tregua temporanea tra due colonie di beholder rivali, per dedicarsi alla distruzione dell'incombente minaccia.

Incontri

I beholder sono degli avversari potenti, ma preferiscono trascorrere il tempo a far progetti e riflettere sulla loro gloria futura piuttosto che prendersi il disturbo di eliminare gli intrusi. Un beholder che abbia degli schiavi, li manda avanti a combattere per primi, e solo se i suoi seguaci sono stati decimati, decide di intervenire. Dopotutto, se tutti i suoi scagnozzi sono stati distrutti da un potente rivale, non sarà difficile operare una magia di charme sugli intrusi e sostituire le vecchie (e palesemente inette) guardie con altre più furbe e più abili.

La chiesa di Bane

Laddove non presentava ecchimosi la pelle dell'uomo dai capelli neri risultava pallida. I due guardiani in armatura lo avevano trascinato davanti all'Impercettore. Intorno alla sedia dove era stato costretto a sedere, c'erano una dozzina di cadaveri decapitati e l'uomo percorso riconobbe in ciascuno il corpo di un amico.

"Koryn Bersk, sei stato riconosciuto colpevole di venerare Cyric nel disprezzo della volontà di Bane. Hai qualcosa da dire in tua difesa?"

Koryn rimase in silenzio. Aveva la mascella rotta.

"Benissimo. Preparati a ricevere la tua punizione". L'Impercettore giganteggiava al cospetto dell'uomo, ammantato di una corazza e di abiti neri, con un dito della mano inguantata gli ferì il petto, tracciando dei segni che lasciavano una scia di fiamme verdi. Koryn cominciò ad agitarsi quando le fiamme gli marchiarono il petto con la parola ERETICO. L'Impercettore fece un passo indietro e ad un cenno del capo le guardie mollarono la presa sul prigioniero che cadde sulle sue ginocchia. Un attimo dopo, la testa dell'uomo gli venne recisa e il suo corpo si accasciò vicino a quello degli ex compagni.

"Portatemi il prossimo", ordinò il chierico di Bane.

Bane, terribile divinità, è di nuovo vivo e sta serrando la sua mano intorno a Faerûn. Il suo ritorno ha sconvolto la brava

gente di Faerûn, che solo adesso si rende conto di quanto sia stata facile la propria esistenza mentre le divinità malvagie erano impegnate a farsi guerra l'un l'altra e, in certi casi, a sfrondare le fila dei propri ranghi. Le forze di Bane si sono schierate e si tengono pronte, confidando ciecamente nella loro divinità rinata. Aiutati dagli Zhentarim e dalla magia oscura, i seguaci di Bane rappresentano una minaccia per la sicurezza dell'intero Faerûn. Avendo sempre calamitato un numero di fedeli maggiore rispetto a Cyric o a Xvim, Bane sta recuperando i suoi antichi seguaci e raccogliendo nuovi adepti tra i membri delusi di altri culti malvagi.

cenni storici

Per centinaia di anni Bane era stato un flagello per il mondo. Controllati, intelligenti e incredibilmente malvagi, i suoi seguaci erano fonte di grandi tormenti. Quando Bane venne ucciso da Torm durante il Periodo dei Disordini, la gente comune si rallegrò, ma la loro gioia durò poco poiché si accorsero che i suoi successori, Xvim e Cyric, erano mali altrettanto endemici, anche se non ugualmente intelligenti o competenti. Adesso che Bane è tornato, mostra nuovamente quella competenza e quel potere che per secoli hanno fatto tremare quanti sentivano pronunciare il suo nome. Anche se gli scontri con Cyric sono frequenti e deve ancora misurarsi con i suoi atavici nemici, la Mano Nera non dispera, confidando di riuscire a condurre la sua chiesa alla conquista di Faerûn.

L'organizzazione

La chiesa di Bane è ben organizzata, ben equipaggiata e popolata da gente che comprende l'importanza della disciplina e ama rivalersi sui più deboli. Questa mescolanza di qualità rende la chiesa di Bane una minaccia più verosimile rispetto alla chiesa di Cyric, nonostante il fatto che i fedeli del Sole Oscuro siano in maggior numero e persino pronti ad immolarsi nell'impeto di una abbacinante frenesia di morte.

Le statistiche che seguono si riferiscono all'intera chiesa di Bane.

Quartier generale: Zhentil Keep, Mare della Luna.

Membri: Approssimativamente 8.000 chierici e 135.000 fedeli.

Gerarchia: Militaristica.

Capo: Fzoul Chembryl, Eletto di Bane.

Religione: Bane.

Allineamento: LM, NM, LN.

Segretezza: Bassa.

Simbolo: Da quando Bane è rinato, il suo simbolo ha subito dei cambiamenti. Mentre un tempo era una mano nera rivolta verso l'alto, sopra uno scudo rosso, adesso risente dell'influenza di alcuni elementi del simbolo di Xvim (occhi verdi fiammeggianti nell'oscurità, oppure su una mano nera). Oggi la chiesa di Bane si raduna sotto il simbolo di un pugno nero che si serra intorno a raggi di luce verde.

GERARCHIA

Essendo tanto un'entità legale che la divinità della tirannia, Bane esige per la sua chiesa una struttura ben definita e una cieca obbedienza agli ordini. Il capo del culto è Fzoul Chembryl, investito di assoluta autorità su tutti gli altri membri della chiesa. Acquantierata a Zhentil Keep, la chiesa è organizzata ad immagine di un'unità militare, in cui ogni tempio occupa una posizione precisa nella gerarchia di comando, mentre i capi di ciascun tempio (chiamati Impercettori) fanno rapporto al chierico anziano di una regione, che a sua vol-





Illustrazione di Kalman Andraioficzky

Il Tempio di Bane del Guanto Nero

ta riferisce a Fzoul o ad uno dei suoi immediati sottoposti.

La maggior parte dei membri più importanti della chiesa di Bane è descritta in questo libro nel paragrafo dedicato agli Zhentarim.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

L'obiettivo della chiesa è molto semplice: convertire tutti al culto di Bane ed eliminare quanti non accettano di essere evangelizzati. È presumibile che si faccia qualche eccezione per i proseliti di divinità alleate (quali Loviatar, Malar, Mask e Talona). Frattanto, si dovrà terrorizzare la gente nel nome di Bane, perché impari ad invocare il suo nome tremando e scongiurando, il che gli conferisce nuovo potere.

La chiesa di Bane ricorre alla forza e alla persuasione per controllare il territorio, marciando sulle città con i suoi eserciti, oppure allettando nobili annoiati con profferte di schiavi, denaro o potere. Grazie ai suoi stretti legami con gli Zhentarim, la chiesa è riuscita a sviluppare un raffinato metodo di conversione, lasciando che sia la Rete Nera a ricorrere ad altri sistemi più diretti.

RECLUTAMENTO

Dato che il suo scopo è di convertire chiunque alla religione di Bane, la chiesa è sempre aperta a nuovi adepti. Chiunque può giurare fedeltà a Bane e unirsi al culto. Però la chiesa esige fedeltà e non è stupida, per cui sottopone le nuove reclute a verifiche di allineamento (attraverso *individuazione del caos e individuazione del bene*), perché Bane riconosce il valore di quanti hanno sentito il richiamo del bene ma l'hanno rifiutato per servire il male (non a caso uno dei suoi servi più potenti è una guardia nera che ha fatto questa stessa esperienza).

ALLEATI

I seguaci di Bane possono talora procurarsi l'aiuto delle altre divinità che lo servono, come Loviatar, Malar, Mask e Talona, anche se in realtà la loro alleanza è più un patto di non aggressione reciproca che vera amicizia. I migliori alleati dei seguaci di Bane sono gli Zhentarim, e tutti i seguaci di Bane sanno come riconoscere il segno che li contraddistingue e come farsi riconoscere dagli agenti della Rete Nera.

NEMICI

Desiderando di sovvertire e distruggere tutti gli altri credi, la chiesa di Bane si oppone praticamente a tutte le altre fedi di Faerûn (alcune delle divinità più deboli sperano che, servendo Bane, si assicureranno la sopravvivenza). Particolarmente forti sono le rivalità con le chiese di Helm, Ilmater, Lathander, Mystra, Oghma, Torm e Tyr, e i chierici di Bane si danno un gran daffare per uccidere i chierici di queste religioni nei modi più raccapriccianti, lasciando che i cadaveri martoriati vengano scoperti da ignari innocenti.

Cyric è il più grande avversario divino di Bane, perché il Sole Oscuro vuole rivendicare la parte della sua area di influenza di cui Xvim si era appropriato e che ha poi ceduto al nuovo Bane. Quest'ultimo nutre analoghi sentimenti nei confronti di Cyric, e gli piacerebbe annientare l'opportunista accaparrandosi la sua area di influenza. I seguaci di Bane si diletano nel marchiare cadaveri e altari di Cyric con la parola "eretico", come avvertimento per gli altri seguaci del Sole Oscuro.

I seguaci di Bane si oppongono inoltre agli Arpisti, all'Alleanza dei Lord, all'Enclave di Smeraldo e ad altri gruppi che rispettano i governi locali e la libertà degli uomini di decidere per se stessi.

Incontri

Durante i combattimenti, i fedeli di Bane si attengono agli ordini dei chierici, da cui si esige prontezza di reazione, ordini chiari e autorevolezza. I chierici di Bane seguono soprattutto una strategia di attacco sui fianchi e di copertura, e poi si affidano alla forza delle truppe, ricorrendo agli incantesimi per aumentare le loro capacità o per attaccare direttamente il nemico. I chierici di Bane si affidano principalmente a bacchette e pozioni per guarire gli alleati, perché non amano che il numero dei loro incantesimi di attacco sia limitato dagli incantesimi *curare*. Raramente usano incantesimi difensivi, ritengono che utilizzarli significhi fare un cattivo uso dei doni di Bane. Però gli oggetti magici difensivi sono accettati e diffusi.

Bane e Xvim hanno dotato il proprio clero di svariati incantesimi unici, e Bane continua ad elargirli ai suoi seguaci, nonostante il fatto che alcuni li abbiano svelati ad altre fedi. Questi incantesimi sono *battaglia altalenante*, *camminare nella pietra* e *frustata mistica*. Dopo il suo ritorno, molti suoi seguaci hanno utilizzato un'arma che chiamano la *spada di Bane*, e queste lame stanno diventando un po' il simbolo proprio di Bane.

RITUALI

La chiesa della Mano Nera conosce molti riti oscuri che, in cambio di sacrifici, conferiscono al devoto cui sono destinati certi poteri o immunità. Ogni rituale richiede parecchie ore di preghiera e la partecipazione di due chierici di Bane, uno dei quali deve essere almeno di 7° livello.

Rituale della Fedeltà del Terrore: Questo rituale cementa la fedeltà a Bane del soggetto per cui viene eseguito, riducendo le probabilità che possa essere controllato da un altro essere. Il bersaglio ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza sulla Volontà contro la paura, e un bonus morale di +2 su tutti gli altri effetti che influenzano la mente. Il rituale richiede come componente materiale uno zaffiro a stella nera del valore di almeno 1.000 mo, e risucchia 800 PE dal destinatario.

Rito della Presenza Terrificante: Il destinatario acquista la capacità di usare un incantesimo *paura* una volta al giorno come capacità soprannaturale. Il livello dell'incantatore è il 7° e la CD è 14 + il modificatore di Carisma del destinatario. Il rituale risucchia 2.000 PE dal destinatario.

Tempio del guanto nero

Quando una chiesa malvagia ha necessità di mettere insieme un piccolo esercito di fanatici, spesso il miglior modo di farlo è trovare un luogo, lontano dagli insediamenti abitati, costruirvi una fortezza, munirla di guarnigioni e chierici ed edificarvi man mano intorno varie fortificazioni fino a quando non diventi una base operativa con un centinaio di fedeli. Il Tempio del Guanto Nero è esattamente uno di questi posti ai primi stadi di sviluppo. Con poco più di una cinquantina di residenti, il tempio è un edificio scarsamente popolato, sprovvisto di mura difensive o di altre costruzioni di supporto. Il numero esiguo degli abitanti consente loro di sopravvivere di caccia e dei frutti della terra, integrando talora con provviste acquistate da un vicino insediamento urbano e dal cibo evocato dai chierici.

Il Tempio del Guanto Nero può essere inserito praticamente in qualsiasi posto che si trovi ad almeno un giorno di marcia dalla strada più vicina. La sua esistenza rimane celata alle popolazioni degli insediamenti locali, e se nessuno riesce a scoprirlo, avrà modo di diventare il nuovo centro di un'area controllata dai seguaci di Bane, in cui i servitori della Mano Ne-

ra pretenderanno il pagamento di tributi dai villaggi vicini e da cui partiranno le incursioni sui templi nemici.

PLANIMETRIA DEL TEMPIO

Il tempio è fatto di pietra, di cui la maggior parte è stata evocata con incantesimi *muro di pietra*. Al momento, al suo interno non vi è alcuno spazio riservato alla preparazione dei pasti, che sono infatti cucinati in piccole tende o di fuori, all'aperto. Man mano che la costruzione continua ad essere completata, si aggiungeranno altri edifici con funzioni secondarie come cucine, fucine e via dicendo. Le pattuglie che sorvegliano la zona sono frequenti ma piccole, formate di solito da quattro guardie.

A meno che non sia diversamente indicato, tutte le porte del tempio sono porte di legno semplici (sfondare CD 13) con serrature medie (Scassinare Serrature CD 25). Le porte interne che non conducono a camere da letto, di solito non sono chiuse a chiave. Le porte esterne sono di robusto legno con serrature di buona fattura e sono chiuse a chiave.

1. Ingresso

Due guardie sono di servizio in questa stanza onde evitare ingressi non autorizzati. Fermano chiunque non identifichino. I muri sono decorati con arazzi raffiguranti il potere di Bane. Nelle giornate piovose l'acqua filtra dai buchi sul soffitto (al momento non vi sono catini per raccogliere l'acqua).

2. Stanza delle guardie

In questa stanza alloggiano al momento otto guardie, ma la stanza potrebbe ospitarne il triplo del numero. Ogni guardia ha la sua brandina e un armadietto.

3. Stanza dei chierici minori

Questa stanza è riservata a quattro chierici di Bane di 1° livello, ciascuno ha un letto, un tavolino, una sedia e un armadietto.

4. Magazzino

Questa stanza è piena di casse da imballaggio, normali armi, provviste secche, attrezzi e altri strumenti essenziali alla manutenzione e all'espansione di un gruppo armato di seguaci di Bane. La botola del pavimento è sgombera da ogni genere di materiale per consentire facile accesso al livello sotterraneo.

5. Camera sacra

Al centro della stanza si erge una grande predella, sulla cui parte superiore mattonelle colorate compongono in mosaico il simbolo di Bane.

6. Stanza dei chierici inferiori

Questa stanza è riservata a due chierici di Bane di 3° livello, ciascuno ha un letto, un tavolino, una sedia e un armadietto.

7. Stanza dei chierici

Questa stanza è riservata a due chierici di Bane di 5° livello, ciascuno ha un letto, un tavolino, una sedia e un armadietto.

Entrambi gli armadietti sono protetti da un *glifo di interdizione* (*infliggi ferite gravi*, 3d8+5, Cercare CD 28).

8. Stanza del chierico superiore

Questa stanza è riservata ad un chierico di Bane di 7° livello. Vi si trovano un letto, un tavolo, due sedie e uno scrigno massiccio, protetto da un *glifo di interdizione* (*glifo esplosivo*, 4d8 freddo, Cercare CD 28).

9. Stanza del sommo chierico

Questa stanza è riservata ad un chierico di Bane di 9° livello. Vi si trovano un letto, un tavolo, due sedie, un armadio e uno scrigno massiccio, protetto da un *glifo di interdizione* (glifo esplosivo, 5d8 freddo, Cercare CD 28).

10. Ingresso al livello sotterraneo

Quando nel tempio vi sono dei prigionieri, una guardia è assegnata qui alla sorveglianza.

11. Celle

Si tratta delle tipiche celle di un dungeon, con porte chiuse a chiave (Scassinare Serrature CD 30), paglia sul pavimento e un posto in cui attaccare le manette. Al momento non vi sono prigionieri.

12. Deposito supplementare

Vi sono affastellati molti bauli, barili e casse da imballaggio, contenenti attrezzi usati meno frequentemente o non necessari fino a quando non si trasferirà al tempio dell'altra gente (stoviglie supplementari, altre uniformi, eccetera).

13. Stanza degli interrogatori

In questa stanza trovano spazio un ampio tavolo e alcuni semplici strumenti di tortura. La stanza non è ancora stata utilizzata dato che il tempio non ha ancora avuto bisogno di torturare nessuno.

Tetto

Si può accedere al tetto dalle quattro scale a pioli vicine all'area 5 o attraverso le porte segrete delle torri orientali.

Quando i lavori verranno ultimati, vi saranno sistemate alcune baliste, ma fino ad allora le guardie possono ripararsi dietro il parapetto e sparare sui bersagli al suolo avendo metà copertura. Secondo il progetto verranno costruite altre scale sulle torri perché le guardie usufruiscano di un più ampio campo visivo o possano effettuare attacchi a distanza da una posizione più elevata.

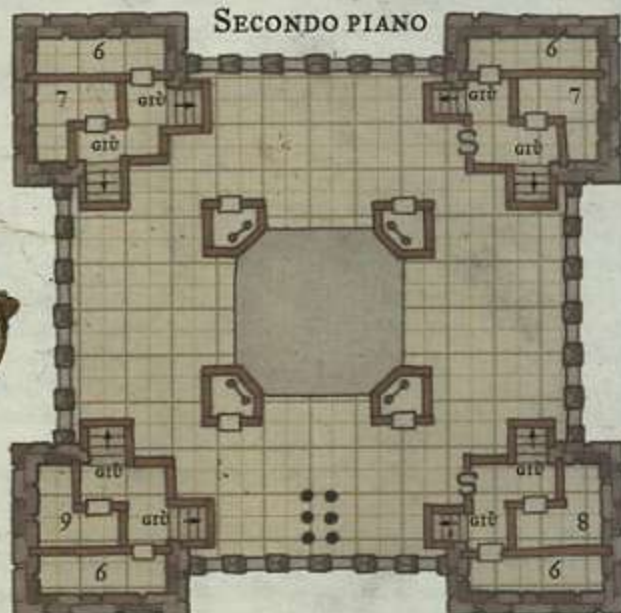
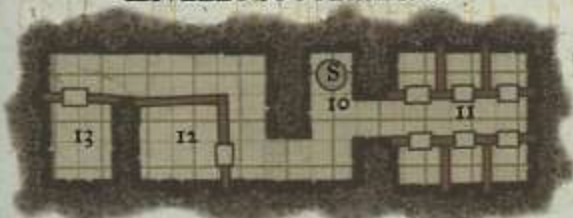
La chiesa di shar

"Signora della Perdita, favoriscimi adesso". Zabrena, sacerdotessa di Shar, parlò a voce alta nella quasi totale oscurità che rischiava di soffocare la fioca luce del suo piccolo braciore. Le fiammelle illuminavano appena il corpo supino dello gnoll incosciente, deposto con cura sulla roccia dell'altare, in attesa del suo destino. L'iridescenza rossa-arancio si rifletteva debolmente sulle borchie metalliche del corsetto di cuoio della sacerdotessa, sporco del fango e del sudiciume della strada. Aveva impiegato delle ore per raggiungere questo luogo nascosto trascinandosi dietro il suo fardello incosciente, ma adesso aveva quasi ultimato la cerimonia con cui avrebbe ottenuto il favore di Shar.

"Signora dell'Oscurità, favoriscimi adesso". La sacerdotessa estrasse dalla cintura l'arma preferita della sua divinità, un chakram tagliente come il rasoio. Tenendolo in una mano, sollevò l'altra verso il soffitto della caverna e, allargando le dita, implorò Shar di prestare attenzione al sangue del sacrificio. Se la dea ne fosse stata compiaciuta, avrebbe conferito a Zabrena gli invantesimi divini tanto bramati. In cambio la sacerdotessa avrebbe utilizzato quei poteri per

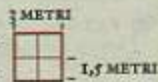


LIVELLO SOTTERRANEO



TEMPIO DI BANE

UN QUADRETTO EQUIVALE
 A 1,5 METRI



aiutare la dea a raggiungere i suoi obiettivi. Se invece Shar non ne fosse stata compiaciuta... preferiva non pensare a questa possibilità. Sollevando il pugnale al di sopra della sua vittima, concluse l'invocazione.

"Dea Oscura, favoriscimi adesso". Lentamente, con molta attenzione, calò il suo chakram.

Shar è una delle ragioni per cui la brava gente di Faerûn ha paura durante la notte. Il clero della dea esegue gli ordini della gemella oscura di Selûne, dei cui sinistri desideri e schemi sono intrise le leggende malvagie. Votata a diffonderne il credo e a realizzare i suoi desideri, la chiesa di Shar deve inevitabilmente mantenersi segreta e clandestina, e praticare i suoi riti in luoghi nascosti, poiché il culto della Dea Oscura è proibito in molte zone. Un considerevole numero di seguaci è pronto a rinunciare alla vita pur di servire al meglio la Signora della Perdita. Di conseguenza questa organizzazione è tra gli avversari più micidiali e pericolosi di chi abbraccia la dottrina dei nemici di Shar. Qualunque persona dal cuore buono teme le insidie e le bugie di Shar, e fa bene.

Forse perché da qualche anno a Faerûn corrono tempi sempre più difficili, generando sentimenti sempre più intensi di gelosia, odio e amarezza, il culto di Shar ha di recente acquistato un certo numero di accoliti, incrementando, per loro tramite, la sua influenza e le sue risorse. Benché il culto sia stato ufficialmente bandito da varie città, nell'intero Faerûn sono sorti numerosi templi nascosti consacrati alla Signora della Notte. Da queste basi segrete i nuclei della chiesa diffondono il potere delle loro sette e del loro credo.

cenni storici

Shar è, è stata, e sempre sarà. Così affermano i suoi sacerdoti, e potrebbero aver ragione. La storia della dea risale alle primissime origini del cosmo. L'oscura Shar, e la sua luminosa sorella Selûne, furono entrambe fautrici della creazione dell'universo in cui si trova Toril. Ma la loro opposta natura portò all'inevitabile discordia e quindi alla guerra, nella battaglia divina che ne seguì, Selûne uscì vincitrice grazie all'aiuto della neonata divinità Mystryl (più tardi divenuta Mystra), generata dall'energia di entrambe le sorelle. Sin da allora, Shar ha combattuto contro la gemella splendente. Forte ma isolata, il suo potere cresceva e decresceva col passare degli eoni.

I mortali hanno adorato i vari volti della dea fin dal suo primo apparire nel mondo. Riceve le lodi di coloro i cui desideri e le cui speranze trovano conforto nell'ombra, è venerata da quanti hanno subito amare perdite e per questo hanno covato rancore. È adorata da quanti hanno il cuore colmo di gelosia. Quanti conoscono il brivido di piacere riservato a chi scopre e mantiene un segreto, in particolare quelli la cui natura è maliziosa o maligna, conoscono pure la carezza di Shar. Il suo credo che non offre alcuna speranza innanzi ad un cosmo indifferente e apatico si rivolge a tutti quelli cui la vita appare priva di significato e di sostanza. Durante il Periodo dei Disordini, Shar acquistò l'area di influenza delle Caverne, uccidendo Ibrandul, una divinità inferiore. Da allora un certo numero di esseri sotterranei, come goblin, trogloditi e coboldi hanno iniziato a venerarla.

Oggi il clero di Shar è attivamente impegnato a diffondere il suo culto a Faerûn. I chierici, costretti però a lavorare in segreto, perché Shar ha molti nemici, ricorrono a mezzi qua-

li la sovversione, la corruzione e l'inganno per convincere i fedeli di altre divinità a convertirsi alla Signora della Perdita.

L'organizzazione

Questo paragrafo fornisce informazioni non solo sul clero di Shar, ma anche sui suoi proseliti.

Quartier generale: Dato che il culto deve restare nascosto onde evitare persecuzioni, non esiste un centro di culto o amministrativo ufficiale, che farebbe gola agli oppositori della dea malvagia. Il centro religioso più grande è il Tempio della Notte Fonda a Calimport.

Membri: È impossibile stabilire il numero esatto dei fedeli che considerano Shar la propria divinità patrona, o che la venerano con fede sufficiente da essere considerati membri attivi della chiesa. Secondo la stima più oculata, sarebbero circa 100.000 i Faerûniani che hanno scelto Shar come patrona, e di questi circa 3.500 rappresentano il suo clero.

Gerarchia: Reticolata.

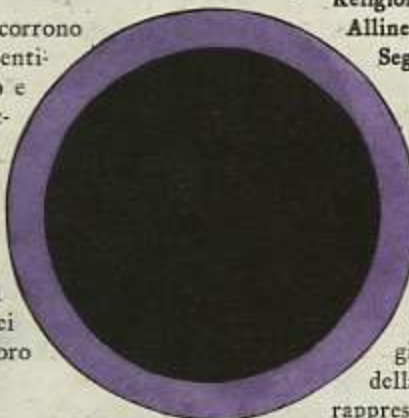
Capo: Shar.

Religione: Shar.

Allineamento: NM, LM, CM.

Segretezza: Alta.

Simbolo: Il simbolo di Shar è un disco completamente nero con il bordo porpora. Questo simbolo viene esposto nei tempi e nei santuari dedicati alla dea (anche se in certe aree di culto nascoste il simbolo viene rimosso tra una cerimonia e l'altra, perché eventuali intrusi non ritrovino prove lampanti della fede ivi professata). I chierici di Shar si adornano spesso con gioielli recanti nelle decorazioni il simbolo della dea. L'onice o il giacinto sono usati per rappresentare il cerchio nero, mentre l'ametista o il marmo viola per il bordo.



La chiesa di Shar è suddivisa in un certo numero di nuclei individuali che operano indipendentemente. Un nucleo di solito si trova vicino ad un tempio, ad un santuario o ad un altro luogo di culto. Tutti i nuclei di una data area geografica sono sotto il comando di un unico sacerdote. Tutti i sacerdoti si tengono in contatto tra loro, ma comunicano informazioni ai sottoposti solo se necessario. Dopo tutto Shar è la divinità dei segreti non svelati. Non si sa se la dea al momento stia mentendo al suo clero, oppure no, ma certo è probabile che non riveli più di quanto non ritenga necessario, nemmeno ai suoi migliori servitori.

GERARCHIA

I templi di Shar sono controllati e amministrati dai suoi chierici più anziani (che sono anche i più potenti). Ogni tempio ha la sua propria gerarchia, ma indipendentemente dalla sua precisa struttura organizzativa, la gerarchia presenta sempre un ordine lineare. Ogni chierico conosce il suo ruolo, e la dottrina della chiesa vieta ogni tentativo di scalare la piramide gerarchica... anche se questa regola viene opportunamente ignorata dai più ambiziosi.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

La chiesa di Shar esiste tanto per perpetuare se stessa, quanto per diffondere l'influenza della Dea Oscura e convertire il mondo alla sua fede. Gli accoliti perseguono questi obiettivi, lavorando segretamente per minare e corrompere i governi, le religioni e le persone dedite al bene o le dottrine comunque diverse. Così facendo rendono le vittime più recettive al vangelo di Shar e quindi più facili ad abbandonare la vecchia fe-

de e abbracciare la nuova. Anche se i loro metodi possono sembrare simili a quelli delle altre organizzazioni malvagie, ciascun membro della chiesa di Shar li esegue non per un guadagno personale ma per una profonda devozione alla Signora della Perdita e per una incrollabile obbedienza verso i suoi rappresentanti.

Ogni dato nucleo della chiesa può intraprendere diverse operazioni illecite, seguendo gli ordini dei superiori. Spesso i membri di un nucleo non sanno dove esattamente toccherà loro eliminare un certo nobile o rilevare l'attività di un dato mercante. Quanti necessitano assolutamente di saperlo manterranno al sicuro il segreto. Tra il clero, i segreti sono le monete in uso. Rappresentano gli articoli più preziosi di cui un fedele di Shar possa disporre, e non vengono distribuiti a caso: chi si offre di condividere un segreto, si aspetta di conoscerne un altro in cambio.

I segreti sono inoltre utili per sovvertire le menti e la volontà di potenziali neofiti. Un segreto sussurrato al momento opportuno all'orecchio giusto, fa guadagnare a Shar una nuova anima più velocemente e più a lungo di una conversione ottenuta in punta di spada. Uno dei migliori esempi che si possono addurre è quello, recente, che riguarda una famosa contessa di Sembia, ignara del fatto che il suo amato marito avesse una relazione con sua sorella... fino a che un sacerdote di Shar non le sussurò all'orecchio la terribile verità. La contessa sperimentò allora tutti quei sentimenti che la resero percettiva nei confronti del messaggio di Shar: perdita, gelosia e amarezza. La sete di vendetta spinse lentamente la contessa verso la chiesa di Shar che l'attendeva a braccia aperte. Così, anima dopo anima, l'influenza della Dea Oscura si accrebbe.

Anche se la chiesa di Shar di solito evita il confronto diretto con le altre religioni, si oppone senza remore agli agenti delle fedi buone, soprattutto a quelli di Selûne. Così profondo è l'odio nutrito per la sorella che molte delle risorse e delle energie del suo clero sono destinate a danneggiare quanto più possibile la Vergine della Luna. Un nucleo so-

spende tutte le altre attività se può cogliere l'occasione di combattere le forze di Selûne.

Occasionalmente la chiesa lavora con i monaci della Luna Oscura, un ordine elitario di monaci stregoni che servono la Signora della Perdita. Ma queste collaborazioni sono piuttosto rare, poiché Shar preferisce che i monaci operino in maniera indipendente (vedi il paragrafo "Monaci della Luna Oscura", più avanti).

RECLUTAMENTO

La chiesa di Shar recluta attivamente nuovi membri e nuovi adepti. Non è una cosa semplice ingannare i sacerdoti di Shar, e quanti desiderano entrare a far parte della sua chiesa devono sottoporsi a prove di fede e impegni che farebbero orrore alla maggior parte degli individui di allineamento buono. Quanti hanno esitazione a commettere un omicidio o a sacrificare un congiunto, non sono ammessi nel clero e spesso vengono uccisi a loro volta, magari proprio da un altro neofita pronto a dimostrare la sua devozione. I nuovi chierici sono sottoposti a continue prove e assegnati ad attività che richiedono un'obbedienza senza compromessi ai principi e alla gerarchia della chiesa. Già appena pochi mesi dopo essere divenuti membri del clero, le mani della maggior parte dei chierici sono così intrise di sangue che essi stessi cercherebbero di rinunciare a questa fede e trovare il modo di sfuggire alla vendetta di Shar, se non fossero sicuri di non riuscire mai più a far parte della società ancora incorrotta.

Una volta accettato nel clero, un chierico di Shar deve dimostrare cieca obbedienza ai superiori. Disobbedire ad un ordine equivale a morire. Raramente ricevono ordini che comportano il suicidio come sacrificio, poiché Shar non spreca la vita dei suoi fedeli a meno che così facendo non possa assicurarsi un buon numero di nuovi adepti. Coloro che dimostrano di servire bene la chiesa, sono messi a parte dei suoi segreti, ma non prima di essere stati giudicati pronti.

Quanti si convertono a Shar, facepdone la propria divinità

La chiesa e la trama d'ombra

Nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* viene fornita un'esposizione dettagliata sulle origini della Trama d'Ombra e sugli effetti prodotti in quei personaggi che imparano ad utilizzarne il potere. La chiesa di Shar ovviamente se ne serve, anche se non mancano le eccezioni. I segreti della Trama d'Ombra sono tra quelli più gelosamente custoditi. La Signora della Perdita ha conservato per sé molti degli aspetti più potenti della Trama d'Ombra, concedendo ai fedeli che giudica più meritevoli solamente le capacità minori.

Di tanto in tanto accade che Shar ordini ai suoi sacerdoti di eliminare un particolare incantatore che utilizza la Trama d'Ombra. Le vittime della sua animosità non sono solitamente quei maghi o quegli stregoni che hanno accidentalmente ottenuto informazioni sulla Trama d'Ombra, ma coloro che hanno imparato ad accedervi dopo varie ricerche, reiterati tentativi ed esperimenti falliti. Molti di questi incantatori non usano la Trama d'Ombra come Shar vorrebbe. Certuni, profondamente sconvolti dalle loro scoperte, sono temerari al punto da tentare di ritornare ad essere normali utenti della Trama. Anche i chierici di Shar talvolta domandano alla dea se un dato individuo che ricor-

re alla Trama d'Ombra, abbia la sua approvazione. La risposta della dea è quasi sempre la stessa: a meno che non decida di ordinare la morte di quell'individuo, i sacerdoti dovranno ignorarne le attività. Aeron Morieth (Mag13/Ado3 mezzelfo N) di Chessenta è uno di questi incantatori, e benché i suoi movimenti siano costantemente sorvegliati, Shar ha espressamente proibito ai suoi adepti di avvicinarsi al mezzelfo.

Una piccola fazione del clero di Shar è favorevole all'eliminazione di chiunque acceda alla Trama d'Ombra senza essere membro della chiesa della Dea Oscura. Costoro considerano infatti i maghi e gli stregoni che vengono accidentalmente a conoscenza di informazioni relative alla Trama d'Ombra, potenziali minacce alla sicurezza della chiesa. "Chi può dire", riflettono, "a chi andranno a spifferare i nostri segreti, questi imbecilli?". Alcuni rappresentanti di questa fazione, hanno recentemente iniziato ad assoldare avventurieri senza scrupoli perché, col pretesto di un altro delitto o affronto, distruggano tali individui. Shar è indubbiamente al corrente della suddetta fazione e delle sue attività, ma finora ha deciso di non intervenire.

patrona, perché i fatti della loro vita li hanno portati a credere nel messaggio della dea, di solito non hanno difficoltà a trovare la strada verso il più vicino nucleo sotterraneo. Unirsi alla chiesa di Shar come un proselita, piuttosto che come un membro del clero, comporta certe azioni ruscate dagli individui non malvagi. Naturalmente quanti tradiscono la chiesa dopo aver perso parte ai suoi riti, vengono eliminati.

Shar esige che i suoi fedeli ne diffondano l'influenza e il potere facendo nuovi adepti. In realtà non sono i chierici di Shar a fornire al suo culto la maggior parte dei neofiti. Numerosissime conversioni sono operate da familiari o amici che convincono un nuovo devoto ad unirsi alla chiesa. In altri casi ancora, si tratta di persone che hanno subito una perdita tanto terribile o un dolore tanto amaro, che vogliono solo dimenticare, e così facendo, si ritrovano irresistibilmente attratti dal messaggio di Shar che offre loro una rassicurante disperazione. Non sospettano nemmeno che qualcuno, vicinissimo a loro, stia usando il loro dolore per assicurare a Shar un'altra anima.

ALLEATI

Considerato il suo credo, non sorprende che alla chiesa di Shar siano rimasti pochissimi alleati. L'inesorabile e tetto dogma della Dea Oscura scoraggia alleanze d'ogni sorta. E quanti decidono di lavorare al fianco della sua chiesa, sanno già che i suoi chierici non riveleranno mai i profondi segreti o le vitali informazioni che conoscono, tranne che in circostanze davvero straordinarie. La chiesa non esita ad impiegare mostri e creature che possano facilmente essere corrotte, manipolate o intimidite perché servano Shar. Non morti, umanoidi malvagi e giovani draghi malvagi e ambiziosi sono piuttosto comuni tra i servitori della chiesa e i suoi alleati casuali.

Tra le divinità di Faerûn, solo Talona non teme di allearsi regolarmente con Shar, ma solo se così facendo riuscirà a colpire Loviatar, loro nemico comune. Shar è stata ad osservare la carriera di Cyric fin dalla sua ascensione al consesso divino durante il Periodo dei Disordini. Di recente ha iniziato a tentarlo col potere della Trama d'Ombra, che consentirebbe ai chierici di Cyric di affrancarsi dalla dipendenza da Mystra. La dea non ha ancora svelato completamente i suoi piani nemmeno ai suoi chierici più fedeli, tacendo del suo progetto di un'alleanza tra seguaci di Shar e di Cyric, perché vuole scongiurare il pericolo che le forze alleate all'odiata sorella, possano anche solo sospettare l'eventuale futura formazione di quello che potrebbe a ragione diventare il culto malvagio più potente dell'intero Faerûn.

NEMICI

Tra i nemici di Shar si annoverano tutti i gruppi organizzati, i cleri e le forze del bene. Prima, tra tutti i suoi avversari, è naturalmente Selûne. L'odio e il disprezzo per la Vergine della Luna sono incessanti, e il clero di Shar ha l'ordine perentorio di distruggerne i seguaci. Shar ricava un piacere inesplicabile dal sottoporre i chierici di Selûne catturati a torture lunghe e strazianti.

Incontri

Gli avventurieri incontrano spessissimo piccoli gruppi del clero di Shar, intenti a svolgere una qualche mansione per la loro dea: portare messaggi da un nucleo a un altro, indebolire o rovesciare un dato governo, complottare contro la chiesa di Selûne, o condurre una qualche attività volta ad incrementare il potere di Shar. I membri solitari della chiesa viaggiano per Faerûn in missioni di spionaggio o per commettere qualche omicidio. Non desiderando attirare l'atten-

zione in zone dove la loro fede è proibita o perseguitata, i seguaci di Shar spesso viaggiano travestiti da mercanti, pellegrini o persino avventurieri. Nelle terre in cui Shar è apertamente venerata e dove i suoi templi hanno acquistato influenza, i suoi seguaci non si abbassano a tali espedienti.

Un tipico incontro di seguaci di Shar include un chierico capo di almeno 2° livello, accompagnato da altri individui. Se i chierici incontrati sono di un livello sufficientemente alto, è probabile che abbiano anche qualche livello nelle classi di prestigio del discepolo divino o del campione divino. Gli incantatori che fanno parte della chiesa spesso accompagnano le sue unità operative. Certi chierici di Shar multiclasse come ladri, e certi incantatori che hanno accesso alla Trama d'Ombra, sono spesso i capi di questi gruppi di incontro.

Incontro di seguaci di Shar (LI 5): 1 chierico di Shar (Chr2 di Shar umano NM), 1 incantatore (Str1 o Mag1 mezzelfo NM), 2 guardie del corpo (Grr1 umani LM).

Incontro di seguaci di Shar (LI 6): 1 chierico di Shar (Chr3 di Shar umano NM), 1 incantatore (Str2 o Mag2 mezzelfo NM), 2 guardie del corpo (Grr2 umani LM).

Incontro di seguaci di Shar (LI 8): 1 chierico di Shar (Chr5 di Shar umano NM), 1 incantatore (Str4 o Mag4 mezzelfo NM), 2 guardie del corpo (Grr4 umani LM).

Incontro di seguaci di Shar (LI 10): 1 chierico di Shar (Chr7 di Shar umano NM), 1 incantatore (Str6 o Mag6 mezzelfo NM), 2 guardie del corpo (Grr6 umani LM).

Incontro di seguaci di Shar (LI 12): 1 chierico di Shar (Chr9 di Shar umano NM), 1 incantatore (Str8 o Mag8 mezzelfo NM), 2 guardie del corpo (Grr8 umani LM).

Incontro di seguaci di Shar (LI 14): 1 chierico di Shar (Chr11 di Shar umano NM), 1 incantatore (Str10 o Mag10 mezzelfo NM), 2 guardie del corpo (Grr10 umani LM).

Incontro di seguaci di Shar (LI 16): 1 chierico di Shar (Chr13 di Shar umano NM), 1 incantatore (Str12 o Mag12 mezzelfo NM), 2 guardie del corpo (Grr12 umani LM).

Quella che segue è la descrizione di una sacerdotessa di Shar che ha preso dei livelli anche nella classe di prestigio dell'adepo d'ombra (vedi l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*). È più probabile incontrare un personaggio di questo tipo nei pressi di un tempio di Shar, ma lo si può incontrare ovunque vi possa essere un potenziale neofita.

Esvele Greycastle: Umana Chr8/Adof di Shar; GS 13; umanoide Medio; DV 8d8+8 più 5d+5; pf 68; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17 (contatto 12, colta alla sprovvista 15); Att +9/+4 mischia (1d6+1, *falcetto+1*) oppure +11 a distanza (1d+1/x3, *chakram ritornante+1*); AS Intimorire non morti 6 volte al giorno, difesa d'ombra +2, scudo d'ombra, potenza degli incantesimi +1; QS Visione crepuscolare; AL NM; TS Temp +9, Rifl +5, Vol +13; For 10, Des 15, Cos 12, Int 15, Sag 17, Car 17.

Abilità e talenti: Concentrazione +10, Conoscenze (arcano) +10, Conoscenze (locali) +6, Conoscenze (non morti) +8, Conoscenze (religioni) +10, Conoscenze (storia) +8, Diplomazia +10, Guarire +7, Nascondersi +17, Raggiare +8, Sapienza Magica +10, Scrutare +7; Competenza nelle Armi Esotiche (chakram), Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi, Magia della Trama d'Ombra, Magia Insidiosa, Magia Perniciosa, Magia Tenace, Sopravvissuto.

Incantesimi da chierico preparati (6/6/5/5/4/4/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo): 0 - guida (2), individuazione del magico (2), lettura del magico (2); 1° - anatema**, comprensione dei linguaggi, incuti paura**, individuazione del bene, protezione dal bene*, visione della morte**, 2° - estasiare**, individuazione dei pensieri*, oscurità**, presagio, ristorare inferiore; 3° - animare morti**, cecità/sordità, cbiarondienza/cbiaroveggenza*, dissolvi magie (2), luce ne-

ra** (2); 4° - alleato planare inferiore, armatura di oscurità**, divinazione*, veleno; 5° - dissolvi il bene*, distruggere viventi**, fulmine oscuro** (2); 6° - dissolvere superiore, parola del ritiro, scopri il percorso*.

*Incantesimi di dominio. Divinità: Shar. Domini: Male (lancia incantesimi malvagi al livello dell'incantatore +1), Conoscenza (lancia divinazioni al livello dell'incantatore +1).

**CD tiro salvezza = 15 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammalimento, illusione, necromanzia e oscurità.

Proprietà: Armatura d'ombra in cuoio borchiato+2, chakram ritornante+1, falcetto+1, anello dello scudo mentale, bastone dello charme, pergamene di cerchio di morte e globo di invulnerabilità.

Illustrazione di Mike Dutton

Esvele è una donna snella e di media altezza dai tratti tipici dei nativi del Chondath. Ha la pelle scura, capelli ricci e castani che le ricadono sciolti fino alla cintola, e occhi color dell'ambra. Anche se andò via da casa molto presto, rimase nel Chondath il tempo necessario ad assimilare quell'atteggiamento di apparente serenità, tipico degli abitanti di quel luogo, e a controllare le sue emozioni al punto da lasciar apparire sul viso solo quelle che intende rivelare.

I suoi genitori erano ricchi mercanti che poi improvvisamente divennero poveri a causa di investimenti sbagliati, quando lei aveva circa 13 anni. Ridotti alla fame, furono salvati dalla povertà dall'improvvisa comparsa alla loro porta di un gruppo di seguaci di Shar. Il capo della compagnia offrì alla coppia una considerevole somma di denaro in cambio della figlia Esvele, e l'affare venne concluso senza alcuna esitazione. Da allora Esvele è cresciuta nella chiesa di Shar ed è diventata una delle sue più fulgide stelle. Crede senza riserve negli insegnamenti e nel dogma della sua dea e fa del suo meglio per dimostrarsi una adepta esemplare della Signora della Perdita. Attualmente è stata assegnata ad un tempio segreto ad Urmlaspyr, dove ricorre alla sua bellezza e al suo naturale talento per l'intrigo, per procurare al culto nuovi adepti tra la ricca e annoiata classe di mercanti di Sembia.

CAPACITÀ SPECIALI

Il culto di Shar non conferisce automaticamente alcuna capacità magica o soprannaturale, ma la chiesa conosce certi rituali che conferiscono poteri permanenti al devoto in cambio di un qualche sacrificio, personale o pecuniario. Di solito un rituale dura svariate ore e richiede l'intervento di un chierico di Shar di almeno 9° livello.

Rituale del Manto d'Ombra: Il beneficiario di questo rituale acquista la capacità di circondarsi di un manto di ombre tremolanti che possono essere modellate a forma di uno spaventoso mantello. Può invocare questo potere una volta al giorno, per la durata di 1 minuto. Ottiene un bonus di circostanza +2 su tutte le prove di Intimidire, e un bonus di deviazione +1 alla Classe Armatura. Mentre è circondato dal mantello, acquista anche scurovisione nel raggio di 18 metri e un bonus di +3 ai tiri salvezza contro qualsiasi incantesimo o effetto sacro, buono o di luce. Il clero di Shar ricorre solitamente a questo rituale come un mezzo per mostrare il proprio potere e per terrorizzare o intimidire il nemico. Il beneficiario dovrà spendere 500 PE e offrire a Shar uno zaffiro nero del valore di almeno 2.000 mo.

Rituale del Cammino nelle Ombre: Questo rituale conferisce la capacità di usare le ombre come mezzo di trasporto. Il beneficiario può recarsi in una zona ombreggiata come



Cerimonia sacrificale per Sbar

azione standard ed emergere da un'altra area analoga lontana non più di 30 metri. Questo potere è una capacità soprannaturale che il beneficiario può invocare a volontà. Utilizzando ripetutamente il potere del rituale, è possibile effettivamente saltare di ombra in ombra fino a raggiungere un luogo lontano. Questo rituale viene il più delle volte utilizzato per sfuggire ad un'imboscata.

Il viaggio attraverso le gelide ombre lascia il segno sulla salute di chi lo compie: ogni volta che invoca questo potere, il beneficiario subisce 2 danni temporanei alla Costituzione e la perdita di 2d4 punti ferita. È inoltre possibile nascondersi nelle ombre, invece che uscire da un'altra parte, ma in questo caso il prezzo da pagare è più alto: per ogni round di permanenza nelle ombre, il personaggio subisce 4 danni temporanei alla Costituzione e la perdita di 3d4 punti ferita. Se mai i punti ferita si riducessero a 0 o a meno, o se il punteggio alla Costituzione diminuisse fino a 1, il corpo del personaggio sarebbe reclamato dalle ombre e vi resterebbe intrappolato per sempre. Il rituale richiede un pezzo di giaietto del valore di almeno 500 mo e risucchia 2.000 PE.

I Daemonfey

L'unico suono nella stanza di pietra appena illuminata era l'eco soprannaturale delle lunghe unghie di Sarya che, simili ad artigli, raschiavano il teschio che teneva sollevato innanzi a sé. Il biancore delle ossa levigate contrastava con il colorito rosso della sua pelle, e le sue ali da pipistrello palpitavano mentre contemplava la vittoria. La mezzo-immonda fece stridere ancora una volta le unghie sulla superficie imbiancata del teschio e questa volta sorrise quando il suono rimbalzò sulla fredda pietra.

Il trofeo era appartenuto ad un nemico, ed era sulla sua sconfitta che stava gongolando con gioia maligna. Il Barone Ryvoik aveva pensato di usurpare il posto della madre e porsi così a capo del loro clan, ma il suo stolto figlio non aveva previsto che Sarya conoscesse i suoi piani e aveva sottovalutato anche la sua ferocia. Se solo sua madre avesse potuto essere là, pensò Sarya, ne sarebbe stata davvero compiaciuta.

I daemonfey sono collettivamente composti da un clan di malvagi mezzo-immondi e fey'ri (tiefling che discendono da incroci di elfi e demoni) con inclinazione per la magia, recentemente sfuggiti a secoli di prigionia e pronti ad avanzare sinistramente su Faerûn, ancora una volta. Si tratta di veri e propri mostri: ambiziosi, crudeli, fieri e completamente indifferenti a tutto tranne che ai propri egoistici desideri. I daemonfey sono essenzialmente un piccolo gruppo di individui intrisi di odio il cui scopo di vita è la vendetta su quanti hanno intralciato i loro piani esiliandoli dal mondo tanto a lungo. Sono una minaccia nascosta ma incombente per le genti e le comunità del Nord, e tramano un castigo per la razza elfica che ha osato imprigionarli.

cenni storici

In origine i daemonfey erano membri del Casato Dlardrageth, famiglie di elfi del sole fiere e politicamente ambiziose, che, circa seimila anni fa, vivevano nell'area poi chiamata Cormanthor. I membri del casato avevano rapporti con i demoni, poiché volevano sfruttarli per ottenere

potere e credevano che incrociandosi con quegli esseri infernali avrebbero potuto rinforzare la propria discendenza. E in effetti i bambini nati da simili unioni erano potenti e divenivano inoltre degli abili stregoni. Quando gli altri elfi scoprirono queste pratiche raccapriccianti, distrussero il Casato Dlardrageth. I pochissimi sopravvissuti si misero in salvo nascondendosi.

Secoli più tardi incantatori elfici individuaronò quel che rimaneva dei mezzo-immondi, che lottarono disperatamente per salvarsi, non riuscendo però ad avere la meglio contro tutte le forze schierate contro di loro. Gli incantatori imprigionarono i pochi superstiti scampati all'assalto in una prigione magica ove rimasero confinati per millenni. Mentre si trovavano in uno stato di semiveglia, altri elfi del sole decisero di seguire l'esempio del Casato Dlardrageth. Anche i loro figli vennero considerati un abominio dagli altri elfi e furono uccisi o imprigionati.

La distruzione di Hellgate Keep nel 1369 CV liberò da secoli di prigionia i membri originari del Casato Dlardrageth. A loro volta, essi liberarono i discendenti dei casati minori che si erano incrociati con succubi e incubi per creare una razza di tiefling elfi del sole conosciuti come fey'ri, e li accolsero all'interno del Casato Dlardrageth.

L'organizzazione

Quartier generale: Un nascondiglio sotterraneo nel Nord situato al di sotto delle rovine di Lothen delle Guglie Argente, nei pressi delle rovine naniiche conosciute come le Sale dei Quattro Fantasma.

Membri: 52 (2 mezzo-immondi, 33 fey'ri, 9 servitori e 8 associati).

Gerarchia: Flessibile.

Capo: Contessa Sarya Dlardrageth.

Religione: I daemonfey non venerano le divinità di Faerûn, ma i loro antenati (gli elfi demoni del Casato Dlardrageth) e rendono omaggio a taluni poteri infernali.

Allineamento: CM.

Segretezza: Media.

Simbolo: In quanto legittimi eredi del Casato Dlardrageth, i daemonfey ritengono di avere il diritto di usare la versione stilizzata dell'antico emblema di famiglia. Il casato viene oggi identificato da una fenice scarlatta con le nere ali membranose dei demoni, che tiene nel becco una frusta fiammeggiante. I colori tradizionali del casato sono scarlatto e nero, e i daemonfey tendono ad inserirli entrambi nel loro abbigliamento.

I daemonfey sono strutturati secondo una gerarchia flessibile che vede Sarya al comando.

GERARCHIA

I daemonfey sono governati dal membro più anziano del Casato Dlardrageth. Al momento tale individuo è Sarya (Str17 elfa del sole mezzo-immonda CM), contessa mezzelfa e mezzo-demone del Casato Dlardrageth. Del clan Dlardrageth rimangono solo due mezzo-immondi, Sarya e il nipote Xhalth (Bbr12 elfo del sole mezzo-immondo CM). Un tempo il Barone Xhalth progettava di detronizzare la zia e prenderne il posto come condottiero dei daemonfey, finché non la vide uccidere il figlio Ryvvik senza esitazione. I daemonfey rimanenti sono fey'ri degli Dlardrageth e clan associati, una manciata di alleati, e servitori.



MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

I daemonfey sono guidati dal desiderio di punire la razza elfica per l'umiliazione e le sofferenze cui li hanno sottoposti.

Sarya progetta di catture gli elfi del sole e farne cavie da laboratorio da incrociare con demoni evocati nei meandri dei cunicoli sotterranei della Grande Foresta. Il suo scopo è quello di costituire un piccolo esercito di mezzo-demoni e fey'ri, con cui portare scompiglio e distruzione tra gli elfi del Nord.

I daemonfey hanno già rapito diversi elfi del sole dalle Marche d'Argento e li tengono prigionieri in attesa di incrociarli con gli esterni. Ma prima di buttarsi anima e corpo in questo progetto, Sarya e i suoi seguaci fey'ri devono studiare minuziosamente i mutamenti occorsi al mondo durante la loro lunga assenza onde aggiornare le loro conoscenze su ciò che Faerûn è diventato. A tal scopo vengono inviati in missione esplorativa piccoli gruppi composti da tre o quattro fey'ri che si aggirano furtivamente per i boschi e spiano le altre creature. Questi manipoli di esplorazione stanno molto attenti a non farsi vedere o notare, perché se mai gli elfi si accorgessero della loro presenza adesso che il loro gruppo è ancora debole, i loro progetti subirebbero una disastrosa disfatta.

RECLUTAMENTO

I daemonfey credono nel reclutamento forzato, pertanto rapiscono gli elfi del sole che considerano candidati "adatti" per la procreazione demoniaca e li conducono in seno alla loro società come riluttanti associati. Il loro piano consiste nell'allevare come propria la prole generata da queste ignominiose unioni, e di sbarazzarsi prima possibile dei genitori elfici.

ALLEATI

I daemonfey non amano in genere alleanze di sorta, ma talora collaborano per breve tempo con umanoidi malvagi. Anche se i loro antenati consideravano i drow una razza degenera, Sarya sta prendendo in considerazione la possibilità di contattarli per stipulare insieme un'alleanza, poiché le sembra che abbiano degli obiettivi comuni.

Fino ad oggi i daemonfey non hanno osato avvicinarsi a nessun incantatore nelle aree civilizzate per contrattare una qualche alleanza da cui ottenere preziosissime conoscenze arcane. Di recente Sarya è venuta a conoscenza di una piccola ma potente cricca di maghi e stregoni, la Confraternita Arcana, che vive a Luskan e che potrebbe non aver nulla in contrario a lavorare con mezzo-demoni e fey'ri. Sta quindi predisponendo ogni cosa per prendere contatto con la Confraternita non appena ne avrà localizzato il quartier generale.

NEMICI

I daemonfey si considerano superiori a tutti gli altri esseri di Faerûn e sono pronti ad opporsi a chiunque possa rappresentare per essi un nemico. Tuttavia il loro odio più profondo e la loro atavica inimicizia sono tenuti in serbo per l'intera razza elfica, in particolar modo per gli elfi della luna e gli elfi dei boschi. La Contessa Sarya prova un'avversione intensa e tutta personale per le Marche d'Argento, in quanto la confederazione rappresenta esattamente il tipo di esperimento che vorrebbe tentare con la sua progenie, ed è certa che il patto di mutua difesa è stato in qualche modo orchestrato dagli elfi della Grande Foresta.

Incontri

Si possono incontrare piccoli gruppi di daemonfey lungo le frange esterne della Grande Foresta e in tutto il Nord. Un



Contessa Sarya dei daemonfey

tipico incontro si compone di un capo fey'ri, ladro di almeno 7° livello, accompagnato da uno stregone e un paio di guerrieri. Possono esserci incontri individuali con esploratori solitari.

Incontro di daemonfey (LI 8): 1 capo esploratore daemonfey (Ldr7 fey'ri CM), 1 incantatore daemonfey (Str4 fey'ri CM) e 2 guardie daemonfey (Grr2 fey'ri CM).

covi dei daemonfey

I daemonfey conoscono l'ubicazione di numerosi cunicoli sotterranei sparsi in tutto il Nord, sconosciuti alle più giovani razze indigene. È probabile che gli elfi più anziani conoscano alcune di queste strutture, ma non hanno motivo di presumere che siano nuovamente utilizzate da qualcuno. Sarya spera che, quando gli elfi si riaccorgeranno che gli antichi nemici hanno fatto ritorno, sia ormai troppo tardi per riuscire ad arrestarli.

Il covo descritto di seguito era un tempo una sorta di luogo di sosta in cui i nani affaticati potevano fermarsi a riposare durante i lunghi viaggi da una roccaforte a un'altra. È situato nelle propaggini settentrionali della Grande Foresta, a circa 32 chilometri ad ovest della Pietra Eretta. Attualmente è occupato da un gruppo di esploratori in viaggio per la roccaforte dei daemonfey dopo una vittoriosa missione esplorativa nelle Marche d'Argento. A meno che non sia diversamente indicato, ogni stanza è fatta di pietra con un paio

di torce conficcate in candelieri di ferro su entrambi i lati interni di ogni porta.

1. Scalea

I personaggi che si muovono entro 9 metri dal sommo della scalinata dovranno effettuare un prova di Osservare (CD 20) per notare l'ingresso al covo, nascosto da una ben congegnata trappola di rami e cespugli. I gradini sono ricoperti di aghi di pino secchi, foglie e sporcizia. Tuttavia la parte centrale dei gradini è relativamente pulita, segno che la scalinata è stata usata di recente.

2. Grande salone

Chi ha familiarità con l'architettura nanica riconoscerà immediatamente lo stile di questa ampia camera. Tutte le decorazioni e i mobili che la rendevano un luogo di riposo accogliente dopo un lungo viaggio sono stati smantellati. Al loro posto c'è il tanfo di sudore, di polvere e il lieve ma inconfondibile odore di zolfo tipico di certi fey'ri.

Un paio di combattenti daemonfey (Ldr2/Grr1 fey'ri CM) rimangono permanentemente in attesa, accovacciati sul pavimento ai piedi della scala di ingresso, onde evitare ogni tipo di sorpresa. Se scoprono degli intrusi, si lanciano all'attacco e il suono della battaglia attira l'attenzione delle altre creature presenti nel covo.

3. Stanza di Vesryn

Vesryn (Str10 fey'ri CM) ha preso possesso di questa stanza, dove è intento a studiare la strada migliore per far ritorno al quartier generale dei daemonfey.

Vesryn Aelorothi: Str10 Fey'ri; GS 12; esterno (malvagio) Medio; DV 10d4; pf 37; Iniz +6; Vel 9 m, volare 12 m (scarsa); CA 18 (contatto 12, colto alla sprovvista 16); Att +7 mischia (1d8+2/19-20, spada lunga+1); QS Forma alternativa, benefici del famiglia, capacità demoniache, tratti elfici; AL CM; TS Temp +5+, Rifl +5, Vol +8; For 13, Des 15, Cos 10, Int 16, Sag 13, Car 17.

Abilità e talenti: Alchimia +13, Ascoltare +5*, Cercare +7*, Concentrazione +8, Conoscenze (arcano) +13, Muoversi Silenziosamente +2, Nascondersi +4*, Osservare +9*, Percepire Inganni +4, Raggiare +5*, Sapienza Magica +13, Scrutare +9; Attacco in Volo, Incantesimi in Combattimento, Iniziativa Migliorata, Sensi Acuti, Tempra Possente.

I fey'ri ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare, Nascondersi, Osservare e Raggiare. Tale bonus è già stato incluso nelle statistiche sopra esposte.

Forma alternativa: I fey'ri possono, se lo desiderano, mutare il loro aspetto in quello di un umanoide che abbia approssimativamente lo stesso peso e la stessa altezza.

Benefici del famiglia: Conferisce al padrone il talento Sensi Acuti (entro un raggio di 1,5 m); il padrone è in grado di condividere incantesimi; il padrone ha un legame empatico.

Capacità demoniache: Riduzione del danno 10/+1; resistenza al fuoco 10; individuazione dei pensieri, suggestione una volta al giorno come Str10.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/7/7/7/5/3; CD base = 13 + livello dell'incantesimo; possibilità del 20% di fallire gli incantesimi): 0 - aprire/chiedere, distruggere non morti, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, mano magica, raggio di gelo, resistenza; 1° - foschia occultante, incuti paura, protezione dal bene, sonno, unto; 2° - grazia felina, invisibilità, scurovisione, vigore; 3° - chiarovisione/chiaroveggenza, lentezza (2), velocità; 4° - grido, tempesta di ghiaccio; 5° - teletrasporta.

Proprietà: Cotta di maglia elfica+1, spada lunga+1, 2 pozioni di cura ferite moderate, pozione di neutralizza, veleno pergamena di esplosione luminosa, pergamena di guardia di ferro inferiore, anello dei controincantesimi (dardo incantato), batchetta della freccia acida di Melf, 2 stelle d'acqua (500 mo ciascuna), un contenitore per pergamene di cuoio contenente una mappa del Nord disegnata a mano.

Pipistrello famiglia: DV 10; pf 18; CA 21; QS Eludere migliorato, in grado di consegnare attacchi di contatto, in grado di parlare con il padrone, in grado di parlare con animali del suo tipo; Int 10; vedi *Manuale dei Mostri*, Appendice 1.

Vesryn è un fey'ri eccezionalmente alto e smunto con capelli color rame scuro. Quando assume le sue vere sembianze la sua eredità immonda è immediatamente visibile, ma per la maggior parte del tempo riveste forme molto meno distinte (predilige quella di un corpulento stregone umano con una zazzera biondicia, oppure quella di un elfo della luna dal nobile portamento e dalla condotta pacata).

Vesryn si unì al Casato Dlardrageth dopo il suo rilascio, in seguito alla distruzione di Hellgate Keep. Ha giurato obbedienza a Sarya, ed esegue i suoi ordini con grande piacere. Crede con tutto se stesso nei progetti della Contessa, e li appoggia rendendosi sempre disponibile per missioni esplorative o incursioni.

4. Stanza di Teryani

Questa è la stanza di Teryani Ealoeth (Ldr7 fey'ri femmina CM), figlia di Xhalth ed esploratrice capo di Sarya. Nella stanza si trova il suo equipaggiamento da viaggio: uno zaino (contenente il normale equipaggiamento di un avventuriero più sei tizzoni ardenti e un'ampolla di fuoco dell'alchimista, un arco corto perfetto+2, una faretra con 30 frecce e 10 frecce perfette e una pozione di invisibilità).

5. Stanza di concia

Un penetrante odore di selvaggina permea l'area di questa stanza. Su varie rastrelliere costruite con rami d'albero, sono stese sei pelli di cervo che i daemonfey stanno conciando.

6. Stanza dei combattenti

I combattenti che sorvegliano l'ingresso al covo tengono qui i loro averi, si tratta essenzialmente di tipico equipaggiamento da avventurieri.

7. Stanza degli esploratori

I tre restanti membri della compagnia hanno scelto per sé questa stanza. Si tratta di Jhaartael Ealoeth (Grr2/Str2 fey'ri CM), Laerdy Flosin (Ldr5 fey'ri femmina CM) e Sariandi Flosin (Grr4 fey'ri femmina CM). Gli arnesi da viaggio, gli zaini con normale equipaggiamento, e altro equipaggiamento sono sparsi tra i loro giacigli.

8. Scale

Queste scale portano ad un livello più basso.

9. Cucina

Un tempo questa era la cucina in cui i nani viaggiatori si preparavano i pasti. Adesso l'area è pervasa dall'odore di morte, poiché dagli uncini di pietra del soffitto, sul lato opposto rispetto alla porta, pendono le carcasse scuoiate di tre cervi che i fey'ri hanno recentemente ucciso. Il sangue sgocciola in una cabaletta poco profonda che lo disperde nel terreno. Un'ampia fossa per il fuoco si trova al centro della cucina, piena di nuove esche che aspettano solo di essere accese.

10. Deposito

Qui un tempo i nani usavano conservare il cibo secco e altre provviste, ma adesso è diventata la tomba di un mostruoso ragno grande che ne aveva fatto la sua dimora, fino a che i fey'ri non lo uccisero. Ma non si sono ancora presi il disturbo di rimuovere la sua carcassa ripugnante.

11. Stanza dei trofei

I daemonfey hanno reciso le corna dei cervi uccisi e le hanno appese alla parete di questa stanza. Le corna (in tutto sei paia, di non grande valore) sono sì dei trofei ma servono anche per appendervi ad asciugare mantelli o altri vestiti.

12. Stanze dei prigionieri

Ciascuna di queste tre piccole stanze, ex dormitori nanici, ospita un paio di elfi costretti in manette. I daemonfey li hanno catturati (selezionandoli secondo i criteri di Sarya per i futuri accoppiamenti, poiché sono individui particolarmente prestanti e attraenti della razza elfica) in una delle escursioni alle Marche d'Argento. Sono rinchiusi in attesa di essere portati alla roccaforte dei daemonfey dove saranno sottoposti all'infernale programma di procreazione di Sarya.

13. Santuario dei nani

Tre gigantesche facce naniche, una su ogni parete tranne su quella di ingresso, guardano bieche in direzione del centro di

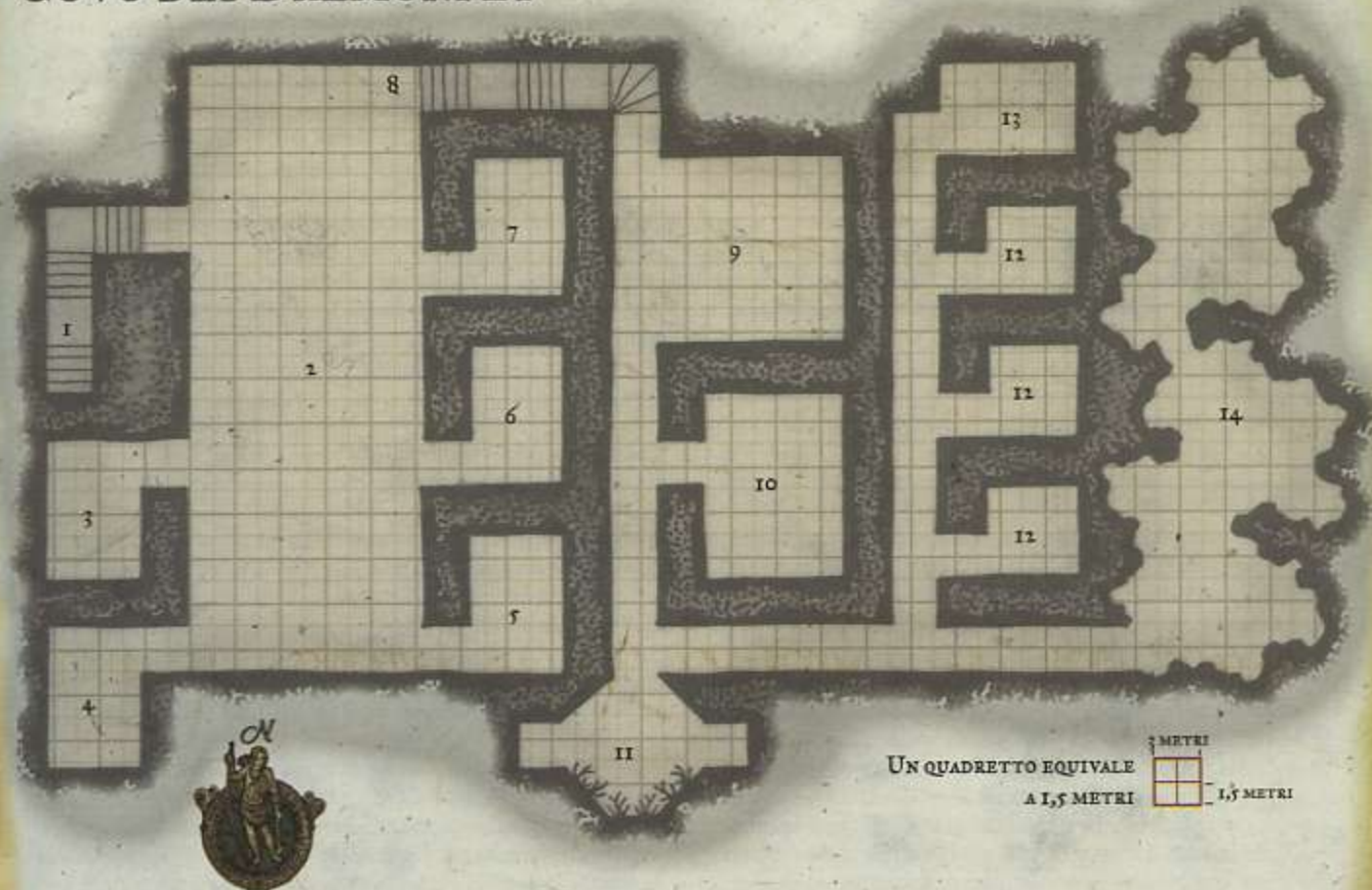
questa stanza. Il luogo era consacrato alle divinità naniche. I daemonfey si sono limitati a dare un'occhiata alla stanza, perché le maschere li fanno sentire a disagio.

14. Caverna naturale

L'intero complesso era un tempo un sistema di caverne naturali, come può evincersi da questa porzione che non ha subito rimaneggiamenti. I nani che costruirono questo posto o non ebbero l'opportunità di terminarlo, o lasciarono la caverna per come si trovava per altre ragioni (forse si trattava di un tributo ad una divinità nanica).

Tre spaventosi quaggoth si celano nella parte più remota della caverna. I daemonfey, visionando velocemente la caverna, non hanno notato le creature nascoste. I quaggoth erano schiavi di un illithid, ma riuscirono a sfuggire al padrone poco tempo fa. Emergendo dal Sottosuolo a vari chilometri da qui, si aggirarono per la foresta fin quando non capitarono in questo complesso. Pensavano di aver trovato il luogo ideale in cui rifugiarsi, finché i daemonfey non fecero la loro comparsa qualche giorno più tardi. Temendo di essere resi ancora una volta schiavi o di essere uccisi, i quaggoth sono rimasti all'interno della caverna. Ma adesso il loro famelico appetito comincia a farsi sentire, e la fame crescente potrebbe spingerli a commettere atti disperati se i daemonfey non ripartiranno al più presto.

COVO DEI DAEMONFEY



gli Eldreth veluuthra

Quella mattina la foresta era quasi idilliaca, con i primi raggi di sole primaverile che facevano capolino tra i rami in gemma dei grandi alberi. Ferin, il taglialegna, sorrise a quello spettacolo. L'inverno era stato rigido. Insieme al suo compagno di lavoro, Luth, si stava recando verso la zona coltivata a betulle che già lo scorso autunno i due avevano programmato di tagliare, prima che una nevicata precoce scovolgesse i loro piani.

"Sei sicuro che questo sia il sentiero giusto?", chiese Luth. "Non mi pare di ricordare questa strada", aggiunse con aria perplessa. Ferin sospirò condiscendente. Se c'era qualcuno che si preoccupava per un nonnulla, questi era Luth.

Si trattenne però dall'esprimere il suo disappunto e disse invece: "Fidati di me, so esattamente dove ci troviamo". Continuarono a camminare lungo il sentiero ancora per un po', quando improvvisamente Luth si arrestò e fece cenno a Ferin di fermarsi. Irritato, Ferin stava per gridargli che stavano solo perdendo tempo quando Luth gli domandò in un sussurro: "Non hai sentito niente?"

Ferin scosse la testa. No, tutto quello che aveva sentito erano i normali suoni della foresta: il vento che gemeva tra le fronde degli alberi, il rumore delle foglie secche calpestate dai loro piedi, il costante cinguettio del... no, un momento. Ma che razza di uccello era quello?

"Attento!", l'avvertimento di Luth giunse troppo tardi. Si ritrovò con una freccia piantata nel petto e cadde a terra senza emettere suono, con l'asta del dardo che ancora vibrava per l'impatto. Ferin fu il secondo. Il tutto avvenne in una manciata di secondi. Poi dai bassi cespugli in cui si erano nascosti per l'imboscata, emersero tre elfi dai volti spietati.

Gli Eldreth Veluuthra sono un gruppo di fanatici della supremazia elfica, convinti assertori dell'idea che gli uomini sono poco più che parassiti e che pertanto occorre disinfestare l'intero Faerûn della loro presenza. Questa antica organizzazione segreta venne fondata a Myth Drannor. I suoi membri si sono diffusi in tutti i territori elfici di Faerûn, soprattutto in quelle aree rimaste in gran parte vuote durante la Ritirata Elfica e che sono attualmente sottopopolate, come Ardeep, Cormanthor, la Grande foresta, il Bosco della Luna, il Bosco di Chondal, il Bosco dell'Inverno, i Boschi di Neverwinter e la Foresta di Confine. I membri degli Eldreth Veluuthra colpiscono gli odiati nemici non soltanto con micidiali attacchi portati contro gli umani, ma anche attraverso piani e schemi intesi a rallentare e persino arrestare l'espansione umana oltre i loro territori già alquanto vasti.

cenni storici

I semi dell'odio tanto profondo covato dai membri degli Eldreth Veluuthra vennero piantati tanto tempo fa, nel 261 CV, quando venne fondata la grande città elfica di Myth Drannor. Entro la fine dell'anno seguente, cinque importanti casati elfici decretarono che la loro ideologia non poteva includere l'accettazione degli umani come qualcosa di diverso dalla peggior sorta di creature degenerate. Dal loro punto di vista, gli umani erano poco più di sporche bestie, con un raziocinio inferiore ai mostri che scorrazzavano nei meandri selvaggi. Come venne debitamente sottolineato dal patriarca del Casato Starym, gli umani insozzavano persino le case in cui dimoravano, distruggendo le terre che rivendicavano come proprie, prima di riservare pari destino alle nuove lande

trovate al di là della collina oltre cui si spostavano.

L'incapacità umana di vivere in armonia con la terra (come invece era connaturata abitudine per gli elfi), scatenò l'ira dei membri di queste cinque famiglie al punto che l'avversione per gli umani divenne il loro tratto più caratteristico. Il loro rifiuto di tollerare gli umani diede luogo a numerosi conflitti sociali e politici all'interno di Myth Drannor. E la decisione della corona di aprire la città ai non elfi, fu l'ultima goccia che fece traboccare il vaso.

Ma piuttosto che permettere agli ultimi eventi di provocare un'aperta rivolta (eventi che avrebbero dato agli umani, secondo le famiglie dissenzienti, una vittoria per procura sugli elfi), i membri dei cinque casati scelsero invece di abbandonare Myth Drannor. Nei secoli successivi, gli anziani di queste famiglie si incontrarono segretamente con altri elfi che condividevano la stessa filosofia di avversione, e insieme discussero e dibatterono sul modo migliore di gestire il problema dei pestilenziali umani. A tutti fu chiaro ciò che bisognava fare. Gli umani si stavano diffondendo in tutto il Faerûn come un incendio incontrollato, insediandosi in zone solitamente evitate dagli elfi e, per tale ragione, annettendosi un territorio sempre più ampio rispetto a quello occupato da tutti i popoli elfici messi insieme.

Mentre il loro dibattito andava avanti, cresceva mano mano il numero di ragioni, conteggiato accuratamente dagli elfi, per cui era necessario tenere a freno gli umani. Osservavano con orrore come gli uomini erano capaci di togliere il cibo ai loro simili per riempirsi invece le tasche di denaro. Assistevano oltraggiati alle tattiche utilizzate dagli umani per farsi guerra, quando ogni cosa era messa a ferro e fuoco e spesso la terra soffriva più del bersaglio nemico. E digrignarono i denti con veemente furore quando gli umani commisero il supremo atto di scarsa lungimiranza, abbattendo vaste aree di foresta vergine solo per creare pascoli per il bestiame.

La Guerra delle Lacrime (711-714 CV) che distrusse Myth Drannor fu l'evento finale che contribuì alla nascita della società come organizzazione formalizzata. I membri dell'organizzazione non potevano più restare fermi a guardare limitandosi a catalogare i delitti perpetrati dai parassiti umani contro la natura. Sentivano, sempre più pressante, il bisogno di agire, di fare qualcosa per spezzare una lancia a favore della razza elfica. Cominciarono col suddividersi in gruppi più piccoli per addestrarsi al compito che si erano assegnati: eliminare gli umani. Assumendo il nome di Eldreth Veluuthra ("Lama Vittoriosa del Popolo"), gli elfi che odiavano gli uomini, registrarono la prima vittoria nel 757 CV, iniziando una serie di attacchi letali che continuano fino ad oggi.

L'organizzazione

Quartier generale: Nessuno.

Membri: Circa 100.

Gerarchia: Flessibile.

Capi: I Signori della Lama.

Religione: Corellon Larethian.

Allineamento: CN, CM, NM.

Segretezza: Bassa.

Simbolo: Una spada lunga stilizzata che penetra dall'alto in un teschio umano, e fuoriesce dalla mascella, con varie crepe che si diramano dal punto d'ingresso della lama.

Gli Eldreth Veluuthra sono un gruppo, a struttura flessibile, di fanatici accomunati dalla stessa ideologia. I singoli nuclei dell'organizzazione comunicano raramente, ciascuno agendo indipendentemente per sostenere e diffondere la causa della Lama Vittoriosa.

Uno degli aspetti più rilevanti dell'organizzazione è che essa non ha al suo interno alcun incantatore divino. I membri degli Eldreth Veluuthra venerano solo gli dei del pantheon elfico ma, paradossalmente, nessuna delle divinità elfiche è di un allineamento adatto all'organizzazione. Alcuni Eldreth ritengono che il gruppo dovrebbe ammettere al suo interno chierici drow per acquisire più facilmente accesso alla magia di guarigione e ristorazione. Ma altri hanno in orrore una simile idea e si rifiutano di battere il sentiero più facile. Sono sicuri che un giorno una delle divinità elfiche (probabilmente Corellon Larethian) riconoscerà il valore della missione del gruppo. Quel giorno la Lama Vittoriosa del Popolo ammetterà i suoi primi chierici nei ranghi dell'organizzazione. Fino ad allora, occorrerà fare affidamento solo su qualche simpatizzante volenteroso o sul pubblico mercato, per usufruire della magia di guarigione (i contanti, di conseguenza, sono diventati molto importanti per l'organizzazione, e alcune delle missioni mirano adesso a recuperare il denaro che servirà ad acquistare pozioni curative).

GERARCHIA

I capi degli Eldreth Veluuthra sono i Vel'Nikeryma ("Signori della Lama"), un consiglio-guida che determina quali missioni contribuiranno meglio agli obiettivi della società. I membri del consiglio (descritti di seguito) sono scelti per acclamazione popolare tra i rappresentanti più anziani dell'organizzazione. Trascorrono buona parte del loro tempo raccogliendo e analizzando informazioni fornite da agenti e simpatizzanti dislocati nei centri urbani popolati da umani, o nelle loro vicinanze, da cui poi desumono i promemoria per le future missioni. Il consiglio esercita una contenuta autorità diretta sulla società. Tutti si aspettano che i singoli membri, lavorando da soli o in piccoli gruppi, portino a termine le proprie missioni per il raggiungimento degli obiettivi degli Eldreth Veluuthra. I membri possono decidere se svolgere uno degli incarichi stabiliti dai Signori della Lama, ma non ne hanno l'obbligo. Nonostante questo livello di autonomia, è raro che una missione decisa dai superiori rimanga a corto di volontari.

Due nuovi membri dei Signori della Lama, Talindra e Saevel, hanno preso il posto dei precedenti membri Phaertala Hyshaanth e Sythaeryn Selakiir. Il lich Phaertala venne eliminato dai daemonfey quando si accorsero che li spiava. Sythaeryn, un elfo marino, perse interesse negli affari del mondo di superficie e fece ritorno alla sua dimora sottomarina.

Bhyrindaar "Cervo d'Argento" Tellynnaar (Grr9/Str1/Arc5 cervo mannaro elfo della luna CM): Eletto solo di recente al consiglio-guida, Cervo d'Argento ha spostato le sue operazioni verso i margini settentrionali della Grande Foresta. Nutre un particolare interesse nell'ostacolare le ambizioni nutrite dagli umani delle Marche d'Argento. Nativo di Evereska, contrasse la licanthropia da un cervo mannaro umano combattuto e ucciso in battaglia. Piuttosto che correre il rischio di trasmettere il suo male agli altri elfi, Cervo d'Argento ha scelto di lasciare Evereska e confinarsi nelle terre selvatiche. Questo esilio auto-imposto ha fatto crescere in lui il desiderio di vendicarsi dei membri della mostruosa razza che gli ha rovinato la vita. Tra i Signori della Lama è il più esplicito e il più emotivo, oltre che il più impaziente. La sua proposta è quella di accelerare la frequenza degli attacchi alla società, insistendo sul fatto che continuando di questo passo gli umani vinceranno di sicuro la gara. Le sue lunghe critiche contro la prudenza hanno rischiato più volte di mettergli contro gli altri membri del consiglio. Cionon-

ostante, Cervo d'Argento rimane un condottiero popolare tra i membri dell'organizzazione, tanto per il suo instancabile entusiasmo per la causa, quanto per i successi riscossi sul campo.

Eldaerneth Spellstalker (Amm7/Ldr8 elfo del sole CM): Vedi all'omonima voce al paragrafo "Le Maschere della Notte" in questo libro.

Tordynnar Rhaevaern (Mag15/Acm3 elfo del sole lich [baelnorn] NM): Dalla sua cripta nascosta nelle profondità del Bosco dei Denti Aguzzi, dove si nasconde insieme al vecchio drago verde Claugxinaurak che gli fa da cavalcatura, Tordynnar svolge la missione iniziata molti secoli addietro. Poiché è l'ultimo rimasto dei membri fondatori degli Eldreth Veluuthra tutti i membri della società, inclusi i Signori della Lama, gli tributano un grande rispetto e una grande deferenza. La sua personale avversione per il genere umano è implacabile e inestinguibile. I suoi piani sono talmente complessi che occorrono anni per attuarli, ma alla fine si dimostrano sempre vittoriosi.

Talindra Amalith (Bbr14 elfa selvaggia CM): Quando la compagnia guidata dagli umani penetrò nel suo natio Bosco di Meth in cerca della leggendaria città perduta dei Turami, tutti gli abitanti del villaggio di elfi selvaggi osservarono attentamente gli intrusi. Ma, per un tragico errore, si scatenò uno scontro fatale tra gli esploratori, che rimasero uccisi, e gli avventurieri, determinati a sgominare l'insediamento di elfi selvaggi.

Talindra si trovava lontana a caccia con alcuni compagni, quando fu compiuto il massacro, ma ritornò in tempo per vedere il macabro risultato. Guidò allora il gruppo di cacciatori contro gli avventurieri, invocando vendetta per la sua gente uccisa. Da quel giorno in avanti, ha dedicato la sua vita alla difesa del Bosco di Meth da qualsiasi umano che cerchi di varcarne i confini. Due anni fa, insieme ai suoi cacciatori, si è spinta fino a Shussel, stabilendosi in uno dei quartieri abbandonati della città. Da qui si sono diretti a Unthalass, dove hanno preso contatto con gli agenti degli Eldreth Veluuthra. L'ira barbarica di Talindra ha ispirato una leggenda tra le Lame Vittoriose, che ha condotto quest'anno alla sua nomina all'interno del consiglio dei Signori della Lama.

Se gli avventurieri si scontrano con gli Eldreth Veluuthra, Talindra si offre volontaria per "prenderci cura" degli intrusi.

Talindra Amalith: Bbr14 elfa selvaggia; GS 14; umanoide Medio; DV 14d12; pf 91; Iniz +3; Vel 9 m; CA 23 (contatto 13, colta alla sprovvista 20); Att +20/+15/+10 (1d12+6/19-20/x3, *ascia grande*+2) oppure +18/+13/+8 a distanza (1d8+4/x3, *arco lungo composito potente*+1 [bonus di +3 alla Forza]); QS Riduzione del danno 2, tratti elfici, movimento veloce, ira 4 volte al giorno, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +9, Rifl +7, Vol +5; For 16, Des 16, Cos 11, Int 10, Sag 12, Car 8.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +7, Ascoltare +11, Cavalcare (cavallo) +5, Cercare +2, Conoscenza delle Terre Selvagge +11, Intimidire +5, Nuotare +2, Orientamento +6, Osservare +3, Saltare +6, Scalare +14; Arma Focalizzata (*ascia grande*), Combattere alla Cieca, Critico Migliorato (*ascia grande*), Schivare, Seguire Tracce.

Proprietà: *Corazza di piastre*+3, *ascia grande*+2, *arco lungo composito potente*+1 [bonus di +3 alla Forza], 20 frecce perfette, 2 pozioni di ristorare inferiore, 2 pozioni di velocità, amuleto dell'armatura naturale+2.



Imboscata degli Eldreth Veluuthra

Saevel Calandra (Ldr8/Ass4 elfo della luna NM): Crescere da soli nelle strade di Hillsfar sarebbe difficile per qualsiasi bambino, ma per questo giovane elfo l'infanzia è stata quasi un incubo. Saevel non sa nulla dei suoi genitori né della sua famiglia. Se torna indietro con la memoria, i ricordi più antichi sono quelli di quando rubava il pane dalle case e dai negozi dei quartieri più fatiscenti della città. Comprendendo, forse istintivamente, che il suo essere un umano solo per metà avrebbe significato morte certa se mai fosse stato scoperto, il giovane Saevel si affrettò sempre a celare i suoi tratti elfici. La sua personale esperienza di vita sviluppò nel ragazzo una profonda avversione verso il genere umano e questa radicata antipatia si accrebbe ulteriormente col trascorrere del tempo fino alle soglie della maturità.

Una faticosa notte, Saevel si imbatté in un paio di uomini della pattuglia cittadina che maltrattavano un elfo loro prigioniero. Incapace di trattenere la rabbia che gli esplose dentro, si mosse in suo aiuto. Poiché non voleva finire i suoi giorni nell'arena, Saevel accompagnò l'elfo che aveva salvato fuori dalla città, percorrendo strade conosciute solo da ladri e contrabbandieri.

L'elfo che aveva liberato era niente meno che Eldaerneth Spellstalker, che si trovava in città per portare a termine una missione per conto delle Maschere della Notte e che ne aveva approfittato per esplorare la metropoli a favore degli Eldreth Veluuthra. Quando Eldaerneth rivelò a Saevel la sua vera identità, sembrò del tutto ovvio al giovane elfo decidere di entrare a fare parte dell'organizzazione.

Fin da quel faticoso incontro, si allenò per diventare uno degli assassini più capaci della società, acquistandosi ben presto tra i suoi pari la reputazione di un impavido agente, offrendosi per missioni che i più consideravano suicide e portandole a termine. È stato eletto tra i Signori della Lama lo scorso anno, ma continua personalmente a svolgere incarichi per conto dell'organizzazione. A soli 108 anni, Saevel è il più giovane dei Signori della Lama e molti membri degli Eldreth Veluuthra sono convinti che sia destinato a raggiungere vette ancora più alte.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

"Eldreth Veluuthra" significa "Lama Vittoriosa del Popolo", ma come accade per molti gruppi a sfondo politico, il nome altisonante non riflette puntualmente il successo ottenuto dall'organizzazione né la reputazione di cui gode tra la sua stessa gente. Benché abbiano ottenuto non pochi successi nella crociata intrapresa, i membri dell'organizzazione devono loro malgrado ammettere di non essere riusciti ad avvicinarsi a qualcosa che anche lontanamente somigliasse a una battuta d'arresto inflitta agli umani come razza.

Frattanto gli altri elfi che pure sanno degli Eldreth Veluuthra, raramente sono pronti ad ammettere la loro esistenza. Per la maggior parte, infatti, l'organizzazione è solo motivo di imbarazzo, un argomento da evitare in ogni discussione. Per ironia della sorte, quel fanatismo che la maggior parte degli elfi definirebbe tratto distintivo degli umani, calza invece a pennello agli Eldreth Veluuthra, le cui operazioni mirano tutte all'annientamento dell'umanità. Alcune missioni della Lama Vittoriosa, nella fattispecie quelle programmate da Tordynnar Rhaevaern, sono formulate per sfruttare l'esistenza breve degli umani e quella ancor più breve dei ricordi, arrestando o impedendo l'espansione umana nei territori selvatici.

Gli agenti degli Eldreth Veluuthra non sono selettivi riguardo ai loro bersagli. Sconvolgere ogni sorta di attività umana, dalle carovane commerciali all'agricoltura, rientra comunque nello scopo delle operazioni ed è giustificata dal loro atteggiamento di supremazia. Ogni ranger, cacciatore,

esploratore umano, o simile, costituiscono tutti frequenti bersagli, poiché rappresentano l'avanguardia dell'usurpazione umana di nuove aree. I pionieri e i coloni umani sono attaccati senza tregua, poiché distruggere le loro abitazioni equivale talora a rallentare o a bloccare l'espansione in un dato territorio. I mezzelfi, che gli Eldreth Veluuthra considerano abomini, sono perseguitati in egual misura.

L'organizzazione impiega quattro tattiche principali, di cui vengono forniti esempi di seguito.

Azione diretta: Uccidere gli umani sul colpo. Occorre dire che, per quanto desiderosi di farlo, gli agenti dell'organizzazione non uccidono ogni singolo umano che attraversa il loro sentiero. Farlo sarebbe stupido, perché esporrebbe gli elfi ad un rischio inutile di essere catturati o uccisi.

Azione indiretta: Incitare altri gruppi o razze ad attaccare gli umani e i loro insediamenti. Gli agenti dell'organizzazione hanno fomentato più di una "incursione di orchi" in un villaggio umano.

Attacco della natura: Deviare il corso di un fiume perché inondi una fattoria, introdurre predatori perché uccidano il bestiame, o inviare pericolose creature a colpire le comunità degli umani.

Attacco all'economia: Scombussolare gli itinerari delle carovane derubandole durante il loro percorso, sigillare miniere che producono minerali preziosi, gemme o metalli, oppure inviare uno sciame di insetti a distruggere i raccolti.

La maggior parte degli Eldreth Veluuthra si rende conto che la pazienza è tutto, che il loro progetto di un Faerûn senza umani richiederà moltissimo tempo per diventare realtà. Questo atteggiamento si riflette anche nelle operazioni. Una squadra di ranger della Lama Vittoriosa può permettersi di trascorrere dei mesi, persino degli anni, per una ricognizione in un nuovo insediamento umano e nei dintorni. Gli umani vittime degli attacchi della Lama Vittoriosa non hanno modo di sapere che i loro spostamenti e il loro sviluppo è stato osservato per anni, o persino decenni, prima che l'attacco fosse deciso. Al momento pare siano gli uomini ad avere il sopravvento, ma gli elfi possono aspettare. Dopotutto hanno molto tempo.

RECLUTAMENTO

La maggior parte dei membri della Lama Vittoriosa sono elfi del sole. Il resto dell'organizzazione si compone di elfi della luna, elfi selvaggi ed elfi dei boschi. Ai drow non è permesso entrare a far parte della società, gli Eldreth Veluuthra li odiano infatti almeno quanto gli umani, nonostante certe idee che i due gruppi condividono. La maggior parte delle reclute sono giovani elfi guerrieri, ladri o maghi che covano un odio personale contro gli umani.

ALLEATI

Una ridotta minoranza di elfi, soprattutto elfi del sole, ma anche alcuni delle altre sottorazze, simpatizzano con la Lama Vittoriosa. Sono proprio questi simpatizzanti a dare talora agli agenti degli Eldreth Veluuthra l'aiuto e il sostegno necessari, sotto forma di beni o informazioni. Le informazioni sono particolarmente importanti per le operazioni del gruppo, e i Signori della Lama hanno cura che gli informatori al servizio dell'organizzazione siano trattati bene e ricompensati adeguatamente. Un'altra minoranza di elfi, in numero pressoché uguale a quello di simpatizzanti e informatori, condivide il punto di vista della Lama Vittoriosa sul fatto che gli umani siano esseri indesiderabili, anche se non approva i violenti metodi della società.

NEMICI

Tra i nemici della Lama Vittoriosa sicuramente gli onnipresenti Arpisti si qualificano al primo posto, ecco perché i loro agenti rappresentano il bersaglio di circa un terzo delle operazioni offensive dirette dall'organizzazione. Qualunque cosa o persona aiuti direttamente gli umani e le loro comunità, si attira automaticamente l'ostilità degli Eldreth Veluuthra. Sono considerati bersagli legittimi, ad esempio, ranger di tutte le razze che proteggono o aiutano gli insediamenti umani, oppure druidi i cui boschetti sono vicini a comunità umane.

Nonostante il fatto che certi punti all'ordine del giorno siano comuni ad entrambi, gli Eldreth Veluuthra provano una profonda avversione per i daemonfey, che considerano abomini al pari dei mezzelfi.

Incontri

È probabile che gli Eldreth Veluuthra si incontrino più facilmente nei boschi dove sono più attivi. Poiché rifuggono le aree urbanizzate tranne quando si tratta di raccogliere informazioni, solitamente non si incontrano membri dell'organizzazione in comunità più grandi delle città. I piccoli nuclei che proteggono un territorio includono di norma un capo elfo (guerriero, ranger o mago), un elfo ladro o mago e un elfo tirocinante (solitamente un guerriero, un ranger o un mago).

Gli Eldreth Veluuthra considerano la propria capacità di operare in segreto la loro miglior qualità. Il nemico non può colpire quel che non vede. Quasi altrettanto importanti sono i sentimenti di solidarietà che i membri provano scambievolmente. Tra i componenti della Lama Vittoriosa il tradimento è praticamente sconosciuto; la maggior parte preferirebbe morire piuttosto che divulgare informazioni che possano danneggiare la causa dell'organizzazione o i loro compagni.

Si può affermare che la più grande debolezza del gruppo risiede nella sua maniacale devozione ad un unico ideale. I membri dell'organizzazione sono inflessibili nelle opinioni e nell'atteggiamento verso gli umani, e un nemico consapevole del loro fanatismo può talora ritorcerlo contro di essi.

I membri degli Eldreth Veluuthra preferiscono evitare qualsiasi confronto di cui non abbiano stabilito i termini e di cui non controllino il territorio. Prediligono le imboscate, che non considerano affatto disonorevoli se hanno come obiettivo gli umani o i loro alleati.

Prima di intraprendere una missione, si addestrano per il tipo di terreno e condizioni che presumono di incontrare. Se non possono evitare un confronto diretto o una lotta senza risparmio di colpi, i membri dell'organizzazione combattono uniti e cercano di ricorrere il più possibile a tattiche di gruppo (circondando il nemico e attaccando uno alla volta per sconfiggere gli avversari). Non esitano a sacrificarsi se la situazione lo richiede, specialmente se così facendo assicureranno il successo di una missione o la sicurezza dell'organizzazione.

Incontro di Eldreth Veluuthra (LI 7): 1 capo elfo (Rgr5 elfo NM), 1 incantatore (Mag3 elfo LM), 1 tirocinante (Grr1 elfo NM).

Incontro di Eldreth Veluuthra (LI 9): 1 capo elfo (Rgr7 elfo NM), 1 incantatore (Mag4 elfo LM), 1 tirocinante (Grr2 elfo NM).

Incontro di Eldreth Veluuthra (LI 11): 1 capo elfo (Rgr9 elfo NM), 1 incantatore (Mag4 elfo LM), 1 tirocinante (Grr3 elfo NM).

I coltelli di fuoco

Lady Jhenna sorrise maliziosamente al giovane principe, poi si sfilò l'abito di seta.

"Venite a me, mio signore. Venite a me e bacciatemi", gli sussurrò.

Il nobile di Cormyr la prese sorridendo tra le braccia, e la baciò appassionatamente.

Jhenna sapeva che il principe avrebbe sentito la lama penetrargli nell'addome, ma non appena il veleno avesse raggiunto il fegato, avrebbe rapidamente assaporato un gelido fiotto di ... estasi? Beatitudine? Non avrebbe saputo dirlo.

Lady Jhenna pose fine al bacio e fece un passo indietro perché il principe avesse modo di ammirare il suo corpo perfetto illuminato dalla luna. Si portò la mano destra al seno e il sangue del principe, gocciolando dalla punta dello stiletto, le lasciò una piccola traccia cremisi sulla pelle.

Il giovane Cormyriano cercò di urlare, di afferrare la bella assassina, ma riuscì solo ad accasciarsi sulle ginocchia, mentre il torpore gli si diffondeva rapidamente in corpo.

Jhenna si inginocchiò di fronte al moribondo, lo baciò sulla fronte e gli sussurrò all'orecchio con malizioso piacere.

"Separarsi è un così dolce dolore".

Piccola ma letale banda di aristocratici assassini, i Coltelli di Fuoco sono sicari esiliati. In origine costituivano una società di esperti professionisti dell'uccisione, la cui sede si trovava nel Cormyr. Ma quando venne scoperta e resa pubblicamente nota la loro implicazione nell'assassinio di un signore locale, i membri dell'organizzazione furono costretti ad abbandonare la loro patria. La monarchia del Cormyr la ritiene ormai un'organizzazione scomparsa, ma i Coltelli di Fuoco si sono riuniti in segreto, costituendo la loro base operativa nella città di Westgate, ove si sono alleati con le Maschere della Notte.

cenni storici

Le origini dei Coltelli di Fuoco risalgono ad oltre quattro secoli fa, quando i fondatori del gruppo riunirono una banda, grossolana ma capace, di ladri, delinquenti e banditi in una libera confederazione. Questa "gilda" esercitava la sua attività nelle zone meridionali del Cormyr e il numero degli affiliati cresceva in proporzione al successo della società costituitasi. I saccheggi compiuti dalla banda resero le vie del sud insicure per i viaggiatori, nonostante gli sforzi compiuti dai soldati della monarchia. La gilda arrivò a contare svariate centinaia di criminali esperti e addestrati, e altrettanti banditi che agivano alle dipendenze di aristocratici insospettabili (o che nessuno si sarebbe azzardato ad accusare). Non contenti di derubare i viaggiatori lungo le principali vie di comunicazione, i membri della gilda decisero di dedicarsi ad affari più grossi. Il successo ottenuto portò all'infamia che quasi li distrusse.

Nel 1227 CV, alcuni briganti attaccarono una carovana reale uccidendo il Re Dhalmass e la Regina Jhalass. Le accuse ricaddero immediatamente sui Coltelli di Fuoco. Non si seppe mai se il gruppo fosse effettivamente responsabile del Pomicidio dei sovrani, o se fosse stato semplicemente usato come capro espiatorio. L'attuale Grande Vecchio degli Assassini sostiene che si trattò di un complotto per mandare l'organizzazione alla rovina, e ribadisce che fu il primo di

una lunga serie di ingiuste persecuzioni perpetrate a danno dei Coltelli di Fuoco e patrocinate dal Casato Obarskyr. Dovendo subire la pena capitale in caso di arresto, i membri della gilda sparirono dalla circolazione e si tennero nascosti. Ricostituirono in segreto le loro fila nelle città ai confini del Cormyr. Ma l'incidente instillò tra i ranghi della gilda un profondo e feroce odio per l'aristocrazia del Cormyr, e per il Casato Obarskyr in particolare, poiché quella famiglia era a capo della moltitudine che reclamava le teste dei Coltelli di Fuoco.

Negli anni che seguirono, parallelamente alle loro usuali attività illecite, i Coltelli di Fuoco si dedicarono all'aggressiva persecuzione dell'aristocrazia del Cormyr. La guerra di vendetta mieté varie vittorie. Almeno ventiquattro morti insolite tra i nobili e la famiglia reale del Cormyr sono da attribuire ai Coltelli di Fuoco e ai loro agenti. Ma poi il fato o la fortuna si accanirono contro la gilda i cui agenti furono ritenuti responsabili dell'assassinio dell'amatissimo Lord Belgard Huntsilver nel 1341 CV. Il Re Azoun IV, profondamente addolorato dalla morte dell'amico d'infanzia, ordinò una caccia agli assassini su scala nazionale, bandendoli per sempre dal Regno delle Foreste. Gli esiliati si trasferirono a Silvertown e a Westgate, dove provvidero a ricostruire l'organizzazione così fiaccata, per riuscire finalmente a vendicarsi del Cormyr e del suo re. Furono sul punto di sciogliersi per sempre nel 1357 CV, quando il piano per assassinare Azoun IV si ritorse contro di loro, provocando la morte di quasi tutti i membri dell'organizzazione di stanza a Westgate.

A partire dal 1369 CV, i rimanenti membri dei Coltelli di Fuoco si raggrupparono ancora una volta, lentamente e a fatica, quando i rami esiliati del Casato Bleth e del Casato Cormaeril giunsero a Westgate. I membri più anziani delle due famiglie desideravano ardentemente vendicare la propria umiliazione, facendo rivivere uno dei più notori nemici del Cormyr e volgendolo ancora una volta contro la patria.

L'organizzazione

Quartier generale: Sotterranei segreti del Castello Cormaeril, nella città di Westgate.

Membri: 75.

Gerarchia: Militaristica.

Capo: Lord Tagreth Cormaeril, Grande Vecchio degli Assassini.

Religione: Nessuna.

Allineamento: LM, NM.

Segretezza: Media.

Simbolo: I Coltelli di Fuoco usano come sigillo un sottile pugnale, un coltello o uno stiletto con la punta rivolta verso il basso, completamente avvolto in fiamme rosso-arancio. L'emblema, ispirato al seme dei pugnali delle carte di Talis, compare su oggetti e carteggi destinati ai membri più fidati dell'organizzazione. Viene inoltre usato come "biglietto da visita" per apporre la firma di un Coltello di Fuoco sulla scena del delitto.

GERARCHIA

I Coltelli di Fuoco usano una tradizionale struttura gerarchica in cui l'autorità risiede e procede dal Grande Vecchio degli Assassini. Il temibile assassino impartisce gli ordini attraverso i suoi assistenti, che a loro volta li assegnano ai vari rami dell'organizzazione e ai suoi membri.

Lord Tagreth Cormaeril (Grr3/Ldr7/Ass7 umano LM)



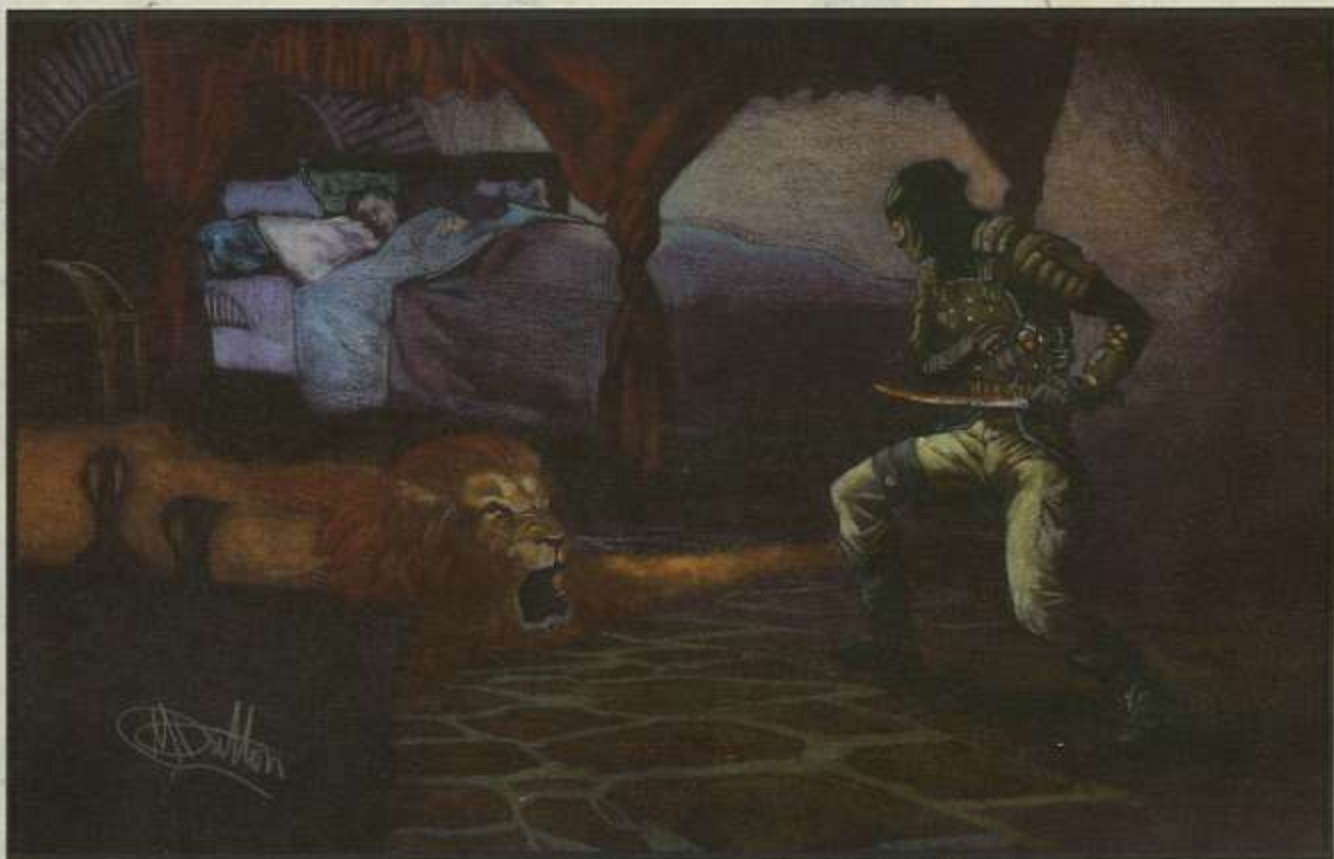


Illustrazione di Mike Dutton

Illustrazione di Stephanie Pui-Mun Law

Un assassino dei Coltelli di Fuoco in azione

non tollera dissidenti nelle fila dell'organizzazione. Vegliardo irascibile e litigioso, Tagreth non è fragile e indifeso come sembra, un fatto, questo, che innumerevoli aspiranti usurpatori e comandanti di rivolte hanno imparato a loro spese. Il suo innaturale vigore ha origini magiche. L'attempato aristocratico ha sborsato una fortuna in oro e tesori nel corso degli anni, per incantesimi che gli allungassero la vita e sostenessero la sua salute malgrado l'avanzare dell'età. Sa che tanto la sua famiglia, tanto i Coltelli di Fuoco sono stati schiacciati da situazioni avverse e teme che il suo capitale, che continua a ridursi, si stia esaurendo del tutto costringendolo a fare i conti con i danni del tempo. Ha preso in considerazione la possibilità di diventare un lich, ma l'idea di trasformarsi in un mostro scheletrico non lo alletta.

La stretta alleanza tra i Coltelli di Fuoco e le Maschere della Notte (o piuttosto la manipolazione operata da queste ultime sui primi) non va giù al Grande Vecchio degli Assassini. Egli sa benissimo chi è e che cosa sia il Re della Notte, esattamente come intuisce l'esatta natura della Corte dei Signori della Notte. Sa anche che non è più possibile per i Coltelli di Fuoco, come pure per qualsiasi altra banda del crimine organizzato, operare a Westgate senza venire a patti con i vampiri che guidano le Maschere della Notte. Orbakh ha messo a parte Tagreth dei suoi sogni imperialistici, e il Grande Vecchio non trova nulla da ridire sull'idea di spadroneggiare sull'intera Costa della Spada, specialmente poi se questo significa estendere la cosa anche nel Cormyr, trascinando nel fango l'insopportabile famiglia reale.

Orbakh e i suoi scagnozzi stanno esercitando un controllo sempre maggiore sui giovani membri dell'organizzazione. Allettando alcuni dei più giovani e ambiziosi Coltelli di Fuoco con vaghe (e quasi certamente false) promesse di vita eterna, il Re della Notte ha adesso una notevole influenza negli affari quotidiani della società. Tagreth teme che il comando dei Coltelli di Fuoco gli stia sfuggendo di mano e ha cominciato

a pensare che una notte, non tanto lontana, si vedrà costretto ad affrontare il re vampiro in uno scontro che determinerà il destino della gilda.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

I Coltelli di Fuoco intendono uccidere quanti più rappresentanti dell'aristocrazia Cormyriana possibili. Certi membri ritengono che si dovrebbero concentrare tutte le energie e le risorse sulla distruzione del solo Casato Obarskyr, considerato il vero fautore delle disgrazie della gilda. Tuttavia, il Grande Vecchio degli Assassini è rimasto fermo nel suo proposito di colpire l'intera scala della nobiltà del Cormyr. Si agitano malcontenti tra le generazioni più giovani dei Coltelli di Fuoco, fomentate dalle abili manipolazioni del Re della Notte. Gli assassini imberbi sono convinti che contribuire al progetto di Orbakh per la costituzione di un impero sopra la Costa della Spada, sia molto più allettante che passare il tempo a tramare la morte di qualche nobile che la maggior parte di loro neppure conosce. Affermano che il piano del Re della Notte permetterebbe ai Coltelli di Fuoco di soggiogare il Cormyr militarmente ed economicamente, una prospettiva decisamente più avvincente.

Indipendentemente dalle missioni o dalle concezioni politiche, i membri di questa organizzazione preferiscono condurre le loro attività criminali sfruttando la loro posizione di aristocratici di puro lignaggio, in grado di muoversi liberamente e con assoluta discrezione nell'alta società. Quando viaggiano fanno perno sulla loro aristocratica genealogia per fare un'ottima impressione sui bersagli e avvicinarli. Più di una vittima ha confuso il suo assassino per un azzimato damerino fino al momento esatto in cui non si è visto piantare una lama tra le costole.

I Coltelli di Fuoco prediligono le lame avvelenate (veleno di vespa gigante, quando riescono a procurarselo, ma anche qualsiasi altra sostanza tossica), e si avvicinano al bersaglio

sfruttando aristocratici raggiri o astuti travestimenti. Se necessario somministrano il veleno alla vittima tramite bevande o pietanze. Disprezzano invece quelli che definiscono metodi "brutali" per esempio lo strangolamento o il lanciare frecce con una balestra.

La maggior parte degli agenti dei Coltelli di Fuoco lavorano da soli quando si tratta di compiere un assassinio. Alcuni ricorrono ad un ristretto numero di complici che possono aiutarli a predisporre l'omicidio e agevolare poi la loro fuga. Difficile a crederci, le tariffe richieste dai Coltelli di Fuoco per i loro letali servizi sono ritoccate di volta in volta per andare incontro alle possibilità del mandante. Il Grande Vecchio ha subito compreso l'importanza di accettare e portare a termine contratti d'ogni sorta. Gli piace ripetere (fino alla nausea) agli assassini più giovani che non esiste nessun buon sostituto quando si tratta di sporcarsi le mani, ecco perché a volte accetta di fare un lavoro al prezzo più basso che i Coltelli di Fuoco possono concedere. Con questo sistema i membri più giovani dell'organizzazione hanno la preziosa possibilità di fare pratica sul campo, mentre assassini con maggiore esperienza sono sicuri di non lasciar arrugginire le loro abilità di osservatori e assassini furtivi.

RECLUTAMENTO

Poiché la maggior parte dei Coltelli di Fuoco proviene dall'aristocrazia, visto che i suoi membri sono nati da due casati elitari (anche se ormai decaduti), a volte l'organizzazione cerca le sue reclute tra i rami dell'albero genealogico. Anche se non tutti i componenti delle esiliate famiglie dei Bleth e dei Cormacril sono membri dei Coltelli di Fuoco, sono comunque numerosi e per l'organizzazione, oltre al delitto, svolgono una vasta gamma di funzioni. L'associazione è anche propensa ad assumere individui non appartenenti al ramo familiare, perché ricoprono posizioni minori o svolgono altri servizi a seconda della necessità del momento.

Un altro aspetto del rapporto che intercorre tra i Coltelli di Fuoco e le Maschere della Notte, e che non va a genio al Grande Vecchio, è la crescente dipendenza dai vampiri per le risorse e le informazioni. Perché mai prendersi il disturbo di condurre tutti i pedinamenti e gli appostamenti su un bersaglio, si dicono i giovani Coltelli di Fuoco, se gli scagnozzi di Orbakh forniscono le informazioni necessarie ad un costo minimo o persino gratis? Ecco un atteggiamento che Tagreth detesta e che alimenta le sue paure che i Coltelli di Fuoco stiano venendo lentamente assimilati nella gilda dei ladri governata dai vampiri.

incontri

Le informazioni e le statistiche per il tipico agente dei Coltelli di Fuoco, possono trovarsi nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.

Tipica squadra di assassini dei Coltelli di Fuoco (LI 8): 1 Coltello di Fuoco assassino (Ldr4/Grr1/Ass2 umano), 2 assistenti (Pop3 umani), 1 guardia del corpo (Grr2 umano).

il casato karanok

Presmer si ridestò soffrendo. Sebbene avesse un occhio pesto, gonfio fino a chiudersi completamente, riusciva a vedere che era stato legato ben stretto ad una rastrelliera di megalò posta su una pila di arbusti e foglie. Strane figure con tuniche bianche lo stavano ad osservare. Non aveva idea di come fosse finito lì.

"Che diavolo ci faccio qui? Liberatemi!"

Il capo del gruppo di astanti prese la parola: "Mago Presmer, stai per essere giustiziato per i tuoi crimini?"

"Crimini? Ma di quali crimini mi state accusando?"

Sogghignando il capo rispose: "Ma di stregoneria, è ovvio".

Poi con un suo incantesimo diede fuoco alla pira.

La città di Luthcheq nel Chessentà è governata da una famiglia di pazzi: i Karanok. Adorano un essere che chiamano Entropia, il Grande Nulla, e tramano la distruzione di tutti i "maghi" (stregoni, maghi, nani ed elfi). La gente fuori dal Chessentà (e soprattutto fuori da Luthcheq) li considera folli, perché si dice che Entropia non sia altro che una sfera annientatrice gigante. Sia come sia, una qualche entità divina sta adesso rispondendo alle loro preghiere ed Entropia ha dato alla luce cinque sfere più piccole. Di conseguenza i componenti del Casato Karanok hanno acquistato nuove dimore in altre città del Faerûn per trasferirvi le sfere più piccole (che chiamano "le figlie di Entropia"), usando i palazzi come basi operative del loro progetto per la distruzione dei maghi.

Quello che i Karanok non sanno, è che il potere di Entropia è dispensato da Tiamat, la divinità che sta dietro al venerato eroe Tchazzar. Tiamat ha colto l'opportunità di aumentare la propria forza sfruttando la zelante fede di questo Casato e usa la sfera annientatrice per canalizzare il suo dono. I seguaci di Entropia sono adesso in grado di lanciare incantesimi clericali, segno che la loro divinità li ha benedetti e che è giunto il momento di estendere il loro progetto al di là dei confini del Chessentà.

cenni storici

Nel 1161 CV, la famiglia Karanok si ritrovò a capo della città di Luthcheq in misteriose circostanze. Anche se tutte le notizie relative all'evento sono state disperse, è probabile che vi fu di mezzo l'omicidio, poiché non sopravvisse alcun discendente della precedente famiglia che stava al governo. I Karanok hanno governato la città in modo stravagante ma efficiente, muovendo guerra alle altre città-stato alla maniera del Chessentà. Nel 1324 CV, Luthcheq invase Mordulkin approfittando delle perdite subite da quella città a causa della peste, ma ne uscì battuta. Attribuendo la colpa della sconfitta ai maghi-spie al servizio di Mordulkin, i Karanok divennero ossessionati dal desiderio di eliminare tutti i maghi.

Più o meno intorno al 1346 CV, una sfera annientatrice particolarmente grande apparve nel palazzo maggiore del Casato Karanok, materializzandosi al centro di una stanza di tortura e dando il colpo di grazia al mago che vi era torturato. Considerandolo un presagio, i componenti della famiglia caddero in ginocchio e adorarono l'anomalia planare, che chiamarono Entropia. Ricostruendo la casa perché la stanza ove si trovava la sfera diventasse il tempio principale, i Karanok continuarono a venerare l'oggetto nella convinzione che ne avrebbero ottenuto un valido aiuto per il raggiungimento dei loro obiettivi.

Nel tardo 1370 CV, la dea Tiamat ricorse al suo potere per alterare la sfera e farne un mezzo per canalizzare la sua ener-

gia. Iniziò a conferire incantesimi divini ai nobili del Casato Karanok attraverso Entropia. Da allora ha fatto in modo che la sfera generasse altre sfere più piccole, che possono essere controllate dai componenti della famiglia. I Karanok adorano le sfere figlie, attraverso cui sono stati evocati squamosi mostri rettili (abishai) per porre in opera il volere dei Karanok e della stessa Entropia.

L'organizzazione

Le statistiche si riferiscono a tutto il nobile Casato Karanok del Chessenta.

Quartier generale: Luthcheq, Chessenta

Membri: Approssimativamente 300 membri dell'aristocratica famiglia, più guardie e servitori.

Gerarchia: Militaristica.

Capo: Maelos Karanok.

Religione: Entropia (Tiamat).

Allineamento: LM.

Segretezza: Nessuna (anche se i gruppi fuori dal Chessenta nascondono la propria identità e i propri obiettivi).

Simbolo: Il simbolo del Casato Karanok è la lettera K scritta secondo l'alfabeto Thorass, su cui è ritratto un ramo ardente (che rappresenta probabilmente l'erbastrega).

GERARCHIA

I Karanok hanno una struttura a nuclei che ruota intorno ad Entropia e alle sue cinque sfere figlie. Sono molto ben interconnessi ma riescono a funzionare anche in modo indipendente. Quelli che seguono sono alcuni dei più importanti membri del Casato Karanok.

Maelos (Ari18/Chr1 di Entropia [Tiamat] umano LM) è un uomo antico, quasi senile ed eccezionalmente capace di comprendere che adesso la sua famiglia ha una minima possibilità di riuscire nei suoi scopi.

Jaerios (Ari13/Chr4 di Entropia [Tiamat] umano NM) è il figlio di Maelos e il governatore della città. Ama il potere e soprattutto lo spettacolo di un mago che brucia.

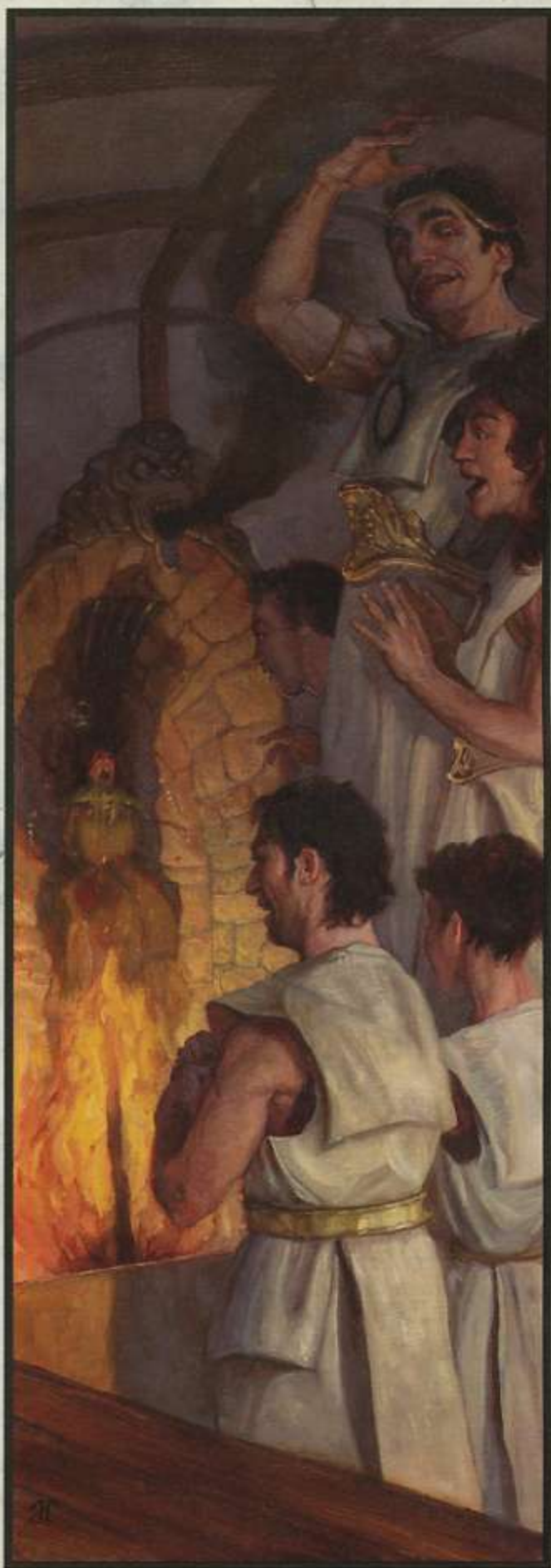
Nacos (Ari3/Grr9/Chr1 di Entropia [Tiamat] umano NM) è il figlio di Jaerios. Arrogante, crudele, con la passione di sfigurare le sue vittime prima di gettarle in pasto alle fiamme, è convinto che niente e nessuno possa ucciderlo e di poter fare tutto quel che vuole poiché i poteri della famiglia lo proteggono.

Kastra (Ari4/Chr7/Ent3 di Entropia [Tiamat] umana LM) è il chierico più potente della famiglia e il capo ufficiale di tutte le attività religiose.

Povros (Ari6/Chr5 di Entropia [Tiamat] umana LM) è la cugina di Jaerios e la comandante di uno dei nuclei di Entropia fuori Chessenta. Educata ad odiare i maghi, si rifiuta di portare con sé oggetti magici che non siano stati creati da chierici (anche se si tratta di chierici di divinità inferiori).

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

L'odio è la motivazione principale dei Karanok. Odio per i maghi sopra ogni cosa, e odio per chi tratta con i maghi in secondo luogo. Il Casato rapisce i maghi più conosciuti, e poi li brucia su pire di erbastrega (vedi in appendice) in sacrificio alla loro insolita divinità. I Karanok offrono una ricompensa di 10.000 monete d'oro a chiunque uccida Elminster, Simbul o Khelben. Talvolta combattono insieme agli Zhen-tarim, ma i legami di quel gruppo con i maghi ne fanno un alleato piuttosto sgradito. Inoltre si divertono a compiere atti vandalici nelle enclavi Thayan e (se il rapimento e l'omicidio non sono possibili) tormentano gli apprendisti delle enclavi.



Membri della famiglia Karanok

RECLUTAMENTO

I Karanok sono pronti a lavorare insieme a chiunque sia interessato all'uccisione sistematica dei maghi. Il che significa che non hanno difficoltà a trovare nuove reclute tra gente grezza o pavidia, ma raramente possono disporre al minimo cenno di uomini di potere. Tendono ad avere al loro servizio molti delinquenti, e talvolta cercano di sopraffare gli odiati maghi con la superiorità numerica.

ALLEATI

A parte gli altri membri del Casato, le guardie e i servitori, i Karanok hanno pochi alleati al di là dei confini di Luthcheq. Entro la loro città, qualsiasi nobile può contare sull'aiuto della guardia cittadina, per cui attaccare i Karanok nella loro roccaforte è un progetto non solo pericoloso, ma anche stupido.

Incontri

Un tipico incontro con la famiglia Karanok avviene di solito con uno o due membri del Casato (aristocratici o aristocratici/chierici di 3° livello o superiore) e con un numero di guardie del corpo, variabile da quattro a dieci (combattenti di 1° livello). Membri del Casato più potenti tendono ad avere un maggior numero di guardie del corpo piuttosto che averne pari numero ma più capaci. Rarissimi sono gli incontri notturni, che possono includere nel gruppo un abishai di qualsiasi colore, ricoperto da pesanti abiti per nascondere la sua vera natura.

I Karanok prediligono le imboscate perché non intendono dare ai maghi l'opportunità, che avrebbero in un leale combattimento, di profanare l'aria e il corpo con la stregoneria. Perciò inviano orde dei loro scagnozzi per picchiare e afferrare i maghi nemici, mentre i chierici ricorrono a vari incantesimi *silenzio* e *blocca persone* per impedire alla vittima di lanciare incantesimi. I non-maghi sono trattati con metodi più convenzionali. Se possibile, i Karanok preferiscono eliminare i maghi singolarmente piuttosto che attaccare un'intera compagnia di avventurieri, ma sono note circostanze particolari in cui, essendo particolarmente accesi dal Podio, non hanno esitato ad attaccare dei gruppi.

classe di prestigio dell'entropista

Mentre i Karanok sono ancora impegnati ad esplorare le loro nuove capacità di incantatori, alcuni degli studenti più dotati riescono a "sintonizzarsi" con la sfera di Entropia o con una delle sfere figlie, sviluppando strani poteri e riuscendo a sfrut-

tare il loro legame divino in modo completamente nuovo, e anche se così facendo progrediscono a rilento come incantatori, ritengono che le nuove capacità valgano ben la pena d'essere acquisite.

L'entropista è il chierico della manifestazione di Tiamat conosciuta come Entropia, rivelata in forma di *sfera annientatrice*. Ossessionato dalla distruzione dei maghi, utilizza il potere della sfera, imparando a proteggersi dai suoi effetti. Come tutti i chierici di Entropia, anche l'entropista indossa delle tuniche bianche, a volte marcate da un unico cerchio nero.

Numerosi entropisti hanno preso livelli da chierici e moltissimi sono aristocratici membri del Casato Karanok di Luthcheq. Anche altri individui possono comunque entrare a far parte di questa classe di prestigio se danno prova del proprio valore ai Karanok e mostrano fedeltà ad Entropia. Stregoni, maghi, nani ed elfi non sono mai entropisti.

□ Gli entropisti lavorano insieme ai chierici di Entropia e agli altri entropisti, sono temuti dalla maggior parte dei seguaci di Entropia a causa dei loro poteri e degli strani legami con il Grande Nulla.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un entropista, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Allineamento: Legale malvagio.

Abilità: Concentrazione 5 gradi, Conoscenze (arcane) 5 gradi, Scrutare 4 gradi.

Talenti: Istruzione, Tempra Possente.

Speciale: Il personaggio deve avere ucciso un elfo, uno stregone o un mago in combattimento oppure dandoli al rogo dell'erbastrega.

Incantesimi: Il personaggio deve essere in grado di lanciare incantesimi divini di 4° livello.

Patrono: Entropia (Tiamat).

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'entropista (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (locali) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Professione (Sag), Sapienza Magica (Int) e Scrutare (Int).

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



Illustrazione di Kaiman Andrasofsky

ENTROPISTA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+2	+0	+2	Controllo della sfera, inviolabilità del corpo	
2°	+1	+3	+0	+3	Resistenza arcana	+1 livello della classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Mano entropica	
4°	+3	+4	+1	+4	Scissione arcana	+1 livello della classe esistente
5°	+4	+4	+1	+4	Occhio entropico	

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'entropista. Per le capacità magiche si fa riferimento ai livelli di incantatore divino dell'entropista.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli entropisti non acquistano alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi di nessun tipo.

Incantesimi al giorno: Mentre si sintonizza con i poteri entropici, l'entropista continua ad addestrarsi nella magia divina. Perciò una volta raggiunti rispettivamente il 2° e il 4° livello in questa classe, incrementa la sua capacità di lanciare incantesimi come se avesse acquisito un livello pure nella classe di incantatore divino cui apparteneva prima di inserire la classe di prestigio. Non ottiene comunque nessun altro vantaggio che un personaggio di quella data classe avrebbe ottenuto (possibilità migliorata di controllare o intimorire i non morti, nemico prescelto e così via). Se un personaggio possedesse più di una classe di incantatore divino prima di divenire un entropista, una volta raggiunto il 2° o il 4° livello, dovrà decidere a quale delle due classi aggiungere i nuovi livelli da incantatore.

Controllo della sfera (Sop): Un entropista possiede la capacità di controllare una *sfera annientatrice*, come se stesse usando un *talismano della sfera*.

Inviolabilità del corpo (Sop): Un entropista è protetto contro incantesimi o effetti che distruggerebbero o altererebbero radicalmente la forma del suo corpo, quali *disintegrazione*, *implosione*, *pietrificazione* o *metamorfosi*. Tali effetti non riescono a colpire l'entropista a meno che non sia lui a volerlo. Rimane immune anche ad una *sfera annientatrice*, entro la quale riesce a passare come se fosse semplice aria. Una *mano entropica* oppure un occhio entropico (vedi sotto), non sortiscono alcun effetto su un entropista.

Resistenza arcana (Sop): Un entropista di 2° livello o superiore ottiene un bonus di +2 su tutti i tiri salvezza contro incantesimi arcani, con origine dalla Trama oppure dalla Trama d'Ombra.

Mano entropica (Mag): Spendendo uno slot di incantesimi disponibile, un entropista di 3° livello o superiore incanala il potere di Entropia nella caligine nera che si materializza intorno alla sua mano. La *mano entropica* può essere usata per effettuare un attacco di contatto in mischia come azione standard e infligge 1d6 danni +1 danno per livello dello slot

Illustrazione di Kaiman Andrasofszky



di incantesimi usati per crearla. La mano può essere adoperata nel round in cui è stata creata e dura fino ad un numero di round equivalente al livello di incantatore divino dell'entropista. Ad esempio, un Chr7/Entropista3 potrebbe spendere un incantesimo *cura ferite moderate* che tiene preparato (2° livello) per creare una *mano entropica* che infligge 1d6+2 danni e dura 10 round. La mano funziona per il resto come un incantesimo di contatto. L'entropista può usare questa capacità molteplici volte al giorno spendendo ogni volta uno slot di incantesimi.

Scissione arcana (Mag): Una volta al giorno, un entropista di 4° livello o superiore è in grado di creare un campo di energia magica, che si manifesta come una leggera caligine fumosa che interferisce con il lancio di incantesimi arcani. Il campo è un'emanazione di 9 metri centrata sull'entropista. Chiunque tenti di lanciare incantesimi arcani all'interno del campo dovrà superare una prova di Costituzione come se lanciasse sulla difensiva (CD 15 + livello dell'incantesimo). Se la prova fallisce, l'incantesimo è perduto. Il campo dura un numero di round equivalente al livello di incantatore divino dell'entropista.

Occhio entropico (Sop): Una volta al giorno, per un massimo di 5 round, un entropista di 5° livello è in grado di creare una sfera di entropia in miniatura. L'occhio entropico è completamente nero, ha un diametro di 5 centimetri, e può essere spostato fino a 9 metri dall'entropista come azione standard. Contro gli oggetti, l'occhio infligge 3d6 danni, superando la durezza dell'oggetto. Contro le creature, l'entropista dovrà effettuare un attacco di contatto a distanza per colpire, in caso di successo l'occhio infliggerà 3d6 danni al bersaglio (Tempra dimezza, CD 12 + il modificatore di Saggezza dell'entropista); trattandosi di un effetto magico viene superata la riduzione del danno. Al momento della creazione l'occhio appare entro l'area occupata dall'entropista, e può essere spostato e usato per attaccare nel round stesso in cui fa la sua comparsa. Se l'entropista smette di concentrarsi sull'occhio, quest'ultimo svanisce.

il palazzo karanok

Questo paragrafo descrive un piccolo palazzo dei Karanok che funziona come loro base operativa. Potrebbe trovarsi in una qualsiasi città, specialmente in una di quelle più vicine al Chessenta.

PLANIMETRIA DEL PALAZZO KARANOK

A meno che non sia diversamente indicato, tutte le stanze del palazzo Karanok qui descritto hanno semplici porte di legno con serratura media (Scassinare Serrature CD 25). Le porte sono tenute molto bene (non si incastrano). Quelle interne che non immettono nelle camere da letto di solito non vengono chiuse a chiave. Di notte, delle piccole lanterne nei corridoi forniscono l'illuminazione necessaria.

1. Ingresso

La porta di ingresso è una porta in legno massiccio con una buona serratura (Scassinare Serrature CD 30). Questa piccola stanza è sorvegliata da un'unica persona (Com1 umano LN) quando la casa è aperta per ricevere gli ospiti, altrimenti rimane vuota.

2. Sala d'attesa

Questa stanza funge da salotto e da sala d'aspetto per coloro che desiderano parlare con un membro della famiglia. Vi si trovano due bassi tavoli e varie comode sedie, la stanza ha un soffitto piuttosto alto.

3. Stanze delle guardie

Ciascuna di queste stanze è l'alloggio di una guardia al servizio del palazzo (Com1 umano LN). In ogni stanza c'è un letto e uno scrigno con gli oggetti personali della guardia.

4. Deposito

Il deposito è pieno di scaffali ove sono riposti vari approvvigionamenti per il palazzo.

5. Stanze della servitù

Ogni stanza ospita due servitori (Pop1 umani LM), è arredata con due letti (o con un letto matrimoniale se i due domestici sono una coppia) e un paio di forzieri.

6. Cucina

In questa stanza si trovano un grande acquario, fornelli e parecchi scaffali, su cui sono riposti utensili, stoviglie ingredienti ecc. La porta che immette all'esterno è di legno massiccio con una buona serratura (Scassinare Serrature CD 30).

7. Sala da pranzo

È qui che i nobili e i loro ospiti consumano i pasti. Vi si trovano un tavolo da pranzo e molte sedie.

8. Stanze degli ospiti

Ogni stanza contiene un letto, un tavolino e una sedia.

9. Stanza delle guardie del corpo

Ogni guardia personale degli ospiti alloggia qui onde sorvegliare l'area 8.

10. Sala del tempio

Questa stanza rettangolare contiene: un globo di oscurità del diametro di 60 centimetri sospeso a mezz'aria, molti cuscini su cui è possibile inginocchiarsi e vari dipinti alle pareti, che raffigurano una sfera nera che fa piovere distruzione e morte su maghi di ogni tipo. Una botola segreta nel pavimento conduce all'area 24.

11-16. Camere dei nobili

Ciascuna di queste stanze è l'alloggio di uno dei nobili minori della casa. Tutte le stanze hanno lo stesso arredamento consistente in un tavolo, una scrivania, una sedia e un comò.

I nobili sono disposti nelle stanze come segue:

11: Sandirathae (Ari1 umana LM).

12: Tappho (Ari1/Chr1 di Entropia [Tiamat] umana LM).

13: Chemis (Ari2/Chr1 di Entropia [Tiamat] umano LM).

14: Balchae (Ari1/Chr2 di Entropia [Tiamat] umana LN).

15: Gaukon (Ari3/Chr2 di Entropia [Tiamat] umano LM).

16: Pantheria (Ari4/Chr3 di Entropia [Tiamat] umana NM).

17. Stanza di Thelleres

Questa è la stanza da letto di Thelleres (Ari4/Chr3 di Entropia [Tiamat] umano LM), il secondo al comando di questo nucleo. La stanza ha un letto, un comò, una scrivania e una sedia.

18. Stanza di Povros

Questa è la stanza da letto di Povros (Ari4/Chr5 di Entropia [Tiamat] umano LM), capo di questo nucleo della famiglia Karanok. La stanza ha un letto, un comò, una scrivania e una sedia.

19. Stanza della guardia maggiore

Questa è la stanza di una guardia maggiore del Casato (Grr3 umano LM). Le famiglie di queste guardie sono state al servizio dei Karanok per due generazioni. La stanzetta, che è pulita e ordinata, ha un letto, una scrivania e una sedia.

20. Galleria degli arazzi

Quest'ampio corridoio è interamente ricoperto di arazzi che raffigurano scene di vita a Luthcheq. Un arazzo rappresenta poi Zuthoheq, illustre (e scomparso) membro della famiglia Karanok.

21. Stanza da bagno

Il pezzo principale della stanza è una stufa con annesso un recipiente per l'acqua (utilizzato per scaldare l'acqua del bagno), una vasca da bagno e una tenda per proteggere la riservatezza. La porta alla parete nord è dotata di una buona serratura (Scassinare Serrature CD 30). La porta segreta alla parete est è una tipica porta segreta (Cercare CD 20).

22. Posto di guardia

Una guardia (Com1 umano LM) rimane qui di servizio quando in casa vi sono ospiti per impedire che, chi non condivide la religione di famiglia, metta piede nella stanza attigua. Entrambe le porte di accesso alla stanza hanno buone serrature (Scassinare Serrature CD 30) e sono chiuse a chiave.

23. Dungeon dei maghi

È qui che la famiglia Karanok rinchioda i maghi rapiti prima di giustiziarli. Varie paia di manette, concepite per bloccare il prigioniero mani e piedi e impedirne qualsiasi movimento, sono state inchiodate alle pareti. I maghi fatti prigionieri vengono solitamente spogliati di tutto ciò che hanno e imbavagliati (i maghi ammanettati, imbavagliati e senza più le loro componenti materiali hanno varie difficoltà a lanciare un incantesimo).

24. Stanza del rogo

Sopra un piccolo palco di pietra nella parte più lontana della stanza è accatastata una pila di legna ed erbastrega. Nella parete dietro al palco si trova una struttura metallica in cui è possibile incatenare una persona. Dei piccoli buchi sul soffitto sovrastante il palco consentono al fumo di giungere nell'area 10, dove viene assorbito dalla sfera annientatrice (questo è il sistema escogitato dai Karanok per dedicare ad Entropia il sacrificio di un miago messo al rogo). La botola sul soffitto porta all'area 10.

25. Passaggio segreto

Questo tunnel conduce ad est e (dopo un paio di porte chiuse) fino ad una sezione della rete fognaria. Questo passaggio viene talvolta utilizzato per introdurre di soppiatto nel palazzo i maghi rapiti.

il trono di ferro

I cavalli della carovana si impennarono e precipitarono, colti dal panico quando i briganti tornarono ad assediarli sul ciglio del burrone che correva lungo tutta la pista. In pochi momenti tutti i carri rovinarono di sotto. L'attacco era stato talmente improvviso che i conducenti dei carri non avevano avuto il tempo di reagire per difendersi. Il capo dei briganti, vedendo soddisfatto, trotterellò fino al capo carovaniere che teneva gli occhi socchiusi per il sole, per guardarlo in faccia.

"Ben trovato, Mastro Gaedynn", interloquì il predone armato e in armatura. "Una giornata adatta per un viaggio at-

traverso queste terre selvagge e pericolose, non trovate?". Il capo carovaniere Gaedynn rizzò le orecchie. Non conosceva questo brigante, ma era chiaro che il bandito conosceva lui. Evidentemente aveva delle ottime informazioni, rifletté. E questo non era un assalto qualunque.

"Prendete ciò che volete", disse in un tono che suggeriva tutto il suo disappunto. "Ho il sospetto che non riusciremo a fermarvi neanche volendolo".

"Troppo gentile", affermò di rimando il brigante con un sorriso. Si volse ad osservare i suoi uomini che, rapidi, scaricavano scatole, casse da imballaggio e barili già dai carri. Apparentemente soddisfatto del loro lavoro, rivolse nuovamente la sua attenzione al capo carovaniere e aggiunse: "Ora, Gaedynn, ci sarebbe un affaruccio in sospeso a proposito della conversazione che avete fatto tre notti fa in quella taverna, quella con quel nome assurdo..."

"Il Drow Ubriaco!", azzardò Gaedynn in quello che intendeva essere un tono conciliante. Il brigante sogghignò di nuovo.

"Proprio quella! Stavate parlando con uno dei vostri confederati, un mercante di legname non meglio identificato di Baldur's Gate. Gli avete detto che temevate di non aver abbastanza guardie per questa spedizione. E, come potete vedere, avevate ragione. Ma non è questo il punto." Il brigante abbassò la voce; il suo sorriso svanì e il suo sguardo si fece gelido. "La cosa importante è che voi avete confidato al vostro amico di avere il sospetto che i banditi che agivano su questa pista fossero patrocinati dal Trono di Ferro. E avevate ragione, ancora una volta. Ma i vostri sospetti vi costeranno molto più delle merci che trasportate." Con un gesto tanto rapido che gli occhi di Gaedynn non riuscirono a coglierlo, il bandito tirò fuori una balestra a mano e gli sparò un dardo in gola.

Dall'esterno, il Trono di Ferro sembra essere solo un'altra gilda di mercanti palesemente interessata ad acquisire il monopolio del commercio di armi in determinate parti di Faerûn, obiettivo che continua a perseguire con instancabile zelo. Anche se taluni mercanti hanno accusato l'organizzazione di aumentare le sue quote di armi commerciate ricorrendo al banditismo e all'assassinio, questo genere di accuse tra rivali in commercio sono all'ordine del giorno. Almeno così sostengono i mercanti che sono ufficialmente a capo del Trono di Ferro.

La verità è che questa compagnia commerciale è qualcosa di più di una comune banda di avari mercanti pronta ad arricchirsi infischiosene dell'etica professionale. I volti noti del Trono di Ferro sono solo dei prestanome dei veri comandanti dell'organizzazione, assassini spietati pronti a tutto per raggiungere gli obiettivi economici della loro gilda. Non ci pensano due volte a tagliar fuori i concorrenti con ogni più meschino trucco a loro disposizione. Ma gli aspetti più sinistri del gruppo si spingono ben oltre l'omicidio. Se paragonati a quelli degli altri mercanti, i mezzi con cui il Trono di Ferro intende ottenere i suoi sporchi guadagni, sono di sicuro molto più che insoliti, per non dire pericolosi.

cenni storici

Il Trono di Ferro ha fatto la sua comparsa nella storia economica di Faerûn piuttosto di recente. Originariamente era il frutto dell'ingegno di un'unica mente: Sfena, la figlia di un potente diavolo. Abile assassina, mise il suo talento al servizio del padre e delle sue micidiali guerre contro gli altri abitanti di Baator. Ma nel 1347 CV, durante una delle sue missioni per uccidere un nemico a Faerûn, le capitò uno strano incidente: il suo corpo rimase intrappolato in una sostanza cristallina e

dura. L'incidente non solo la trasformò, ma la affrancò per sempre da Baator, consentendole di rimanere a Faerûn. Sfena ideò il Trono di Ferro per riuscire a rigenerarsi. La sua intenzione era quella di barattare l'intera organizzazione con un diavolo o un altro potere extraplanare in cambio della rigenerazione del suo corpo. Inventò il nome dell'organizzazione durante un discorso tenuto al suo primo contingente di seguaci: "Domineremo le Terre Centrali con un pugno di ferro. Il nostro potere arriverà da un Trono di Ferro, costruito con le armi del nostro commercio, con le catene dei nostri schiavi, con i semplici chiodi dei nostri carri e con il ferro del sangue di quanti si opporranno a noi. Il ferro è potente, e anche noi lo saremo".

Le parole di Sfena furono profetiche. Il Trono di Ferro si conquistò ben presto una fetta considerevole del commercio di armi, ampliando il proprio giro di affari anche nel settore delle attrezzature per il commercio (carri per carovane, cavalli e via discorrendo). Le strategie usate da Sfena erano messe a punto talmente bene che i suoi rappresentanti potevano affermare che l'organizzazione agiva sempre nel pieno rispetto della legge. Nessun furto, sabotaggio o omicidio poteva essere imputato alla gilda, e ben presto gli altri mercanti impararono che ostacolare il Trono di Ferro significava doversi tener pronti ad affrontare vari tipi di assalti e interferenze contro la loro attività e la loro persona.

Sfena è scomparsa da poco più di un anno, nel 1371 CV, in circostanze che suggeriscono un intervento diabolico. I suoi tenenti sospettano che il padre, o uno dei suoi nemici, abbiano rievocato lo spirito di Sfena a Baator. Dopo la sua scomparsa, l'organizzazione piombò nel caos. I suoi tenenti cominciarono a darsi battaglia, ritenendosi ciascuno il candidato ideale alla conduzione della gilda. Il vice di Sfena, Krakosh, riuscì ad assumere il controllo del gruppo alleandosi con altri tenenti. Ma durante il lasso di tempo necessario a risolvere le ostilità intestine, il Trono di Ferro aveva già perso terreno nel commercio di armi. Krakosh e i suoi uomini sono adesso impegnati a riconquistare ed espandere l'antico potere dell'organizzazione.

L'organizzazione

Quartier generale: Uffici commerciali a Suzail.

Membri: 3.530.

Gerarchia: Ramificata.

Capo: Krakosh.

Religione: Come organizzazione, il Trono di Ferro non venera particolari divinità. Sono molto diffuse le religioni di Kelemvor, Mask, Shar e Waukeen.

Allineamento: LN, LM, CN, CM, NM.

Segretezza: Alta.

Simbolo: Un trono di ferro stilizzato. Il gruppo usa un disegno semplificato di questo simbolo come segnale e marchio di proprietà.

GERARCHIA

Lo scaglione inferiore del Trono di Ferro è suddiviso in unità indipendenti. Solo Krakosh, Maready e i loro assistenti più prossimi conoscono i collegamenti tra l'intera struttura dell'organizzazione. Gli agenti che svolgono le normali operazioni ricevono solo le informazioni strettamente necessarie.

Krakosh (Str10 gigante delle tempeste CN) incontrò Sfena in occasione della fatale missione che alterò la sua forma. Il padre le aveva assegnato il compito di eliminare la figlia di un nobile gigante delle tempeste che abitava a Faerûn e che, presumibilmente, progettava di assaltare la roccaforte del diavolo. Ma la vittima designata la bloccò durante la missione e la decapitò. Inaspettatamente, quando la sua testa si staccò dal corpo, Sfena non morì, e le sue ossa e i suoi tessuti si cristallizzarono. Era più che mai viva, anche se decisamente grottesca.

Krakosh, un gigante delle tempeste, all'epoca dell'arrivo di Sfena viveva nella roccaforte ed era completamente insoddisfatto della vita che conduceva. Figlio di un cortigiano che aveva perduto le grazie dell'aristocrazia al potere,

Krakosh sopportava a stento l'umiliazione toccata alla sua famiglia. Da tempo progettava di andarsene e l'arrivo dell'intrigante piccola assassina sembrò l'incentivo che stava aspettando. Liberando Sfena "cristallizzata" dalle segrete del nobile, la aiutò a fuggire dalla roccaforte del gigante e si mise in viaggio con lei, nascondendo le proprie sembianze grazie ad un *amuleto di alterare se stesso*.

Durante il viaggio si innamorò della strana compagna che, col tempo, dichiarò di contraccambiare il suo amore. Quando Sfena istituì il Trono di Ferro, il gigante divenne il suo capo tenente. Krakosh sapeva che le ambizioni commerciali di Sfena erano motivate dal desiderio di rigenerare il suo corpo, e desiderava quanto lei riuscire nell'impresa. Essendole assolutamente devoto, intraprendeva qualsiasi compito o missione affidatagli riuscendo, con la sua sola presenza, a mantenere in riga gli altri tenenti e i vari sottoposti.

Quando Sfena scomparve, Krakosh credette dapprincipio che fosse stata uccisa in una tentata sommossa fomentata da qualche agente del Trono di Ferro. Desiderando vendetta, attaccò quanti riteneva responsabili, suscitando una guerra totale tra tutti i comandanti. Si alleò con il mago Maready dopo che questi lo convinse della propria innocenza in merito alla sparizione della loro condottiera, e della possibilità che Sfena fosse ancora viva e nelle mani di qualche diavolo o di qualche avversario. Insieme i due risolsero vittoriosamente il conflitto per il controllo del Trono di Ferro e da allora Krakosh si è impegnato a ricostituire e rinsaldare il potere dell'organizzazione. Avendo al suo fianco come aiutante di campo il mago Maready, il gigante delle tempeste ha già fatto grandi progressi nell'impresa.

Krakosh raramente si mostra nella sua forma di gigante, preferendo invece apparire come un umano grazie al suo *amuleto di alterare se stesso*.

Maready (Mag13/Ldr3 mezzelfo NM) proveniente dalla Sembia, si unì a Sfena e Krakosh per il potere e la ricchezza che gli offrivano. Continuò a lavorare con il Trono di Ferro ma, col passare degli anni, i vantaggi offerti dall'organizzazione non gli sembrarono più così allettanti. Cominciò allora a mettere segretamente in discussione le motivazioni e le capacità di Sfena. Riteneva che il Trono di Ferro avrebbe potuto benissimo raddoppiare, triplicare persino, i suoi introiti annuali se alla sua guida vi fosse stato qualcuno più intelligente: lui, per esempio. E conoscendo le origini diaboliche della sua comandante, decise di approfittarsene. Fece in modo di far sapere al padre di Sfena dove si trovasse la fi-



Illustrazione di Raven Mimura



Agenti del Trono di Ferro assaltano una carovana

glia. Come aveva previsto, gli agenti del diavolo vennero a prenderla e la ricondussero a Baator, dove Maready spera che rimanga per sempre. Riuscire poi a manipolare il gigante angustiato, spingerlo a sfidare gli altri tenenti ed assumere, insieme a lui, il controllo dell'organizzazione, fu un gioco da ragazzi.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

Krakosh desidera sopra ogni cosa ritrovare Sfena e liberarla. Sfortunatamente, non ha la benché minima idea di dove cominciare la ricerca, e neppure Maready pare avercela (almeno così sostiene). Ha dato disposizione che tutti i membri dell'organizzazione setaccino ogni zona in cui la gilda svolge la sua attività, alla ricerca di tracce o notizie della comandante scomparsa. Nel frattempo, il suo piano è quello di estendere l'area di influenza del Trono di Ferro, in modo che anche il territorio di ricerca si allarghi di conseguenza. Per quanto ne sa, Sfena si trova nelle mani di qualche commerciante rivale, o sta marcendo nelle segrete di qualche re in attesa di essere salvata. Per lei è disposto a perlustrare l'intero Faerûn, e non esiterà ad usare qualsiasi mezzo necessario a salvarla. Si fida del giudizio di Maready e lo consulta prima di prendere qualsiasi decisione importante.

Nel frattempo il mago può governare sul Trono di Ferro, grazie al gigante suo alleato, come meglio crede. Krakosh si è dimostrato più malleabile da quando le prassi lavorative sono cambiate. Tutto quello che Maready deve fare è dichiarare o implicare che grazie ai suoi consigli il gigante delle tempeste porterà il Trono di Ferro al successo, e di conseguenza aumenterà le sue probabilità di ritrovare il suo perduto amore. Quando il tempo sarà maturo e Krakosh sarà servito al suo scopo, Maready intende sbarazzarsi di lui e controllare personalmente l'organizzazione. È già riuscito a convincerlo che la gilda dovrebbe darsi al commercio delle droghe, acquistandole nelle enclavi dei Maghi Rossi e poi rivendendole ad un

prezzo più alto.

Il Trono di Ferro è composto essenzialmente di mercanti, capo carovanieri, soldati, banditi, ladri, mandriani, artigiani, spie, assassini e sabotatori. La maggior parte di questi individui, tra cui si annoverano praticamente tutte le razze civilizzate di Faerûn, ha come obiettivo principale il denaro. Un numero limitato desidera anche potere e ricchezze e, tra questi, i più dotati e i più abili vengono promossi a posizioni autorevoli in seno all'organizzazione.

La gilda è attualmente impegnata nel commercio, legale, di armi e armature. Le sue carovane vengono accolte in numerose città delle Terre Centrali ove consegnano armi magiche e perfette (molte delle quali rubate da compagnie di avventurieri pagati per recuperarle in qualche dungeon, oppure create da artigiani defraudati del loro giusto guadagno). Il gruppo si dedica inoltre al contrabbando delle armi, per evitare tasse e altre leggi svantaggiose. La strategia più fruttuosa nel commercio delle armi pare essere comunque quella degli assalti alle carovane concorrenti. Il Trono di Ferro è sempre attento a fare in modo che gli assalitori sembrino comuni delinquenti. L'organizzazione incoraggia i suoi mercanti a mantenere un'apparenza di rispettabilità: la presunta onestà commerciale della gilda si rivela molto utile a sfatare le accuse di illegalità.

Il Trono di Ferro affida ad un buon numero di agenti il compito di rintracciare e punire quanti interferiscono nei suoi affari. Chi annulla un contratto stipulato in precedenza, corre il rischio di essere ucciso, diffamato o venduto come schiavo, a seconda di quale opzione risulti più conveniente e più redditizia.

RECLUTAMENTO

Il Trono di Ferro attinge a piene mani e in modo indiscriminato nella feccia della società per reclutare i criminali che facciano al caso suo. Le paghe sono ragionevoli e di solito pro-

porzionate all'area geografica e al tipo di lavoro, con generosi premi per quanti mostrano genuina attitudine al lavoro. L'organizzazione recluta attivamente avventurieri e compagnie di avventurieri, pagandoli profumatamente perché esplorino dungeon alla ricerca di preziose armi e armature, ma vincolandoli con un contratto che ingiunge loro di consegnare alla gilda qualsiasi arma o armatura magica o perfetta possa essere rinvenuta.

Incontri

Solitamente gli incontri con il Trono di Ferro avvengono tramite gli agenti assoldati, quali briganti, contrabbandieri, ladri o mercanti alla guida delle carovane. Se mai gli avventurieri dovessero entrare in possesso di informazioni che consentirebbero a Krakosh di sapere qualcosa in più su dove si trovi Sfena, allora forse potrebbero incontrare il capo del Trono di Ferro in persona.

I Kir-Lanan

"In nome della Regina della Foresta, che diamine è?" Thersos fu costretto ad urlare per far sentire la sua voce al di sopra del frastuono della lotta. Il ranger, senza fiato, era obbligato a combattere sulla difensiva, brandendo spada e pugnale in un arco protettivo mentre la feroce creatura alata lo costringeva ad indietreggiare verso il cortile acciottolato del santuario. Avrebbe potuto risparmiarsi il fiato, perché la sua compagna non rispose. Il sudore imperlava la fronte di Mera, scivolando copioso sul collo, mentre recitava le parole di un incantesimo arcano. Sperava che il suo dardo incantato avrebbe atterrato la creatura ma quando la saetta fiammeggiante colpì il bersaglio, capì che il suo attacco non aveva recato un danno minimamente sufficiente a fermare la cosa. Il mostro intanto continuava a impegnare Thersos con ripetuti attacchi, e fu con crescente raccapriccio che il ranger si rese conto che il tocco raggelante dell'avversario gli aveva portato via la forza necessaria a rendere efficaci i suoi colpi.

I due giovani avventurieri si erano fermati davanti al santuario di Lathander sul margine della strada, poco prima del crepuscolo. Trovandosi ancora a diversi giorni di distanza da Triel, Thersos e Mera avevano sperato di interrompere il lungo viaggio presso i chierici che si occupavano del santuario e di godere, per la prima volta dopo oltre un mese, di una calorosa accoglienza e di un letto comodo. Erano arrivati sul posto giusto in tempo per assistere all'agonia dei suoi tre custodi, membri del clero di Lathander. Erano stati dilaniati davanti ai loro inorriditi occhi da un paio di misteriose creature. Non avevano mai visto mostri del genere prima di allora: avevano dimensioni umane e il corpo ricoperto da sottili scaglie nere. Le ali e le piccole corna ricordavano i tratti di un gargoyle, ma non esisteva nessun gargoyle capace, con il semplice tocco della mano squamosa, di privare un guerriero della sua forza.

Mera urlò disperata quando vide gli artigli neri squarciare la cotta di maglia del compagno e penetrargli in profondità nel fianco. Il colpo costrinse il combattente ad un mezzo giro e lo fece crollare sulle ginocchia. Mera si mosse in suo aiuto, ma le bastò uno sguardo agli occhi di Thersos per capire che la vita lo aveva già abbandonato. Le due letali creature si volsero e avanzarono contro di lei. Le fauci piene di denti del mostro più grande si contrassero in quello che Mera pensò potesse essere un ghigno beffardo, e con sua sorpresa gli sentì dire, in un Comune stentato ma chiaro:

"Debole schiava degli dei, tu muori pure".

Queste furono le ultime parole sentite da Mera.

Qualunque cosa siano, i kir-lanan (termine con cui nella loro aspra lingua le creature indicano la propria razza) di certo non sono gargoyle. Quando comparvero su Faerûn poco dopo il Periodo dei Disordini, certi avventurieri li scambiarono per un nuovo tipo di strano gargoyle, da qui l'erronea designazione. I kir-lanan presentano effettivamente dei tratti che possono confondersi facilmente con quelli di un gargoyle: grandi ali da pipistrello, piccole corna e artigli affilati. Ma le somiglianze terminano qui. Queste creature costituiscono più che altro una razza a parte, non avendo alcun tipo di legame con nessun bestia o essere di Faerûn.

Stando ai dotti di Faerûn, la loro improvvisa e inattesa comparsa nel mondo subito dopo il Periodo dei Disordini, sarebbe in qualche modo connessa ad uno o più eventi che ebbero luogo in quel periodo turbolento. Da quando furono avvistati per la prima volta, i kir-lanan si sono mostrati profondamente restii a fornire notizie sulla loro natura, sui loro usi e costumi, rispondendo con inaudita ferocia se provocati. Anche quando sono soli, palesano una profonda avversione per qualsiasi cosa o persona che sia anche lontanamente in relazione con le divinità di Faerûn: chierici, druidi, paladini, ranger e persino fedeli laici. Gruppi di questi mostri hanno terrorizzato i templi e i santuari di Faerûn, senza alcuna apparente provocazione.

All'inizio, questi attacchi sembravano disorganizzati, quasi casuali, come se le creature non potessero decidere dove, quando e come colpire. I primi assalti erano diretti soprattutto contro i luoghi di culto e la gente che vi si trovava. I kir-lanan attaccavano templi, santuari e boschetti dedicati alle divinità di Faerûn, perseguitando il clero e i fedeli e facendo del loro meglio per profanare le strutture. Queste aggressioni erano per lo più scarsamente coordinate e spesso i bersagli avevano modo di respingere gli aggressori con un grande dispiegamento di forze. A poco a poco però le incursioni si fecero in qualche modo più ordinate e dirette. Non più soddisfatti di concentrare la loro attenzione sui luoghi di culto, i kir-lanan hanno preso di mira un numero sempre crescente di fedeli, assalendoli ovunque riuscissero a trovarli. Un pellegrino che viaggia per strada corre gli stessi rischi di un monaco all'interno del suo monastero. Non solo il numero delle aggressioni è cresciuto, ma si sono moltiplicate quelle letali. Di recente, le creature hanno mostrato di usare tattiche militari mai ostentate in precedenza. Anche se è possibile che i kir-lanan abbiano migliorato le loro abilità belliche, bisogna prendere in considerazione anche un'altra possibilità, ben più allarmante: che ricevano l'aiuto di una qualche intelligenza o potere superiore.

cenni storici

Secondo i saggi e gli eruditi di Faerûn la comparsa dei kir-lanan è in qualche modo collegata con il Periodo dei Disordini. E così è in effetti. Ma le loro congetture arrivano solo a sfiorare la superficie delle origini insolite e senza precedenti, di questa malefica razza. I kir-lanan furono generati dalla tremenda energia sprigionata per la morte di tre divinità: Bane, Bhaal e Myrkul, che furono uccisi durante l'infelice Guerra degli Dei (per una esposizione più dettagliata dei fatti consultare l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*). Il trapasso delle tre divinità malvagie fu segnato dallo sprigionarsi di immense quantità di energia divina, che si manifestò in vari eventi di natura distruttiva. Dopo che le suddette divinità perirono, una certa quantità di questa energia rimase ancora per qualche tempo a Faerûn, aggrumandosi e fondendosi fino a divenire un torbido vortice di energia divina e negativa. L'effetto durò solo qualche attimo, ma fu sufficiente perché qualcosa si agitasse in quelle

oscuere profondità caotiche, riuscendo infine ad emergerne: si trattava del primo kir-lanan.

Diverse centinaia di queste creature si generarono nello stesso identico modo e ciascuna era permeata e posseduta dalle terribili conoscenze legate alla sua origine. Diversamente da altre razze, i kir-lanan non vennero al mondo in una condizione che poteva partecipare della grazia divina degli dei. Furono create dalla follia delle divinità e pertanto condannate per sempre ad esistere senza la potenzialità di acquisire il favore divino. Non importa quante preghiere o quante offerte possano essere presentate in favore dei kir-lanan, poiché la premessa della loro creazione nega qualsiasi concessione divina.

Resta un unico scopo alla loro tetra esistenza: sfogare la loro furia contro gli dei. Sin dal momento della loro creazione, hanno condotto una guerra di rappresaglia contro chiunque potesse bearsi del favore di un qualsiasi dio, non importa quanto umile o poco importante quella divinità potesse essere. Se le creature fossero in grado di colpire direttamente gli dei, lo farebbero certamente, ma devono essere i fedeli a subire l'immane collera dei kir-lanan al posto delle divinità. Poiché queste creature colpiscono senza preavviso e senza pietà le folle riunite nei luoghi di culto, il loro nome viene appena sussurrato sulle labbra del clero con immane terrore in quanto rievoca il male più oscuro che striscia nella mente di ogni accolito e adepto. Ogni mese è foriero di un nuovo episodio di eccidi e dissacrazioni compiuti in un sacro luogo in qualche angolo di Faerûn, spingendo la gente a chiedersi se la propria chiesa o il proprio santuario, o essi stessi non saranno il prossimo bersaglio dei kir-lanan.

A PROPOSITO DEI KIR-LANAN

Tutti gli avventurieri di Faerûn hanno sentito racconti sui "gargoyle neri", sugli "oscuri predatori", sui "drow alati", sugli "empi", tutti appellativi dei kir-lanan. Alcuni hanno persino combattuto personalmente contro queste creature, o comunque parlato con quanti l'hanno fatto. Data l'assoluta novità della razza e la confusione circa gli obiettivi delle creature, i dati concreti e attendibili sul loro conto scarseggiano. Gli esemplari catturati si sono mostrati resistenti anche ai metodi di persuasione più violenti, preferendo morire piuttosto che tradire i loro compagni (non di meno incantesimi del tipo *individuazione dei pensieri e zona di verità* hanno sortito un esito positivo, posto che l'interrogante conoscesse le domande giuste e comprendesse le risposte del prigioniero).

Ne consegue che sulle creature siano iniziate a circolare le voci e le supposizioni più disparate. Si dice ad esempio, che le Maschere della Notte ne abbiano soggiogato un buon numero e che li usino come spie. I viaggiatori diretti a Westgate vengono spesso messi in guardia sul fatto che i gargoyle appollaiati sui luoghi più alti della città, possano essere in realtà dei kir-lanan, pronti ad avventarsi contro il nemico e a consegnarlo alla gilda un pezzo per volta. Il tema dominante di altri racconti è invece il presunto potere di questi mostri. Ad esempio nel Mare della Luna è opinione comune che i kir-lanan siano invulnerabili alla maggior parte delle armi e degli incantesimi. Quanti lo affermano portano a sostegno della loro tesi l'episodio dei tre chierici di Shar che tentarono di proteggersi dall'assalto di un gruppo di kir-lanan, scagliando contro i mostri alati una serie di incantesimi *infliggere* che avrebbero ucciso un ogre. Ma la magia non si dimostrò efficace e i kir-lanan fecero a pezzi il trio laddove si trovava. La storia del nobile paladino che affrontò cinque kir-lanan che avevano attaccato un tempio di Torm ha già

fatto il giro delle taverne di Baldur's Gate. Pare che il paladino riuscì a tenere testa ai nemici, fino a quando uno di loro non evocò parecchi non morti dal vicino camposanto del tempio. L'orda malferma di cadaveri animati ebbe il meglio sul paladino.

Mentre queste e altre storie si diffondono, aumenta la paura. Molta gente ormai si reca nei luoghi di culto armata di tutto punto. Druidi e ranger delle Marche d'Argento rastrellano le foreste in cerca di eventuali tracce dei mostri tentando di scongiurare attacchi che la neonata confederazione non può nemmeno permettersi di affrontare. Alcuni avventurieri che si sono veramente imbattuti nei kir-lanan e che ancora sopravvivono per raccontarlo, hanno riferito certe informazioni che, anche se incomplete, sembrano almeno confermate da altre testimonianze convalidate. In considerazione di ciò si può ritenere che i fatti di seguito esposti, relativi ai senza dio, possano essere veri.

I kir-lanan odiano gli dei. Questa sembra essere la caratteristica precipua universalmente valida per le creature (l'altra è che non hanno niente a che fare con i "normali" gargoyle). Durante uno scontro preferiscono quasi sempre attaccare gli incantatori divini prima di qualsiasi altro avversario, ma qualsiasi creatura che veneri una divinità rappresenta un facile bersaglio. Data l'ampia diffusione e l'importanza della religione nella vita quotidiana di Faerûn, i kir-lanan considerano praticamente ogni altra razza un nemico giurato.

Le creature chiamano se stesse i "kir-lanan", e non hanno mai chiarito il significato di questo termine nelle altre lingue, né nessuno di una razza diversa dalla loro, è finora riuscito ad impararne il linguaggio aspro, quasi gutturale. Pochi avventurieri riferiscono che esistono dei kir-lanan capaci di dire qualche parola in Comune, anche se con un forte accento atipico nella pronuncia. Non esistono tracce o indizi sulle origini della loro lingua, a riconferma del fatto che non è mai stata parlata a Faerûn prima del loro arrivo. Né esiste alcun riferimento ad una creatura corrispondente alla loro descrizione in nessuna delle numerose scuole sparse in tutto il continente. Sperando di far luce sul mistero della lingua dei kir-lanan, gli studiosi di Candlekeep si sono messi alla ricerca di una qualche testimonianza o indizio, ma non sono stati capaci di scoprire nulla di anche lontanamente utile.

I kir-lanan sono notoriamente reticenti a parlare della loro concezione del mondo, tranne forse confermare il profondo disprezzo per gli dei e i loro accoliti. Una manciata di avventurieri particolarmente fortunati e intraprendenti, sono riusciti a dedurre, da brevi discussioni avute con i kir-lanan, che le creature non hanno nessuna divinità patrona. Cosa che ne fa una rarità tra le razze intelligenti di Faerûn. I mostri alati hanno lasciato intendere che non è la religione in sé a mandarli in collera, quanto la loro incapacità a comparteciparne. Il termine che essi usano per indicare tutte le altre razze, tradotto in Comune suona come "schiavi di dio".

Si pensa che il numero di creature apparse in principio fosse relativamente esiguo. Ma le cose sono due: o quei racconti erano inesatti, oppure il numero complessivo dei kir-lanan è aumentato vertiginosamente. Il ridotto contingente di creature arrivate a Faerûn durante la Guerra degli Dei non sarebbe stato in grado di sferrare attacchi in così tanti luoghi diversi e distanti tra loro. Quindi, o le creature si stanno riproducendo, oppure qualcuno (o qualcosa) ne sta facendo moltiplicare il numero.

L'organizzazione

La natura caotica dei kir-lanan rende loro difficile riuscire a organizzarsi in numero più ampio rispetto ai piccoli gruppi che cacciano e si spostano insieme. Ciononostante, evolvendosi, sono riusciti a fare dei progressi e ad agire in modo organizzato anche in gruppi più ampi.

Quartier generale: Nessuno.

Membri: Circa 4.000 (ma il numero aumenta rapidamente).

Gerarchia: Flessibile.

Capo: Nessuno.

Religione: Vedi testo.

Allineamento: CM.

Segretezza: Nessuna.

Simbolo: I kir-lanan non usano un simbolo che indichi la loro razza, né i piccoli gruppi usano segni di riconoscimento. Molti kir-lanan parlano il Comune, anche se male, ma se sappiano o meno scrivere rimane un mistero. E se le creature possiedono un proprio alfabeto scritto, nessuno ne ha mai trovato traccia.

GERARCHIA

Paragonato a quello di molte altre razze, il numero dei kir-lanan è ancora basso e le creature sono in un certo senso "resistenti" ad una società strutturata. Si riuniscono in piccoli gruppi che gli avventurieri chiamano "stormi", formati generalmente da un minimo di due a un massimo di cinque individui. Tuttavia si è avuto notizia di raggruppamenti più numerosi, avvistati soprattutto nello Splendente Sud, e un ranger della Grande Foresta ha dichiarato di aver visto una flotta di almeno sei dozzine di kir-lanan attraversare il cielo, volando verso sud a grande velocità, poco dopo l'inizio del nuovo anno.

L'esemplare più forte e feroce guida lo stormo. In qualsiasi momento, un individuo può di sfidare il comandante in carica per aggiudicarsi la supremazia, e perciò si verificano repentini e drammatici avvicendamenti di potere. Parte dell'energia e del tempo che i kir-lanan rivolgerebbero altrimenti contro i Faerûniani, sono spesi in questo genere di sfide risolte solo da uno scontro all'ultimo sangue. L'unica testimone di una battaglia tra kir-lanan per il potere (una saggia della città di Suzail che rischiò la vita pur di avvicinarsi per osservare il combattimento ritualista di quello stormo), la descrive come una "danza di brutale primitività". Il capo di uno stormo non può mai abbassare la guardia o adagiarsi sugli allori se intende rimanere in carica a lungo. Deve dimostrarsi sempre all'altezza del suo ruolo essendo in battaglia il primo a colpire e il più feroce. Il sesso non pregiudica il comando, vi sono approssimativamente lo stesso numero di maschi e di femmine alla testa di stormi di kir-lanan. I membri all'interno di un gruppo variano costantemente perché sono liberi di andarsene e di unirsi ad altri stormi.

Gli occhi

Gli avventurieri hanno riferito di incontri con kir-lanan solitari da cui non sono stati attaccati, ma che li osservavano dall'alto pronti a fuggire se venivano sfidati. Un numero considerevole di kir-lanan, forse circa un quarto della popolazione totale, vive separato dagli altri membri della loro specie. Non si uniscono agli stormi ed evitano il contatto con i compagni, abbandonando una zona all'arrivo di altri kir-lanan.

Queste creature solitarie occupano un posto particolare tra la loro razza. Nella loro lingua vengono chiamati Valrak, "gli occhi". Esplorano le terre di Faerûn, studiandone i

popoli e la loro cultura. Osservano, così da consentire al grosso dei loro simili di continuare liberamente a perpetrare azioni di ritorsione contro le divinità. I Valrak riferiscono quel che apprendono agli altri kir-lanan, quando si riuniscono in una colonia (vedi sotto). Si interessano soprattutto a questioni di religione, per ovvie ragioni, ma hanno anche tentato di apprendere altre nozioni sulle differenti culture, linguaggi e razze di Faerûn e della sua ricca storia. Gli "occhi" possono trovarsi ovunque, dal Nord all'Irraggiungibile Est, dalle zone più impervie a quelle urbanizzate. Molte delle principali città di Faerûn sono visitate da almeno un Valrak, e le metropoli più grandi sono la meta di un numero maggiore di "occhi". I kir-lanan Valrak avanzano di livello come ladri.

Le voci

Una parte vitale della società dei kir-lanan è costituita dai Kivar, ovvero "le voci". Queste importanti figure possono considerarsi il cuore e l'anima della razza, poiché sono proprio "le voci" a mantenere ardente il fuoco del fanatismo che brucia nel petto dei kir-lanan. Prima di un attacco o di un'incursione pianificata, i Kivar radunano gli stormi per rammentar loro il grande scopo della razza: fare guerra agli dei. Viaggiando di stormo in stormo, i Kivar ricorrono a numerosi espedienti, dalle narrazioni delle vittorie passate a componimenti che enumerano le molte colpe delle divinità, studiati ad arte onde ingenerare una collera e una sete di sangue febbrili. Spesso inoltre i Kivar volano insieme ad uno stormo (o a un gruppo di stormi) verso lo scontro, usando il loro particolare talento per incitare i kir-lanan mentre attaccano il nemico. Se ne deduce che la funzione dei Kivar è prettamente spirituale: ironia della sorte!

Più intelligenti della maggior parte dei compagni, i kir-lanan che diventano Kivar pianificano il loro ruolo con un certo anticipo e scrupolo, ispirandosi probabilmente ai bardi osservati mentre incoraggiavano compagnie di avventurieri o si esibivano nelle taverne. Poco a poco, "le voci" hanno sviluppato un proprio stile di poemi e componimenti, riscontrandone l'utilità non soltanto come cronache delle gesta della loro razza, ma anche come memorandum per rimanere concentrati sui propri obiettivi. Quando diversi stormi si riuniscono per portare a termine una missione più impegnativa di quella che potrebbe svolgere un singolo stormo, di solito è perché un Kivar è riuscito a coalizzarli. Alcuni Kivar sono anche riusciti a stabilire alleanze con altri gruppi di Faerûn, un fatto questo sbalorditivo e quasi impossibile tenendo conto del fanatismo che contraddistingue i kir-lanan. I Kivar avanzano di livello come guerrieri/bardi.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

I kir-lanan sono venuti al mondo con un unico scopo: punire gli dei dissacrandone i templi ed eliminando i loro fedeli. Anche se questo continua ad essere il loro obiettivo principale, i kir-lanan hanno mutato sensibilmente l'approccio. La strategia adottata inizialmente era molto semplice: attaccare e uccidere indiscriminatamente ogni singolo incantatore divino, capo religioso o proselita di qualsiasi fede nell'intero Faerûn. Col passare del tempo divenne chiaro per tutti, anche per i membri più fanatici della razza, che queste tattiche davano un risultato limitato e per di più contribuivano al lento logorio della razza.

I membri della casta emergente dei Kivar furono i primi a riconoscere la necessità di raccogliere informazioni sul mondo e adottare tattiche strategiche differenti. Convinsero così i kir-lanan dell'esigenza che alcuni si distaccassero dagli stormi e andassero per il mondo ad apprendere quanto più possibile. Ed ecco spiegata la nascita dei primi Valrak.



I Kir-lanan attaccano un odiato "schiaivo degli dei"

La loro speranza era di riuscire, con una migliore comprensione del mondo circostante, ad escogitare delle strategie che avrebbero permesso ai kir-lanan di ottenere la vittoria sugli dei e donare alla loro razza una probabilità di successo. Il loro si è rivelato un piano riuscito, almeno nella misura in cui ha permesso alle creature di organizzare con maggior meticolosità incursioni e attacchi. Ma i Kivar compresero pure che sarebbero stati necessari ulteriori cambiamenti, anche se il processo si prospettava lento e doloroso data la natura caotica dei kir-lanan.

RECLUTAMENTO

I kir-lanan non possono procreare con razze diverse dalla loro, per cui è impossibile che il loro numero si accresca con questo sistema. Anche se alcuni di essi hanno compreso che alleanze temporanee con gli schiavi degli dei possono essere necessarie per il bene della collettività, nessuno intende accogliere altre creature all'interno della comunità. Ma le alleanze rese un tempo impossibili per il fanatico rifiuto dei kir-lanan anche solo di comunicare con gli schiavi degli dei, stanno rapidamente diventando attuabili sotto la guida e la direzione della casta dei Kivar.

Lentamente e con circospezione, i Kivar hanno inoculato l'idea che i kir-lanan avessero tutto da guadagnare alleandosi con gruppi di altri umanoidi. All'inizio questo concetto incontrò una resistenza quasi totale, ma gradualmente, man mano che le informazioni raccolte dai Valrak venivano esposte nelle colonie, cominciò ad avere senso. Con loro grande sorpresa i kir-lanan scoprirono che certi Faerûniani riverivano gli dei solo a parole e mettevano al primo posto ben altre occupazioni e passatempi. Tra questi gruppi, la Confraternita Arcana, i Cavalieri dello Scudo e il Trono di Ferro, si sono dimostrati i più compatibili con le concezioni dei kir-lanan: tutti desiderano il potere, ma nessuno è particolarmente interessato a raggiungerlo in nome di una divi-

nità patrona. Ed anche se al loro interno certi elementi venerano gli dei, sembra che il loro credo non ne abbia ostacolato la capacità di aiutare l'organizzazione a perseguire i propri obiettivi.

Pertanto i Kivar sono riusciti a convincere svariati stormi ad ingoiare l'originaria riluttanza e a lavorare insieme a questi gruppi in limitate occasioni. Uno stormo ha di recente affiancato un contingente di agenti del Trono di Ferro nel saccheggio di una carovana che trasportava rifornimenti destinati ad un lontano tempio di Oghma. Uno altro stormo ha aiutato la Confraternita Arcana nella perlustrazione di un boschetto druidico nei pressi della comunità di Deadsnow, nelle Marche d'Argento, e ha preso accordi anche per partecipare alla sua futura distruzione. Tutte le alleanze stipulate finora sono temporanee, e i Kivar sanno di dover essere molto prudenti. Basterebbe un solo errore di valutazione, un unico alleato inadatto, per compromettere per sempre la possibilità di ulteriori complicità.

"Le voci" si augurano che quando i kir-lanan si renderanno effettivamente conto di quanto possano rivelarsi efficaci tali alleanze di comodo, saranno più aperti a questo riguardo. Nutrono la speranza che, nell'immediato futuro, alcuni stormi possano persino accettare alleanze (molto) temporanee con quanti venerano determinati dei, come ad esempio Cyric. I Kivar non possono fare a meno di trovarsi completamente in sintonia con il desiderio di Shar di dar guerra alle altre divinità, e di conseguenza non escludono l'idea di lavorare a fianco del suo clero. E quando accadrà, anche gli dei dovranno tremare davanti alla devastazione arrecata dai "gargoyle neri". Se "le voci" riusciranno nel loro intento, di tutte le divinità rimarrebbe solo Shar, ma a quel punto il potere dei kir-lanan sarebbe talmente grande che la dea non avrebbe altra scelta se non quella di sottomettersi mansueta alla morte per mano dei suoi ex alleati.

Incontri

Le statistiche relative ai singoli membri di razza kir-lanan si possono trovare nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*. Come viene indicato, un tipico incontro con i kir-lanan è costituito da uno stormo composto da un minimo di uno ad un massimo di cinque membri.

Incontro di Valrak kir-lanan (LI 6): 1 Valrak kir-lanan (Ldr CM).

Incontro di uno stormo kir-lanan (LI 10): 1 capo dello stormo kir-lanan (Grr3/Str2 NM), 3 kir-lanan combattenti (Grr2 CM), 1 Kivar kir-lanan (Grr2/Brd3 CN).

colonia di kir-lanan

Immersa nella pluviale Foresta Gulthmere, si trova una catena di vulcani estinti. Sotto la caldera ricolma d'acqua di un particolare vulcano giace una serie di caverne create nel corso di millenni dal movimento del magma e dall'acqua e dal vapore surriscaldati. I kir-lanan hanno scelto questo luogo per uno delle loro colonie e ogni anno, in autunno, vi si recano per dare alla luce la prole. In tutto il Faerûn esistono circa ventiquattro luoghi simili a questo.

PLANIMETRIA DELLA COLONIA

1. Tunnel d'ingresso

I kir-lanan usano questa apertura sul fianco del vulcano quale ingresso principale. La parte che emerge all'esterno è poco

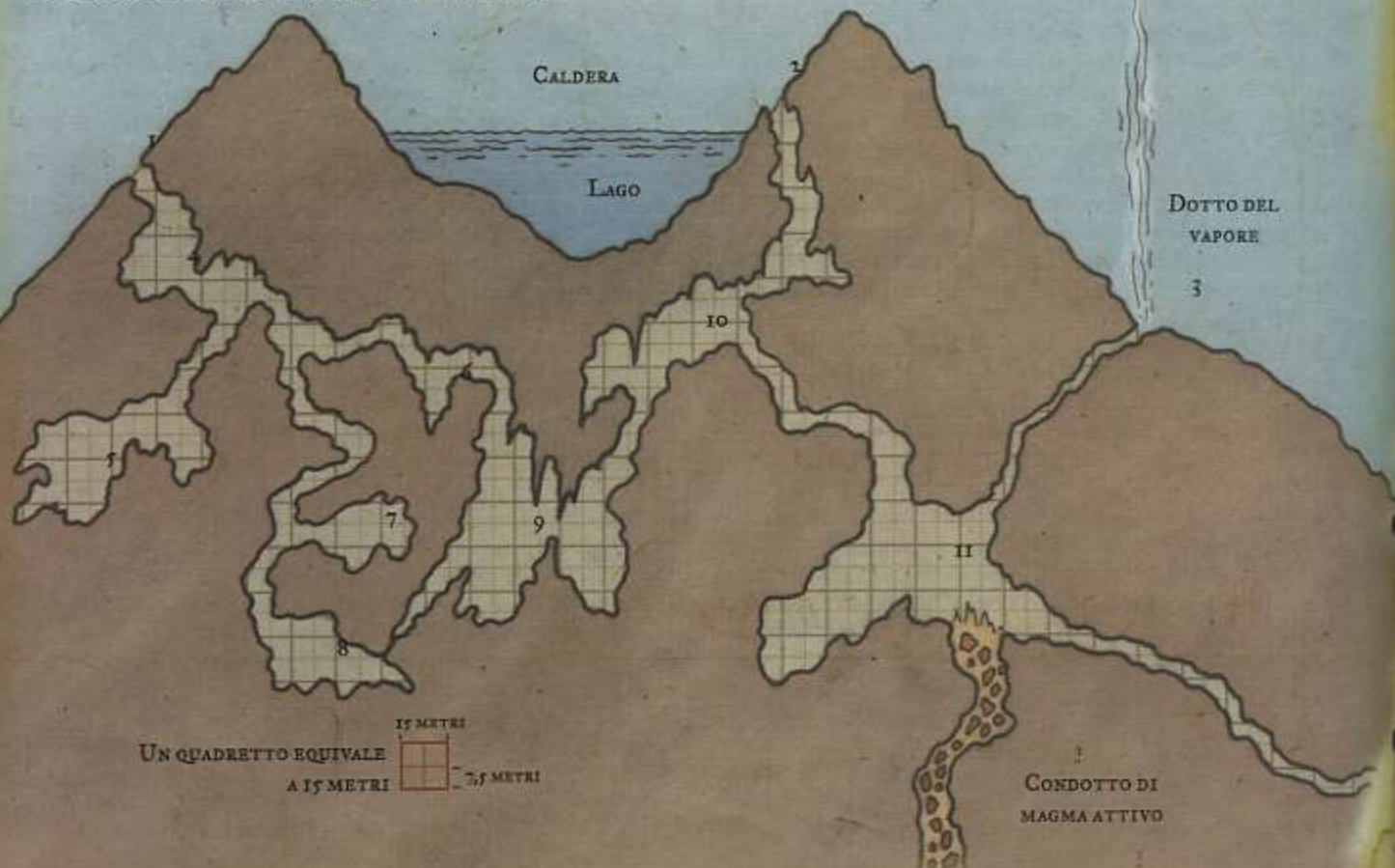
più di una stretta fenditura nella roccia, creata con fa dal magma e dal vapore pressurizzati spinti in superficie dalle profondità della terra. L'imboccatura è larga approssimativamente 4,2 metri e alta 2,4 metri; poco dopo il tunnel si restringe repentinamente fino all'ampiezza di soli 3 metri, appena sufficiente perché un kir-lanan possa percorrerlo strisciando. Nel punto in cui il tunnel raggiunge il suo restringimento massimo, un *muro illusorio* nasconde la continuazione del passaggio. La fenditura esterna è talmente piccola e situata in un punto così riparato, che è impossibile scorgersela da una distanza superiore a qualche decina di metri, e in ogni caso un personaggio che cercasse di individuare l'apertura dovrebbe superare una prova di Cercare (CD 18). Due guardie kir-lanan (vedi area 4), immediatamente dietro il ciglio dell'imboccatura, rimangono a scrutare il fianco della montagna e il cielo in cerca di intrusi. Il superamento di una prova di Osservare (CD 16) permette ad un personaggio di accorgersi delle guardie.

2. Via di fuga e postazione delle vedette

Questo tunnel è usato principalmente come uscita di emergenza, nel caso di un eventuale attacco da cui i kir-lanan non fossero in grado di difendersi. Funziona anche come postazione per le vedette e infatti, mentre la colonia è utilizzata, due guardie vi rimangono permanentemente.

Il pozzo del tunnel si diparte dalla Camera della Voce (area 10) quasi perpendicolarmente fino ad un'altezza superiore ai 60 metri. L'ampiezza del tunnel varia da 6 a 9 metri. L'imboccatura esterna si trova a breve distanza dalla

COLONIA DI KIR-LANAN



riva del lago della caldera e può confondersi con una spaccatura nella roccia lavica o con una dolina, nascoste tra i fiti cespugli. Può essere localizzata superando una prova di Osservare (CD 15) da una distanza non superiore ai 30 metri.

Creature (LI 6): Kir-lanan Grr2 (2).

Tattiche: Se le guardie avvistano degli intrusi, una continua ad osservarli e l'altra dà l'allarme dell'imminente pericolo all'intero complesso. Normalmente la strada attraversata in volo dalla guardia segue quest'ordine di percorso: zone 10, 9, 4, 7 e 8 (i kir-lanan che si trovano nell'area 10 danno l'allarme agli eventuali compagni in area 11). Un eventuale combattimento nella parte superiore del tunnel non attirerebbe l'attenzione dei kir-lanan di sotto, ma qualsiasi scontro entro 15 metri dall'area 11 mette immediatamente in allarme i kir-lanan di quell'area.

3. Dotto del vapore

Un pennacchio di vapore, riscaldato dalla lava incandescente nelle profondità del vulcano, sale attraverso questo stretto passaggio sul fianco della montagna. È troppo stretto perché i kir-lanan riescano a volarci dentro, però un personaggio di taglia Media o Piccola riuscirebbe a scalarlo o a calarvi dentro (Scalare CD 15). Tuttavia, una volta arrivato in fondo, riscontrerebbe delle serie difficoltà: il cunicolo termina nella volta di un'enorme caverna naturale (area 11), proprio sopra il magma ribollente. La lava incandescente irradia un soffuso bagliore rosso in un raggio di 45 metri, illuminando parte della caverna e i primi 15 metri della parte più interna del tunnel.

I personaggi che si calano lungo il cunicolo solo con le mani o con la corda, dovranno scalare anche la parete della caverna (Scalare CD 25) oppure trovare un sistema per atterrare al suolo evitando il magma. Se dovessero cadervi dentro, subirebbero 20d6 danni per ogni round di esposizione, e la metà di questi danni per 1d3 round successivi a quando ne sono emersi.

4. Posto di guardia

Questa caverna è occupata da sei guardie kir-lanan, sempre alerte e vigili. Due si dispongono nel punto in cui la roccia di

affioramento del tunnel incontra il fianco della montagna, così da riuscire a scrutare tanto il massiccio montuoso quanto il cielo in cerca di intrusi (vedi area 1).

Creature (LI 6): Kir-lanan Grr2 (2).

Tattiche: Se le due guardie di sentinella avvistano degli intrusi che risalgono a piedi la montagna, una abbandona la sua postazione e vola attraverso il tunnel di ingresso per dare l'allarme alle altre quattro guardie. Una di queste ultime, a sua volta, vola attraverso tutto il complesso e chiama a raccolta gli altri kir-lanan, seguendo normalmente questo ordine di percorso: zona 7, 8, 9, 10, 11.

Se gli intrusi individuano il tunnel di ingresso, una guardia vola fuori e li attacca creando un diversivo, mentre l'altra vola a dare l'allarme. Una volta avvisata l'area 9, i rinforzi raggiungono il tunnel di ingresso in 1d3 round.

5. Deposito dei viveri

Un puzzo terribile, un misto di carne e sangue, si percepisce già a 30 metri di distanza dall'ingresso di questa caverna. Entro le pareti rocciose viene conservata la selvaggina cacciata di fresco. Ogni genere di animale della giungla, dal maiale selvatico ai grandi gorilla, giace sparpagliato sul suolo della caverna in vari stadi di smembramento. I kir-lanan (la cui dieta consiste in carne cruda e fresca) hanno bisogno di enormi quantità di cibo nel periodo dell'accoppiamento e delle nascite, di conseguenza questa dispensa deve sempre essere ben rifornita.

6. Cella di prigionia

Gli intrusi catturati che i kir-lanan non decidono di eliminare subito per sottoporli a domande o a torture, finiscono sul fondo di questa umida caverna in cui l'acqua, scendendo lentamente in piccoli rigagnoli, si deposita sul fondo. Attualmente il livello dell'acqua ha raggiunto un'altezza di 60 centimetri ma, tenendo conto della velocità di accumulo, passeranno secoli prima che la caverna sia completamente piena. L'acqua rende difficilissimo scalare le pareti (Scalare CD 30) ed essendo tanto fredda rende ugualmente disagiata lo stare in piedi o seduti. Sotto il pelo dell'acqua, ammonticchiate sullo stretto fondo, sono visibili le ossa di una dozzina, o giù di lì, di umanoidi (elfi, nani, orchi e umani) lasciati qui a decom-

Le colonie

A differenza della maggior parte delle creature che si riuniscono in gruppi o branchi, i kir-lanan non vivono né si spostano in gruppi familiari. I singoli membri di ogni stormo non sono necessariamente imparentati tra loro, anche se ovviamente potrebbe verificarsi questa eventualità. Tengono nascoste alle altre razze le loro pratiche di accoppiamento. Nessuno sa ancora se i kir-lanan depongono le uova, siano dei mammiferi o si riproducano spontaneamente per scissione binaria. Anche se non si sono mai avvistati esemplari giovani della specie, tenuto conto dell'innegabile fatto che il numero dei kir-lanan sta aumentando, ne consegue che la razza abbia trovato un qualche metodo riproduttivo.

Di tanto in tanto, stimolati da ragioni e condizioni noti solo alle creature, i singoli membri abbandonano lo stormo di appartenenza e viaggiano fino ad un luogo di accoppiamento. Queste "colonie" sono quasi sempre sotterranee, e consistono in una serie di caverne naturali inter-

comunicanti o connesse tra loro. Qui i kir-lanan si scelgono un compagno o una compagna, e qui rimangono fino alla nascita della prole (che di solito avviene tre mesi dopo il concepimento). Le cure parentali coinvolgono tutti gli adulti, che a turno cacciano per fornire il nutrimento e insegnano alla figliolanza a volare, cacciare e combattere. Tra le creature non sembra esserci alcun rapporto specifico genitore-figlio. Tutti gli adulti della colonia insegnano ai giovani come gruppo. I kir-lanan crescono rapidamente. Già a due mesi raggiungono le dimensioni degli adulti. Una volta terminata la crescita, la maggior parte si unisce ad uno stormo (la scelta sembrerebbe casuale) e intraprende l'ostinata guerra contro gli odiati "schiavi degli dei" fino alla morte.

Persino i kir-lanan ladri partecipano al ciclo di accoppiamento e nascita, assolvendo ai propri compiti alle colonie senza subire alcun genere di discriminazione o stigma.

porsi dalla fine dell'ultimo periodo delle nascite, momento in cui i kir-lanan lasciano la colonia.

7. Camera dell'accoppiamento

Quando la colonia è in uso, questa caverna viene utilizzata dai kir-lanan per accoppiarsi. Vi rimane sempre un ridotto numero (2d4) di creature.

8. Camera della nascita

Durante la gravidanza le femmine dei kir-lanan continuano a rispettare i loro turni di caccia e di sorveglianza fino a circa due o tre settimane prima del parto. Allora le femmine si ritirano in questa camera, resa calda e comoda dalle erbe e dalle fronde delle palme portate qui dalla giungla soprastante, e da rocce riscaldate presso il magma della Camera della Voce (area 11). Al momento del parto si trovano in questa stanza 2d6 femmine di kir-lanan, e 1d4 maschi e femmine che le assistono.

9. Camera degli occhi

Quando i Valrak arrivano alla colonia, rimangono in questa enorme caverna per scambiarsi informazioni e notizie raccolte nel mondo. Qui i Kivar vengono a trovarli, li ascoltano e li interrogano circa le opinioni che si sono fatte in seguito a quanto osservato. Durante il periodo delle nascite, 2d4 Valrak rimangono in questa stanza e di solito vi si trattengono anche 1d4 Kivar.

Dopo che la prole è venuta alla luce, i Valrak prestano le prime cure. Le madri portano i neonati in questa camera poco dopo il parto e li affidano agli "occhi". I piccoli rimangono qui per circa un mese, ricevendo le massime attenzioni. Alle madri è permesso ricongiungersi ai figli solo al termine di questo periodo, e da questo momento in poi i giovani vengono allevati dalle madri e dai Valrak insieme, e ricevono le visite periodiche dei Kivar che li istruiscono nell'odio fanatico della loro specie. Quando giunge il momento di unirsi ad uno stormo, i giovani hanno ormai ricevuto informazioni sufficienti sul mondo esterno, da consentire loro un'alta probabilità di sopravvivenza se mai fossero separati dal loro stormo.

10. Camera degli stormi

Quando non sono impegnati a cacciare, montare la guardia o accoppiarsi, i componenti degli stormi di kir-lanan occupano questa stanza. Anche se non è molto profonda, questa caverna è piuttosto grande (raggiunge una larghezza massima di 90 metri) e assicura spazio sufficiente ai litigiosi kir-lanan. Di solito vi si trovano sempre 1d10+10 individui. Il resto è impegnato e suddiviso tra le aree di guardia, le camere di accoppiamento o nascita, o si trova all'esterno a cacciare. I kir-lanan usano questa camera per riposare, mangiare, parlare e lottare per la supremazia degli stormi.

11. Camera delle voci

In questa enorme e profonda caverna, i Kivar si riuniscono per discutere il futuro della razza. Si scambiano le informazioni sulle ultime incursioni e i recenti attacchi compiuti contro gli schiavi degli dei, dibattono sulle varie tattiche e piani per le azioni future. Argomento di discussione sono anche i rispettivi meriti e difetti delle varie organizzazioni e società, mentre le notizie più recenti vengono fornite dai Valrak. In caverne come questa, disseminate in tutto il Faerûn, viene deciso il futuro della razza dei kir-lanan. Durante il periodo delle nascite, qui si trovano sempre 2d4 Kivar.

I cavalieri dello scudo

Il mercante di seta stava in piedi innanzi a Tannus e mentre parlava teneva gli occhi bassi: "E quindi capirete, Tannus, non ho nessun altro a cui rivolgermi a parte voi. Mi aiuterete?"

Tannus guardò il mercante e gli sorrise con benevolenza. Era un vero peccato che il suo carico di sete rare e preziose fosse andato "perduto" per colpa dei banditi lungo la strada che conduceva ad Amn. Klemm si sarebbe forse sentito meglio se avesse saputo che le sete non erano rimaste ad ammuffire sulla strada, ma che invece si trovavano al sicuro in uno dei depositi di Tannus? No, probabilmente no.

"Klemm, mio buon Klemm...certo che vi aiuterò! È capitato a tutti, almeno una volta nella vita, di trovarsi nelle vostre stesse condizioni, e so quanto sia importante per voi che i vostri clienti di Amn ricevano quella mercanzia", rispose il Cavaliere dello Scudo.

Tannus continuò il suo accorato discorso all'involontario cliente: "Ora, si da il caso che io abbia per le mani della seta. Sarò costretto a farvela pagare di più del suo costo solito, ma solo perché ho molti altri clienti interessati all'acquisto, e non sarebbero felici di scoprire che la merce non è più disponibile. Ma dato che voi siete un amico trovato nel momento del bisogno, sarò ben lieto di riservarvi un trattamento di favore. Vi sembrano delle condizioni accettabili?"

Il mercante non aveva altra scelta che pagare il prezzo richiesto, e questo Tannus lo sapeva bene. Se Klemm non avesse consegnato la seta ad Amn come promesso, si sarebbe trovato in guai ben più grossi che non svuotare la sua cassaforte per riempire i forzieri già stracolmi di Tannus.

Quella dei Cavalieri dello Scudo è una rete di nobili e di mercanti che si scambiano informazioni onde potere esercitare la propria influenza nelle aree di interesse prescelte. I membri dell'ordine hanno, per la maggior parte, interessi del tutto personali. Potrebbero utilizzare le informazioni ottenute dall'organizzazione per migliorare le condizioni di vita in molte terre, ma scelgono invece di impiegarle per esercitare un'influenza politica per il proprio tornaconto personale.

Molti cavalieri sono semplici aristocratici o mercanti che non ritengono vi sia nulla di male ad ottenere informazioni utili. Per molti di loro, l'appartenenza all'ordine è dovuta più alla consuetudine di perpetuare una tradizione familiare che ad una decisione consapevole.

Per altri membri invece, non è stato il caso a decidere: per loro l'affiliazione è fondamentale e importantissima, perché è la chiave che apre i forzieri del potere e della ricchezza cui agognano. Ma esiste ancora un'altra categoria di associati all'interno dell'organizzazione, sconosciuta agli altri due e composta da una cricca interna di cavalieri che servono il vero potere dell'ordine: un essere che intende diffondere nell'intero Faerûn il suo personalissimo marchio di crudeltà e corruzione politica.

cenni storici

Le origini di quest'ordine di cavalieri si possono far risalire ad oltre quindici secoli addietro. Lo scopo originario era di trovare delle menti eccezionali per la monarchia di Tethyr durante le Guerre del Tiranno dell'Occhio del -170 CV. Assunsero questo nome dal leggendario Scudo di Silvam, un artefatto che si riteneva fosse stato creato dal mago Zhyra Bardson-Ithal. L'artefatto andò perduto, anche se le cronache

non riferiscono il tempo o il luogo della sua scomparsa. Forse i due eventi non furono correlati, ma fatto sta che l'ordine si sciolse ufficialmente poco dopo la sparizione dello scudo (circa trecento anni dopo la sua costituzione), quando i cavalieri vennero ingiustamente accusati di aver preso parte all'omicidio di Re Leodom IV di Tethyr.

I cavalieri più anziani, tuttavia, continuarono a riunirsi in segreto, istituendo molte delle tradizioni e delle pratiche che continuano a permanere fino ai giorni presenti. Scambiandosi vitali informazioni economiche, politiche e storiche, raccolte personalmente o per mezzo dei loro agenti, furono in grado di effettuare investimenti commerciali eccezionalmente avveduti, e prendere decisioni politiche che ne incrementarono la ricchezza e consentirono loro di essere sempre qualche passo più avanti dei rivali. Invitando ogni anno solo pochissimi altri nobili ad unirsi all'ordine, quella dei Cavalieri dello Scudo rimase una società relativamente ristretta e con obiettivi modesti fino all'anno 889 CV, quando il Duca Tithkar Illehune si unì alla società.

Il duca portò con sé uno scudo meraviglioso, che egli usava chiamare lo Scudo del Signore Nascosto, con magnifici gioielli incastonati e recante sulla parte anteriore un viso minaccioso. Convinse tutti gli altri affiliati che l'oggetto era un dono degli dei, che esprimevano per suo tramite la volontà che i Cavalieri dello Scudo riportassero l'ordine alla sua antica gloria. Insieme agli amici più intimi, il Duca Tithkar Illehune istituì un circolo segreto, all'interno dell'ordine, i cui cavalieri si proponevano di aumentare il potere e l'influenza dell'organizzazione. Assumendo il nome di Consiglio dello Scudo, questa cricca interna si assunse il compito di restituire ai Cavalieri dello Scudo quel successo e quel potere che l'ordine aveva conosciuto nei suoi primi anni di vita.

Nei cinque secoli successivi, i Cavalieri dello Scudo diventarono in effetti molto ricchi. Anche se il numero degli associati rimane ancora relativamente basso, l'organizzazione annovera molti degli aristocratici e dei commercianti più informati e di maggior successo che possano trovarsi delle aree in cui l'ordine esercita oggi la sua influenza, e che comprendono buona parte della Costa della Spada, come pure Ann, Calimshan e Tethyr. La società è ricorsa alla sua rete di spie e informatori, oltre a divulgare strategicamente particolari notizie, per influenzare gli eventi di natura economica, sociale e militare, inclusa la creazione di importanti rotte commerciali, la sconfitta dell'Orda Nera (1235 CV), l'istituzione o la remissione di innumerevoli dazi commerciali e politiche mercantili, e la ricostituzione della monarchia di Tethyr durante la Guerre di Riconquista (1366-1369 CV). Tutti questi avvenimenti hanno recato immenso giovamento ai Cavalieri dello Scudo e al Consiglio dello Scudo, soprattutto perché ne hanno incrementato la ricchezza e il potere politico. E sono questi, secondo la maggior parte dei membri dell'ordine, i soli obiettivi e le uniche ambizioni della loro organizzazione. Ma qui si sbagliano.

L'organizzazione

I cavalieri custodiscono scrupolosamente la loro segretezza, e questo nonostante il fatto che la struttura organizzativa dell'ordine sia piuttosto flessibile e informale, tranne che per il

Consiglio dello Scudo. Separati come sono dalle distanze geografiche, i membri dell'organizzazione non riescono ad incontrarsi mai, durante tutto il corso della loro vita, più di una dozzina di altri associati per volta. Antiche leggi stabiliscono che ogni cavaliere possa rivelare a non più di tre altri individui, indipendentemente dall'identità di questi ultimi, di essere un membro dell'ordine, e questa regola è in vigore anche oggi. Nessun affiliato, al di fuori del Consiglio dello Scudo, è consapevole che la supremazia dell'ordine non è quella che sembra.

Quartier generale: La signorile dimora di Inselm Hhune presso la città di Baldur's Gate.

Membri: Da 60 a 100, più il triplo o il quadruplo di agenti.

Gerarchia: Flessibile.

Capo: Inselm Hhune, Primo Signore del Consiglio dello Scudo.

Religione: Gargauth il Reietto (vedi testo).

Allineamento: CN, LM, NM.

Segretezza: Alta.

Simbolo: Uno scudo rotondo con un occhio centrale, attorniato da un cerchio di diamanti.



I Cavalieri dello Scudo coniano le proprie monete. Usano come valuta personale delle spesse monete doro che pesano tre volte di più di quelle standard. Ogni moneta reca su una faccia il marchio dell'ordine. La zecca per il conio, che appartiene all'ordine, si trova ad Athkatla.

GERARCHIA

Il Consiglio dello Scudo è composto da sette cavalieri. Si riuniscono periodicamente, ma mai due volte nello stesso posto, per decretare le nuove mosse dell'ordine e coordinare le attività dei suoi membri. Quattro dei sette cavalieri del consiglio sono membri anziani che hanno dedicato gran parte della loro vita all'ordine, facendo quel che era meglio per sé e per l'organizzazione, a spese della morale. Ma i restanti tre, il Primo Signore dello Scudo, il Secondo Signore dello Scudo e la Prima Signora dello Scudo, si servono degli altri solo come mezzo per incrementare il potere del loro oscuro padrone, il Signore Nascosto dello Scudo.

Il Signore Nascosto dello Scudo

L'artefatto di Lord Tithkar Illehune si trova ancora nelle mani dei Cavalieri dello Scudo, o meglio è questo oggetto che di fatto governa l'organizzazione. Si tratta di un artefatto sacro al dio Gargauth, una divinità minore la cui area di influenza include il tradimento, la crudeltà, la corruzione politica e le rivolte. Gargauth comunica attraverso lo scudo. Avendo manipolato abilmente, nel corso dei secoli, i membri del Consiglio dello Scudo e avendo impartito loro informazioni poi riutilizzate a vantaggio dell'ordine, Gargauth li ha spronati a venerare l'artefatto e a considerarlo come il Signore Nascosto dell'ordine. Con pazienza, ha ordito le sue trame anno dopo anno, divenendo sempre più essenziale e indispensabile al successo dell'ordine. Adesso ha usurpato il comando del consiglio ed è diventato il vero padrone dei cavalieri. Attualmente ha in suo potere lo strumento perfetto: il Primo Signore dello Scudo Inselm Hhune, ottennebrato dalla sua insaziabile brama di potere. Attraverso la collaborazione di questo mortale, Gargauth ha stabilito il suo clero nel Consiglio dello Scudo e adesso può permettersi di dettar



Lord Inselm e lo Scudo del Signore Nascosto

legge sulle attività dell'ordine.

Per quanto ne sanno gli altri membri del Consiglio, il Signore Nascosto non è altro che una strana entità senziente che risiede all'interno dell'artefatto. Rispettano la sua autorità e la sua saggezza, considerandolo il capo ufficiale dell'ordine. Non si sognerebbero mai di prendere una decisione importante senza averlo prima consultato, proprio come si consulterebbe un oracolo o i tarocchi di Talis per un'importante questione personale. Non sempre però il Signore Nascosto risponde quando viene interrogato e, in questo caso, il suo silenzio viene considerato un segno di approvazione per ogni eventuale decisione che il consiglio si appresta a prendere. Nelle rare occasioni in cui fa conoscere la sua opinione però, il consiglio è prontissimo a seguire i suoi suggerimenti alla lettera, perché non si è mai verificato che avesse avuto torto. Il Secondo Signore dello Scudo, Ghauntz, è l'Oratore ufficiale del Signore Nascosto, poiché ha dimostrato un talento prodigioso nel decifrare e interpretare le frasi talora criptiche dell'entità senziente.

Il Primo Signore dello Scudo

Il grassissimo Duca Inselm Hhune di Kamlann (Esp10 umano NM) si mostra come una persona gradevole, ma il suo cuore è nero quanto i suoi capelli e la sua ambizione supera addirittura i suoi strati adiposi. Discendente indiretto del nobile di Tethyr che trovò lo Scudo del Signore Nascosto, era un semplice mercante che riuscì a far soldi grazie al suo ingegno. Il suo acume, combinato alla sua sfrenata ambizione (che comunque dissimulava sapientemente), gli permisero di mettere da parte una fortuna talmente grande che si poté comprare il proprio titolo. Invitato ad unirsi ai Cavalieri dello Scudo, fece carriera all'interno dell'ordine fino ad occupare un seggio del consiglio, appena cinque anni dopo la sua nomina a cavaliere (e in seguito alle "misteriose" morti di cavalieri regolari e di un membro del Consiglio dello Scudo, in cui entrò lo zampino dei Coltelli di Fuoco e delle Maschere della Notte).

Cospiratore politico e arrampicatore sociale senza pari, Inselm giurò fedeltà all'ordine considerando la cosa come un prestito calcolato, da riscuotere quando i suoi alleati non gli fossero più stati utili. I soli interessi di cui si preoccupa sono i propri. La sua ricchezza personale è immensa e le sue proprietà terriere sconfinano, benché la maggior parte risultino "intestate" ai suoi agenti e incaricati, onde evitare che nemici e rivali conoscano l'esatta portata delle sue risorse. Negli ultimi anni la corona di Tethyr lo ha ricompensato profumatamente per i servigi resi. Pare infatti che Inselm conosca tutto quel che accade nel Sud e lungo la Costa della Spada: un talento che applica alla propria attività commerciale, ma che gli deriva in realtà dalla sua appartenenza all'ordine dei Cavalieri dello Scudo.

Dalla sua ascesa al Consiglio dello Scudo, Gargauth ne ha fatto l'obiettivo principale delle sue macchinazioni. Con la carica di Primo Signore infatti, Inselm ottenne il privilegio di occuparsi dello Scudo del Signore Nascosto: tutte le volte che maneggiava l'artefatto, Gargauth gli bisbigliava all'orecchio ogni sorta di incitazione ad agire oltre i suoi più feroci istinti. Essendo già un uomo dalla scarsa moralità, raramente aveva esitazioni a seguire i consigli del Signore Nascosto, e perciò commetteva tradimenti e assassinii tutte le volte che vi era invogliato dai sussurri della divinità. Presto Gargauth lo soggiogò completamente.

Il Secondo Signore dello Scudo

Ghauntz l'Ammantato (Chr15 di Gargauth umano LM), è un vecchio dal viso sfregiato che va quasi sempre in giro vestito di nero e con un mantello col cappuccio. Ha venerato e servi-

to Gargauth per buona parte della sua maturità, ed è stato grazie alle macchinazioni della divinità che è entrato a far parte dell'ordine e, in modo analogo, del Consiglio dello Scudo. Adesso che siede tra i membri del comando, si adopera per garantire che la volontà della sua divinità venga compresa e messa in atto. Gli altri membri del consiglio lo riconoscono come l'Oratore del Signore Nascosto. Lo ritengono solo un furbo usuraio che ha il dono di interpretare la voce dello Scudo, mentre non sanno che riceve istruzioni direttamente da Gargauth.

La Prima Signora dello Scudo

La Duchessa Lucia Thione-Hhune (Esp7 umana CM) è una lontana cugina della famiglia reale di Tethyr. Tre anni fa sposò il Duca Inselm Hhune per riconquistare la sua posizione tra i cavalieri: le era stata negata dopo un'imbarazzante e infelice sconfitta seguita al suo tentativo di prendere il controllo della città di Waterdeep. Per i crimini commessi, la bella donna castana fu esiliata dalla Città degli Splendori e perse la sua carica tra i cavalieri, sia a causa del suo fallimento, sia perché aveva cercato di truffare l'ordine.

Inselm riuscì abilmente a ricostruire lo status della moglie e proprio quest'anno l'ha introdotta al Consiglio dello Scudo (con l'aiuto di Ghauntz e del Signore Nascosto). Ma non l'ha fatto né per senso del dovere, né per amore. Il loro è un matrimonio di convenienza, un matrimonio politico, e nessuno dei due si fa illusioni sulla fedeltà dell'altro. Inselm progetta di convertire Lucia al credo di Gargauth, così che possa anch'ella aiutare il Signore Nascosto ad aumentare il suo controllo sull'ordine. Da parte sua, Lucia deve ancora udire la voce del Signore Nascosto, ma si è accorta di quello che Inselm è riuscito ad ottenere grazie all'artefatto, perciò è probabile che non si lascerà scappare la possibilità di accrescere il suo potere personale.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

I sistemi usati dai Cavalieri dello Scudo sono in realtà piuttosto semplici. Quando un cavaliere ascolta qualcosa che può rivelarsi potenzialmente utile ad un compagno o all'ordine intero, la riferisce al Consiglio dello Scudo. I consiglieri, a loro volta, coordinano e analizzano le informazioni in arrivo e le ridistribuiscono ai membri che ritengono possano farne miglior uso. La maggior parte dei cavalieri le utilizza per rimpinguare le proprie risorse, accrescere il proprio potere politico, o approfittarsi di certe tendenze o certi avvenimenti in campo economico. Il Consiglio dello Scudo potrebbe, ad esempio, ricevere la notizia che alla prossima mietitura la raccolta del grano in una data comunità si prospetta meno abbondante del previsto. Potrebbe riferire la cosa ad un altro membro che ha interessi nel commercio del grano e che potrebbe quindi agire prontamente per capitalizzare sull'ammacco della mietitura, con un considerevole profitto e tagliando fuori da quel particolare mercato gli altri concorrenti. Il Consiglio dello Scudo riceve ogni giorno dozzine di informazioni come queste. Considerati uno alla volta, questi frammenti di informazioni, che in fondo sono poco più che pettegolezzi, possono non voler dire quasi niente. Ma mettendo insieme i pezzi del puzzle ecco prendere corpo un quadro dettagliato di certe questioni che sono di grande interesse per chi spera di ottenere un certo tipo di vantaggi.

Di solito i cavalieri lavorano come gruppo, attenendosi alle leggi quando si tratta di raccogliere le informazioni. Ogni membro ha la sua rete di informatori tra i suoi contatti sociali e di lavoro, e non esita a servirsi di amici e familiari come fonti di notizie. Alcuni arrivano a scavalcare la legge pur di raggiungere gli obiettivi che considerano più

importanti dell'inviolabilità degli statuti locali. Ma il successo più grande, l'ordine l'ha ottenuto applicando pressioni economiche e politiche mirate in realtà ad alterare le leggi o ad abrogarle in blocco: di certo il mezzo più sicuro per raggiungere i suoi scopi, senza neanche commettere dei crimini.

I cavalieri sono vincolati da un giuramento, risalente ai tempi della fondazione dell'ordine, che vieta loro di intraprendere qualsiasi attività lesiva per l'organizzazione o per gli interessi dei suoi membri. Ma non sempre è possibile sapere quando una data azione produrrà un impatto negativo per qualcuno. Ecco perché nel corso degli anni è stato stabilito un sistema di rimborso apologetico per involontarie effrazioni del giuramento. Quando un cavaliere agisce inconsapevolmente contro gli interessi di un compagno, dovrà porgere le sue scuse formali insieme ad una data somma di denaro, o di beni di commercio del corrispettivo valore, come risarcimento. Quanti cercano di sottrarsi ad una tale usanza, di solito hanno vita breve.

Il Consiglio dello Scudo

A differenza degli altri cavalieri, i membri del Consiglio dello Scudo non si interessano né di leggi né di morale: questioni del genere non sono di alcuna importanza per chi domina davvero gli eventi. Il consiglio usa le informazioni ricevute dai membri costituenti per progettare e commettere assassini, per corrompere i politici, per ricattare i ricchi, e per rilevare certe attività che si trovano in difficoltà finanziarie. Talora svolgono personalmente il lavoro sporco, ma più spesso contattano a tal scopo altre organizzazioni o società come le Maschere della Notte, i Coltelli di Fuoco, o i Ladri dell'Ombra. Arrivano anche a trattare con gli Zhenarim, la Confraternita Arcana, i Maghi Rossi oppure ogni altro gruppo che possa rivelarsi utile ai loro scopi. In tal modo accrescono il proprio potere e le proprie ricchezze, estendendo quelle dell'ordine. Poiché la vita pubblica di Inselm necessita che egli mantenga una maschera di totale fedeltà a Tethyr, l'ordine conduce la maggior parte delle proprie insane pratiche fuori dalla regione. Inoltre, Inselm utilizza le informazioni ottenute grazie alla sua posizione nel Consiglio dello Scudo per aiutare la monarchia di Tethyr.

Il Signore Nascosto

Lo scopo precipuo di Gargauth è di conquistarsi presto nuovi fedeli tra i Cavalieri dello Scudo. Ha dato pertanto a Ghauntz l'incarico di diffondere la sua dottrina tra gli altri membri del Consiglio, e tramite Inselm intende dimostrare il proprio potere incrementando il successo del Primo Signore. Attualmente sta preparando un piano che consentirà ad Inselm di giungere ancora più vicino alla monarchia di Tethyr, ponendolo in una posizione tale da consentirgli di rivendicarne il trono. Quando i cavalieri avranno abbracciato la nuova fede, sarà possibile sostituire i membri più caparbi con quelli che si dimostrano più compiacenti. Perciò, Gargauth vede i cavalieri come un mezzo per diffondere la sua religione e perciò uno strumento per aumentare la propria statura e il proprio potere rispetto alle altre divinità.

RECLUTAMENTO

Un cavaliere può raccomandare un individuo, di qualsiasi razza o sesso, perché venga accolto nell'ordine. Il candidato dovrà incontrarsi con il Consiglio dello Scudo e, se giudicato idoneo, pronunciare il giuramento di fedeltà e segretezza, tenendo le mani sullo Scudo del Signore Nascosto. Quanti non riescono a tenervi fede, possono essere scacciati dall'ordine attraverso un voto maggioritario del consiglio. Coloro che osano tradire l'ordine, il più delle volte muoiono per mano di

assassini mercenari. La maggior parte delle nuove reclute arrivano da Amn, Calimshan e dalla Costa della Spada, dove i membri dell'ordine sono più numerosi, e più forte la sua influenza. La grande maggioranza appartiene alla nobiltà, il resto proviene dalle famiglie di ricchi mercanti.

Incontri

I cavalieri non hanno un esercito permanente o un corpo di agenti stabile all'interno della struttura dell'ordine, eccezion fatta per i servitori che si occupano delle necessità dei membri quando si incontrano per discutere. Ogni cavaliere è responsabile della creazione e della gestione della sua personale rete di informatori. Perciò è difficile che un personaggio possa incontrare un gruppo di cavalieri nel corso di una normale avventura.

La società del Kraken

Il sovrintendente portuale sorride osservando le attività in fermento. Senza che ne fosse stato messo a conoscenza o che gli fosse stato chiesto il permesso, carichi segreti transitavano in quel momento nel suo molo a Waterdeep. Avrebbe dovuto fissare un abboccamento con il Capitano Elmorn e discutere della villania con cui si era tentato di non pagargli i dovuti "contributi". Doveva ringraziare Meridit Archneie per la soffiata. Forse il chierico di Umberlee poteva rivelarsi utile dopo tutto.

La Società del Kraken è composta da un gruppo di mediatori di informazioni che usano le proprie conoscenze per influenzare il corso degli eventi nelle zone costiere lungo il Mare Senza Tracce. I suoi agenti, noti come i Krakenar, non esitano per i loro scopi a ricorrere a rapimenti, omicidi e torture. L'obiettivo del loro mostruoso capo è ottenere il controllo di un vasto regno sottomarino e costiero che si estende per migliaia di chilometri. La società, guidata da un mago eccezionalmente vecchio di nome Slarkrethel, è legata alla chiesa di Umberlee e controlla eserciti di mostri sottomarini, usati per conquistare insediamenti acquatici avversari e compiere incursioni su altri insediamenti costieri.

Cenni storici

Rinvenendo le rovine di Ascarle, una città elfica distrutta dai drow e sommersa dai ghiacci del nord, Slarkrethel apprese delle antiche glorie della sua razza e desiderò rivendicarle. Nel corso dei secoli diede vita sotto il mare ad una rete di agenti, fortificando il suo impero. Trasse in salvo marinai naufraghi e chiese che giurassero fedeltà come agenti operativi lungo le coste in cambio della loro vita e da questi inizi quanto mai insoliti nacque una potente organizzazione di commercianti di notizie. Adesso la Società del Kraken vende informazioni in cambio di ricchezza, influenza e favori, e ha fama di compiere assassini e altre malvagie azioni.

L'organizzazione

La struttura della società è piuttosto flessibile, e ogni livello dell'organizzazione è libero di sviluppare sistemi personali per l'acquisizione di informazioni. Questa flessibilità significa che il mezzo migliore per sradicare un nucleo varia di caso in caso, perché ogni nucleo ha metodi di reclutamento e di fruizione di agenti altamente diversi.

Le statistiche che seguono si riferiscono all'intera organizzazione, che si estende in molte aree sopra e sotto il mare.

Quartier generale: Ascarle (città sottomarina), Mare Senza Tracce settentrionale.

Membri: Non si conosce il numero esatto dei membri ma si stima che possa essere composto da centinaia di agenti sparsi nel Nord e nelle Terre Centrali Occidentali e da decine di migliaia di truppe acquatiche.

Gerarchia: Reticolata.

Capo: Slarkrethel.

Religione: Umberlee e altre divinità.

Allineamento: NM, LM, N.

Segretezza: Media.

Simbolo: L'icona della società è un calamaro purpureo con molti tentacoli. Questo simbolo è indossato apertamente solo nei luoghi in cui la società detiene l'assoluto potere, come ad esempio nella città di Ascarle.

GERARCHIA

Fino a quando le informazioni continuano a circolare, Slarkrethel non si interessa granché del sistema scelto dai suoi sottoposti per organizzarsi. La struttura generale vede i kraken a capo dell'organizzazione e pochi agenti anziani che controllano vaste aree. Ognuno di questi agenti ha i propri gruppi di sottoposti che sorvegliano a loro volta delle aree più ridotte, e così di seguito.

Gli agenti sono liberi di usare i metodi a loro più congeniali per raccogliere le informazioni e riferirle ai loro superiori, in modo che possano essere poi ridistribuite in tutta la rete dell'organizzazione.

Slarkrethel (Mag20, Eletto di Umberlee kraken NM) è il capo della Società del Kraken. I suoi fidati tenenti sono i suoi occhi e le sue orecchie nelle parti più remote del suo reame. È sempre accompagnato da un seguito di guardie del corpo, tra cui squali mannari, merrow (ogre acquatici), kapoacynth (gargoyle acquatici), squali crudeli e orche.

Vestress (mind flayer LM) è il sovrintendente di Ascarle. Ripescato da una colonia di illithid sottomarina e sottoposto al lavaggio del cervello per servire i kraken, è un efficiente amministratore della sua nuova dimora.

Il Signore degli Skum (Mag11/Chr13 di Umberlee aboleth LM) vive nelle fognature di Skullport e pare posseda circa il quaranta per cento degli edifici di quella città. Sguinzaglia i suoi servitori skum perché riscuotano gli affitti e ha molti informatori all'interno della città.

Rethnor (Grr16/Ldr7 umano LM) è uno dei cinque Capitani Supremi di Luskan e guida le operazioni della società sulla costa dal Mare dei Morti verso nord.

Semmonemily (Ldr10 doppelganger N) controlla la valle del Fiume Dessarin. Ex servitore di un illithid diventato lich, il mutaforma ha molti alleati nel Sottosuolo e riceve frequenti aggiornamenti da fonti insolite.



Meritid Archneie (Chr6 di Umberlee umano CM) serve fedelmente la sua chiesa e il Signore degli Skum, raccogliendo informazioni sul traffico navale per i suoi superiori acquatici. È a capo di un piccolo nucleo di Krakenar a Waterdeep.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

La gente si unisce alla Società del Kraken per svariate ragioni, tutte inerenti allo sfruttamento delle informazioni, poiché con esse può raggiungere ricchezza, potere personale o vendetta contro i nemici. Ai livelli più alti dell'organizzazione si desidera soprattutto il potere, poiché ormai si è abituati ad avere un gran numero di sottoposti che obbediscono agli ordini. Lo stesso Slarkrethel spera di diventare un giorno una divinità, e ha il sostegno di Umberlee che lo ha dichiarato suo Eletto.

RECLUTAMENTO

I Krakenar sono pronti ad acquistare informazioni dal primo venuto. Se una persona si dimostra una fonte attendibile, potrebbe magari essere messa a parte del lavoro della società e incoraggiata ad unirsi ad essa permanentemente. In teoria, chiunque possa essere bene informato può unirsi alla Società del Kraken. Tra le sue fila si trovano comuni ladri, ricchi mercanti e avventurieri dalla dubbia moralità.

ALLEATI

Oltre ai vari mostri intelligenti del Mare Senza Tracce che sarebbero ben lieti di acquistare tesori o favori dalla Società del Kraken, la chiesa di Umberlee è una forte alleata e gli adepti della dea che sanno dell'esistenza della società possono considerarsi tra quelli che forniranno un aiuto ad un Krakenar bisognoso.

NEMICI

Considerata la sua tendenza ad impicciarsi di affari segreti, la Società del Kraken si è attirata l'ostilità di gruppi analoghi come gli Arpisti e i Cavalieri dello Scudo. Poiché i Krakenar ricorrono a crimini violenti per acquisire e proteggere le proprie informazioni, questo comportamento ha soltanto incrementato l'ostilità degli Arpisti e degli altri gruppi di allineamento buono.

Incontri

Provenendo da tutti gli ambienti sociali, i componenti della Società del Kraken non usano tattiche standard. Molti agenti sembra preferiscano usare incantesimi e pozioni di *respirare sott'acqua* sia come sistema per squagliarsela, sia per dare man forte nelle imboscate e nella sorveglianza. Le legioni di mostri acquatici al servizio di Slarkrethel sono tutte truppe addestrate e conoscono le tattiche migliori per combattere sott'acqua o sulla battaglia. Una tattica usata molto comunemente quando si combatte in acqua o nelle sue prossimità è quella di utilizzare incantesimi per costringere o richiamare l'avversario in acqua.

I Malaugrym

"Non sei forse d'accordo", disse sommessamente la voce proveniente dalle ombre, "che la preda è anche più gustosa quando è aromatizzata con il dolce sapore della paura".

Si voltò desiderando improvvisamente di guardare in faccia la morte. Anche se si sentiva come svuotato di ogni forza che gli avrebbe consentito di sottrarsi a questa...cosa, tuttavia l'energia che gli rimaneva fu sufficiente per un altro shock.

In piedi davanti a lui, con un sorriso gentile dipinto in volto, c'era sua madre.

Ma non era proprio lei, come si rese poi conto, bensì l'immagine del suo ricordo che si era come materializzata. E di nuovo la forma mutò, divenne suo padre e poi la sorella più piccola, e poi ancora sua moglie e il suo figlio primogenito. Infine gli fu possibile vedere la vera forma della temibile creatura, dotata di artigli.

Poi, con sollievo, fu il buio assoluto.

I malaugrym sono mutaforma dall'insuperabile talento, nativi di un piano di esistenza sconosciuto che usa il Piano delle Ombre per accedere al mondo di Toril. Tramano di invadere Faerûn ma sono ritardati da una serie di punti deboli, tra cui l'incapacità di destreggiarsi nella magia interplanare e un bisogno quasi patologico di trastullarsi in azioni crudeli. Il capo della razza è noto come il Signore delle Ombre, e le creature vengono indicate collettivamente come i signori delle ombre (ma non hanno alcuna relazione con i Signori delle Ombre di Telflamm o con le tenebre di Netheril, come taluni ritengono). Cinque di queste creature al momento si trovano a Faerûn dove, pur dovendo in realtà agire in nome di tutta la loro razza come un preludio dell'invasione, si dedicano più che altro ai loro sordidi e depravati passatempi.

cenni storici

Gli esecrabili malaugrym sono la progenie corrotta e infetta del mago Malaug, il primo umano che osò viaggiare sul Piano delle Ombre. Considerate le loro capacità e l'impossibilità di riprodursi con i propri simili, la genealogia dei malaugrym è ancora più complicata e bizzarra delle voci e delle leggende che corrono sull'argomento.

Capaci di replicare qualsiasi creatura praticamente alla perfezione, i malaugrym ciò nondimeno hanno una forma preferita in cui si mutano non appena sono minacciati da un pericolo. Altrimenti si mischiano alla popolazione di Faerûn spacciandosi come umanoidi e stabilendosi per lungo tempo nei grandi centri urbani dove il loro cibo preferito (gli umani) non scarseggia.

L'organizzazione

Quartier generale: Ciascun malaugrym ha un suo quartier generale e un suo santuario, di solito nell'area in cui vive la forma che ha replicato. I Signori delle Ombre vivono in una roccaforte sul Piano delle Ombre.

Membri: 5 a Faerûn, circa 100 in tutto.

Gerarchia: Flessibile.

Capo: Il Signore delle Ombre.

Religione: Bane, Gargauth, Shar.

Allineamento: CM.

Segretezza: Media.

Simbolo: I malaugrym non si danno la pena di usare un simbolo che ne rappresenti la razza. I singoli individui, soprattutto gli incantatori, possono scegliere di adottare un proprio marchio, ma in questo caso si tratta di un puro vezzo.

I cinque malaugrym di Faerûn sono: Arathluth, Luthbyr, Luthvaerynn, Taltuth e Zasluth. (Arathluth e Taltuth sono descritti dettagliatamente sul manuale dei *Mostri di Faerûn*). Ogni volta che ne hanno voglia comunicano tra loro e con il Signore delle Ombre.

GERARCHIA

Tecnicamente tutti i malaugrym si equivalgono nel rango e nella posizione sociale, tranne il Signore delle Ombre.



Illustrazione di Richard Sardinia

Aratblut dei malaugrym

Qualsiasi malaugrym che possieda forza, astuzia e potere sufficienti può reclamarne il titolo. Per ottenere concretamente l'autorità che si accompagna a questo titolo però il candidato deve innanzitutto distruggere il detentore del titolo in carica. Benché i malaugrym siano praticamente immortali, anch'essi invecchiano, seppure molto lentamente, e un Signore delle Ombre spesso vive per innumerevoli secoli. Un nuovo Signore è spesso più giovane e forte del suo predecessore.

Tra i malaugrym l'unico metro di valutazione dello status sociale è il potere detenuto. I più forti sono rispettati anche se odiati e temuti. Talvolta si manifestano delle rivalità che sfociano in guerre lunghe secoli. I malaugrym non hanno la pazienza di escogitare complicati piani a lungo termine da utilizzare per intrappolare i nemici, per cui le loro tattiche sono più del genere "mordi e fuggi". Solo il Signore delle Ombre è capace di costringere un gruppo di malaugrym a lavorare insieme in maniera efficiente per un certo lasso di tempo.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

I malaugrym intendono invadere Faerûn in massa, non appena disporranno della magia interplanare per trasferirvisi tutti quanti e del potere che consentirà loro di ottenere la vittoria su tutte le altre razze del continente. Considerata la velocità con cui procedono i loro sforzi, il loro piano dovrà attendere ancora qualche tempo. Non hanno ancora deciso cosa fare di Faerûn e dei suoi abitanti una volta che l'avranno conquistata, ma l'attuale Signore delle Ombre sta vagliando la possibilità di spostare tutto Toril sul Piano delle Ombre per farne un "luogo di villeggiatura" per i malaugrym, ma non si conoscono gli eventuali effetti di questa manovra sull'integrità dei due piani.

Intanto i malaugrym che attualmente risiedono a Faerûn trascorrono buona parte del tempo in cerca di emozioni, di svago e di oggetti magici per la propria collezione. Una del-

loro principali fonti di intrattenimento consiste nel tormentare e perseguitare le altre creature, in special modo gli umani, che trovano estremamente divertenti.

Il fatto che i malaugrym perdano facilmente di vista i loro grandi obiettivi non significa tuttavia che non debbano considerarsi come un'effettiva minaccia. Un avventuriero che sottovaluta uno di questi mutaforma generalmente si rende conto dell'errore solo quando la creatura lo schiaccia come un insetto.

RECLUTAMENTO

Tutti i membri della razza sono automaticamente soggetti all'autorità del Signore delle Ombre. Non esistono altre creature analoghe che possano essere reclutate, e poiché i malaugrym non si riproducono tra loro, forse a causa di qualche difetto nella loro fisiologia, quelli che risiedono a Faerûn devono accoppiarsi con gli umani e poi sottrarre l'eventuale prole. I partner di solito non sanno quel che avverrà fin quando non è troppo tardi, e la maggior parte non sopravvive comunque al processo con cui un nuovo malaugrym viene al mondo.

ALLEATI

I malaugrym non hanno alleati permanenti, né come gruppo né come singoli individui. I partner di eventuali unioni sono destinati ad essere prima sfruttati e poi distrutti. Non scelgono le vittime secondo un qualche criterio. Un malaugrym potrebbe allearsi tanto con le forze del bene che con quelle del male, se così facendo riuscisse in qualche modo ad avvicinarsi all'obiettivo del Signore delle Ombre e a trarne un qualche divertimento. Pochissimi mortali si alleano ai malaugrym essendo pienamente consapevoli di "cosa" stanno aiutando, ma gente del genere di solito possiede un grande potere a livello personale e prende delle precauzioni per difendersi da eventuali tradimenti.

NEMICI

Avendo come loro scopo ultimo quello di invadere e conquistare Faerûn, i malaugrym considerano ogni altra razza, gruppo e creatura come un nemico. Tuttavia non manifestano necessariamente un'avversione contro questi avversari. Li considerano semplicemente come inutili e irrilevanti: semplici giocattoli con cui trastullarsi.

Questi sentimenti si mutano in disprezzo solo nei confronti degli Arpisti e degli Eletti di Mystra, due gruppi che già in passato hanno dato del filo da torcere alle ambizioni dei malaugrym, e che per questo non saranno mai perdonati. Un malaugrym può anche trascorrere dei mesi a progettare un piano per catturare un Arpista, e se davvero riesce a farne uno prigioniero, si diventerà a seviziarlo come il gatto con il topo.

Incontri

Visto che ogni malaugrym è un essere unico, anche gli incontri avvengono con creature singole. Ogni malaugrym può, se lo desidera, utilizzare o raccogliere un elevato numero di creature asservite. Questi servitori avranno funzione di guardie, di gingilli, o qualsiasi ruolo il malaugrym deciderà di attribuir loro. Non occorre specificare che la vita di questi schiavi sarà infelice e breve.

Tutti i malaugrym prediligono un approccio furtivo e clandestino al conflitto. Preferiscono mandare avanti scagnozzi, schiavi e alleati a fronteggiare il nemico piuttosto che farlo personalmente. Se si trovano costretti a combattere, ricorrono a tattiche mirate a nascondere la loro vera natura, che comunque mostrano raramente, soprattutto in battaglia, quando preferiscono fuggire piuttosto che rischiare di esporsi contro un nemico più forte.

Gli incantesimi e gli oggetti magici utilizzati sono di sostegno a queste tattiche. Preferiscono le illusioni e analoghi effetti, e i loro rifugi nascondono tranelli di vario tipo (muri illusori, scale segrete, scomparti nascosti, trappole occultate da illusioni o ingegnose costruzioni e via dicendo).

I mind flayer

"Il collegamento del gusto è attivo", trasmise Suggir all'assemblea di suoi pari.

"Inizia", fu la corale risposta.

"Creatura cibo umana", trasmise Suggir al prigioniero legato, "sei stata scelta quale oggetto di pa'nur. La mia mente e la tua sono legate, quando mi ciberò del tuo cervello lo percepirai e ne assaggerai insieme a me il sapore, in tal modo forse la tua anima si convincerà a percorrere il mondo, in futuro, come un illithid, invece che come bestiame da superficie". Quando questo pensiero venne trasmesso, i tentacoli di Suggir trapanarono il teschio di Kilimur.

Questi urld, ma mentre moriva seppe che i mind flayer avevano trovato il suo cervello particolarmente delizioso.

I mind flayer sono giustamente temuti per la loro malvagità, il potere e la dieta a base di cervelli di creature intelligenti. Si riuniscono in grandi città del Sottosuolo e rendono schiave intere colonie di esseri senzienti costretti a lavorare per loro e a fungere da scorte alimentari. Ciò che impedisce ai mind flayer di iniziare l'immediata conquista del mondo, a parte i loro particolari bisogni alimentari, è l'intrinseca natura di autopreservazione: il minimo insuccesso mette in fuga un illithid, che ha interesse a trarsi in salvo.

cenni storici

Come per i beholder, le speculazioni sulle origini dei mind flayer si sprecano e non portano a nulla di concreto. Alcuni sospettano che provengano da un altro piano, altri reputano che vengano da un altro tempo o da oltre il Mare della Notte. Certuni ipotizzano che vengano da un luogo che trascende la cosmologia conosciuta di Faerûn. Esistono altri mondi in cui i mind flayer dominano e in cui tutte le altre razze rappresentano la loro riserva alimentare. E vi furono antiche rivolte di schiavi contro i mind flayer che generarono razze predisposte psionicamente come i duergar. Comunque siano andate le cose, fatto sta che i mind flayer si sono diffusi nel mondo, e nessuno è in grado di indicare il luogo in cui essi hanno avuto origine.

L'organizzazione

Queste statistiche si riferiscono alla popolazione di illithid che vive a Faerûn o sotto questo continente.

Quartier generale: Diverse città del Sottosuolo.

Membri: Non si conosce l'esatto numero, ma si sa che esistono nel Sottosuolo almeno cinque città di 1.000 o più mind flayer.

Gerarchia: Militaristica.

Capo: Nessuno, oppure il cervello antico di una città.

Religione: Ilsensine.

Allineamento: LM.

Segretezza: Nessuna (anche in superficie sono pochi a parte gli illithid a conoscere l'ubicazione delle città del Sottosuolo).

Simbolo: I mind flayer non hanno un simbolo comune, sebbene talvolta le loro città presentino un'icona particolare con cui marchiare gli oggetti che vengono creati in loco.

ILSENSINE

Anche se tutti i mind flayer venerano Ilsensine, la loro malvagità divinità del sapere, della conquista e del potere mentale, pochi scelgono di votarsi interamente al dio e divenire suoi chierici. Ogni città di illithid ha un numero ristretto di chierici che costituiscono una sorta di casta a parte. Si dice che Ilsensine abbia l'aspetto di un enorme cervello verde con innumerevoli tentacoli striscianti che si insinuano nel suo cavernoso reame e negli angoli più nascosti di tutti i piani. Il suo simbolo è un cervello con due tentacoli. I domini associati ad Ilsensine sono: Charme, Conoscenza, Legge, Male, Mentalismo e Tirannia. La sua arma preferita è il tentacolo (frusta).

CITTÀ DEGLI ILLITHID

Una città di mind flayer è un luogo a suo modo affascinante, con costruzioni incredibili concepite per creature in grado di fluttuare.

Gli ingressi dei tunnel simili a palazzi si innalzano in traballanti livelli ai fianchi di grandi caverne, le rampe vengono usate al posto delle scale, e i livelli inferiori sono destinati agli schiavi e ai loro carcerieri. Al centro della città, un grande edificio ospita il cervello antico, l'intelligenza globale e la memoria collettiva dei mind flayer morti. All'interno della polla in cui è immerso il cervello antico nuotano, simili a girini, i giovani della specie che, una volta raggiunta la maturità, si impiantano in un ospite umanoide, trasformando il corpo ospite in forma di un mind flayer adulto.

I mind flayer lavorano per attuare i piani della loro comunità e si dividono in gruppi più piccoli per uno scopo preciso, ad esempio quello di realizzare attacchi strategici,



Illustrazione di Paddhead

Conclave di mind flayer

pianificare incursioni volte al recupero di nuovi schiavi, trovare un sistema per oscurare la luce del sole o creare oggetti magici che potenzino le loro capacità psioniche. Gli illithid che si possono incontrare lontano da una città potrebbero essere agenti di questi piccoli gruppi oppure (più raramente) traditori condannati a morte. Sia che appartengano ad una città oppure no, i mind flayer sono sempre in competizione gli uni con gli altri, ed è raro che coalizzino il loro potere, anche quando lavorano per lo stesso obiettivo.

GERARCHIA

Il capo di una città di mind flayer è il cervello antico che collega telepaticamente tra loro tutte le menti degli illithid entro un raggio di 1,6 chilometri. Il cervello antico rappresenta per gli illithid il genitore, l'oratore, il giudice, l'arbitro, il governatore e la biblioteca. Intriso di un enorme potere psionico, poiché è costituito di cervelli conservatisi, il cervello anziano non si può muovere e non ha alcuna capacità fisica di autodifesa, ma i suoi poteri mentali possono soggiogare senza sforzi qualsiasi mind flayer.

Al di sotto del cervello antico c'è la Concordia degli Anziani, un consiglio di mind flayer che riunisce i rappresentanti dei vari credi degli illithid (fazioni). La Concordia degli Anziani stabilisce gli obiettivi della comunità, elegge ufficiali incaricati di vari compiti e si occupa delle responsabilità maggiori relative alla gestione di una comunità. Al di sotto della Concordia degli Anziani, vi sono tutti gli illithid "comuni" della città, che lavorano, insieme o da soli, in vari culti o indagini. Sotto questi ultimi vi sono i molti

schiavi della città che compiono il lavoro manuale, sono impiegati nell'esercito cittadino e in ultimo fungono da cibo. Ogni città ha generalmente una o due razze di schiavi per sfamare la propria popolazione.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

I mind flayer intendono dominare il mondo per condurre una vita nell'agiatezza, banchettando con le eccelse menti di schiavi allevati con cura e affinando i propri poteri psionici. Il sistema con cui ogni illithid prevede di raggiungere tali obiettivi può differire. Alcuni desiderano "spegnere" il malefico sole che impedisce loro di intraprendere una guerra in superficie. Altri intendono mettere insieme grandi eserciti di schiavi, e altri hanno obiettivi ancora più strani e incomprensibili. Naturalmente tutte queste soluzioni puntano comunque alla dominazione del mondo.

RECLUTAMENTO

Non esiste reclutamento per i mind flayer. Tutte le altre razze sono solo degli schiavi potenziali. Solamente quando possono trarne vantaggio o sono in numero inferiore, scelgono di allearsi con altri invece di schiavizzarli, e ogni creatura "reclutata" finirà comunque per essere soggiogata e schiavizzata. Tra i loro schiavi può trovarsi ogni genere di creatura dotata di intelligenza.

ALLEATI

I mind flayer hanno pochi veri alleati, anche se può capitare che stringano delle alleanze temporanee con altre razze

del Sottosuolo. Aggiungano schiavi di qualsiasi razza. I più comuni sono i grimlock, perché si riproducono in fretta e sono pronti a nutrirsi degli avanzi lasciati dai mind flayer. I chuul sono altrettanto frequenti. Inoltre gli illithid usano molti animali, adattatisi a vivere nel Sottosuolo, come loro spie (ne indagano il cervello per ottenere le informazioni desiderate superando così l'ostacolo della scarsa intelligenza delle bestie).

I mind flayer talvolta guidano piccole bande di doppelganger, un tipo di gruppo noto come druuth. I mutaforma sono bravi ad infiltrarsi in varie organizzazioni e società e a fornire così preziose informazioni ai padroni illithid.

NEMICI

Gli illithid hanno molti nemici: segnatamente ogni creatura che non sia un illithid, dato che nessuno sano di mente consentirebbe volontariamente a farsi catturare, schiavizzare e mangiare da questi mostri. Tuttavia alcuni esseri in particolare sono nemici ricorrenti. I draghi delle profondità e i drow competono con i mind flayer per l'habitat e gli schiavi. I non morti di ogni tipo sono odiati e temuti, in quanto immuni alla maggior parte dei poteri psionici: davanti ad essi i mind flayer sono obbligati a ricorrere ai loro attacchi naturali e a "sprecare" preziosi schiavi.

I duergar sono i loro avversari più agguerriti. Una volta erano un normale clan di nani, poi furono resi schiavi e manipolati per varie generazioni, infine riuscirono a liberarsi dai vincoli mentali ed emersero nel Sottosuolo come una nuova sottorazza di nani. I duergar non hanno mai dimenticato la schiavitù cui furono costretti, e addestrano i propri soldati nelle tattiche di combattimento illithid.

Incontri

I mind flayer evitano gli scontri diretti lasciandoli ai loro servi. Se proprio devono combattere, allora si trincerano dietro un muro di schiavi e usano le loro capacità psioniche e il loro *flagello mentale* per neutralizzare gli avversari. Se si sentono particolarmente sicuri, possono entrare personalmente in mischia per strappare un cervello che al fiuto sembrerebbe estremamente appetitoso. Pochissimi mind flayer hanno sviluppato nuovi poteri psionici che potenziano la prestanza fisica e che hanno consentito loro di acquisire livelli nella classe del monaco.

Se uno scontro si volge a loro sfavore è probabile che gli illithid scappino, abbandonando gli schiavi. Più tardi forse ritorneranno sul campo di battaglia per aggiungere con *charme* qualsiasi superstita, sia esso schiavo o nemico.

I Monaci della Luna oscura

Tharag aspettava. Si ripeté per lennesima volta che le gambe non gli dovevano, e che le ginocchia non gli facevano male. Concentrati, si disse. Lascia che vedano solo quello che tu vuoi lasciargli vedere: un umile mendicante inginocchiato davanti al vicolo puzzolente della Via del Mercato, che elemosina una moneta di rame o una crosta di pane raffermo. Si incurvò ancora di più sotto il suo informe mantello di tessuto grezzo, sporco di letame e di paglia per dargli un aspetto e un odore che l'identificassero come uno dei tanti mendicanti di Westgate, e sbatacchiò in modo convincente la ciotola di legno chiedendo Pelemosina. Tharag pregò in silenzio la Signora della Perdita, perché gli concedesse la pazienza e un attimo dopo venne ricompensato: una moneta d'argento ri-

suonò nella sua ciotola. Percepì la fragranza di un costoso profumo di Sembia e udì quella voce che per tutto il pomeriggio aveva aspettato di sentire.

"Per il tuo calore e il tuo conforto", disse la voce. Tharag non alzò gli occhi per guardarla, perché un comune mendicante non l'avrebbe fatto. Si limitò a chinare il capo e mormorò qualche parola di ringraziamento per la carità ricevuta. Un attimo dopo lei era scomparsa, in un fruscio di sete, mentre l'odore soave del suo profumo indugiava ancora.

Avvicinata la ciotola, Tharag raccolse rapido la moneta e la infilò sotto il mantello, tastandola in modo da individuare le lettere incise profondamente su una faccia. C'era scritto: le Bauchine di Thorsar. Chiunque l'avesse osservato per strada, non avrebbe notato niente di particolare, ed era stato abilissimo a non lasciar intendere che la moneta fosse qualcosa di più di una offerta particolarmente generosa da parte di una donna di buon cuore. Ma dentro di sé stava sorridendo. Adesso sapeva dove trovare l'uomo che era venuto ad uccidere. Non sapeva perché la chiesa di Shar desiderasse la morte di questo comandante di navi, e non gli importava. L'Abate Oscuro aveva decretato che l'uomo dovesse morire e questo era tutto quello che Tharag, monaco della Luna Oscura, aveva bisogno di sapere.

I monaci della Luna Oscura sono una setta elitaria di agenti di Shar. Servono la Signora della Notte assolvendo ai compiti che la dea preferisce non assegnare al suo clero ordinario. Dai loro templi situati in lande in cui il male domina sul giorno e sulla notte, i monaci della Luna Oscura colpiscono i nemici di Shar con fulminea velocità e micidiale precisione. Che il suo capriccio sia lo spionaggio, il sabotaggio o l'omicidio, la Signora della Perdita può comunque esser certa che il suo ordine monastico lo porterà a termine con straordinario zelo. I monaci della Luna Oscura si sono dimostrati l'asso nella manica di Shar in svariate occasioni, soprattutto quando si è trattato di dar battaglia alla sua odiata sorella Selune, e alla divinità rivale Loviatar.

Oltre ai templi fortificati la setta ha anche, nel Sottosuolo, santuari dedicati alla divinità patrona e si è procurata rifugi e nascondigli nei quartieri malfamati delle grandi città in cui i seguaci di Shar non sono i benvenuti. Anche se talvolta lavorano insieme ad altri agenti e membri della chiesa di Shar, i monaci della Luna Oscura non sono considerati una parte del suo normale clero ma piuttosto un'organizzazione autonoma. Questa condizione permette loro di perfezionare le proprie particolari abilità, concentrarsi nella devozione alla dea e prepararsi al momento in cui Shar li chiamerà in azione.

cenni storici

Nel corso degli ultimi dieci anni, Loviatar è sconfinata in determinate zone del territorio tradizionale di Shar (soprattutto il dominio della Sofferenza). Poiché apparentemente il suo clero non riusciva a fermare le incursioni, Shar decise di aver bisogno di un altro genere di combattenti, da utilizzare in particolari tipi di missioni. Ideò un ordine monastico disciplinato e fedele che l'avrebbe servita come sua forza elitaria quando i suoi bisogni terreni avessero richiesto l'infiltrazione, l'assassinio e l'inafferrabilità.

Per creare il suo ordine monastico, Shar si rivolse al suo più fidato e subdolo servitore mortale, Alorgoth. Prestando orecchio alla sua dea, il Latore del Fato viaggiò oltre le sue normali mete verso la parte più orientale del continente fino alle Terre dell'Intrigo. La sua prima tappa fu la città di Purskul, ove commissionò la costruzione di un imponente e austero edificio perché fosse il primo monastero dell'ordine

(allarmando notevolmente le altre fazioni religiose della città). Mentre i tagliapietre e i carpentieri erano al lavoro, Alorgoth visitò le città di Athkatla, Crimmor e Keczulla dove iniziò a reclutare i primi membri tra i nuclei dei seguaci di Shar.

In questi culti ricercò gente che rispondeva a tre requisiti fondamentali. Primo: dovevano essere dei giovani adulti. Secondo: non dovevano ancora aver preso in voti nel clero di Shar. Terzo: dovevano aver mostrato un qualche potere o potenziale magico. Nell'arco di un anno, si era servito della sua raffinata inclinazione al sotterfugio e alla manipolazione per riunire svariate dozzine di ambiziosi giovani, uomini e donne, rispondenti ai suoi criteri di scelta e desiderosi di conoscere i segreti di quel potere personale che il loro nuovo mentore prometteva.

Il Latore del Fato in un certo senso mantenne le sue promesse fatte. I giovani discepoli che lo seguirono fino a Purskul appresero molti segreti, ma pagarono un prezzo altissimo per queste nuove conoscenze. Diventare monaco della Luna Oscura esige una totale dedizione alla missione. Alcuni degli iniziati non furono in grado di sopportare l'estenuante logorio fisico e il rigore mentale richiesti. Altri non possedevano quelle capacità magiche che avevano dichiarato di avere, altri ancora non riuscivano a conciliare i vili atti che avrebbero dovuto compiere come parte del loro addestramento con la propria coscienza nonostante fossero convinti di avere per Shar una grande fede. Alorgoth naturalmente si sbarazzò dei perdenti: non poteva permettersi che tornassero a casa per rivelare ad amici e parenti quanto accadeva nella struttura proibita. Molti vennero uccisi dagli altri discepoli nel primo anno delle operazioni del monastero, offerti come sacrifici umani nelle cerimonie religiose dedicate a Shar, o vittime di esercitazioni dal vivo. Alorgoth non esitò di eliminarne personalmente qualcuno, per il puro piacere di farlo.

Poco dopo che i deboli e gli inutili vennero estirpati, Alorgoth affidò le operazioni del monastero a tre sacerdoti anziani di Shar, appena arrivati dal Tempio della Notte Fonda. La dea aveva ordinato a questi chierici di presentarsi al monastero per terminare l'iniziazione dei monaci cominciata da Alorgoth, al quale spettavano adesso nuovi compiti. Diversi monaci che da tempo veneravano la Signora della Perdita si unirono ai sacerdoti per continuare l'addestramento militare degli iniziati. Gli ultimi ad arrivare tra i membri del "corpo insegnante", furono un paio di stregoni e un assassino che si sarebbero assicurati che i monaci sviluppassero il talento arcano e le abilità omicide di cui avrebbero avuto bisogno. Il periodo iniziale di addestramento si concluse due anni fa con un "progetto di classe": l'infiltrazione e l'avvelenamento dell'intero seguito dei chierici di Chauntea di Purskul, il cui tempio è rimasto vuoto sin da allora.

Quando il periodo di addestramento fu terminato, circa cinque anni dopo che la costruzione del monastero era stata ultimata, Shar ebbe ai suoi ordini una squadra di monaci ben addestrati nelle arti del combattimento, esperti nella magia, pronti ad attaccare, a difendersi, a vivere e morire al suo comando.

L'organizzazione

Quartier generale: Nessuno.

Membri: 192.

Gerarchia: Militaristica.

Capo: Shar.

Religione: Shar.

Allineamento: LM.

Segretezza: Media.

Simbolo: Il simbolo di Shar: un disco nero con il bordo color porpora.

Come la chiesa di Shar, i monaci della Luna Oscura seguono e obbediscono ad una rigida gerarchia. Disobbedire all'ordine di un superiore equivale a morire. Shar non rivela ai suoi monaci più di quello che svela ai suoi chierici, ma questo di fatto non turba i membri dell'ordine della Luna Oscura. Confidano che la Dea Oscura rivelerà loro esattamente quel che avranno bisogno di sapere per servirla meglio.

La maggior parte dei monaci della Luna Oscura sono umani, ma il loro numero include qualche mezzorco, drow, tiefling e una tenebra o due.

GERARCHIA

I monaci usano tra loro gli appellativi di "Fratello Oscuro" o "Sorella Oscura". Quanti aspirano a divenire monaci della Luna Oscura devono superare un noviziato di un anno, durante il quale sopportare un rigoroso addestramento fisico e mentale, come pure l'indottrinamento religioso preliminare sotto la vigilante tutela dei Padri Oscuri e delle Madri Oscure del monastero. Se, nell'arco di questo periodo, il novizio si comporta bene, avrà ottenuto la possibilità di diventare membro dell'ordine a tutti gli effetti. A quel punto gli verrà affidata la sua prima missione. Generalmente si tratta di missioni di infiltrazione, spionaggio o sabotaggio. Se sarà in grado di portarla a termine distinguendosi, allora sarà considerato membro effettivo dell'ordine. A quel punto il livello dell'addestramento aumenterà sotto ogni punto di vista e anche le missioni si faranno più ardue e pericolose.

I monaci anziani sono chiamati "Padri Oscuri" oppure "Madri Oscure". Di solito si tratta dei monaci/stregoni più abili in quel dato monastero, responsabili dell'addestramento degli iniziati e degli altri monaci. Il monaco più anziano di un monastero è l'"Abate Padre Oscuro" oppure la "Badessa Madre Oscura". Si tratta del capo del monastero, del cuore e dell'anima dell'ordine. Questi monaci ricevono gli ordini direttamente da Shar e non intraprendono personalmente le missioni a meno che la dea non lo comandi. Si riuniscono una volta all'anno al Tempio della Notte Fonda per incontrarsi con i chierici della dea.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

I monaci della Luna Oscura esistono per servire Shar. Più fanatici dei membri del suo clero, si adoperano per adempiere in ogni cosa i dogmi più importanti del credo di Shar. Senza più speranze né rimorsi, trovano la realizzazione spirituale agendo come armì nelle mani della Signora della Notte. Il loro unico interesse risiede nell'impegnarsi a raggiungere la perfezione osservando le proprie credenze religiose.

In termini pratici, i monaci della Luna Oscura si propongono gli stessi obiettivi della chiesa di Shar. Tuttavia i loro metodi sono meno ovvi e più selettivi. Laddove i chierici potrebbero essere impegnati in piani a lunga scadenza volti a rovesciare il governo di una città, i monaci potrebbero essere incaricati di introdursi nell'edificio del governo locale e rapire o uccidere il bersaglio designato. Un nucleo di seguaci di Shar potrebbe patrocinare una gilda di ladri per indebolire l'ordine sociale di una città e sottrarre i fedeli di divinità di allineamento buono per convertirli al culto di Shar, oppure una squadra di monaci della Luna Oscura potrebbe tendere un agguato ad un chierico di Selune in quella stessa città, ucciderlo e lasciare il suo corpo come cibo per i corvi.

RECLUTAMENTO

I monasteri sono altamente selettivi, preferendo la qualità alla quantità. Gli aspiranti all'ordine devono rispondere ai requisiti stabiliti dal Latore del Fato per i prmissimi iniziati.

I monaci della Luna Oscura temono gli infiltrati forse ancora di più di quanto non faccia la chiesa di Selune, ma il duro regime di addestramento dell'ordine della Luna Oscura, combinato alle normali pratiche religiose di Shar, riesce quasi sempre a smascherare qualsiasi candidato non qualificato.

ALLEATI

Gli alleati di Shar sono gli alleati dei monaci. Gli ordini della divinità motivano e guidano i monaci della Luna Oscura. Non cercano alleanze né si fanno nemici a meno che non lo comandi la Signora della Perdita, perché solo così la sua malva-

continua da pag. 161

Proprietà: Amuleto dei piani, cintura anti-individuazione e localizzazione (come l'amuleto), bracciali dell'armatura+8, mantello della resistenza+5, un paio di guanti della conservazione, mazza leggera della distruzione+1 (dimensioni ridotte del 50% con incantesimo ridurre permanente, usato come focus per l'incantesimo devastare non morti), anello dei tre desideri, anello della vista a raggi x, tunica degli occhi, bastone dei magi, veste maggiore della distorsione superiore (come il mantello), stivali alati (4 ore al giorno). Pietre magiche: cilindro d'argento brillante (come mantello della forma etera, durata raddoppiata), romboide blu ceruleo (come anello della libertà di movimento), romboide blu scuro (Sensi Acuti), ellissoide verde scuro (bonus di fortuna di +5 alla CA), dodecaedro arancio scuro (resistenza agli incantesimi 21), triangolo porpora scuro (come anello della stregoneria III), piramide porpora scuro (come anello della stregoneria IV), cubo rosso scuro (come medaglione dei pensieri), sfera vermiglia (Des +6), romboide arancio opaco (come fermaglio dello scudo), prisma rosa (deviazione +5), sfera blu incandescente (Sag +6), 2 ellissoidi lavanda e verde (assorbono incantesimi di livello non superiore all'8°), sfera grigio screziato (come anello dei controincantesimi [normalmente contiene un incantesimo disintegrazione], eludere, invisibilità, e riflettere incantesimo), prisma verde chiaro (bonus di competenza +5 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove), ellissoide lavanda chiaro (assorbe incantesimi di livello non superiore al 4°), sfera bianca (richiama tre incantesimi di 9° livello, come perla del potere), ellissoide marrone perlaceo (come stivali della velocità, si attiva come azione gratuita), fuso nero perlaceo (i non morti rigenerano 1 pf di danno ogni ora), stella verde (come pietra della buona fortuna +5), sfera blu e scarlatta (Int +6), spirale nera scintillante (come elmo del teletrasporto), 2 prismi porpora vibrante (immagazzinano 6 livelli di incantesimi).

Ricchezza: Nel suo nascondiglio Larloch ha ulteriori oggetti magici e tesori del valore di 3.000.000 di mo o più, e conosce tutte le proprietà di questi oggetti. Se viene attaccato o si aspetta di esserlo, può armarsi di quasi qualsiasi oggetto, che non sia un artefatto, che sia mai stato creato e dispone di svariati altri artefatti, la maggior parte dei quali, stando alle supposizioni di avventurieri sprovveduti, sono sconosciuti o ritenuti perduti o distrutti.

Si dice che Larloch sia l'ultimo arcanista Netherese rimasto, che dominò sulla sua città volante per molti anni e la abbandonò prima della follia di Karsus. Adesso è un lich e uno degli esseri più vecchi non draconici di Faerûn, e ha ammassato un arsenale di incantesimi, oggetti magici e servitori. Il Re delle Ombre, appellativo con cui è conosciuto nella Costa della Spada, adesso governa la Cripta dello Stregone (termine derivato da una trasformazione del nome Larloch) e i suoi abitanti lich (molti dei quali provenienti

da Netheril) vampiri, wight e non morti inferiori.

L'involucro esteriore di Larloch è stato vinto dalla devastazione del tempo. La carne è scomparsa del tutto, lasciando solo ossa avvolte in vesti preziose. Nelle vuote cavità oculari rilucono due puntini rossi e oltre due dozzine di pietre magiche turbinano intorno alla testa. Anche la mente ha subito gli effetti dell'invecchiamento, infatti Larloch alterna fasi di assoluta calma con momenti in cui è colto dalla pazzia e lancia incantesimi a caso. La maggior parte delle volte uccide gli intrusi su due piedi. Almeno sedici potenti Maghi Rossi hanno cercato di ucciderlo e prenderne il potere, ma hanno fallito tutti. Si dice che abbia conversato con certi avventurieri prima di ucciderli, e che talora liberi qualcuno in cambio di qualche servizio. Tali servigi di solito comportano il recapitargli un qualche potente oggetto magico custodito chissà dove e Larloch avvolge i suoi prigionieri in eventuali maledizioni e costrizioni, qualora dovessero decidere di abbandonare la loro missione.

La Cripta dello Stregone, situata nelle Colline dei Troll occidentali sulla Costa della Spada, è costituita da una serie di torri di maghi collegate in forma di un grande castello circondato da mura. All'interno del cortile centrale vi sono poi altri edifici che ospitano le forme non morte degli eserciti di Larloch. Alcuni ponti collegano le torri e i loro cortili corrispondenti, mentre pipistrelli d'ossa e altri strani esseri volteggiano in cerca di creature vive, per ricondurle a Larloch per i suoi esperimenti. Le altre costruzioni ospitano vampiri e lich, tutti intenti a controllare qualche livello e a condurre le proprie ripugnanti ricerche.

Se costretto a combattere o tediato da una qualche situazione, Larloch preferisce scomparire ricorrendo ad un incantesimo teletrasporto o forma etera, oppure ad un incantesimo appropriato che gli consente di camminare attraverso le pareti. Nascoste nella sua torre vi sono le stanze che guariscono rapidamente i corpi dei non morti, ed è qui che passa gran parte del suo tempo. Se obbligato a lottare (o se è dell'umore per farlo), si diletta a ricorrere ad un arsenale di incantesimi velocità, fermare il tempo e incantesimi rapidi per annientare gli avversari ancor prima che abbiano il tempo di reagire. Contro potenti incantatori usa spesso l'azione parziale velocità garantitagli da una delle sue pietre magiche per preparare un controincantesimo ad ogni round, ricorrendo ad esempio a dissolvi magie oppure al suo talento Controincantesimo Migliorato per negare gli incantesimi di attacco degli avversari. Grazie all'arsenale di oggetti magici che si porta dietro, la possibilità che venga colto di sorpresa è davvero remota, e anche se fosse improvvisamente sotto attacco, è sempre protetto da un incantesimo contingenza che lo teletrasporta al sicuro in una delle sue stanze se dovesse perdere la metà o più della metà dei punti ferita. Avendo circa duemila anni, Larloch ha imparato a gestire praticamente qualsiasi situazione, e grazie al suo intelletto superingegnoso è in grado di escogitare soluzioni quasi perfette per le circostanze a cui non fosse preparato.

gità può prosperare. E tuttavia gli Abati Oscuri e le Badesse Oscure non tollerano che la gente comune che abita vicino ai loro monasteri sia semplicemente allontanata. Il lavoro della Luna Oscura si svolge meglio se mantenuto segreto, e chiososi maltrattamenti di popolani non fanno altro che attirare l'attenzione di filantropi intraprendenti che dovranno inevitabilmente essere eliminati perché non mettano in pericolo la sicurezza dell'ordine. Alcune roccaforti della Luna Oscura si danno da fare per convincere le comunità vicine che i loro membri non sono niente di più di un gruppo di asceti. Imbastire delle relazioni amichevoli con la gente del luogo spesso fornisce un livello di mascheramento che nemmeno attraverso la magia si riesce a raggiungere.

NEMICI

I nemici di Shar sono i nemici dei monaci. I Fratelli Oscuri e le Sorelle Oscure colpiscono quando e dove viene loro comandato e non si soffermano su questioni etiche o morali estranee al dogma di Shar. Riservano un trattamento speciale ai fedeli di Selune, la sorella di Shar. La disciplina a cui si sottopongono permette loro di resistere alla tentazione di indulgere in vendette personali o altri tipi di attività non prescritti dalla loro missione.

Incontri

I monaci della Luna Oscura non sospendono il proprio addestramento al monastero se non hanno ricevuto espressi ordini, per cui tutti gli incontri saranno collegati a missioni o assegnazioni intraprese per ordine dei superiori. Un tipico incontro individuale avviene con un monaco/stregone di almeno 2°/1° livello. Tutti gli stregoni della Luna Oscura usano la Trama d'Ombra. Un tipico incontro con un piccolo gruppo di monaci avviene con un capo monaco/stregone di almeno 3°/2° livello e vari altri monaci o monaci/stregoni al seguito.

I monaci della Luna Oscura che diventano multiclasse come stregoni imparano gli incantesimi *tentacolo d'ombra inferiore* e *tentacolo d'ombra superiore* (vedi in appendice) quando raggiungono il livello di incantatore appropriato. Questi incantesimi sono principalmente difensivi, anche se si possono utilizzare per trattenere un bersaglio prima di ucciderlo.

Il punto di maggior forza dell'ordine risiede nell'unità dello scopo. La devozione totale dei monaci nei confronti della volontà di Shar instilla in loro un fanatismo che non può essere eguagliato nemmeno dai chierici di Shar più devoti. I monaci traggono forza dal significato che Shar conferisce alla loro vita, che li rende capaci degli incredibili talenti fisici e mentali che usano nello svolgimento delle missioni. Per gli uomini e le donne che hanno preso i voti oscuri il tradimento dell'ordine o di Shar è inconcepibile. Se venissero catturati, sopporterebbero con risolutezza ogni tortura e punizione, saldi nella consapevolezza che continueranno a servire Shar anche dopo la morte e certi che la dea troverà uno scopo anche per le loro anime e i loro corpi dopo che trascenderanno il piano dei viventi.

Se i monaci hanno un punto debole, questo è la loro dipendenza dalla dea per ogni informazione e direttiva. Di conseguenza, se le circostanze di una missione mutano improvvisamente, o se i monaci devono vedersela con un problema imprevisto, potrebbero non reagire con la dovuta rapidità. Inoltre, l'esistenza claustrale che conducono a volte si ritorce loro contro. Non hanno molte notizie del mondo che esiste fuori dalle mura del monastero e usano talvolta dei travestimenti non perfetti perché mancano delle conoscenze degli usi e costumi locali. Un eroe che abbia motivo di sospettare

che un agente dell'ordine possa trovarsi nelle vicinanze potrebbe mettersi a cercare un individuo che è vestito come uno del posto ma che non si comporta come tale. Naturalmente i monaci sono decisamente svantaggiati nei confronti di avversari che possiedono armi sacre o conoscono la magia, e il loro ordinamento prevalentemente legale li rende inoltre vulnerabili ai poteri del caos.

Gli Abati e le Badesse preparano personalmente alle missioni i Fratelli e le Sorelle, stabilendo come gli agenti dovranno muoversi in combattimento. I capi dell'ordine si sforzano di mettere al corrente i monaci delle abitudini, delle tattiche e strategie tipiche dei nemici, così che siano il più possibile preparati ai pericoli della missione assegnata. Molti monaci della Luna Oscura si specializzano in qualcosa in particolare: imboscate, incendi dolosi, avvelenamenti, combattere contro nemici in sella, e via discorrendo. Di conseguenza l'assegnazione delle missioni tiene conto della possibile utilità di una di queste abilità. I monaci della Luna Oscura si preparano al combattimento simulandolo mille e mille volte, contando sul fatto che gli altri monaci del gruppo faranno quel che hanno provato un numero infinito di volte. Quando intraprendono una missione, si concentrano completamente sull'obiettivo: qualsiasi altra considerazione risulta secondaria, incluso il benessere di ogni eventuale alleato o associato con cui si possa lavorare. Fintantoché un monaco è vivo, continuerà ad eseguire gli ordini ricevuti, per i quali è stato preparato a sacrificarsi.

Incontro di un monaco della Luna Oscura (LI 3): 1 monaco della Luna Oscura (Mnc2/Str1 umano LM).

Incontro di un monaco della Luna Oscura (LI 5): 1 monaco della Luna Oscura (Mnc3/Str2 umano LM).

Incontro di un monaco della Luna Oscura (LI 7): 1 monaco della Luna Oscura (Mnc4/Str3 umano LM).

Incontro di un gruppo di monaci della Luna Oscura (LI 6): 1 monaco della Luna Oscura capo (Mnc3/Str2 umano LM), e due monaci della Luna Oscura novizi (Mnc1 umani LM).

Incontro di un gruppo di monaci della Luna Oscura (LI 8): 1 monaco della Luna Oscura capo (Mnc4/Str3 umano LM), 1 monaco della Luna Oscura assistente (Mnc2/Str1 umano LM), e due monaci della Luna Oscura novizi (Mnc1 umani LM).

Tharag il Devoto: Mezzorco Mnc4/Str3; GS 7; umanoide Medio; DV 4d8+4 più 3d4+3; pf 35; Iniz +3; Vel 12 m; CA 16 (contatto 14, colto alla sprovvista 12); Att +7 mischia (1d6+3, pugno) oppure +8 mischia (1d6+4, *nunchaku+1*); AS Raffica di colpi, attacco stordente 4 volte al giorno; QS Benefici del famiglia, scurovisione 18 m, eludere, movimento veloce, caduta lenta (6 m), mente lucida; AL LM; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +7; For 16, Des 16, Cos 13, Int 8, Sag 10, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Artista della Fuga +6, Ascoltare +3, Equilibrio +6, Muoversi Silenziosamente +10, Sapienza Magica +2, Scalare +6; Furtivo, Magia della Trama d'Ombra, Schivare.

Benefici del famiglia: Conferisce al padrone il talento Sensi Acuti (entro un raggio di 1,5 m); il padrone è in grado di condividere incantesimi; il padrone ha un legame empatico.

Incantesimi da stregone conosciuti (5/3; CD base = 10 + livello dell'incantesimo): 0 - *frastornare***, *individuazione del magico*, *individuazione del veleno*, *lettura del magico*, *suono fantasma***, 1° - *cambiare sembianze***, *raggio di indebolimento***, *sonno***.

**CD base = 11 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di ammaliamento, illusione, necromanzia e oscurità.

Proprietà: *Nunchaku+1*, *bracciali dell'armatura+2*, uncino



Un monaco della Luna Oscura

afferrante, 15 m di corda, pozione della grazia felina, pozione di cura ferite moderate, bacchetta dello spruzzo d'ombra.

Pipistrello famiglio: DV 3; pf 17; CA 18; QS Eludere migliorato, in grado di consegnare attacchi di contatto; Int 7; vedi *Manuale dei Mostri*, Appendice L.

santuario della Luna Oscura

A differenza di un tipico tempio o santuario di monaci, costruiti solitamente in legno o pietra a formare un complesso isolato dal mondo esterno da mura di fortificazione, il luogo in cui i monaci della Luna Oscura conducono i loro riti religiosi è accuratamente protetto da sguardi indiscreti. Questo santuario in particolare si trova nel sottosuolo, in corrispondenza delle colline nord-occidentali delle Montagne della Spada (nella Costa della Spada Settentrionale), a 32 chilometri dal Mare dei Morti. I monaci della Luna Oscura operativi a Waterdeep e Luskan si incontrano periodicamente in questo santuario per celebrare alcuni riti a favore di Shar e per iniziare l'addestramento degli aspiranti novizi.

Il santuario si può raggiungere attraverso una caverna situata in una profonda gola ai piedi delle colline.

1. Ingresso al tunnel

Il pavimento delle caverne più esterne scende sensibilmente verso il basso fino ad una rampa di scale a chiocciola, con gradini di marmo nero costruiti dai monaci. Le scale scendono per circa 45 metri sotto il livello delle caverne esterne e terminano in un tunnel scavato nella pietra che conduce al santuario. La sezione dell'ingresso indicata sulla mappa si trova a 21 metri dalla fine delle scale.

2. Stanza delle guardie

Quando i monaci si riuniscono per venerare Shar, alcuni membri dell'ordine rimangono comunque di guardia in questa camera così da evitare che le funzioni religiose possano in qualche modo essere interrotte da intrusi o nemici.

Creature (LI 6): 3 monaci della Luna Oscura (Mnc2/Str1 umani LM).

Tattiche: Gli intrusi vengono subito affrontati con la forza e attaccati da due monaci, mentre il terzo corre a chiamare rinforzi (gli "ospiti indesiderati" non riceveranno alcun avvertimento, né avranno alcuna possibilità di battere in ritirata).

3. Trappola

Quando il complesso è occupato, tutte le mattine uno degli incantatori arcani dell'ordine predispone in quest'area un incantesimo *allarme*, di solito al centro del tunnel. Ulteriori lanci del medesimo incantesimo assicurano che il posto risulti sensibile alla presenza di intrusi. Il monaco incaricato dell'incantesimo sceglie ogni giorno una nuova parola, che i monaci in transito per questo passaggio dovranno pronunciare per evitare di innescare la trappola. Chi non conosce la parola d'ordine farà scattare l'effetto dell'incantesimo (un allarme udibile).

4. Camera della Speranza Perduta

Questa ampia stanza è piena del forte odore di sangue rappreso. Gli affreschi deformati che ricoprono una delle pareti non sono delle semplici decorazioni ornamentali, bensì una lezione sui valori professati dai seguaci di Shar. Nel suo complesso questa stanza è stata concepita per trasmettere al

visitatore la sensazione di assenza di ogni speranza, propria del credo di Shar. I monaci della Luna Oscura vi si incontrano per contemplare gli affreschi e meditare sul significato della mancanza di ogni speranza e di come questo influenzi la religione. Questa è la prima immagine che gli iniziati ricevono del mondo dei monaci di Shar.

5. Affresco della Disperazione

L'affresco riproduce scene che ricordano all'osservatore che la vita è solo un esercizio senza senso verso l'obiettivo finale della morte. Un *simbolo di disperazione* permanente è attivo nelle immagini di ogni affresco (tranne in quello del dolore, più avanti) e viene innescato quando una creatura che lo guarda non pronuncia la parola d'ordine ("dolor"). Solo i monaci più esperti conoscono la parola d'ordine, così gli iniziati si "scontrano" con gli insegnamenti di Shar nella loro prima visita al santuario.

6. Lama della Sofferenza

Dopo un lungo periodo di genuflessione, i monaci camminano in fila e passano il palmo destro sopra una sottile lama verticale attaccata alla parete nel centro dell'affresco. Questo gesto inflette loro 1d4+1 danni. La lama ha le proprietà di una *arma del ferimento*. Dopo essersi feriti la mano, i monaci procedono verso l'affresco a destra.

7. Affresco del Dolore

L'affresco che un tempo decorava questa parte della parete, è stato completamente ricoperto da strati e strati di sangue rappreso. Dopo essersi tagliati il palmo sulla lama della sofferenza, seguendo il rituale i monaci imprimevano lentamente i palmi sanguinanti sulla ruvida superficie di questo affresco

incrostatato di sangue, fondendo il loro con il sangue rappreso e causandosi grandi sofferenze.

8. Sala delle Catechesi

I monaci si riuniscono in questo salone largo 6 metri (dopo aver eseguito il rituale nella Camera della Speranza Perduta) per recitare le catechesi di Shar ed eseguire i sacrifici rituali richiesti dalla dea.

9. Arco della Dimenticanza

Sulla parte ricurva della parete alla fine della sala delle catechesi è dipinta una grande rappresentazione del simbolo di Shar, del diametro di 3 metri. Al di sopra di esso vi è un *simbolo di demenza* permanente, protetto da una parola d'ordine ("mentem").

10. Trappole a fossa

Queste trappole sono state ideate per catturare eventuali intrusi che possono essersi spinti fino a questo punto del santuario. Ciascuna è profonda 12 metri.

Trappola: (GS 2) Nessun tiro per colpire necessario (4d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

11. Trappola a fossa con spuntoni

Questa trappola, che ricopre l'intera sezione tra le due trappole a buca di contenimento, è stata progettata per ferire chi vi cade dentro. È profonda 6 metri.

Trappola: (GS 4) Nessun tiro per colpire necessario (2d6), +10 mischia (1d4 spuntoni per 1d4+5 danni ogni colpo andato a segno); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

SANTUARIO DELLA LUNA OSCURA



12. Trappole a fossa

Come le altre all'estremità opposta del corridoio, queste buche profonde 12 metri, servono a catturare gli intrusi.

Trappola: (GS 2) Nessun tiro per colpire necessario (4d6); tiro salvezza sui Riflessi (CD 20) per evitarla; Cercare (CD 20); Disattivare Congegni (CD 20).

13. Scalinata segreta

Superando una prova di Cercare (CD 20) un personaggio è in grado di localizzare la porta segreta che si apre nella parete del corridoio. Dietro di essa una serie di gradini di pietra portano ai livelli più bassi del santuario. Qui si trovano gli alloggi dei monaci, le celle ove sono rinchiusi le vittime sacrificali e i depositi per le scorte alimentari e altri oggetti comuni.

14. Pozzo dei Segreti

I monaci della Luna Oscura hanno eletto questo luogo a santuario di Shar essenzialmente per questa area. Le pareti e il pavimento di questa caverna naturale sono lucide per l'acqua, ricca di minerali, che filtra attraverso la superficie e si raccoglie in una polla al centro del pavimento, dove continua a fluire nel suolo attraverso minuscole fenditure nella roccia. Ne risulta una polla scura costantemente piena. I monaci considerano questa caverna la parte più sacra del santuario, ed è qui che vengono a pregare e a meditare. I membri del clero di Shar che visitano il santuario scoprono che gli incantesimi di divinazione, come ad esempio *presagio* e *comunione*, sembrano funzionare in maniera insolita se lanciati in prossimità dell'acqua scura (ne viene raddoppiato l'effetto, in termini di durata oppure nel numero delle domande che è possibile formulare).

15. Camera del Consiglio Segreto

La porta segreta (Cercare CD 20) situata sulla parete della Sala delle Catechesi conduce in questa stanza ottagonale. Al suo interno trovano posto un lungo tavolo e otto sedie identiche, di legno nero e lucidissimo. Incisa sul tavolo è la mappa a rilievo della Spada della Costa Settentrionale, che raffigura il territorio da Waterdeep fino alla Valle del Vento Gelido, e dalla costa occidentale fino alla Brughiera Sterminata.

I Monaci della Lunga morte

Il chierico di Eilistraee sorride avvicinandosi sulla strada ai mendicanti incappucciati. "Buongiorno, compagni viaggiatori. State bene? Avete bisogno di un po' di cibo? Io e i miei amici saremo lieti di provvedere ai vostri bisogni."

I mendicanti si fermarono e il primo parlò "Abbiamo bisogno di ucciderti".

"Come?" chiese il chierico, aggrottando le sopracciglia.

"Abbiamo bisogno di ucciderti, ma non prima di averti servito molto dolore". Il mendicante si tolse il mantello, rivelando un corpo muscoloso e flessuoso, con un grande teschio tatuato sul petto. Gli altri mendicanti fecero lo stesso, quindi attaccarono il chierico.

I monaci della Lunga Morte sono membri di un vecchio ordine devoto al concetto della morte, e sono maestri nel dare la morte agli altri con le sole nude mani. Non si preoccupano di quale divinità possieda l'area di influenza della morte, avendo servito Cyric per un breve periodo prima di Kelemvor, Myrkul prima di Cyric e Jergal molto tempo prima di Myrkul.

cenni storici

L'ordine della Lunga Morte risale ai primi giorni di Calimshan, dopo che la regione fu liberata dal dominio dei geni. Sorse come mezzo attraverso cui gli schiavi aggiogati dai geni potevano sviluppare la capacità di difendersi e colpire i loro padroni elementali, ma col passare del tempo i monaci rimasero ossessionati dall'assassinio e dalla morte oltre l'originario proposito della fondazione. Dopo essere stati scacciati da Calimshan, sono stati ulteriormente perseguitati e respinti dai luoghi in cui cercavano di stabilirsi. Eppure questi monaci riescono a trovare sempre un posto ove poter mettere radici. Il monastero nel Lago dei Vapori è nascosto tra i Pendii del Fuoco a sud-est di Innarlith e ha oltre cento anni. Fondato da un devoto seguace di Myrkul, il monastero reca ancora molti simboli della divinità morta.

L'organizzazione

Il monastero potrebbe anche considerarsi un luogo di pace se non fosse per tutte le esercitazioni di combattimento. Quando non si prendono a pugni, i monaci della Lunga Morte sono quieti e contemplativi. Un combattimento rituale, in occasione dell'annuale festa della luna, determina il nuovo comandante del monastero per i successivi dodici mesi. Spesso il combattimento è mortale, anche se talvolta il vincitore si limita ad infliggere al perdente una ferita molto dolorosa a monito e lezione. Solo in occasione di queste competizioni i monaci hanno il permesso di combattersi fino alla morte.

Si vocifera che a Faerûn esistano almeno tre monasteri della Lunga Morte, tutti approssimativamente della stessa dimensione e con lo stesso numero di residenti (le statistiche che seguono si riferiscono ad uno di questi tre monasteri). Oltre ai monasteri, esistono probabilmente dozzine di nuclei più piccoli di monaci erranti con studenti al seguito.

Quartier generale: Pendii del Fuoco, Lago dei Vapori.

Membri: 100.

Gerarchia: Militaristica.

Capo: Lenet la Fredda.

Religione: Varie.

Allineamento: LM, LN.

Segretezza: Bassa.

Simbolo: I monaci prediligono le immagini di teschi, spesso con un diamante nero in fronte. Molti si adornano il corpo con tatuaggi o cicatrici che riportano questo simbolo.

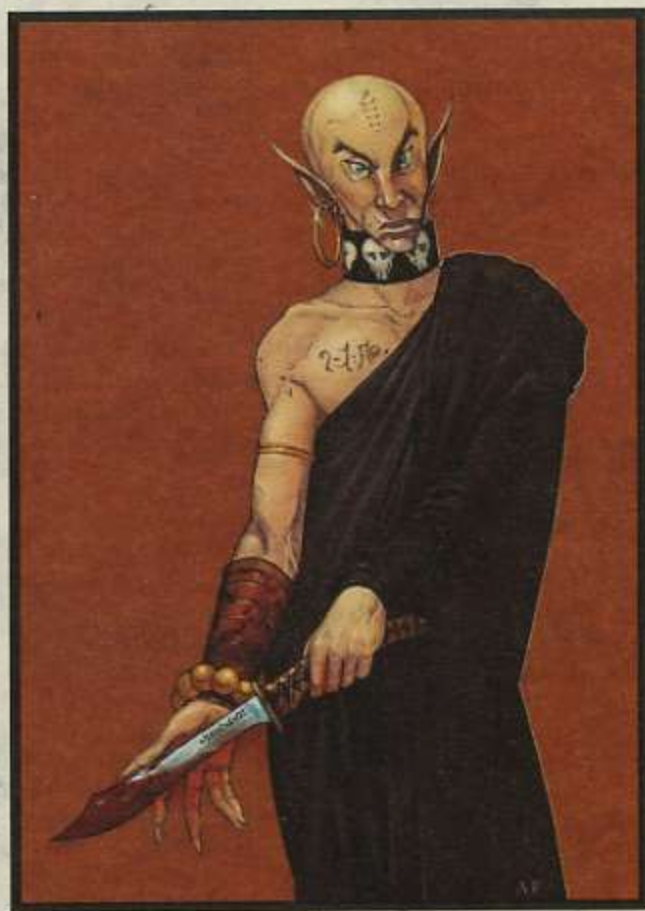
GERARCHIA

Tre membri importanti amministrano il monastero. Gli altri che vi risiedono sono trattati come pari, anche se gli studenti inferiori si combattono per stabilire un'informale differenziazione di ranghi.

Lenet la Fredda (Mnc7/Grr4 umana LM) è la comandante del monastero. Donna di mezza età dagli occhi di ghiaccio, Lenet detiene la sua posizione da sette anni. È un'efficiente macchina di morte e quando agisce tiene completamente lontane le sue emozioni.

Tohkis (Mnc5/Grr3 umano LN) è il capo addestratore dei nuovi studenti. La sua specialità consiste nel far progredire gli allievi applicando la giusta dose di dolore e aggressività perché esprimano tutto il loro potenziale. La maggior parte degli studenti lo odiano, ma di sicuro ne rispettano il potere.

Idim (Mnc8 umana LN) continua a perfezionare le sue conoscenze delle arti marziali, dell'anatomia umana e del sottile confine tra vita, dolore e morte. È la precettrice di tutti gli studenti che abbracciano la filosofia dell'ordine.



Menaco della Lunga Morte

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

I monaci cercano di comprendere la morte e sperano di ottenere una morte perfetta. Nessuno sa esattamente cosa significhi tutto ciò, però ritengono che causando dolore e dando la morte agli altri con nulla di più che le loro nude mani, riusciranno a scoprire gli ingredienti necessari a morire di una morte perfetta.

I monaci si aggirano per il continente, prendendo a pugni e calci la gente di Faerûn. Hanno scoperto che far finta di essere dei mendicanti consente loro di mantenere l'anonimato e una grande libertà di movimento. Per ironia del destino, in parecchi li scambiano per i Piangenti (monaci di Ilmater), oltraggiando così il Dio Affranto.

RECLUTAMENTO

Ogni anno i monaci accettano solo circa una dozzina di nuovi allievi in ciascun monastero. Gli studenti devono essere di allineamento legale neutrale o legale malvagio, e superare prove fisiche basilari. Il monastero inoltre accoglie anche studenti più anziani, di solito guerrieri interessati alla morte o monaci di altri ordini disillusi. Sono particolarmente lieti di insegnare agli adoratori di Loviatar che il dolore è solo un piccolo passo che separa dalla morte, e ai seguaci di Ilmater che la sofferenza è solo la chiave per la comprensione della mortalità.

ALLEATI

Alcuni dei monaci dell'ordine familiarizzano con i fedeli di Cyric o di Kelemvor, data la precedente associazione a Myrkul. Altri hanno ricevuto gesti amichevoli dai chierici di Velsharoon, che sperano di attirare al suo servizio i monaci della Lunga Morte.

NEMICI

Ai monaci si oppongono tutte le divinità benigne della vita come Chauntea e Lathander, e anche la chiesa di Ilmater che considera la loro ossessione per il dolore e la morte ripugnante almeno quanto l'amore di Loviatar per la punizione. Kelemvor, il Signore dei Morti, preferirebbe che non esercitassero le proprie abilità su bersagli casuali e incoraggia i suoi fedeli a distruggere i monaci o a convincerli a combattere i non morti.

Incontri

Di solito i monaci della Lunga Morte combattono senza armi e preferiscono attaccare creature umanoidi. Nelle situazioni in cui devono confrontarsi con i non umanoidi potrebbero anche combattere armati, specialmente se i loro attacchi senz'armi si rivelassero poco efficaci, e in casi del genere prediligono i kama. Se riescono a mandare a terra un avversario, continuano ad attaccarlo per ucciderlo, oppure gli infliggono il colpo di grazia.

il popolo del sangue nero

"È tempo di cacciare".

- Totoruan, cinghiale mannaro del Bosco di Chondal.

Il Popolo del Sangue Nero è formato da diverse tribù di licantropi adoratori di Malar, che vivono nelle foreste di Faerûn. Si mostrano nella loro forma animale, attaccano chi invade il loro territorio e si divertono a maltrattare quanti nella natura riescono a scorgere solo l'aspetto più mite. Il popolo è temuto soprattutto per la Grande Caccia: occasione in cui le tribù rapiscono un essere senziente, lo liberano nella foresta e poi gli danno la caccia come farebbero con un animale. Mentre il clero di Malar organizza una Grande Caccia una volta a stagione, il Popolo sceglie le sue vittime almeno una volta al mese.

cenni storici

Poiché sono soliti comparire in tutto il continente e mantenere tra loro pochissimi contatti, è difficile rintracciare le origini del Popolo del Sangue Nero. Con ogni probabilità, Malar mise insieme la prima tribù dopo che alcuni suoi adoratori vennero sconfitti da un gruppo di seguaci di Selûne mutaforma. Conoscendo il valore della caccia in branco, Malar probabilmente radunò la prima tribù perché uccidesse un bersaglio specifico. Da allora i gruppi si sono scissi e ricostituiti: individui solitari andarono in cerca di nuove reclute, mentre altri ispirati dallo stesso Malar si unirono sotto il nome del Popolo.

L'organizzazione

Le statistiche che seguono si riferiscono ad una sola tribù del Popolo. Si ritiene che la maggior parte delle foreste più grandi nascondano almeno una tribù, e si stima che la popolazione totale del Popolo si aggiri sulle tremila unità o più.

Quartier generale: Nessuno.

Membri: 50-100.

Gerarchia: Flessibile.

Capo: Il Signore del Sangue (il membro più potente di un gruppo).

Religione: Malar.

Allineamento: CM, NM, N.

Segretezza: Nessuna, anche se raramente il Popolo rivela la propria affiliazione agli estranei al gruppo.

Simbolo: Ogni tribù ha un proprio marchio o simbolo (tracciato più spesso con gli odori piuttosto che reso visibile). Ogni gruppo inoltre tende ad usare una qualche variante del simulacro che rappresenta il Popolo: un torso umanoide con una grande mano artigliata che cresce al posto della testa. Sono evidenti i richiami al simbolo sacro di Malar, e la parte inferiore del simulacro può riferirsi al sangue o essere semplicemente uno spuntone che serve a conficcarlo nel terreno.

Una tribù del Popolo del Sangue Nero agisce come un branco di animali. I contatti tra le tribù sono piuttosto sporadici anche se possono riunirsi per opera di un comandante superiore o perché hanno ricevuto un messaggio da Malar. Ogni tribù difende il suo territorio e risponde alle minacce esterne in modo consono.

GERARCHIA

Per ciascuna tribù il tipo di gerarchia differisce leggermente, essendo legata in qualche modo alla forma animale del proprio Signore del Sangue. Di solito vi è un individuo o una coppia dominante, mentre tutto il gruppo esegue gli ordini, rivaleggiando per affermarsi gerarchicamente. Quando una tribù è composta da membri misti (vale a dire da più di un solo tipo di licantropi), i membri la cui forma animale è la stessa del capo tendono ad avere posizioni gerarchiche più alte.

Quelli di seguito elencati sono alcuni tra i capi più famosi delle varie tribù.

Heskret della Grande Foresta (Grr5 pipistrello mannaro umano N) reclama per il suo popolo il dominio sugli alberi. La sua tribù combatte generalmente in forma ibrida (un umanoide con ali di pipistrello delle dimensioni di un uomo), spesso alzandosi in volo e trascinandosi dietro le vittime per poi lasciarle cadere.

Narona della Grande Foresta (Rgr6 lupa mannara umana CM) è una forte e giovane lupa che ama la carne umana. Il suo nome è ben noto al popolo della Grande Foresta, e la Grande Caccia di Narona è un evento atteso con trepidazione anche dai licantropi di altri clan.

Totoruan del Bosco di Chondal (Bbr4 nano degli scudi cinghiale mannaro N) è un brutto bestione con un solo occhio. Le trecce argentee che porta nei capelli e nella barba, sono visibili anche nella forma di cinghiale, quando sembra che i suoi denti e le sue zanne diventino d'acciaio.

Vakennis di Cormanthor (Drd8 ghiottona mannara umana NM) è una licantropa naturale, figlia del precedente Signore del Sangue della sua tribù. Uccise il padre quando si sentì forte abbastanza, e da allora, quattro anni fa, ha guidato la sua tribù con autorità e determinazione.

Jarthon del Bosco della Luna (Rgr5 mezzelfo della luna tasso mannaro NM) un tempo era un mezzelfo che dava la caccia ai licantropi per proteggere il popolo di Silverymoon. Si infettò quando venne attaccato da un tasso mannaro e ricorse alle sue abilità di cacciatore per diventare il capo della tribù locale. È diventato la spina nel fianco del popolo delle Marche d'Argento.

Mainu di Chult (Chr4 tigre mannara umana N) venne rapita dal suo villaggio e infettata da un chierico di Malar che desiderava farne la sua sposa, poiché la donna era incredibilmente bella. Durante la prima notte di nozze Mainu gli tagliò la gola e poi visse da sola per vari anni, fino a quando non fu grande abbastanza da accettare i cambiamenti del suo cor-

po. A quel punto prese il controllo della tribù che aveva esiliato il chierico. La sua Grande Caccia ricade soltanto su coloro che sfruttano la sua giungla.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

Il Popolo del Sangue Nero desidera essere lasciato, in pace e proteggere il proprio territorio, la prole e il proprio sistema di vita. Gli occasionali rapimenti e la successiva caccia a persone innocenti vengono considerati dalle tribù una pratica del tutto naturale, poiché ritengono che chiunque non veneri Malar o viva in città sia solo un debole meritevole di essere cacciato come una preda. Quando è il momento di selezionare le vittime della Grande Caccia la scelta ricade su quegli individui la cui assenza non sarà notata (in modo da non attirare l'attenzione sul Popolo) o con i quali la tribù ha un conto in sospeso (ad esempio il facoltoso capo di una gilda di taglialegna responsabile della violazione del territorio del clan).

Il Popolo rappresenta una minaccia piuttosto circoscritta, dal momento che i suoi membri si limitano soprattutto a scacciare via gli intrusi e tuttavia, chi si trova ad affrontarli, dovrà vedersela con gruppi di abili cacciatori con l'istinto di animali e l'intelligenza delle creature civilizzate.

RECLUTAMENTO

Il Popolo non ha alcun interesse a reclutare nuovi membri a meno che il numero di una tribù non sia stia assottigliando. Se in un dato anno le nascite sono poche o se vi è stata un'alta mortalità all'interno di un clan, i suoi membri rapiscono e infettano i bambini dei vicini insediamenti crescendoli come propri figli quando la trasformazione in licantropi è stata completata.

ALLEATI

Il Popolo è naturalmente un alleato della chiesa di Malar, pur ritenendo gli alleati non licantropi deboli e corrotti dalle costrizioni della civiltà. Pare che le tribù del Popolo del Sangue Nero abbiano accettato incarichi da parte degli Zhentarim, dei drow e di altre organizzazioni che ne hanno attraversato il territorio senza reclamarlo, ma alleanze di questo genere si dissolvono molto presto. Tali gruppi spesso ricompensano il Popolo per il lavoro svolto pagandolo con animali rari, oggetti magici che la tribù è in grado di usare, o bimbi da mangiare o contagiare di licantropia.

NEMICI

Il Popolo ha gli stessi nemici dei seguaci di Malar, inclusi quanti distruggono un loro territorio di caccia, chiunque rappresenti l'avanzare della civiltà, quanti sposano la causa della pace (per esempio i chierici di Eldath), le divinità della natura più benigne, i fedeli di Selûne, odiata da Malar per il dominio della luna.

Incontri

Il Popolo usa le stesse tattiche degli animali integrate dall'intelligenza umana. Fra le strategie più comuni figurano le imboscate, il sospingere la preda in aree senza uscita, l'accerchiamento e l'attaccare in branco un unico avversario debole.

Avendo, in forma animale, difficoltà ad utilizzare oggetti magici, il Popolo è molto selettivo sul tipo di oggetti da portare con sé una volta lasciata la tana, scegliendo quelli facilmente trasportabili o che possono essere manipolati da un animale. Le pozioni sono oggetti molto comuni e naturalmente non vengono conservate in bottigliette, ma in morbidi



Illustrazione di Stephanie Pui-Man Law

contenitori ricavati da vesciche o fasci di fibre vegetali, che possono pertanto essere "masticate" o "succhiate" da una creatura in forma animale.

Kyrran Graylord: umano (tigre mannara) Rgr2/Grr6/Cam5 di Malar: GS 17; mutaforma medio; DV 2d10+4 più 6d10+12 più 5d10+10; pf 118; Iniz +3; Vel 9 m; CA 18 (contatto 16, colto alla sprovvista 15); Att +16/+11/+6 mischia (1d4+6/17-20, *bracciale-artiglio+1*), +16/+11 mischia (1d4+4/17-20, *bracciale-artiglio+1*); oppure +17 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta) **QS** Collera divina (+3 al tiro per colpire, ai danni e ai tiri salvezza per 2 round), nemico prescelto (umani +1), imposizione delle mani (7 pf al giorno), empatia del licantropo (tigre), difesa sacra +2, punire gli infedeli 1 volta al giorno (+2 per colpire, +5 danni); AL NM; TS Temp +10, Rifl +5, Vol +6; For 16, Des 16, Cos 14, Int 10, Sag 14, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +2, Ascoltare +10, Cercare +6, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Conoscenze (natura) +2, Conoscenze (religioni) +5, Guarire +6, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +8, Nuotare +5, Orientamento +5, Osservare +12, Saltare +38, Scalare +12; Arma Focalizzata (bracciale-artiglio), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Combattere con Due Armi Migliorato, Competenza nelle Armi Esotiche (bracciale-artiglio), Controllare Forma Migliorato, Critico Migliorato (bracciale-artiglio), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (bracciale-artiglio), Volontà di Ferro.

Forma ibrida/animale: Mutaforma Medio/Grande; DV 2d10+10 più 6d10+30 più 5d10+25; pf 157; Iniz +5; Vel 12 m; CA 25 (contatto 18, colto alla sprovvista 20) come ibrido, 22 (contatto 17, colto alla sprovvista 17) come animale; Att +22/+17/+12 mischia (1d4+12/17-20, *bracciale-artiglio+1*), +22/+11 mischia (1d4+7/17-20, *bracciale-artiglio+1*); oppure +19 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera perfetta) oppure +21 mischia (1d8+9, 2 artigli), +10 mischia (1d8+4, morso) come tigre; AS Maledizione della licantropia, afferrare migliorato, balzo, sperone 1d8+3; **QS** Riduzione del danno 15/argento, collera divina (+3 al tiro per colpire, ai danni e ai tiri salvezza per 2 round), nemico prescelto (umani +1), imposizione delle mani (7 pf al giorno), empatia del licantropo (tigre), difesa sacra +2, olfatto acuto, punire gli infedeli 1 volta al giorno (+2 per colpire, +5 danni); AL NM; TS Temp +13, Rifl +7, Vol +6; For 28, Des 20, Cos 20, Int 10, Sag 14, Car 14.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +2, Ascoltare +14, Cercare +10, Conoscenza delle Terre Selvagge +4, Conoscenze (natura) +2, Conoscenze (religioni) +5, Equilibrio +9, Guarire +6, Muoversi Silenziosamente +7, Nascondersi +10, Nuotare +11, Orientamento +5, Osservare +16, Saltare +44, Scalare +18; Arma Focalizzata (bracciale-artiglio), Attacco Poderoso, Attacco Rapido, Combattere alla Cieca, Combattere con Due Armi Migliorato, Competenza nelle Armi Esotiche (bracciale-artiglio), Controllare Forma Migliorato, Critico Migliorato (bracciale-artiglio), Iniziativa Migliorata, Mobilità, Multiattacco, Schivare, Seguire Tracce, Sensi Acuti, Specializzazione in un'Arma (bracciale-artiglio), Volontà di Ferro.

Proprietà: 2 bracciali-artiglio+1, balestra leggera perfetta, 10 quadrelli+2, 10 quadrelli, anello di protezione+3 (indossato in tutte le forme), bracciali dell'armatura+2 (indossati in forma umana o ibrida), borsa conservante (borsa 1), fermaglio dello scudo (+0 punti, indossato come un amuleto), pozione di cura ferite gravi, pozione di invisibilità, 190 mo.

Illustrazione di Richard Sardinia



Cinghiale mannaro del Popolo del Sangue Nero in caccia

Nato con una chioma bianco-grigia da genitori biondi, Kyrran dimostra circa quarant'anni. È un licantropo naturale, la sua forma alternativa è una tigre nera con striature grigio scure. I chierici di Malar identificarono la sua insolita colorazione come un segno e lo addestrarono con scrupolo secondo i metodi del Signore delle Bestie. Adesso Kyrran opera come agente diretto di Malar, lontano da tutti i rami del Popolo del Sangue Nero ma da tutti accettato. Si muove attraverso la Grande Foresta raccogliendo e riferendo notizie e assicurandosi che ciascun branco esegua la volontà di Malar. Se un Signore del Sangue non è più utile ad un branco o ha abbandonato la vita del cacciatore, Kyrran lo sfida, lo uccide e sceglie un nuovo Signore del Sangue tra gli altri membri del branco.

Quando combatte, ma non in un duello con un Signore del Sangue, Kyrran preferisce farlo in forma ibrida per utilizzare la sua inarrestabile forza e tutti gli oggetti magici di cui dispone. Non assume mai la sua forma animale nelle aree civilizzate a meno che non sia sicuro di non essere visto. In forma umana è muscoloso, non molto alto e con un'andatura molto flessuosa. Ha gli occhi grigi e il viso rugoso, i capelli crespi e scombinati, pettinati grossolanamente all'indietro con le dita. Una tensione quasi tangibile si diffonde intorno a lui, per cui la gente che gli parla sente di avere davanti qualcuno di molto pericoloso.

I Rundeen

Sudeik era soddisfatto. La nave rispettava la tabella di marcia, il suo carico di sete Calishite ben presto sarebbe giunto a destinazione attraverso la Costa della Spada settentrionale fino a Waterdeep.

"Nave in vista", gridò la vedetta.

"Un altro mercantile?", chiese Sudeik al marinaio in coperta.

"Pirati probabilmente", gli rispose il vecchio sidentato.

"Peggio dei pirati", aggiunge la vedetta, chiudendo con uno scatto il cannocchiale. "È una nave Rundeen. Che Artak sia dannato per non essersi unito a loro quando ne ebbe la possibilità."

"Che ci sarà mai di così terribile nei Rundeen?"

"Quella nave pirata è più pericolosa di quanto non sembri. Se i Rundeen hanno deciso di affondarci, non abbiamo scampo."

I Rundeen sono un potente consorzio mercantile e schiavista che controlla Chult, Tashalar, alcune zone di Calimshan e sta tentando di espandersi su Tethyr, Amn e altri paesi del nord. Protegge le proprie carovane con guardie armate e spedisce banditi e pirati ad ostacolare i rivali.

cenni storici

Nati a Tashalar come organizzazione mercantile, i Rundeen si allearono con i Cavalieri dello Scudo e in seguito estesero la propria influenza al nord. La caduta dell'Impero Shoon divise nuovamente i due gruppi, e i Rundeen mantennero parte dell'attività a Calimshan.

Dopo gli ultimi insuccessi dovuti agli Arpisti e al governatore di Calimshan, i Rundeen stanno tentando di conservare le frammentarie proprietà in questo paese e stabilire contatti con Amn e Tethyr.

L'organizzazione

Il consorzio Rundeen è un'insolita organizzazione criminale. I membri del gruppo offrono interessanti incentivi ai mercanti perché si uniscano a loro e, nella maggior parte dei casi, l'organizzazione funziona come una rete mercantile legittima, seppure manovrata. Solo quando si vedono ostacolati o vedono minacciata la loro attività i Rundeen muovono all'attacco dei rivali.

Le statistiche che seguono si riferiscono all'organizzazione Rundeen nel suo insieme.

Quartier generale: Varie sedi centrali a Calimshan e Tashalar.

Membri: Migliaia, inclusi i molti mercanti, banditi e pirati che sono membri effettivi o che lavorano per i Rundeen. L'organizzazione centrale conta circa 3.000 unità.

Gerarchia: Ramificata.

Capi: I Magnifici Yrshalem (cinque individui).

Religione: Waukeen, qualsiasi.

Allineamento: LN, N, LM, NM.

Segretezza: Media.

Simbolo: Il simbolo dei Rundeen, una moneta attraversata da un chiodo, si ricollega all'etimologia del loro nome che significa "Moneta Sicura". I membri inoltre usano un segnale convenzionale con cui si fanno riconoscere da altri Rundeen: chiudono le mani a pugno e incrociano i polsi sul petto.

GERARCHIA

Cinque membri, cui viene dato il nome di Magnifici Yrshalem, sono a capo dell'organizzazione. Ciascun individuo controlla un aspetto particolare dell'attività del consorzio. Secondi nella scala del potere sono i quindici Primi Yrshalem (di cui tre alle dirette dipendenze dei Magnifici Yrshalem), responsabili delle finanze, del personale e dei beni immobili. I Primi Yrshalem controllano i Mitalibbar, nuclei di agenti sparsi in ogni città che contattano i mercanti, si occupano dei pagamenti e sorvegliano i rivali. Tra i Rundeen sono pochi quelli che incontrano membri di rango superiore ai Mitalibbar.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

Prima di ogni cosa i Rundeen ricercano il guadagno. Invitano i mercanti che si sono dimostrati capaci ad unirsi alle loro fila, offrendo protezione contro pirati e briganti, costi ridotti per l'equipaggiamento acquistato presso il consorzio e trattamento preferenziale nelle città da essi controllati, in cambio di una percentuale dei profitti mensili. Chi viene meno a tali pagamenti finisce per rendersi conto che i Rundeen sono diventati suoi soci al cinquanta per cento.

Gli avversari del consorzio devono spesso vedersela con banditi e pirati informati della posizione e della destinazione di carovane o navi mercantili. Ai predoni vengono date precise istruzioni per attaccare, danneggiare o distruggere il carico e l'equipaggio, come avvertimento ai nemici dei Rundeen. L'organizzazione dirige incursioni a Chult, Tashalar e Thindol per rifornirsi di schiavi e attacca in alto mare le navi nemiche che ne sono cariche. Ricorre a diversi gruppi di mercenari e avventurieri per dare la caccia agli Arpisti e ad altre compagini indipendenti di banditi che assalgono le carovane Rundeen.

RECLUTAMENTO

I Rundeen reclutano solo mercanti scaltri, di successo ed efficienti, offrendo loro lavori talmente interessanti da riu-



scire ad invogliarli. Dai banditi e dai pirati alle loro dipendenze, si aspettano fedeltà, disciplina e l'impegno di eseguire gli ordini alla lettera e di non uscire dai limiti fissati. Ad esempio, una nave pirata che abbia ricevuto istruzioni di molestare un vascello mercantile rivale, non dovrà arrembarlo, e i pirati che hanno l'ordine di arrembare un vascello non dovranno affondarlo. I Runden non hanno alcun interesse in agenti incapaci di controllarsi o che possano mettere a repentaglio il buon nome del consorzio a causa della loro negligenza.

ALLEATI

Quello dei Runden è un consorzio talmente grande che è davvero poco ciò di cui abbisogna e a cui già non provveda la stessa organizzazione. Tuttavia il gruppo mantiene ancora dei legami con i Cavalieri dello Scudo e spera di servirse ne per incrementare la sua attività a nord di Amn. A Tashalar inoltre i Runden si sono alleati con una tribù di yuan-ti, e vari agenti sanguepuro sono infatti dislocati nelle città controllate dal consorzio. Infine, l'organizzazione ha riportato i primi successi nelle trattative con ogre magi a capo di eserciti umanoidi che controllano le parti meridionali di Amn, offrendosi di stringere d'assedio la città di Murann per impedire alle navi militari Amniane di reclamare la città caduta.

NEMICI

Pochi sono quei nemici dei Runden abbastanza importanti da essere menzionati. Per lo più si tratta di gente che non gradisce il consorzio: piccoli mercanti che rivaleggiano con "colleghi" che hanno scelto di allearsi ai Runden.

Si dice che anche il Trono di Ferro si opponga all'organizzazione, soprattutto perché entrambi questi gruppi si propongono di controllare il commercio nella zona occidentale di Faerûn.

Gli Arpisti si oppongono alle pratiche dei Runden, alle sue incursioni volte a procacciarsi schiavi, divenendo in pratica la costante spina nel fianco dell'organizzazione.

Incontri

Gli agenti dei Runden sono disseminati per tutti i territori meridionali e non presentano tattiche comuni. L'unico tratto evidente che li accomuna è l'equipaggiamento, solitamente di ottima fattura e acquistato ad un ottimo prezzo presso i mercanti Runden.

I Ladri dell'ombra

Melcer, il sarto, scrutò attentamente la piccola crocchia di clienti in attesa, sperando di individuare qualcuno che si distinguesse da tutti gli altri. C'era Lady Alcedine, venuta a chiedere ulteriori modifiche all'abito da ballo della figlia ("Quella benedetta ragazza avrebbe mai smesso di ingrassare?"), e vicino a lei c'erano i giovani gemelli di Sir Fallonstone, che si sarebbero fatti prendere le misure per due nuovi costumi, in occasione del ballo in maschera indetto dal padre per la Festa del Gran raccolto ("Scommetto che vorranno essere un paio di cavalieri"). Gli altri non li conosceva, ma sembravano tutti abbastanza "comuni". Fece spallucce tra sé e sé. Forse si sbagliava, non sarebbe venuto oggi.

E pareva avesse avuto ragione, quando il corriere eluse ancora una volta ogni suo sforzo. Aveva appena finito di aiutare una giovane donna, che si era presentata come Serria, a decidere quali modifiche apportare ad un vecchio abito, quando la cliente lasciò il vestito sul suo tavolo da lavoro.

Nel momento in cui lo prese in mano, si accorse che in una tasca c'era il sacchetto di monete d'oro che costituiva il suo onorario mensile. Rifletté un istante su cosa potesse essere ciò che aveva accettato di nascondere e, forse per la centesima volta, si chiese se non dovesse scendere giù a dare un'occhiata. E se si fosse trattato di qualcosa di illegale?

Scosse il capo per togliersi quest'idea dalla testa. "No", si disse, "mi hanno avvertito di non andare mai là sotto. E non devo immischiarmi nei fatti loro". Così, intascato il sacchetto pieno d'oro, il sarto continuò la sua giornata.

L'organizzazione nota come i Ladri dell'Ombra è la gilda di ladri più grande e fiorente di Faerûn. Il segreto del suo successo risiede nell'insieme di gilde interdipendenti, che hanno come obiettivi il guadagno e il potere. Dalla roccaforte dell'organizzazione che ha sede ad Amn, queste gilde controllano la fetta più consistente di tutte le operazioni criminali lungo l'intera Costa della Spada, e da lì si spingono in molte altre parti di Faerûn.

La natura segretissima della gilda e dei suoi agenti fa sì che i membri ricevano informazioni limitate circa le operazioni e gli altri associati. I tentativi della giustizia e delle forze dell'ordine di far breccia nel muro di silenzio che circonda i Ladri dell'Ombra sono serviti a poco. Nonostante i successi riportati periodicamente e l'eliminazione di alcune gilde, l'organizzazione nel suo insieme sembra diventare più forte ogni anno che passa.

cenni storici

La gilda dei Ladri dell'Ombra fu fondata poco più di un secolo fa da cinque ambiziosi criminali. In origine la base operativa si trovava a Waterdeep e da lì operavano come qualsiasi altra gilda di ladri, ma con un'unica fondamentale differenza: il potere dell'organizzazione della gilda dipendeva dal suo essere collegata ad uno dei cinque fondatori. La gilda rimase operativa nella Città degli Splendori fino al 1298 CV, quando venne scalzata da un gruppo di avventurieri guidati da Lhestyn Arunsun, la "Lady Mascherata" di Waterdeep (parente alla lontana dell'arcimago Khelben).

Quasi annientati e destituiti, i malridotti membri superstiti della gilda e l'unico fondatore ancora in vita, fuggirono ad Amn e si raggrupparono nella città di Athkatla. Qui Carzakh "Ombra profonda" Halandir, il fondatore reduce, giurò che la sua organizzazione non avrebbe mai più patito un simile ignobile fallimento, e che si sarebbe vendicata di Waterdeep e dei suoi Lord. Ombra profonda la ricostituì lentamente, incoraggiando al suo interno la diversificazione dei soci e reclutando, oltre ai ladri, professionisti di vario genere. Dopo soli tre anni dall'umiliante espulsione da Waterdeep, i Ladri dell'Ombra erano di nuovo forti. Già nel 1321 CV la gilda controllava la malavita di Amn, e dopo un ulteriore ventennio, era diventata un tenace concorrente per il controllo di qualsiasi attività illegale nella regione della Costa della Spada.

Ombra profonda morì durante il Periodo dei Disordini, e della sua scomparsa risentì l'intera organizzazione. Fortunatamente per i Ladri dell'Ombra, il suo successore il Magnifico Signore dell'Ombra, si dimostrò persino più capace del suo predecessore. Il Magnifico Signore aggiunse un ulteriore livello di segretezza alla struttura amministrativa della gilda e ne riorganizzò la gerarchia per creare l'odierno sistema di gilde interdipendenti. Migliorando le idee originali di Ombra profonda, fu in grado di portare la forza già considerevole dei Ladri dell'Ombra a livelli mai raggiunti in precedenza.

L'organizzazione

Quartier generale: La gilda tiene un falso quartier generale, conosciuto come la Casa dell'Ombra, ad Athkatla. Si tratta di un semplice specchietto per le allodole, per tenere al sicuro la vera centrale operativa, costituita da un ampio e sorvegliatissimo complesso sotterraneo, in corrispondenza del famigerato postribolo della Rosa Dorata sul lato opposto della città.

Membri: Non si conosce il numero esatto dei membri dei Ladri dell'Ombra, ma si stima che 3.000 agenti operativi lavorino attualmente per la gilda.

Gerarchia: Reticolata.

Capi: Il Consiglio dell'Ombra.

Religione: Per lo più i membri della gilda venerano, almeno a parole, Mask, e molti lo eleggono a divinità patrona. Altri adorano una cerchia di divinità malvagie, che include Bane, Cyric, Loviatar, Shar e Talona.

Allineamento: LM, NM, CM, CN.

Segretezza: Alta.

Simbolo: Ad Amn, e in molti altri posti della Costa della Spada, tutti conoscono il marchio dei Ladri dell'Ombra: una maschera di seta nera infilzata da uno stiletto. In verità anche questo simbolo è uno specchietto per le allodole utilizzato per sviare nemici e rivali. I membri della gilda hanno il divieto di utilizzarlo a meno che non venga loro espressamente ordinato. Qualsiasi affiliato che lo usi senza aver ricevuto precise istruzioni, viene assassinato con l'accusa di aver messo in pericolo la gilda e averne scavalcato l'autorità. Il cadavere viene solitamente rinvenuto il mattino successivo... con una maschera di seta nera assicurata al corpo da uno stiletto.

Il Consiglio dell'Ombra è assolutamente intransigente sulla segretezza che avvolge l'organizzazione. Solo i consiglieri colgono la reale complessità del sistema e ne conoscono ogni dettaglio, e sono i soli ad apprezzare la strabiliante profondità e ampiezza di questo colosso criminale.

La segretezza è l'elemento chiave del fenomenale successo dei Ladri dell'Ombra. Le singole gilde che insieme costituiscono l'organizzazione sono accuratamente progettate e amministrato perché i singoli membri conoscano solo pochi altri associati (di solito meno di una dozzina) di nome e di vista. Questi membri formano una squadra esclusiva: in tal modo se uno di loro venisse catturato o decidesse di vuotare il sacco, il pericolo per l'organizzazione nel suo insieme sarebbe piuttosto limitato. Anche così però, potrebbe essere comunque possibile, per qualche rinnegato o infiltrato causare dei fastidi.

Cosa più importante, chi non riesce a mantenere i segreti della gilda rappresenta una spesa per l'organizzazione, il che è assolutamente intollerabile, di conseguenza non sorprende che il tradimento venga punito con la morte. Di contro, un affiliato che protegga la segretezza dei Ladri dell'Ombra anche rischiando la cattura, la prigione o addirittura la vita riceve considerevoli ricompense. Tutti i membri della gilda si confortano nella consapevolezza che, se il peggio dovesse accadere, ci sarà chi si prenderà cura delle loro famiglie. Questa politica sviluppa nelle varie gilde interne una lealtà molto simile a quella che può esserci tra consanguinei. Nelle frange più esterne dell'organizzazione, le gilde locali che operano (segretamente) per conto dei Ladri dell'Ombra offrono ai loro membri delle ricompense in caso di cattura e prigionia. Inoltre quelle più ricche, se un

prigioniero dovesse essere ucciso, si addossano l'onere di mantenere la sua famiglia.

GERARCHIA

I Ladri dell'Ombra riescono ad avere una fetta di quasi tutte le torte "fuorilegge" che il crimine si spartisce da Amn a Baldur's Gate e oltre. La vastità delle operazioni richiede un numero considerevole di agenti operativi che controllino che tutto proceda come si deve. La gilda è organizzata a più strati, come una cipolla. Nel cuore della gilda c'è il Consiglio dell'Ombra con a capo il Magnifico Signore dell'Ombra. Sotto l'egida del consiglio lavorano gli Incappucciati, amministratori anziani che seguono le istruzioni del Consiglio dell'Ombra. Ancora più distanti dal centro vi sono i Maestri di Gilda, e sotto di loro le Controfigure. Infine, negli strati più esterni, vi sono gli agenti operativi che costituiscono il grosso delle fila dell'organizzazione.

Consiglio dell'Ombra

Sei individui, donne e uomini, si spartiscono il vasto territorio dell'organizzazione, e ciascuno è il responsabile delle operazioni della gilda in una delle sei aree. Tutti i membri del Consiglio dell'Ombra hanno almeno tre diverse identità, così da essere sempre pronti a partire, anche senza preavviso (per "lavoro" o per fuggire), usando una delle coperture.

Rhinnom Dannihyr (Ldr15/Ass5 umano NM), Magnifico Signore dell'Ombra, guida i Ladri dell'Ombra ed è inoltre membro del Consiglio dei Sei, il gruppo dirigente che governa la nazione di Amn. Ha assunto il controllo su tutte le più recenti operazioni della gilda nella Costa della Spada orientale.

Rheax Bormul (Ldr9/Gld4 umano CM) controlla le operazioni della gilda ad Amn. Figlio diseredato di una famiglia di nobiliti, ha avuto la sua vendetta riducendo sul lastrico molti dei suoi ex pari.

Darlan Mortem (Mag10/Ado7 mezzelfo CM) è un oscuro maestro della Trama d'Ombra che usa la sua posizione per incrementare la sua personale collezione di tesori con rari oggetti magici. Controlla le attività della gilda tra Amn e Baldur's Gate.

Orniiv "L'Eclisse" Fandarfall (Chr13 di Mask umano CM) è l'incarnazione del professionista freddo e imperturbabile. Deve il suo soprannome al tatuaggio di un'eclissi parziale sulla guancia sinistra. È responsabile delle operazioni della gilda a Baldur's Gate.

Nulara "Canto d'Argento" Haphet (Brd14 umana CM) ha l'anima di un poeta maledetto e la mente di un genio criminale. Responsabile delle recenti incursioni della gilda nella Costa della Spada Settentrionale, viene dal lontano Mulhorand, ma rifiuta di parlare del suo paese natio.

Otleo "Il Grasso" Resson (Ldr7/Gld5 umano NM) si è fatto strada alla vecchia maniera, "diplomandosi" alla scuola della gilda attraverso una dura gavetta. Controlla le attività dell'organizzazione a Tethyr, dove è conosciuto come un abile mercante.

Incappucciati

Al servizio di ogni membro del Consiglio dell'Ombra vi sono due Incappucciati, vale a dire che all'interno di ciascuno dei sei settori della gilda lavorano un paio di questi luogotenenti. I dodici Incappucciati non conoscono l'identità delle loro controparti, né gli ordini o le assegnazioni degli altri colleghi. Co-



Illustrazione di Raven Mimura

municano solo con i membri del consiglio cui fanno capo e con i loro diretti sottoposti.

Maestri di Gilda

Ogni Incappucciato sceglie dieci Maestri di Gilda che svolgono le ordinarie operazioni della gilda per ogni settore. Ciascun Maestro impartisce gli ordini ad un certo numero di gilde indipendenti, all'interno dell'area dell'Incappucciato referente, e ciascuna di queste gilde sotto il suo comando è specializzata nella stessa attività. Perciò, in ogni dato territorio, un Maestro di Gilda è responsabile per il contrabbando, un altro per l'estorsione e il ricatto, un altro per il furto e la ricettazione, e così via.

Controfigure

Un buon numero di Controfigure sono al servizio dell'organizzazione e la loro percentuale aumenta in caso di necessità. Apparentemente si tratta di altri "maestri di gilda" ma in realtà non controllano nulla e non hanno alcuna autorità. L'unica loro funzione è quella di *sembrare* i responsabili delle operazioni della gilda: i nemici dei Ladri dell'Ombra ne faranno gli obiettivi delle operazioni di spionaggio e dei loro ripetuti attacchi, mentre i veri agenti dell'organizzazione eviteranno di essere identificati. In ogni città in cui si svolgono gli affari dei Ladri dell'Ombra, svariate Controfigure lavorano diligentemente per distogliere l'attenzione dalle reali attività della gilda. Succede persino che si organizzi la "cattura" di una Controfigura, perché gli avversari rimangano all'oscuro della vera situazione degli affari. Le Controfigure fanno capo ai Maestri di Gilda.

Gregari

I Ladri dell'Ombra "comuni" sono i membri più numerosi della gilda e sono composti da individui di ogni razza e classe. Nella quasi totalità dei casi tutti questi delinquenti, ricattatori, artisti della truffa, piromani e contrabbandieri che appartengono a piccole gilde, non sanno di lavorare per i Ladri dell'Ombra. Fanno capo ad un "maestro di gilda", pagano le quote associative, commettono i loro crimini, e tutto senza rendersi conto di far parte di un'organizzazione ben più ampia. Può succedere che un membro della gilda particolarmente abile o dotato venga promosso e si ritrovi a far capo ad una Controfigura o addirittura ad un Maestro di Gilda, ma la maggior parte dei gregari non scoprirà mai, fino al termine dei propri giorni, di aver avuto un ruolo in uno schermo più grande.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

Gli obiettivi principali dei Ladri dell'Ombra sono due: aumentare la propria ricchezza ed estendere il proprio potere. Il Consiglio dell'Ombra ha anche delle mire politiche e personali, di cui i comuni membri della gilda non vengono messi a parte.

Oltre alle ambizioni di potere e ricchezza, i membri del Consiglio dell'Ombra sono determinati a vendicarsi dell'antica espulsione da Waterdeep. La forma più astuta e soddisfacente di "rendere pan per focaccia" consiste, naturalmente, nel ristabilire in quella città le operazioni della gilda in barba ai Lord di Waterdeep, ed è esattamente in questa direzione che l'organizzazione si è rigorosamente impegnata nel corso degli ultimi cinque anni. Ha infiltrato i suoi agenti nella Città degli Splendori con considerevole successo, forse anche perché l'attenzione dei Lord era concentrata su altri problemi impellenti. L'unica nota stonata nel piano vendicativo del Consiglio dell'Ombra è l'impossibilità di gridare ai quattro venti il loro successo. Certo, verrà il giorno in cui la gilda sarà divenuta così potente da poter permettersi di rivelare la sua

presenza a Waterdeep senza pericolo, facendo gli sberleffi ai Lord... e pur di assaporare quel momento, vale la pena di aspettare.

Tutti gli altri membri dei Ladri dell'Ombra, dagli Incappucciati ai mendicanti che cercano di scroccare monete d'argento per le vie di Tethyr, mettono al primo posto il potere e la ricchezza nella scala dei loro valori. La gente che non possiede né l'uno né l'altra, non è di alcuna utilità ai membri della gilda ed è pertanto sacrificabile.

RECLUTAMENTO

I Ladri dell'Ombra attuano un accanito reclutamento di gregari in numero illimitato. L'alto numero di defezioni è imputabile alla natura caotica e transitoria degli elementi criminali. I più promettenti vengono tenuti d'occhio e ricompensati con responsabilità crescenti in seno alla gilda locale. I Maestri di Gilda, data la loro posizione, possono decidere liberamente le eventuali promozioni reputate opportune, ma sono responsabili della condotta dei loro agenti. Assegnare una promozione ad un incompetente o ad un traditore, è un errore che può costare spiacevolissimi ritardi di anni nella carriera personale (o stroncarla definitivamente).

ALLEATI

Ponendo la segretezza al di sopra di ogni altra priorità, i Ladri dell'Ombra preferiscono manovrare e impiegare pedine inconsapevoli, anziché allearsi apertamente con altri gruppi. Disdegnano le alleanze esplicite, dal momento che l'alleato di oggi potrebbe diventare il nemico di domani. L'unica eccezione a questa regola d'oro è il Consiglio dei Sei, l'anonimo collegio che controlla Amn. Così grande è il potere della gilda nella nazione, che i membri del Consiglio dei Sei non possono far altro che prenderne atto; e questa consapevolezza è stata fonte di recenti dibattimenti in sede di assemblea. Il Consigliere Rhinnom Dannihyr ha suggerito al corpo governativo di Amn di operare una sorta di apertura politica nei confronti della gilda, stipulando un'alleanza prima che i Ladri dell'Ombra decidano di accaparrarsi il potere del consiglio con o senza il loro permesso. La proposta al momento è in discussione tra gli altri cinque consiglieri, ignari che l'esimio collega sia il comandante dei Ladri dell'Ombra in persona.

I singoli agenti del gruppo sono liberi di condurre i loro affari con l'ausilio di eventuali associati, purché non venga compromessa la sicurezza della gilda. Negli ultimi mesi, le unità operative dei Ladri dell'Ombra hanno avuto contatti preliminari con vari individui della città sotterranea di Skullport, che si estende sotto le strade di Waterdeep, in attesa dell'arrivo di una Controfigura.

NEMICI

Essendo la più estesa gilda del crimine organizzato di Faerûn, i Ladri dell'Ombra contano anche molti nemici. Chiunque abbia ricevuto un torto o sia stato vittima di una delle innumerevoli operazioni della gilda, è probabile che covi un forte risentimento nei riguardi nell'organizzazione (e tuttavia tali persone avranno difficoltà a trovare un bersaglio contro cui sfogare la propria ira).

I Lord di Waterdeep sono, per ovvie ragioni, gli eterni nemici del gruppo, almeno da un punto di vista storico. Se i membri del Consiglio dell'Ombra ritenessero di poter infliggere un duro colpo contro questi capi mascherati e compiaciuti di sé, continuando a mantenere la propria segretezza, di sicuro lo farebbero senza esitazione. Un giorno molto vicino, l'organizzazione sarà talmente ben radicata nella Città degli Splendori da potersi permettere di attaccare i Lord in modo più diretto, ma per il momento un tale piacere dovrà aspetta-

re. Il desiderio del Consiglio di ferire l'orgoglio di Waterdeep è forte, ma non tanto da persuadere i Consiglieri a rischiare tutto quel che sono riusciti a conquistarsi negli ultimi anni per un'unica occasione di vendetta.

Una preoccupazione più pressante per il Consiglio dell'Ombra è rappresentata da Syl-Pasha Ralan el Pesarkhal, attuale governatore di Calimshan. Da diversi anni ormai la gilda tenta di farsi spazio tra la malavita di quella regione, ma regolarmente gli eventi hanno giocato a suo sfavore. Gli agenti continuano a sparire misteriosamente o incontrano la morte per mano degli assassini di Calimport, mentre le operazioni finiscono regolarmente per non dare i risultati sperati, principalmente a causa della competizione tra i gruppi criminali esistenti in città. Il Consiglio dell'Ombra attribuisce a Syl-Pasha la colpa di tutti i suoi guai, ed è convinto che questo scaltro tessitore di intrighi ne stia orchestrando il fallimento. I consiglieri cominciano a pensare che possa essere necessario aggiungere un posto al proprio tavolo e affidare al neoeletto il compito di far realizzare il desiderio della gilda di espandersi a Calimshan.

Incontri

Le operazioni della gilda sono talmente vaste e la sua mania per la segretezza talmente inveterata, che nessun incontro con i Ladri dell'Ombra può definirsi "tipico". I personaggi giocanti si "scontreranno" con la gilda se saranno i bersagli delle sue attenzioni criminali o i suoi possibili futuri agenti. Chiunque sia in qualche modo legato alla malavita della Costa della Spada, potrebbe essere un membro dell'organizzazione, e non sarebbe facile per i PG determinarlo, a meno che, naturalmente, la gilda non abbia deciso che è venuto il momento di organizzare una nuova messa in scena per sviare l'attenzione da qualche cosa di più importante che sta avendo luogo nei paraggi.

Il punto di maggiore forza dei Ladri dell'Ombra è la segretezza, seguito a breve distanza dalle dimensioni raggiunte dalla rete dell'organizzazione. La combinazione di questi due fattori rende particolarmente difficile rintracciare e catturare i suoi membri. La convinzione che la gilda punirà o distruggerà chi ne divulgherà i segreti, è talmente forte tra gli agenti che i casi di tradimento sono davvero rari. Spessissimo, quel che sembra un tradimento non è altro che un piano finalizzato a mettere fuori strada i nemici dell'organizzazione. Più di un avventuriero è finito fatalmente in trappola, grazie ad una "confessione" organizzata ad arte.

Ma questa stessa ossessione per la segretezza, e il dipendere da procedure consuetudinarie, potrebbero essere usate contro i Ladri dell'Ombra. Spesso infatti le Controfigure sono impreparate a reagire efficacemente contro minacce che differiscono dalla normale gamma di pericoli che sono stati addestrati ad affrontare. Anche i Maestri di Gilda e gli Incappucciati tendono ad attenersi ai metodi prestabiliti per redimere questioni con chi decide di schierarsi contro gli interessi della gilda. Ma queste tattiche potrebbero essere sbaragliate da avversari che non "giocano secondo le regole".

Nonostante il successo, i membri del Consiglio dell'Ombra non hanno molta dimestichezza in strategie diverse da quelle necessarie ad amministrare le operazioni clandestine del gruppo. Hanno sviluppato per i sottoposti tutta una serie di procedure che tengono conto di una certa categoria di problemi (ad esempio interferenze politiche dei governi locali, violazione del territorio della gilda da parte di un'organizzazione rivale, e altri episodi tipici), ma hanno passato poco tempo a riflettere su come le varie unità dovrebbero combattere. Perciò gli incontri di combattimento con i Ladri dell'Ombra hanno pochi elementi o criteri comuni.

Tuttavia si riscontrano due linee tattiche prevalenti: la prima è la tendenza agli incontri su piccola scala in territorio controllato dalla gilda. I Ladri dell'Ombra sono propensi alle imboscate, agli incantesimi che confondono o distruggono il bersaglio, per assumere una posizione di combattimento favorevole. Le operazioni della gilda consentono ai suoi membri facile accesso ad una discreta varietà di oggetti magici, per cui gli agenti dispongono di pozioni o di altra magia protettiva. La seconda linea tattica è il rifiuto categorico della gilda a lasciare un agente vivo in mano al nemico. Nel caso in cui un'operazione o un incontro vengano a sfavore di un'unità operativa, i membri superstiti faranno del loro meglio per eliminare i compagni catturati dagli avversari, ricorrendo a qualsiasi mezzo. Se dovessero fallire, rischierebbero a loro volta la vita, quindi sono altamente motivati a riuscire.

Idriane Nethis, Controfigura di Beregost: Umana Ldr5/Str3; GS 8; umanoide Medio; DV 5d6+5 più 3d4+3; pf 32; Iniz +3; Vel 9 m; CA 15 (contatto 13, colta alla sprovvista 12); Att +8 mischia (1d6+3/19-20, spada corta+1) oppure +8 a distanza (1d4/19-20, balestra a mano perfetta); AS Attacco furtivo +3d6; QS Benefici del Famiglio, eludere, scoprire trappole, schivare prodigioso; AL LM; TS Temp +3, Rifl +8, Vol +5; For 14, Des 17, Cos 13, Int 15, Sag 12, Car 13.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Cercare +7, Comunicazione Segreta +9, Concentrazione +4, Conoscenze (arcane) +8, Decifrare Scritture +8, Diplomazia +13, Intimidire +8, Leggere Labbra +6, Muoversi Silenziosamente +11, Osservare +9, Percepire Inganni +9, Raccogliere Informazioni +7, Raggiare +9, Sapienza Magica +8, Utilizzare Oggetti Magici +7, Valutare +10; Arma Preferita (spada corta), Mescere Pozioni, Schivare, Sensi Acuti.

Benefici del famiglio: Conferisce al padrone il talento Sensi Acuti (entro un raggio di 1,5 m); il padrone è in grado di condividere incantesimi; il padrone ha un legame empatico.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/6; CD base = 11 + livello dell'incantesimo) 0 - frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, suono fantasma, resistenza; 1^o - charme, dardo incantato, servitore inosservato.

Proprietà: Spada corta+1, balestra a mano perfetta, bracciali dell'armatura+2, pozione del Carisma.

Gufo Famiglio: DV 3; pf 16; Att +4 mischia; CA 19; QS Eludere migliorato, in grado di consegnare attacchi a contatto; Int 7; vedi *Manuale dei Mostri* Appendice 1.

L'affabile Idriane Nethis è una donna snella e alta, con una lucente chioma nera e piccoli occhi neri da gazza. Il suo gufo famiglio, un uccello arruffato dal piumaggio marrone che lei chiama Xynn, le sta quasi sempre appollaiato su una spalla, o si posa sul primo supporto disponibile. Figlia di un contadino della periferia di Soorenar, Idriane intraprese giovanissima la carriera di ladra cominciando con furtarelli e truffe. A 13 anni era già a capo di una sua banda di piccoli criminali. Un bel giorno d'autunno decise, insieme alla sua banda, di provare a raggiare con uno dei loro trucchi preferiti, un uomo che pensavano fosse solo un grasso e stupido mercante. Ebbero la sorpresa di imbattersi in un Incappucciato dei terribili Ladri dell'Ombra. Anziché togliere di mezzo la ragazzina però, il membro della gilda decise di prenderla sotto la propria protezione e di farne un elemento utile all'organizzazione.

La maggior parte dei criminali della città ritiene che Idriane sia uno degli agenti di spicco dei Ladri dell'Ombra a Beregost, senza rendersi conto che il suo lavoro consiste proprio nel lasciar credere che sia così. La donna è consapevole



Orniiv Fandarfall dei Ladri dell'Ombra

di essere soltanto una pedina, ciononostante la sua fedeltà alla gilda è irremovibile. Si augura solamente che tra i futuri piani dell'organizzazione non vi sia la sua consegna al nemico, anche se tale evenienza è contemplata tra i rischi del mestiere.

Piuttosto che affrontare un avversario in prove di forza, Idriane ricorre alla distrazione e al raggio.

Rifugio dei Ladri dell'ombra

La descrizione che segue è rappresentativa di altre dozzine, centinaia forse, di rifugi che la gilda dei ladri possiede in qualsiasi luogo teatro delle sue operazioni. I visitatori e i passanti vedono solo un'attività lecita. Ed in effetti è proprio così, eccetto che per un particolare. Il luogo è inteso come rifugio di emergenza per qualsiasi membro della gilda in fuga o che abbia bisogno di una base. Il legittimo proprietario del posto in questione accetta una "ricompensa" in oro da uno sconosciuto (generalmente da una Controfigura o da qualcuno che agisce per conto di un Maestro di Gilda) per consentire che siano apportate certe modifiche a una o più stanze del negozio. Riceverà poi un onorario mensile, sempre in oro, per "guardare dall'altra parte" quando qualcuno verrà ad utilizzare quell'area.

Il rifugio descritto di seguito, "Melcer, Alta Sartoria", è il negozio di un sarto che si affaccia su un'affollata strada nella città portuale di Baldur's Gate. L'esercizio rimane aperto adeguandosi agli orari commerciali vigenti, di solito dalla mattina alla sera, anche se l'apertura al pubblico può subire variazioni per andare incontro ai bisogni dei clienti. I Ladri dell'Ombra che intendano servirsi di questo rifugio dovranno, mettendo da parte eventuali urgenze, introdursi durante le

ore di apertura in guisa di normali clienti: non sarebbe di alcun aiuto alla gilda se uno dei suoi membri si facesse arrestare mentre cerca di fare irruzione in uno dei rifugi dell'organizzazione.

PIANO TERRA

Una serratura media protegge la porta di ingresso (Scassinare Serrature CD 25). Tutte le finestre su questo piano sono munite di sbarre (piegare CD 24).

Laboratorio

Salendo una breve rampa di scale e attraversando l'unica porta cui conduce, i clienti entrano in questa linda bottega in mattoni. Varcata la soglia, e scesi alcuni gradini, si accede al piano vendite e al laboratorio, separati da un basso parapetto di legno. Da sopra il muretto è visibile l'intero reparto di bottega, intento a tracciare i cartamodelli sui rotoli di stoffa, a tagliare tessuti, cucire vestiti e prendere le misure ai clienti.

Melcer Wattling (Esp⁵ umano LN), un corpulento uomo di mezz'età, ha il piacere di accogliere personalmente i clienti al loro ingresso. La maggior parte della gente che entra nella sua bottega è composta da normalissimi clienti, ma una volta al mese arriva un avventore che non è quel che sembra. Di solito fa il suo ingresso con un vestito che ha bisogno di modifiche o riparazioni, senza tradire nulla di minimamente insolito o eccezionale nella sua richiesta. In realtà, ben nascosto negli abiti che lascia in sartoria, si trova l'onorario mensile destinato a Melcer per cortese concessione dei suoi ignoti associati. Il sarto cerca di individuare il corriere di volta in volta, ma constata sempre che una data persona non si presenta mai due volte. Ha il sospetto che la maggior parte dei messi che consegnano il pagamento, probabilmente ne sanno solo un poco più di lui.

PRIMO PIANO

Ufficio

Questa stanza è un normalissimo ufficio di negozio, contiene una scrivania, delle sedie, un lungo tavolo con otto sedie tutte uguali, e parecchie candele che illuminano la stanza quando Melcer lavora fino a notte inoltrata. L'unico segreto da rinvenire da queste parti è la bottiglia di ottimo brandy che Melcer ha nascosto nell'ultimo cassetto della scrivania a "scopo curativo". Il sarto non tiene denaro in questo locale, preferendo portarsi dietro la sua piccola cassetta con i guadagni della giornata quando chiude tutto per andare a dormire.

Magazzino

In questa stanza si trovano rotoli di stoffa, forbici, aghi e filo, metri da sarto e altri attrezzi simili, insieme ad articoli di cancelleria. La porta è protetta da una serratura semplice (Scassinare Serrature CD 20).

Alloggio del proprietario

La stanza è arredata con un letto semplicissimo ma comodo, una sedia, un piccolo scrittorio e un catino. Talvolta, nei pomeriggi in cui non vi sono molti clienti, Melcer viene qui a schiacciare un pisolino.

Stanza degli ospiti

Nei suoi lunghi anni di esperienza il sarto ha imparato che è sempre bene avere pronta una camera per gli ospiti, persino in un negozio. Vi si trovano un letto, una sedia e un catino.

Sala da pranzo

Quando l'attività di Melcer è in pieno fermento (perché i clienti più facoltosi vogliono farsi degli abiti nuovi per una festa o un'occasione commemorativa), il sarto chiama un cuoco perché prepari i pasti mentre lui e il suo reparto lavorano senza fermarsi un istante. Questa stanza da pranzo contiene un ampio tavolo di legno con sei sedie uguali.

Cucina

Nel cucinino si trovano un fornello, due acquai, utensili da cucina, piatti e posate per sei, e scaffali con provviste. La cucina rimane quasi sempre inutilizzata tranne nei periodi dell'anno in cui il sarto è oberato di lavoro.

Alla fine del corridoio del primo piano c'è una stanza in disuso. La porta non viene chiusa a chiave e dentro si conservano una serie di oggetti che non hanno trovato collocazione nel magazzino, tra cui un enorme rotolo di stoffa e una cassapanca di legno. In un angolo della stanza, è nascosta una botola (Cercare CD 30). Esercitando una certa pressione su un determinato angolo della botola, questa si apre rivelando un cunicolo largo abbastanza perché una persona possa strisciare a testa in giù e richiudere la botola alle sue spalle (anche se così facendo piomberà nel buio più assoluto). Uno stretto tunnel (con appigli per aggrapparsi) porta giù verso lo scantinato del negozio.

Anticamera segreta (scantinato)

Quello che una volta era lo scantinato del negozio, è stato completamente sigillato. La scala originaria è stata rimossa e la porta murata, in modo che adesso si possa accedere a que-

PIANO TERRA



PRIMO PIANO



RIFUGIO DEI LADRI DELL'OMBRA



UN QUADRETTO EQUIVALE A 1,5 METRI

3 METRI
1,5 METRI

sto ambiente esclusivamente dalla botola nella stanza inutilizzata del primo piano. Non vi è granché al suo interno: il pavimento è in terra battuta e le pareti di pietra viva sono spoglie. Il soffitto, alto 2,1 metri, corrisponde al pavimento di legno del negozio di Melcer. Se qualcuno dovesse fare delle domande a proposito dello scantinato, il sarto risponderebbe che ha dovuto murarlo perché era invaso da ratti che erano arrivati fin nel laboratorio al piano di sopra.

Lo scantinato non contiene nulla di interessante, almeno così sembra ad un primo sguardo. In una parete si nasconde una porta segreta (Osservare CD 20), con lato di 1,5 metri ed è fatta di legno ma dipinta in modo da mimetizzarsi con la pietra dei muri. La porta può essere sollevata facilmente, rivelando un comparto segreto alto 1,5 metri e lungo 3. qui sono conservati un forziere contenente un set di strumenti da scasso perfetti in un bel cofanetto di legno, provviste sufficienti per una settimana, un barilotto di vino ancora sigillato, una balestra leggera perfetta e un astuccio con 20 quadrelli, un mantello di lana scuro munito di cappuccio, una borsa del guaritore, trucchi per il travestimento e quattro *pozioni di cura ferite gravi*.

LA RUNA CONTORTA

Il giovane paladino di Ilmater continuava a fare lo stesso sogno. Vedeva tutta Calimshan, e in ogni città i capi delle più importanti famiglie. Da più della metà di questa gente si dipartivano dei fili sottilissimi: alcuni erano legati ad altre famiglie e alcuni a gente che il paladino non riconosceva, altri diventavano un groviglio di nodi. Sollevando lo sguardo, vedeva che tutti quei fili erano tenuti dalla mano di uno scheletro gigante, con le dita piene di antichi gioielli. Al di là della mano il buio, e il tenue bagliore di paio di occhi in decomposizione che lo guardavano con cattiveria. Si svegliò in un sussulto e si rese conto che il suo simbolo sacro era così caldo che gli bruciava la pelle. Sapeva che quello era un segno della volontà del Dio Piangente, ma non capiva cosa significasse.

La Runa Contorta è una conventicola di incantatori non morti che manipolano e alterano la rete del potere di Calimshan semplicemente per il gusto di farlo. Questi esseri hanno a loro disposizione un tempo illimitato e un vasto potere, e il dirigere a loro piacimento la vita dei gracili mortali è per essi un divertimento senza fine. Nascosti dietro strati e strati di segretezza e di agenti, si rivelano solo a pochissimi, e solo uno sparuto numero di loro scagnozzi sanno effettivamente per chi lavorano.

cenni storici

Fondata nell'864 CV da Rysellan l'Oscuro, un vecchio mago di Calimshan, la Runa Contorta doveva essere un consorzio segreto di maghi che avrebbe tenuto in mano il vero potere dietro i vari governatori delle Terre dell'Intrigo. Anche se delle controversie intestine portarono alla distruzione di Rysellan e (più tardi) di un altro Signore della Runa, i membri del gruppo scelsero altri rappresentanti perché andassero ad occupare le posizioni vacanti, e insieme lavorarono in una relativa armonia per mantenere il controllo sopra molti dei politici in loro potere.

L'organizzazione

Quartier generale: Varie locazioni segrete di Calimshan.

Membri: 30.

Gerarchia: Reticolata.

Capi: Il Consiglio della Runa (un gruppo di nove membri).

Religione: Nessuna.

Allineamento: CM, LM, NM.

Segretezza: Alta.

Simbolo: Il simbolo della Runa è un sigillo contorto somigliante a due numeri "3" interconnessi e con le punte rivolte verso il basso, come fossero artigli, con l'estremità a sinistra più lunga di quella a destra. Questo simbolo viene usato raramente, tranne che dai Signori della Runa così da riconoscersi tra loro, e potrebbe essere la chiave (se tracciata in aria o incisa in un oggetto) per uno dei portali in loro controllo.

La Runa Contorta dipende interamente dalla segretezza. Meno di un terzo dei suoi agenti principali è consapevole di lavorare per questa organizzazione, e questa segretezza rende praticamente impossibile per eventuali nemici riuscire a risalire ai capi del consorzio. Pare che la Runa si sia servita persino di avventurieri buoni per portare avanti i suoi piani, senza che questi scoprissero mai chi fossero i loro mecenati.

GERARCHIA

Quelli descritti di seguito sono i sette Signori della Runa conosciuti, che rappresentano la cerchia interna della Runa Contorta.

Jymahna (Amm19 lich umana NM) un tempo era una concubina trasformata in lich da Shangalar (vedi sotto). Indossa una maschera d'argento magica con proprietà sconosciute. I suoi legami a varie carovane ne fanno un'importante fonte di informazioni sulle terre lontane.

Kartak Spellseer (Nec20/Acm5/Epic6 lich umano CM) venne distrutto più di 200 anni fa, ma fu riportato in vita in questo secolo grazie ad accuratissimi incantesimi *desiderio*. Il suo nuovo corpo non è conciato proprio malissimo, può considerarsi uno dei Signori della Runa dall'aspetto più gradevole.

Priamon "Runa di Ghiaccio" Rakesk (Mag20/Acm4/Epic3 lich umano CM) è un ex mago di Waterdeep che venne esiliato a causa delle sue ricerche di magia oscura. Priamon carpì ad Halaster i segreti della costruzione dei portali, e oggi li costruisce per la Runa. I portali di sua realizzazione hanno tutti un'attivazione segreta nota solo al costruttore, che gli consente di sigillarli con una parola o di trasportare l'utente presso un luogo di sua scelta.

Rhangaun (Mag20/Acm5/Epic8 lich umano NM) è il membro anziano della Runa Contorta. Costretto ad unirsi al gruppo perché Rysellan possedeva il suo filatterio, ne assunse il controllo dopo la morte del fondatore. Morto ormai da più di mille anni, è ridotto a poco più di uno scheletro con occhi iridescenti. Possiede un *bastone dei magi*.

Sapphiraktar l'Azzurro (antico dracolich blu LM) venne trasformato in un dracolich circa 300 anni fa. A causa della sua vanità, preserva le proprie sembianze con la magia, e perciò non è possibile distinguerlo da un drago vivente. Sta insegnando la magia dei draghi a Rhangaun e nel frattempo trama di distruggere Jymahna, la cui rete di spie e informatori travalica la propria.

Shangalar il Nero (Mag20/Acm5/Epic2 lich tiefling LM)



figlio di un visir cambion di Calimshan, uccise il padre per assumere il controllo di quel territorio insieme ad un suo amico di infanzia, fino a quando quest'ultimo non venne assassinato. Indossa un mantello fatto con la pelle di un drago nero, che apparteneva ad uno dei due draghi che uccise prima di morire per le ferite riportate e trasformarsi in lich.

Shyressa (Mag20/Acm3 vampira NM) uccise il vampiro che la creò, iniziò a studiare la magia e circa dieci anni fa è divenuta una Signora della Runa. Si diverte a giocare con le sue vittime come il gatto con il topo. Ha creato molti incantesimi di fuoco che generano delle fiamme scure che illuminano in maniera discreta le ore notturne, quando la vampira è attiva.

Non si conosce l'identità degli altri due Signori della Runa, ma si tratta senza dubbio di potenti non morti, come ad esempio un phaerimm, un beholder magi, o magari un alhoon.

Un esiguo numero di agenti "in vita" viene impiegato per occuparsi di reclutare avventurieri e interagire con i soggetti delle malvagie macchinazioni della Runa. Questi agenti cambiano di volta in volta, o perché rimangono uccisi o perché sono trasformati in servitori non morti prima che abbiano modo di commettere un qualche errore che rivelerebbe l'esistenza della Runa.

MOTIVAZIONI E OBIETTIVI

La Runa Contorta controlla come un burattinaio le famiglie più prestigiose di Calimshan, cercando di dar prova della propria superiorità sugli altri in una sorta di gara di megalomania. Nei circa cinquecento anni trascorsi dal momento della sua fondazione, la Runa Contorta si è aggiudicata il completo controllo di Calimshan, pur se circa la metà delle potenti famiglie locali non sono ancora sotto le sue grinfie. In questo modo il gioco continua e l'esito della partita è ancora tutto da stabilire.

La Runa invia, tramite fidi intermediari, i suoi messaggi alla persona che deve essere convinta ad agire secondo il volere dell'organizzazione. Si affida in tutto e per tutto agli agenti, che di sicuro riescono ad essere molto convincenti e che sanno fare il proprio mestiere. Interviene direttamente solo quando qualcosa è andato storto, ma anche in questi casi, preferisce restare a vedere quanto tempo occorrerà agli agenti per raddrizzare la situazione. Quando i Signori della Runa si riuniscono, scelgono uno dei loro rifugi secondari e vi si teletrasportano magicamente o ricorrono ad uno dei portali creati da Priamon.

RECLUTAMENTO

La Runa è pronta a reclutare temporaneamente chiunque possa esserle utile, persino gente di etica diversa. Gli individui

galleria di png: sememmon

Il potente mago Sememmon era un tempo uno degli studenti più promettenti di Manshoon. Oggi è un abile stratega, nonché la forza che tiene uniti gli Zhentarim nonostante il deicidio, le ostilità tra i capi e la distruzione di una delle principali roccaforti della Rete Nera. (Per le statistiche e altre informazioni relative a questo PNG consultare l'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*). Quando Sememmon e la sua gregaria Ashemimi (Mag11 elfa della luna LM) scomparvero da Darkhold, alcuni credettero che fossero morti entrambi per mano di Fzoul Chembryl, che aveva sempre mostrato di risentirsi del fatto che Sememmon disapprovasse apertamente i suoi piani. Ed in effetti quando Fzoul ascese allo stato di Eletto di Bane e comandante ufficiale degli Zhentarim, Sememmon decise che la sua carriera all'interno dell'organizzazione era terminata e lasciò Darkhold insieme ad Ashemmi prima che Fzoul potesse accanirsi contro di loro.

Da quel momento i due hanno mantenuto l'anonimato. Sememmon non ha alcun interesse a ritornare preso gli Zhentarim, sia che Fzoul rimanga al comando o meno. Adesso può dedicarsi all'intero Faerûn, ma evitando di diventare un bersaglio visibile che gli Zhentarim possano intercettare.

Il mago conosce pressoché tutto quel che c'è da sapere sulla Rete Nera, dalla distribuzione delle truppe alle vie commerciali. Quello che intende fare di queste preziose informazioni rimane ancora argomento di discussione tra quanti prendono in considerazione le vicende dei potenti di Faerûn. Se provasse ad usarle a scopi personali o a rivenderle per metterli in pericolo, di certo gli Zhentarim risponderebbero con violenza letale. Sememmon sa bene che, seppur sia potente, non può sperare di sconfiggere tanto Fzoul che il suo antico mentore Manshoon. Deve fare un piccolo passo alla volta, e sempre agendo nella massima segretezza, per scombinare i piani dell'Eletto di Bane. Potrebbe persino pagare degli avventurieri perché combattano contro gli Zhen-

tarim, o far segretamente pervenire ai loro nemici delle interessanti informazioni.

Sememmon è un metodico e valuta attentamente ogni situazione prima di agire. Tra la magia di cui dispone, la conoscenza dei piani della Rete Nera e la sua intelligenza personale, potrebbe diventare una potente forza del male a Faerûn. Già avvezzo a comandare le truppe, potrebbe mettere insieme un esercito e marciare alla volta di una città o di una fortezza che spera di conquistare, per creare una nuova Darkhold personale. Potrebbe allearsi con gli ogre incantatori che governano nelle zone meridionali di Amn, riuscendo a tenere in riga le sue truppe e a potenziare le proprie difese con armamenti magici. Potrebbe cercare di aggiudicarsi la fedeltà degli agenti e dei soldati Zhentarim, creare un nuovo scisma all'interno della Rete Nera, un po' come successe tra gli Arpisti quando Khelben Arunsun se ne ritirò e creò le Stelle Lunari. Come mossa diversiva, potrebbe decidere di installare una sua gilda in un luogo lontano dal controllo degli Zhentarim, come Amn, Chessenta o Thesk. Potrebbe contattare i Maghi Rossi per scambiare incantesimi e informazioni. Qualunque decisione possa prendere, si terrà comunque nascosto per un po', almeno fino a quando Fzoul non rivolgerà la propria attenzione ad altre faccende.

Sememmon è venuto a conoscenza della Trama d'Ombra e del suo potenziale, ma per il momento rimane sospettoso circa il prezzo richiesto da Shar per utilizzarla.

Nel momento in cui si decide di introdurre Sememmon in una campagna, si tenga presente che dispone di un'intelligenza geniale e di anni di esperienza maturata durante il comando di una potente organizzazione malvagia. Sememmon si rivolge solo a quelli di cui si fida. Dati i suoi problemi con Fzoul e Manshoon, esita ad allearsi con creature che possiedono un potere uguale o superiore al suo, per paura di essere sopraffatto in un attacco di sorpresa.

Illustrazione di Matt Cavotta



Rbangaun, Sapphiraktar e Sbyressa della Runa Contorta

che si dimostrano adeguati saranno utilizzati a lungo, ma solo chi ha abilità particolarmente preziose vivrà tanto a lungo da poter aspirare alla carica di Signore della Runa.

ALLEATI

Il miglior alleato di un Signore delle Runa è un altro Signore della Runa. Poiché i loro rifugi sono collegati, se uno venisse attaccato e si sentisse minacciato, potrebbe fuggire facilmente e rifugiarsi presso un compagno o ricevere aiuto rapidamente.

NEMICI

Essendo avvolta dalla segretezza e da mille bugie, pochi sanno dell'esistenza della Runa Contorta o dove andare a cercare i suoi membri se mai dovessero scoprire che esiste questa conventicola di non morti.

Halaster di Waterdeep è tra i pochissimi a sapere dell'esistenza del gruppo: ne ha subito gli attacchi ed è stato derubato delle sue conoscenze dei portali, perciò vuole vendetta. Le chiese di Hmater, Lathander e Kelemvor hanno tutte un piano per sradicare la Runa, e i seguaci del Dio Affranto sono i più preoccupati dal momento che l'organizzazione è attiva nei luoghi in cui il dio è comunemente venerato.

Incontri

Gli agenti della Runa Contorta non ricorrono a tattiche comuni, poiché la maggior parte di essi ignora la reciproca esistenza. I Signori della Runa sono tutti potenti incantatori che hanno avuto secoli per affinare le proprie abilità, accumulare potere e preparare controffensive agli attacchi più disparati.

APPENDICE STRUMENTI DELL'OSCURITÀ

T

utti gli oggetti magici descritti di seguito seguono le regole esposte nel Capitolo 8: "Oggetti magici" della *Guida del DUNGEON MASTER*.

capacità speciali delle Armi

La capacità speciale delle armi descritta di seguito va ad aggiungersi a quelle elencate nella *Guida del DUNGEON MASTER* e in altre fonti.

Fumante: Dietro comando, un'arma fumante riempie l'area dell'utilizzatore (un quadrato con lato di 1,5 m) di fumo nocivo, equivalente all'effetto dell'incantesimo *nube maleodorante*. Il fumo colpisce qualsiasi creatura che entra in contatto con l'area dell'utilizzatore (per esempio per effettuare un tentativo di lottare), al quale fornisce metà occultamento. Il proprietario dell'arma non subisce gli effetti del fumo e riesce a vedere normalmente. Il fumo si dissolve istantaneamente se il proprietario abbandona la sua area e si riforma laddove si ripositiona.

Una creatura con una faccia superiore a 1,5 metri per 1,5 metri ha solo un quadrato avvolto nel fumo; solo gli attacchi che attraversano o penetrano nell'area piena di fumo sono soggetti alla possibilità di mancare il bersaglio.

Livello dell'incantatore: 5; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *nube maleodorante*; **Prezzo di mercato:** bonus +1.

Armi magiche specifiche

Le armi specifiche descritte di seguito solitamente vengono pre-costruite con le qualità quivi descritte.

Frusta d'ebano: Create da e per i Maghi Rossi e i loro agenti, queste *fruste*+1 costringono ogni creatura colpita a superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10), in caso di fallimento la creatura rimarrà frastornata per 1 round, come se avesse subito l'effetto di un incantesimo *frastornare*

(in aggiunta al normale danno provocato da una frusta). Una volta al giorno chi la usa può invocare un incantesimo *charme*.

Livello dell'incantatore: 7; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *frastornare*, *dominare persone*; **Prezzo di mercato:** 4.526 mo; **Costo di creazione:** 2.413 mo + 169 PE.

Lama notturna: I Maghi Rossi fabbricarono questi *pugnali*+1 per le proprie spie e per il proprio controspionaggio. Quando viene utilizzata contro avversari di allineamento buono, il bonus di potenziamento di una lama notturna aumenta a +2, e il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16) o subire 1 danno temporaneo al punteggio di una caratteristica scelta a caso. Questo oggetto è apparso originariamente in *Magia di Faerûn*.

Livello dell'incantatore: 7; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *debolezza*; **Prezzo di mercato:** 8.702 mo; **Costo di creazione:** 4.502 mo + 336 PE.

Lama del teschio: Questa *spada lunga sacrilega*+1 reca inciso il simbolo di Cyric sulla lama e sull'elsa. I seguaci di Cyric che viaggiano in incognito di solito coprono l'elsa per evitare che il simbolo venga scorto, mentre lasciano scoperta l'icona sulla lama.

Livello dell'incantatore: 7; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *influenza sacrilega*, il creatore deve essere malvagio; **Prezzo di mercato:** 18.315 mo; **Costo di creazione:** 9.315 mo + 720 PE.

Spada di Bane: Queste *spade lunghe legali*+1 hanno fatto la loro comparsa, in numero sempre crescente, nelle mani dei devoti di Bane. Poiché la lama e l'elsa sono decorate con simboli della Mano Nera, la gente buona è stata piuttosto restia ad adoperarle, dopo averle tolte dalle grinfie degli adoratori assassini del Signore Nero. Questo oggetto è apparso originariamente in *Magia di Faerûn*.

Livello dell'incantatore: 7; **Prerequisiti:** Creare Armi e Armature Magiche, *ira dell'ordine* il creatore deve essere legale; **Prezzo di mercato:** 18.315 mo; **Costo di creazione:** 9.315 mo + 720 PE.

Artefatti

Chardalyn: Scoperte per la prima volta in una miniera Netherese, oltre 4.000 anni fa, le *chardalyn* sono pietre naturali nere in grado di contenere un incantesimo che poi viene rilasciato lanciando la pietra contro il bersaglio. Gli arcanisti Netheresi di solito immagazzinavano nelle *chardalyn* degli incantesimi di attacco, come ad esempio *palla di fuoco*.

È possibile lanciare una *chardalyn* fino a una distanza di 30 metri con un incremento della gittata di 6 metri. Per cen-

trare il bersaglio occorre superare un tiro per colpire di contatto a distanza. L'incantesimo immagazzinato nella *chardalyn* viene lanciato non appena la pietra urta contro una superficie dura, e produce lo stesso effetto di un incantesimo analogo lanciato dal creatore della *chardalyn*.

Lanciare una *chardalyn* si considera un'azione di attacco. Se ne può lanciare solo una alla volta, oppure, se si possono effettuare attacchi multipli, più di una per round.

Scettro del Magus: Questo scettro, che termina con il teschio dorato del Re Thorndae dell'Elmo Dorato ha un manico di legno, in cui sono incastonate delle gemme di un rosso scuro con tenui iridescenze, che sono una varietà di occhio di tigre e creano varie rune necromantiche. Lo scettro venne creato da Myntharan il Magus, cortigiano dell'Impero Shoon che si impossessò del trono di Westgate nel 452 CV. L'oggetto riporta la tipica manifattura di Netheril. Orbakh lo recuperò da una stanza del tesoro segreta sotto il palazzo reale, dove era stato conservato, perché fosse dimenticato, dall'ultimo mortale che l'aveva posseduto: il Re Blaer-vaer Lorndessar.

Questa *mazza pesante*+3 conferisce un livello negativo al bersaglio ogni volta che gli infligge danno. Il giorno successivo a quello in cui è stato colpito, il soggetto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 23) per ogni livello negativo ricevuto o perderà un livello del personaggio. Tutti gli incantesimi arcani lanciati dal possessore dello scettro vengono immagazzinati al suo interno e non vengono dimenticati. In questo modo è possibile lanciare un incantesimo per ogni livello negativo conferito dall'arma nelle ultime 24 ore. Non esiste un limite al numero di livelli negativi che lo scettro è in grado di conferire in un dato periodo di tempo.

Scudo del Signore Nascosto: Le origini di quest'oggetto meraviglioso sono sconosciute, anche se i saggi e gli eruditi che sanno della sua esistenza ritengono che possa essere stato usato per la prima volta in una battaglia sui Campi dei Morti. Lo scudo è fatto di puro mithral e vi sono incastonati centinaia di minuscoli diamanti, smeraldi, rubini e zaffiri, disposti a formare il volto di una bestia ringhiante. Si tratta di uno *scudo grande di metallo*+4 che conferisce a chi lo utilizza due poteri.

Il proprietario acquista resistenza alle armi a distanza, come se fosse il bersaglio di un incantesimo *protezione dalle frecce* lanciato da uno stregone di 10° livello; è inoltre in grado di comprendere tutti i linguaggi, come se fosse il destinatario di un incantesimo *linguaggi* lanciato da uno stregone di 10° livello.

Dietro le sue utili funzioni, lo scudo nasconde una trappola: Gargauth è in grado di comunicare attraverso quest'oggetto con chiunque sia a portata di voce e ricorre ad un tono crudele e dispotico. Inoltre qualunque parola pronunciata entro la normale portata uditiva, viene ascoltata da Gargauth.

Mentre ha un contatto fisico con lo scudo, l'utente è sog-

getto ai bisbigli del Signore Nascosto. Per ogni round in cui rimane in contatto con l'oggetto, deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 30) o sarà obbligato a commettere un atto di crudeltà o di tradimento entro le successive 24 ore.

Stella della Tempesta: Forse esistono ancora due dozzine di queste antiche armi, forgiate durante gli anni più fulgidi di Netheril, nella Città di Shade. L'arma è indossata solo dai membri della famiglia reale o dagli ufficiali dell'élite militare che si sono aggiudicati il favore dell'Alto Principe. Questa *morning star dell'esplosione folgorante* +3 era una delle armi preferite del clero di Targus. Quando non è utilizzata, sembra una normale *morning star*, ma quando viene impugnata emette scariche elettriche spettacolari, che non feriscono la mano di chi la usa. Inoltre l'arma permette all'utente di lanciare l'incantesimo *fulmine* tre volte al giorno e *invocare il fulmine* una volta al giorno.



Anelli

Faerûn è famoso per i suoi anelli magici, alcuni dei quali vennero creati da incantatori leggendari.

Anello anti-veleno: Questo anello possiede 25 cariche dell'incantesimo *neutralizza veleno* ed è attivato da una parola di comando.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Forgiare Anelli, *neutralizza veleno*; **Prezzo di mercato:** 6.750 mo.

Oggetti meravigliosi

Tutti gli oggetti elencati di seguito, insieme a quelli descritti nella *Guida del DUNGEON MASTER* si possono trovare a Faerûn.

Gemma elementale del fuoco: Ciascuna di queste gemme rosse o color arancio contiene un incantesimo di evocazione sintonico al Piano Elementale del Fuoco. Quando la gemma viene schiacciata, frantumata o rotta si materializza, come fosse stato evocato da un incantesimo *evoca mostri*, un elementale del fuoco che è controllato dalla creatura che ha rotto la gemma. Rompere la gemma si considera un'azione standard.

Livello dell'incantatore: 5°; **Prerequisiti:** Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri III* (elementale Piccolo), *V* (Medio), *VI* (Grande), *VII* (Enorme), *VIII* (maggiore), *IX* (anziano); **Prezzo di mercato:** 750 mo (Piccolo), 2.250 mo (Medio), 3.300 mo (Grande), 4.550 mo (Enorme), 6.000 mo (maggiore) oppure 7.650 mo (anziano); **Peso:** -.

Insegne del Casato Drow: Queste medagliette di metallo vengono normalmente appese ad una catenina o racchiuse in un sacchetto e poi indossate al collo. Ciascuna reca il simbolo di una nobile casato di una particolare città drow e perché sia attivato necessita di una parola di comando segreta. Ogni "insegna" possiede un'unica capacità magica minore che può essere utilizzata una volta al giorno, solitamente si tratta di un incantesimo non superiore al 3° livello. Quelle che appartenevano a potenti drow spesso hanno molteplici capacità di vari livelli di potere. Gli incantesimi più comuni per un'insegna

del casato sono: *caduta morbida, comprensione dei linguaggi, dispersione, grazia felina, lettura del magico, mantello di potere oscuro, movimenti del ragno, respirare sott'acqua, saltare, scudo, servitore inosservato e sfocatura.*

Ogni medaglietta presenta rispetto alle altre delle minime differenze, anche quelle appartenenti al medesimo nobile casato, per cui è possibile che una persona che conosca la forma unica di un'insegna possa localizzare chi la indossa.

Livello dell'incantatore: 5°;
Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, incantesimo appropriato; **Prezzo di mercato:** 360 mo (capacità di 1° livello), 2.160 mo (capacità di 2° livello), oppure 5.400 mo (capacità di 3° livello); **Peso:** 22,5 grammi.

Piwafwi superiore: Questi mantelli di color scuro, possiedono tutte le capacità di un *mantello elfico* e inoltre offrono i benefici di *contrastare elementi (fuoco)*, negando 5 danni da fuoco per round. (I *piwafwi inferiori* sono semplici *mantelli elfici*).

Livello dell'incantatore: 5°;
Prerequisiti: Creare Oggetti Meravigliosi, *contrastare elementi, invisibilità* il creatore deve essere un *drow*; **Prezzo di mercato:** 6.100 mo; **Peso:** 0,45 kg.

Droghe di faerûn

Molte sostanze strane, insidiose e pericolose piagano Faerûn: un fiume di morte, disperazione e oro che scorre attraverso i regni degli uomini e le città del continente. Alcune hanno effetti benefici, aguzzando l'ingegno, migliorando i riflessi o la resistenza fisica per un breve tempo, con irrisori effetti collaterali. Molte altre sono pericolose o persino mortali. Quanti sono abbastanza sciocchi (o sfortunati) da assumere queste sostanze oscure riescono ad ottenere un temporaneo rifugio dal dolore fisico, dal tedio, o dallo scabro squallore della vita quotidiana, ma rischiano effetti collaterali debilitanti e, in certi casi, anche una dipendenza letale. Alcune droghe sono veleni sofisticati che rendono inermi o altamente suggestionabili chi ne fa uso. Spesso gli schiavisti, i rapitori e altri "malvagi" usano droghe di questo tipo per costringere i prigionieri alla remissività.

Droghe nella campagna

Le droghe immaginarie possono avere una certa parte in una campagna di giochi di ruolo. Alcuni malvagi potrebbero utilizzare droghe che producono torpore o fiaccano la volontà degli eroi. Il commercio in droghe pericolose rappresenta una piaga sociale contro cui gli eroi possono lottare con lo stesso impegno con cui potrebbero cercare di estirpare la schiavitù o il culto di una divinità malvagia in una certa area.

contrabbando

Molti reami civilizzati vietano la vendita o la circolazione di droghe pericolose entro i loro confini, come vieterebbero la

schiavitù. Questo non significa tuttavia che la richiesta di droghe sia diminuita, perché naturalmente esiste sempre della gente disposta a pagare per sostanze illecite e contrabbandieri desiderosi di far soldi procurandole ai clienti.

I contrabbandieri si arricchiscono vendendo un oggetto che di solito non è disponibile sul mercato locale, o perché la sua vendita è soggetta a restrizioni regolate per legge, o perché è tassato ingentemente oppure semplicemente perché è illegale. Di solito l'oggetto contrabbandato viene nascosto in mezzo ad altri generi "innocui" all'interno di una carovana o di un carico navale. Per esempio un mercante di vino di Tashalar potrebbe trasportare molte casse contenenti bottiglie di vino e nascoste nel doppio fondo di una delle casse, pochissime bottiglie di veleno esotico. Altri contrabbandieri potrebbero scegliere un sistema diverso: concentrarsi interamente sulla propria "merce speciale" e quindi farne circolare quantità piccolissime, in questo modo non avrebbero bisogno di andare in giro con ingombrante mercanzia di copertura, al solo scopo di nascondere i prodotti di contrabbando. In un mondo dove esiste la magia, i contrabbandieri hanno un vantaggio incredibile e possono essere molto creativi, utilizzando *portali* o ricorrendo al teletrasporto per aggirare le dogane, servendosi della magia di ammalimento per rendere più "ragionevoli" ispettori e guardie, o nascondendo la merce dentro cavalli zombi, in un *guanto della conservazione* o all'interno di una *borsa conservante*.



Spada fumante

elenco delle droghe

In termini di gioco, tutte le droghe funzionano come i veleni e perciò chi le assume ha diritto ad un tiro salvezza iniziale e ad uno secondario per resistere agli effetti allucinogeni. *Ritarda veleno, neutralizza veleno* e simili negano o pongono fine agli effetti di una droga, ma non restituiscono i punti ferita o il punteggio di caratteristica persi o altri danni causati dalla sostanza.

Una creatura che assume spontaneamente una droga fallisce automaticamente entrambi i tiri salvezza. Non è possibile fallire intenzionalmente il tiro salvezza iniziale ma tentare di superare il secondario, o viceversa. Vengono indicate le CD relative alle situazioni in cui un personaggio viene drogato contro la sua volontà.

Le droghe sono descritte utilizzando il seguente modello:

Nome

La riga in cui è indicato il nome fornisce anche l'eventuale soprannome di quella droga. Inoltre vi viene indicato dove le droghe magiche sono identificate come tali (se la droga fosse magica, il suo effetto si annullerebbe all'interno di un campo anti-magia).

Descrizione: Fornisce informazioni su come si presenta la sostanza, sulle sue origini e i suoi effetti.

Tipo: Definisce il modo di assunzione: per contatto, ingestione, inalazione o ferimento, unitamente alle CD dei tiri salvezza sulla Tempra, come spiegato alla voce "Veleno" nel Capitolo 3 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Il "ferimento" include metodi quali il versare la droga in una ferita o ap-

plicarvela sopra come un unguento.

Effetto iniziale: Si tratta dell'effetto che si manifesta in caso di fallimento del tiro salvezza iniziale.

Effetto secondario: Si tratta dell'effetto che si manifesta in caso di fallimento del tiro salvezza secondario.

Prezzo: Il prezzo si riferisce ad una dose singola, presupponendo che la droga sia disponibile sul mercato. Se si tratta di una droga vietata, il prezzo è maggiorato dalle due alle cinque volte.

Effetti collaterali: Gli eventuali effetti collaterali.

Sovradosaggio: Effetti di un uso eccessivo della droga.

Dipendenza: Il livello di dipendenza dato dalla droga (vedi alla voce "Effetti della dipendenza", più avanti). "Nessuna" indica che la droga non sviluppa assuefazione.

Foglie di fiore rosso

Descrizione: Si tratta delle foglie triturate di un minuscolo fiore rosso che sboccia nelle paludi ed è originario del Cormyr, della Sembia, e della Costa del Drago. La droga è rinomata per la capacità di migliorare la coordinazione psicomotoria.

Tipo: Ingestione CD 10.

Effetto iniziale: Nessuno.

Effetto secondario: Come se fosse un'azione equivalente al movimento, l'utente deve focalizzare la sua attenzione su una creatura in particolare. Se poi decide di attaccare la creatura, ottiene un bonus di competenza +4 al tiro per colpire. Questa capacità dura 10 minuti.

Prezzo: 300 mo.

Effetti collaterali: Nessuno.

Sovradosaggio: Assumere una seconda dose prima che sia terminato l'effetto della precedente, rende l'utente nauseato per 1d4x10 minuti.

Dipendenza: Bassa.

Häunspeir

Descrizione: Deriva il suo nome da un mago di Neverwinter ed è venduta in forma di un impasto simile al tabacco, oppure, altre volte, viene essiccata e compressa in forma di pillola. È usata dai maghi e da chi ha urgenza di accrescere rapidamente la propria Intelligenza.

Tipo: Ingestione CD 12.

Effetto iniziale: 1d4 danni.

Effetto secondario: Incremento di 1d4+1 del bonus di Intelligenza per 1d10+15 minuti, più effetti collaterali.

Prezzo: 50 mo.

Effetti collaterali: Tutti gli attacchi taglienti e perforanti portati contro un bersaglio sotto effetto della droga gli infliggono 1 danno aggiuntivo.

Sovradosaggio: Se viene assunta più di una dose nell'arco delle 24 ore, il bersaglio subisce immediatamente 2d4 danni (nessun tiro salvezza), e l'effetto collaterale si raddoppia.

Dipendenza: Bassa.

Jhuuld ("vino soggiogante")

Descrizione: Questo infuso, prodotto a Thesk, è ricavato da particolari uve, frutti ed erbe che crescono nei pressi di Surmash. Gli schiavisti e i sorveglianti lo usano per aumentare la forza dei prigionieri impegnati in lavori di fatica, indebolendone al contempo la volontà e la mente.

Tipo: Ingestione CD 15.

Effetto iniziale: 1 danno temporaneo alla Saggiezza.

Effetto secondario: Chi l'assume ottiene un bonus alchemico di +2 alla Forza per 1d3 ore.

Prezzo: 6 mo.

Effetti collaterali: Una creatura sotto l'effetto del jhuuld è impaurita e suggestionabile ed è scossa da tremiti. La CD di

una prova di Intimidire portata contro la creatura si riduce a 0 + i Dadi Vita del bersaglio.

Sovradosaggio: Nessuno.

Dipendenza: Nessuna.

Kammarth (magica)

Descrizione: Venduta in forma di polverina o di gelatina di color beige, la kammarth è ricavata combinando una rara radice con un fungo del Sottosuolo. Produce un temporaneo aumento della velocità e dei tempi di reazione.

Tipo: Contatto CD 10 o ingestione CD 13.

Effetto iniziale: Chi la assume agisce come fosse sotto l'effetto di un incantesimo *ritirata rapida* per i successivi 1d4+1 minuti.

Effetto secondario: Bonus alchemico di +2 alla Destrezza per tutta la durata dell'effetto della droga.

Prezzo: 80 mo.

Effetti collaterali: La kammarth è un potente stimolante e genera una sensazione di illimitata energia e benessere.

Sovradosaggio: Assumendone più di una dose nell'arco di 8 ore, il consumatore subisce 1d4 danni e rimane paralizzato per 2d4 minuti. Se la assume più di tre volte nelle 24 ore, subisce 4d4 danni e rimane paralizzato per 2d4 ore.

Dipendenza: Media.

Katakuda ("pelle di drago") (magica)

Descrizione: Importata dal lontano Kara-Tur, questa droga venne prodotta da un ordine di monaci combattenti di quel paese. Si presenta in forma di un impasto marrone che ispessisce la pelle di chi la assume. A causa degli effetti collaterali, si usa raramente in addestramento e viene serbata per le grandi battaglie.

Tipo: Contatto CD 18.

Effetto iniziale: Nessuno.

Effetto secondario: Chi la assume ottiene un bonus all'armatura naturale di +3 per 30 minuti.

Prezzo: 100 mo.

Effetti collaterali: Quando l'effetto secondario si esaurisce, l'utente è colto da dolori lancinanti e spasmi, che gli provocano 1d4+1 danni temporanei alla Destrezza.

Sovradosaggio: Una seconda dose assunta a non più di dieci giorni dalla prima, conferisce solo un bonus all'armatura naturale di +2.

Dipendenza: Nessuna.

Oruighen ("polvere fantasma")

Descrizione: Questa droga si ricava raffinando rari cactus che crescono sulle sabbiose rive alcaline di Azulduth, il Lago di Sale. Si tratta di una polverina composta di microgranuli grigi, solitamente trasportata in bustine di carta. Se inalata in quantità minima, un pizzico ad esempio, provoca momentanea cecità e incapacità ad agire, perciò è molto popolare tra i ladri e gli assassini che vogliono una maniera rapida per scovare quanti interferiscono con il loro lavoro.

La polvere fantasma viene solitamente usata lanciandone un pizzico in faccia all'avversario. L'azione si considera standard, un attacco di contatto in mischia. Se l'attacco ha successo, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o subirne gli effetti. Se l'attacco fallisce, la dose si dissolve senza conseguenze.

Dosi multiple della droga non producono ulteriori effetti sulla vittima quando ancora non si sono esauriti quelli della prima dose.

Tipo: Inalazione CD 14.

Effetto iniziale: La vittima rimane accecata per 2d4 minuti e ha bruciori dolorosissimi alle narici e agli occhi. Il dolore infligge una penalità di -2 ai tiri per colpire, alle prove di

abilità e ai tiri salvezza, in aggiunta alle penalità che si accompagnano alla cecità.

Effetto secondario: Nessuno.

Prezzo: 20 mo.

Effetti collaterali: Nessuno.

Sovradosaggio: Nessuno.

Dipendenza: Nessuna.

Panacolo (magica)

Descrizione: Era un'erba molto conosciuta al tempo di Netheril, ma i suoi segreti sprofondarono nell'oblio insieme all'impero. Con il ritorno della Città di Shade, i discendenti dei Netheresi riferirono del potere dell'erba ai Maghi Rossi. I Thayan sono riusciti a recuperarne delle piccole quantità dalle oasi dell'Anauroch, iniziandone così un limitato commercio. Le foglie del panacolo, che sanno di cuoio, hanno la capacità di "sintonizzare" chi le mangia con la Trama, e potenziano il potere degli incantesimi arcani.

Tipo: Ingestione CD 8.

Effetto iniziale: Nessuno.

Effetto secondario: La CD di tutti gli incantesimi arcani lanciati dall'utente aumenta di +2 per le successive 1d4 ore.

Prezzo: 250 mo.

Effetti collaterali: 1d6 danni temporanei al Carisma.

Sovradosaggio: Se viene assunta una seconda dose della droga entro un'ora dalla prima, la CD di tutti gli incantesimi arcani lanciati dall'utente aumenta di +3, ma l'incantatore subisce 2d8 danni temporanei al Carisma. Ulteriori dosi somministrate entro un'ora non aumentano ulteriormente la CD degli incantesimi, mentre causano invece danni al Carisma.

Dipendenza: Bassa.

Radice di sezarad

Descrizione: La pianta di sezarad è una grande infiorescenza vivida con una radice piccola e fragile. Se viene masticata, la radice si riduce in minuscoli frammenti, come una carota. Ha l'effetto di aumentare la vitalità.

Tipo: Ingestione CD 14.

Effetto iniziale: L'utente ottiene 1d8 punti ferita temporanei.

Effetto secondario: L'utente ottiene 1d8 punti ferita temporanei che si sostituiscono (non si accumulano) con qualsiasi altro punto ferita temporaneo conferito da una radice di sezarad. Tutti i punti ferita temporanei acquisiti si perdono 10 minuti dopo aver ingerito la radice.

Prezzo: 75 mo.

Effetti collaterali: 1d4 danni temporanei alla Saggezza.

Sovradosaggio: Nessuno.

Dipendenza: Bassa.

Rhul ("vino della battaglia")

Descrizione: Si tratta di un fluido rosso speziato con un retrogusto amaro, che aumenta l'ardimento e l'aggressività a discapito della cautela e dell'agilità.

Tipo: Ingestione CD 15.

Effetto iniziale: Chi la usa ottiene un bonus alchemico di +4 alla Forza e alla Costituzione, ma subisce una penalità di -2 alla CA, per 1 minuto.

Effetto secondario: Chi la usa è affaticato. Assumerne un'altra dose fa sparire la fatica per 1 minuto (in aggiunta ai normali effetti della droga). Due o più dosi rendono esausto l'utente.

Prezzo: 50 mo.

Effetti collaterali: A causa della stimolazione indotta all'olfatto e ai nervi tattili, mentre è in atto l'effetto iniziale, l'utente si lancia in combattimenti ravvicinati. Avendo la possibilità di combattere in mischia o con attacchi a distanza do-

vrà superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 16), altrimenti sceglierà di effettuare attacchi in mischia.

Sovradosaggio: Se assume più di una dose entro un arco di tempo di 1 ora, l'utente subisce 1d4 danni temporanei all'Intelligenza e alla Saggezza.

Dipendenza: Media.

Sakrash ("senno crepuscolare") (magica)

Descrizione: Questo miscuglio dolciastro composto di vini, linfa di rari alberi e di particolari erbe è prodotto solo a Thay e a Mulhorand. Protegge la mente e i pensieri di chi lo assume.

Tipo: Ingestione CD 11.

Effetto iniziale: L'utente rimane frastornato per 1 minuto.

Effetto secondario: L'utente non subisce gli effetti che leggono o alterano i pensieri (quali quelli degli incantesimi *individuazione dei pensieri*, *zona di verità* e *modificare memoria*) o emozioni (*emozione* oppure *paura*) per 1d4 ore.

Prezzo: 500 mo.

Effetti collaterali: Dato che non è possibile leggere i pensieri dell'utente, falliscono anche i tentativi di comunicazione mentale (come con *legame telepatico di Rary*, oppure il legame empatico del famiglia con il padrone) pur se l'utente non vi si oppone.

Sovradosaggio: Nessuno.

Dipendenza: Nessuna.

Tekkil

Descrizione: La foglia rossa e polposa di questa succulenta pianta di palude quando viene masticata secerne un succo lattiginoso, che ha proprietà analgesiche e che è utilizzato talvolta da chi soffre di dolori cronici o estremi. I drogati che desiderano ottenebrarsi i sensi e immergersi nel torpore indotto dalla droga vi ricorrono in dosi massicce.

Tipo: Ingestione CD 9.

Effetto iniziale: Nessuno.

Effetto secondario: L'utente diviene insensibile al dolore per 1d4 ore. Qualsiasi penalità all'attacco, ai tiri salvezza o alle prove di abilità, derivanti dal dolore (come da un *simbolo di dolore*) si riducono di 1. L'utente inoltre ottiene una riduzione del danno 1/- contro danni debilitanti.

Prezzo: 5 mo.

Effetti collaterali: Il tekil provoca debolezza e letargia. Mentre persistono gli effetti, l'utente subisce una penalità di -2 alle prove di iniziativa.

Sovradosaggio: Una seconda dose assunta quando la prima è ancora efficace, provoca un totale intorpidimento per 2d4 ore. L'utente si comporta come se subisse l'effetto di un incantesimo *lentezza* fino a quando gli effetti della droga spariscono.

Dipendenza: Media.

Vapore mordayn ("foschia onirica")

Descrizione: Composta delle foglie grossolanamente tritate di una rara erba che cresce nelle foreste meridionali, il mordayn è talmente forte che deve essere assunto mettendone una minima quantità in infusione e poi inalando i vapori che se ne sprigionano. La polvere grezza del mordayn così come l'acqua in cui è stato immerso, sono veleni mortali la cui assunzione diretta produce un sovradosaggio immediato. La foschia onirica è rinomata per le splendide visioni indotte e per il pericolo mortale del suo sinistro abbraccio.

Tipo: Inalazione CD 17.

Effetto iniziale: Visioni esotiche di indescrivibile bellezza ammaliano l'utente per i primi 1d20+10 minuti. In questo arco di tempo ha il 50% di possibilità di fallire qualsiasi azione

intrapresa, come descritto nell'incantesimo *scagliare maledizione*.

Effetto secondario: 1d4 danni temporanei alla Costituzione e 1d4 danni temporanei alla Saggezza.

Prezzo: 200 mo.

Effetti collaterali: Le visioni indotte dalla foschia onirica sono incredibilmente belle e intense. Al confronto la vita quotidiana appare scialba e futile, e l'utente perciò desidera tornare a sperimentare la bellezza trascendente di cui ha potuto godere. Quando l'effetto della droga si esaurisce, l'utente deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 17) o si sentirà spinto, per 1d4 ore, a fare qualunque cosa sarà necessaria a procurarsi un'altra dose (trattare questo effetto come quello prodotto da un incantesimo *suggestione*).

Sovradosaggio: Se si assumono due dosi di foschia onirica entro l'arco di un'ora, o se viene ingerita la polvere grezza di mordayn o l'acqua in cui è stato in infusione, la droga si trasforma in un veleno letale (Ingestione CD 17, 1d10 Cos/1d10 Cos). Chi sviluppa dipendenza nei confronti della foschia onirica spesso getta immediatamente via l'acqua di infusione dopo le inalazioni, per assicurarsi di assumerne solo una dose alla volta e quindi evitare il mortale sovradosaggio.

Dipendenza: Alta.

Ziran ("sanguetivo")

Descrizione: Lo ziran è una bianca polverina amara compressa in forma di pasticca, che i drow ricavano da vari funghi del Sottosuolo. I suoi segreti si sono fatti strada fino in superficie e alcuni alchimisti hanno cominciato a coltivare i funghi da cui si ottiene.

Tipo: Ingestione CD 17.

Effetto iniziale: L'utente rimane frastornato per 1 round.

Effetto secondario: L'utente ottiene un bonus alchemico di +2 alla Destrezza per 1d3 ore.

Prezzo: 100 mo.

Effetti collaterali: Al termine dell'effetto secondario, l'utente subisce 2 danni temporanei alla Costituzione. Chi fa uso di ziran descrive una sensazione di distacco o esperienze extra-corporali, come se si osservasse da lontano.

Sovradosaggio: Assumendo una seconda dose di ziran nell'arco di 24 ore dalla prima, l'utente subisce ulteriori 2 danni temporanei alla Costituzione.

Dipendenza: Alta.

effetti della dipendenza

Uno dei lati negativi per chi fa uso di droghe è la possibilità di sviluppare assuefazione. Alcune persone arrivano a credere di non poter più "funzionare" senza stupefacenti, e finiscono per ridursi sul lastrico (pronti a vendere anche i propri familiari) per riuscire a procurarsi una dose.

La dipendenza dalla droga funziona come le malattie descritte nella *Guida del DUNGEON MASTER*. Se un personaggio assume una droga che dia una qualche assuefazione (cioè che abbia alla voce "dipendenza" una dicitura diversa da "nessuna") ingerendola o applicandola, dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra, o svilupperà dipendenza a quella droga, come spiegato sotto. La dipendenza è una vera e propria malattia, durante la quale il personaggio subisce ogni giorno danni temporanei alle caratteristiche fino a quando non supera un tiro salvezza sulla Tempra contro la CD elencata.

Dipendenza	CD	Appagamento	Danni
Bassa	6	10 giorni	1d2 Sag
Media	10	5 giorni	1d2 Des + 1d3 Sag
Alta	14	2 giorni	1d2 Des + 1d3 Sag +1d2 Cos

Appagamento: Tutte le volte che l'utente assume la droga che gli ha dato assuefazione, ne è appagato ed evita gli effetti della sindrome da astinenza per un certo periodo di tempo, alla fine del quale la CD dei tiri salvezza sulla Tempra per resistere agli effetti della dipendenza aumenta di +5. La dose con cui l'utente è diventato dipendente viene considerata ai fini dell'appagamento. Per esempio: un mago abbastanza sfortunato da sviluppare assuefazione all'haunspeir (dipendenza bassa), dopo averla assunta la prima volta dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra ogni giorno o subirà 1d2 danni temporanei alla Saggezza. Fino a quando continuerà a prendere l'haunspeir ogni 10 giorni, la sua CD sarà 6. Se smetterà di usare la droga per più di 10 giorni, la CD dei tiri salvezza contro la dipendenza aumenterà a 11. Se ricomincerà a drogarsi, la CD ritornerà a 6.

Danni: La dipendenza procura ogni giorno i danni elencati a meno che il personaggio non superi il tiro salvezza sulla Tempra. I danni alle caratteristiche sono temporanei, e il personaggio recupera in modo naturale 1 punto per caratteristica al giorno.

Guarigione: Se un personaggio in crisi di astinenza riesce a superare due tiri salvezza consecutivamente, supera la sua dipendenza e guarisce, non subendo più alcun danno. Naturalmente può di nuovo ricadere nel baratro dell'assuefazione assumendo un'altra dose e fallendo il tiro salvezza sulla Tempra per resistere alla tossicodipendenza.

Un incantesimo *ristorare inferiore* oppure uno *ristorare* possono negare alcuni o tutti i danni al punteggio delle caratteristiche provocati dalla dipendenza, ma il giorno seguente la vittima può accumulare un danno alle caratteristiche maggiore se continua a fallire i tiri salvezza sulla Tempra. Un incantesimo *rimuovi malattia* produce una guarigione immediata dalla tossicodipendenza, ma non restituisce i punti persi alle caratteristiche. Gli incantesimi *ristorare superiore* o *guarigione* guariscono e restituiscono tutti i danni alle caratteristiche.

incantesimi

Gli incantesimi che seguono usano lo stesso formato generico presentato nel *Manuale del Giocatore*.

ARATRO FANTOMATICO

Invocazione [Terra]

Livello: Chr 3, Drd 3

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vedi testo

Area: Vedi testo

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore dissoda la terra in un solco dritto che si estende dai suoi piedi fino a una distanza di 6 metri per livello dell'incantatore. Il solco ha una profondità di 1,5 metri e una larghezza di 15 centimetri e si interrompe se incontra un muro, un grande masso o un altro oggetto solido.

Le creature di taglia Media o inferiore che si trovano lungo il percorso del solco devono superare una prova di Equilibrio contro la CD del tiro salvezza dell'incantatore per mantenere la loro posizione, altrimenti cadranno prona a terra. Le creature che hanno una tana o sono seppellite lungo la linea del solco subiscono 4d4 danni.

I chierici Netheresi utilizzano questo incantesimo per arare in poco tempo la terra e prepararla alla semina, in questo modo riescono ad ottenere rapidamente ed efficientemente

ampi tratti di terreno coltivabile.

Componente materiale: Una manciata di grano secco.

BATTAGLIA ALTALENANTE

Trasmutazione

Livello: Chr 5 (Xvim/Bane)

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: L'incantatore e fino ad una creatura per livello, di cui non più di due possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: No e Volontà nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore sottrae energia agli altri. I bersagli diversi dall'incantatore soffrono di una penalità di circostanza di -2 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire e ai tiri per determinare il danno. Fin quando almeno un nemico sarà condizionato dall'incantesimo, l'incantatore otterrà un'azione parziale extra ad ogni round. Se tutti i nemici raggiunti dall'incantesimo si liberano (o perché muoiono, o perché penetrano in un campo anti-magia, o perché ricevono un *dissolvi magie* efficace e così via), l'incantesimo termina.

Questo incantesimo è apparso originariamente in *Magia di Faerûn*.

CALOTTA D'OMBRA

Invocazione [Oscurità]

Livello: Mag/Str 6

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 round completo

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Una cupola alta 7,5 m, con un diametro di 30 m + 15 m per livello

Durata: 1 ora per livello

Tiro salvezza: Volontà nega o nessuno (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì o no (oggetto)

L'incantatore crea una cupola d'ombra, la cui superficie esterna non può essere penetrata dalla normale vista né della scurovisione, e pertanto conferisce un occultamento del 100% alle creature e agli oggetti all'interno dell'area dell'incantesimo. Una creatura sotto l'effetto di un incantesimo *luce nera* non riesce a vedere attraverso la cupola. Quest'ultima proietta al suo interno una fitta ombra, riducendo il normale raggio visivo a 1,5 metri; le creature dotate di scurovisione riescono a vedere normalmente. La luce, anche quella del sole, non riesce a penetrarla, per cui le creature che normalmente ne deriverebbero effetti nocivi, ad esempio le tenebre e i vampiri, possono agire senza pericolo all'interno della calotta d'ombra.

L'incantatore non può lanciare l'incantesimo su un punto nello spazio o su un oggetto mobile.

Tutte le spedizioni degli Shadovar volte al recupero di oggetti da antichi siti Netheresi, si avvalgono di almeno un arcanista che sia in grado di lanciare questo incantesimo protettivo.

Calotta d'ombra contrasta o dissolve qualsiasi incantesimo di luce di livello pari o inferiore. Per la stessa ragione tali incantesimi non hanno effetto su *calotta d'ombra* a meno che non siano di un livello superiore, nel qual caso riescono a contrastare o a dissolvere questo incantesimo.

Componente materiale: Una manciata di polvere di carbone e il bulbo oculare essiccato di una qualsiasi creatura diurna.

CAMMINARE NELLA PIETRA

Trasmutazione [Teletrasporto]

Livello: Chr 6 (Bane)

Componenti: V, S, M (vedi testo)

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Pietra toccata

Durata: Permanente finché non viene scaricato

Tiro salvezza: Volontà nega (oggetto)

Resistenza agli incantesimi: Sì (oggetto)

L'incantatore collega magicamente due diversi luoghi, in modo che pronunciando una parola di comando egli o qualcun altro venga teletrasportato all'altro luogo.

Prima di lanciare l'incantesimo, occorre preparare il luogo di partenza e quello di arrivo: entrambi devono essere aree quadrate di pietra del lato di 1,5 metri. Il tempo della preparazione è 1 ora, inoltre l'incantesimo può essere lanciato ripetutamente fin quando le pietre non vengano danneggiate.

Una volta lanciato l'incantesimo, le pietre divengono sintonizzate con una prestabilita parola di comando. Qualsiasi creatura pronunci quel comando mentre si trova sopra una delle pietre, viene istantaneamente teletrasportata senza errore all'altra estremità. Le pietre funzionano una volta ogni quattro livelli dell'incantatore, e trasportano 22,5 kg alla volta per livello dell'incantatore. Le creature che superano tale limitazione di peso non vengono teletrasportate e contano come uno degli usi dell'incantesimo.

Componente materiale: La preparazione di ciascuna estremità richiede un impasto di rubini e di ambra del valore di 2.500 mo. Lanciare l'incantesimo richiede un diamante del valore di 2.500 mo. Attivare una delle pietre una volta che l'incantesimo è stato lanciato non richiede alcuna componente materiale.

Questo incantesimo è apparso originariamente in *Magia di Faerûn*.

CLONE IN STASI

Necromanzia

Livello: Mag/Str 9

Funziona come *clone* tranne per il fatto che se l'originale è ancora in vita, il corpo clonato entra immediatamente in stasi e non si decompone. Se l'originale dovesse in seguito morire, la sua anima si trasferirebbe nel *clone in stasi* che si desterebbe dalla stasi e inizierebbe immediatamente ad agire, come accade per l'incantesimo *clone*.

Se esistono diversi *cloni in stasi* per una stessa creatura originale, alla sua morte l'anima si trasferirebbe in quello creato per ultimo.

COLPO TERRIFICANTE

Necromanzia

Livello: Chr 4 (Cyric)

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Raggio

Durata: Istantanea (vedi testo)

Tiro salvezza: Volontà dimezza (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore emette un raggio nero di energia negativa su un singolo bersaglio. Per colpirlo, deve superare un attacco di contatto a distanza. Una creatura colpita dal raggio subisce 3d8 danni +1 danno per livello dell'incantatore (fino a +20).

L'incantesimo non ha effetto sui costrutti o gli oggetti inanimati.

Dato che i non morti sono alimentati da energia negativa, questo incantesimo ha l'effetto di curarli, anziché il contrario.

COMBUSTIONE

Invocazione [Fuoco]

Livello: Mag/Str 2 (Mago Rosso)

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata od oggetto combustibile che non pesi più di 11,25 kg per livello

Durata: Istantanea (vedi testo)

Tiro salvezza: Riflessi parziale

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo fa sì che un oggetto combustibile o l'equipaggiamento combustibile di una creatura anche se umido, prenda fuoco.

Se il bersaglio è una creatura, l'eruzione iniziale della fiamma provoca 2d6 danni da fuoco + 1 danno per livello dell'incantatore (massimo +10) senza alcun tiro salvezza. Inoltre la creatura dovrà superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) o prenderà fuoco (per i dettagli, vedi alla voce "Prendere fuoco", pagina 86 della Guida del DUNGEON MASTER).

Se il bersaglio è un oggetto combustibile lasciato incustodito, l'eruzione iniziale della fiamma gli procura danno da fuoco come descritto prima. L'oggetto prende fuoco e subisce 1d6 danni da fuoco per ogni round fino a che non si consuma o qualcuno non intervenga a spegnere il fuoco.

Chiunque tocchi l'oggetto durante l'eruzione iniziale della fiamma subirà lo stesso danno da fuoco dell'oggetto. Un tiro salvezza sui Riflessi riduce il danno della metà. Se una creatura che tocca l'oggetto fallisce il tiro salvezza, dovrà effettuare un altro (CD 15) per evitare di prendere fuoco.

Questo incantesimo è apparso originariamente in *Magia di Faerûn*.

Componente materiale: Una goccia d'olio ed una pietra focaia.

DEVASTARE NON MORTI

Necromanzia

Livello: Mag/Str 8

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)

Bersaglio: Creature non morte, delle quali non più di due possono trovarsi ad una distanza superiore a 9 m l'una dall'altra.

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo fu creato dal lich Larloch allo scopo di acquisire potere a discapito dei suoi servitori non morti. Le creature non morte bersaglio devono superare un tiro salvezza sulla Tempra o saranno distrutte, come fossero colpite da un'arma *distruzione*. Tutte le altre creature e i non morti con Dadi Vita superiori al livello dell'incantatore di chi lancia l'incantesimo, non subiscono gli effetti di *devastare non morti*.

Se una creatura non morta viene distrutta da questo incantesimo, una parte dell'energia negativa che le conferiva la condizione di non vita viene assorbita dall'incantatore. Questa energia negativa infligge (nel caso in cui l'incantatore sia un vivente) o cura (nel caso sia un non morto) 5 punti ferita per

ogni dado vita del non morto distrutto.

Focus: Un'arma *distruzione* di qualsiasi tipo.

FORMA IMMONDA

Trasmutazione [Male]

Livello: Mag/Str 6 (Mago Rosso)

Componenti: V, S

Durata: 1 minuto per livello

L'incantesimo funziona come *autometamorfosi* (vedi alla voce *autometamorfosi*, pagina 180 del *Manuale del Giocatore*), tranne per le indicazioni prima riportate e per le ulteriori che seguono. L'incantatore è in grado di assumere le sembianze di una qualsiasi creatura immonda, demone o diavolo che possa essere evocato tramite un incantesimo *evoca mostri I-V*. Non può però assumere forme molteplici con l'uso singolo dell'incantesimo, ma acquista tutte le capacità straordinarie, magiche e soprannaturali della creatura. Il tipo dell'incantatore cambia in esterno e quegli incantesimi ed effetti che feriscono o difendono gli esterni malvagi agiscono pure su di lui. Un incantesimo in grado di bandire l'incantatore dal suo piano di esistenza pone fine a *forma immonda* e lascia l'incantatore barcollante per 1 round per livello dell'incantatore, ma non lo spedisce su un altro piano di esistenza.

Questo incantesimo è apparso originariamente in *Magia di Faerûn*.

Componente materiale: L'osso di una qualsiasi creatura immonda, mezzo-immonda, demone o diavolo.

FRUSTATA MISTICA

Invocazione [Elettricità, Male]

Livello: Chr 3 (Bane)

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Una frusta elettrica

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega (vedi testo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una lunga frusta di energia rossa che si diparte dalle sue mani senza mai ferirlo. Manovra quest'arma con competenza e come se si trattasse di una frusta reale. I suoi attacchi si considerano attacchi di contatto a distanza. La frusta infligge 1d8 danni da elettricità +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +5). Trattandosi di un'arma immateriale, non si applica il modificatore di Forza dell'incantatore. Una creatura colpita dalla frusta deve superare un tiro salvezza sulla Tempra o essere stordita per 1 round.

Se la frustata colpisce il bersaglio, l'incantatore può lasciare la presa e avere così le mani libere mentre essa continua automaticamente ad attaccare il bersaglio. La frusta attacca ricorrendo al valore di attacco base dell'incantatore, ma può attaccare autonomamente solo una volta al round. Se il bersaglio perdesse conoscenza, morisse o fosse distrutto, la frusta tornerebbe in mano all'incantatore alla sua prossima azione. Se l'incantatore non la afferra nel round in cui ritorna, essa si dissolve, diversamente può essere utilizzata contro un'altra creatura rispettando i medesimi parametri.

Questo incantesimo è apparso originariamente in *Magia di Faerûn*.

FUOCO OSCURO

Invocazione [Fuoco]

Livello: Chr 3 (pantheon drow)

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: 0 m

Effetto: Una fiammata nel palmo dell'incantatore

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Fiamme oscure compaiono nella mano dell'incantatore che può lanciarle oppure usarle per toccare i nemici. Le fiamme appaiono nella sua mano aperta senza ferirlo e senza intaccare il suo equipaggiamento. Non emettono luce ma producono lo stesso calore del fuoco reale.

L'incantatore può colpire gli avversari con un attacco di contatto in mischia, procurando 1d4 danni da fuoco +1 danno per ogni due livelli dell'incantatore (massimo +10), oppure, in alternativa, può scagliare le fiamme fino ad una distanza di 36 metri come si trattasse di un'arma da lancio. Così facendo sferra un attacco di contatto a distanza (senza alcuna penalità relativa al raggio di azione) e infligge lo stesso danno di un attacco in mischia. Non appena scaglia le fiamme che ha in mano, ne compaiono subito altre.

Il *fuoco oscuro* risulta invisibile ma può essere visto attraverso la scurovisione esattamente come una fiamma normale si vede nell'oscurità (ciò significa che *fuoco oscuro* può essere usato come un segnale o un fuoco di segnalazione per quelle creature dotate di scurovisione).

L'incantesimo non funziona sott'acqua.

Questo incantesimo è apparso originariamente in *Magia di Faerûn*.

MANOZANNA

Necromanzia [Male]

Livello: Chr 3, Mag/Str 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi sotto)

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea nel palmo della sua mano fauci dentate in grado di mordere. Poggiando la mano su una creatura, le fauci le infliggono 1d8 danni. Se il bersaglio supera un tiro salvezza sui Riflessi, dimezza il danno.

Se lo fallisce, l'incantatore può iniziare ad afferrare la creatura senza provocare un attacco di opportunità. Se riesce a stabilire una presa, le fauci affondano i denti nella carne del bersaglio e continuano a morderlo provocando altri 1d6 danni ad ogni round fino a che non la presa non venga interrotta o non finisca l'effetto dell'incantesimo.

MANTO DELLA NOTTE

Abiurazione

Livello: Chr 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 10 minuti per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore ricopre una creatura con un invisibile scudo che la protegge da tutti gli effetti della luce del sole. Se lanciato su un vampiro o su un'altra creatura che normalmente è danneggiata o distrutta dall'esposizione alla luce solare, l'incantesimo permette al bersaglio di agire alla luce del sole senza ostacoli, ma non riesce a far superare la naturale avversione del bersaglio per la luce solare.

Manto della notte non può essere contrastato o dissolto da un incantesimo di luce di livello pari o inferiore (come per esempio l'incantesimo clericale di 3° livello *luce diurna*), mentre può esserlo da un incantesimo di luce di livello superiore (come per esempio l'incantesimo clericale di 8° livello



Occhi di teschio

esplosione solare, che lo contrasta e infligge il suo normale danno).

Componente materiale: Un rubino ridotto in polvere (che non valga meno di 1.000 mo).

OCCHI DI TESCHIO

Trasmutazione [vedi testo]

Livello: Chr 5 (Cyril)

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 round ogni 3 livelli (vedi testo)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Funziona come *sguardo penetrante* tranne per il fatto che l'incantatore sceglie uno dei possibili attacchi con lo sguardo:

Cbarme: Equivale all'incantesimo *cbarme sui mostri* tranne per il fatto che il tiro salvezza si basa su un livello di incantesimo pari al 5°.

Confusione: Funziona come l'incantesimo *confusione* tranne per il fatto che colpisce un solo bersaglio.

Quando l'incantatore lancia *occhi di teschio*, i suoi occhi diventano neri e l'iride assume la forma di un teschio.

PUGNALE INFUOCATO

Invocazione [Fuoco]
 Livello: Hat 2, Mag/Str 2 (Mago Rosso)
 Componenti: V, S, M
 Tempo di lancio: 1 azione
 Raggio di azione: 0 m
 Effetto: Bagliore a forma di pugnale
 Durata: 1 minuto per livello (I)
 Tiro salvezza: Nessuno
 Resistenza agli incantesimi: Sì

Dalle mani dell'incantatore si diparte un abbagliante raggio di cocente fuoco, lungo 30 centimetri. L'incantatore "impugna" questo raggio affilato come se fosse un pugnale. Gli attacchi portati con il *pugnale infuocato* sono attacchi di contatto in mischia e la lama infligge 1d4 danni da fuoco più 1 danno per livello dell'incantatore (fino ad un massimo di +10). Dato che la lama è immateriale, il modificatore di Forza dell'incantatore non si applica al danno. Il pugnale infuocato può infiammare materiali combustibili quali pergamene, paglia, legna secca, indumenti, eccetera.

Questo incantesimo non ha effetto sott'acqua.

Questo incantesimo è apparso originariamente in *Magia di Faerûn*.

Componente materiale: Una candela, non necessariamente accesa.

TENTACOLO D'OMBRA INFERIORE

Abiurazione (Ombra)
 Livello: Mag/Str 3
 Componenti: S
 Tempo di lancio: 1 azione
 Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
 Bersaglio: Un'ombra
 Durata: Concentrazione (massimo 1 round per livello)
 Tiro salvezza: Nessuno
 Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di animare qualsiasi ombra a lui vicina e trasformarla in un lungo tentacolo, robusto e spesso quanto una corda. Un'estremità del tentacolo d'ombra rimane ancorata al punto da cui si origina: pavimento, parete, soffitto, eccetera; mentre l'altra estremità può attaccare e avvolgersi intorno al bersaglio. Il tentacolo d'ombra animato si estende di 1,5 metri per livello dell'incantatore (fino a 15 metri) dal punto in cui è ancorato.

L'incantatore lo dirige indicando il bersaglio da attaccare. Il tentacolo effettua un attacco di contatto in mischia utilizzando il bonus di attacco dell'incantatore, non infligge alcun danno ma può essere usato per avviluppare un avversario. Se l'attacco di contatto in mischia è superato, il tentacolo riesce a ghermire il bersaglio ed essendo ancorato ad una delle estremità, se l'incantatore lo desidera, può immobilizzarlo. Se non lo fa, la vittima riesce a muoversi a velocità dimezzata per quanto è lungo il tentacolo.

Il tentacolo d'ombra ha 20 punti ferita, CA 15 ed è possibile riuscire a spezzarlo superando una prova di Forza (CD 23). Un personaggio, inoltre, può riuscire a liberarsi dalla stretta del tentacolo superando una prova di Artista della Fuga (CD 26).

L'incantatore può decidere di cambiare bersaglio come un'azione standard. In questo caso il tentacolo lascia la presa sulla vittima e attacca immediatamente il nuovo bersaglio. Il tentacolo non subisce gli effetti di fonti luminose, della luce del sole o di incantesimi di luce.

TENTACOLO D'OMBRA SUPERIORE

Abiurazione (Ombra)
 Livello: Mag/Str 5
 Componenti: S
 Tempo di lancio: 1 azione
 Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
 Bersaglio: Un'ombra
 Durata: 1 round per livello oppure concentrazione
 Tiro salvezza: Nessuno
 Resistenza agli incantesimi: No

Funziona come *tentacolo d'ombra inferiore*, tranne per il fatto che questo incantesimo crea un tentacolo d'ombra che si estende fino a 3 metri per livello dell'incantatore (massimo 30 metri) dal suo punto di ancoraggio, ha 40 punti ferita, CA 18 ed è possibile spezzarlo superando una prova di Forza (CD 25). Un personaggio inoltre può riuscire a liberarsi dalla stretta del tentacolo, superando una prova di Artista della Fuga (CD 22).

TESCHIO DEI SEGRETI

Illusione (Ombra) [Fuoco]
 Livello: Chr 4 (Cyrlic)
 Componenti: V, S
 Tempo di lancio: 1 round completo
 Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)
 Effetto: Un teschio immateriale
 Durata: Permanente finché non viene scaricato
 Tiro salvezza: Riflessi dimezza (vedi testo)
 Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea l'immagine immateriale di un teschio fluttuante che lascia una scia di fiamme nere. Naturalmente tanto il teschio quanto le fiamme sono un'illusione e non causano alcun danno. Per lo stesso motivo il teschio non può essere danneggiato dagli attacchi. Vola ad una velocità di 12 metri (Perfetta), ma non può spostarsi di più di 6 metri dal punto in cui ha fatto la sua comparsa. Galleggia senza seguire una direzione precisa, ma minacciosamente, entro la portata del suo raggio di azione.

L'incantatore stabilisce per il teschio due condizioni di attivazione. La prima attiva un messaggio come se il teschio fosse una *bocca magica*. La seconda gli fa emettere una fiammata ampia 1,5 metri e lunga 3 metri che infligge 1d8 danni per ogni due livelli dell'incantatore (massimo 5d8) alla creatura che l'ha innescata e a tutte le altre che si trovano entro l'area dell'incantesimo. Le vittime possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni.

Le condizioni di attivazione possono essere le stesse per entrambi gli effetti, in questo caso il teschio reciterebbe il messaggio e sputerebbe fuoco contemporaneamente. Quando si verificano le condizioni per l'attivazione di entrambi gli effetti, il teschio scompare. Ogni effetto può compiersi una sola volta, per cui se il teschio ha già recitato il suo messaggio, non lo ripeterà di nuovo anche se dovessero verificarsi una seconda volta le condizioni per la sua attivazione.

Questo incantesimo è apparso originariamente in *Magia di Faerûn*.

TRIPLA MASCHERA

Illusione (Ombra)
 Livello: Chr 7 (Cyrlic)
 Componenti: V, S, FD
 Tempo di lancio: 1 azione
 Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
 Effetto: Tre duplicati d'ombra
 Durata: 1 round per livello (I)
 Tiro salvezza: Volontà dubita (in caso di interazione)
 Resistenza agli incantesimi: No



Illustrazione di Adam Rex

Soldati che utilizzano il talento *Combattere in Falange*

L'incantatore crea tre suoi duplicati d'ombra, che hanno il suo stesso aspetto, la stessa voce e lo stesso odore ma sono immateriali. Al proprio turno l'incantatore è in grado di scambiare le sue percezioni sensoriali con quelle di una delle tre ombre. Così facendo, quest'ultima imiterà le azioni dell'incantatore (inclusa la pronuncia delle frasi) a meno che l'incantatore non si concentri per farla agire diversamente. Le altre ombre che non sono controllate rimangono inerti. Se lo desidera, l'incantatore può far originare qualsiasi incantesimo il cui raggio di azione sia a contatto o superiore, dall'ombra controllata anziché da se stesso. (Le ombre sono quasi reali, ma reali quanto basta per lanciare gli incantesimi originati dall'incantatore). Un'ombra può lanciare su di sé un incantesimo solo se questo ha effetto sulle ombre.

I tre duplicati si comportano come il servitore evocato da un incantesimo *servitore inosservato*. Non hanno una mente, per cui anche se riescono a svolgere compiti semplici come aprire una porta, non riescono a compierne altri più complessi, come ad esempio risolvere un enigma.

Un'ombra controllata può inoltre essere programmata per spostarsi secondo una direzione precisa o verso un luogo conosciuto dall'incantatore. La sua velocità sarà equivalente a quella dell'incantatore e continuerà a muoversi in questo modo fino a raggiungere la destinazione o fino a quando non scambierà le percezioni con l'incantatore e sarà programmata a dirigersi altrove.

Se l'incantatore usa *porta dimensionale*, *teletrasporto*, *spostamento planare* o un altro incantesimo simile che lo trasporti in un piano diverso da quello delle ombre, l'incantesimo si spezza.

Di solito *tripla maschera* viene usato quando occorre proiettare contemporaneamente diverse false immagini di sé, di cui una venga usata per lanciare gli incantesimi in tutta sicurezza (similmente a *immagine proiettata*) mentre le altre due creano un diversivo.

nuovi talenti

COMBATTERE IN FALANGE [GUERRIERO, GENERALE]

Si riceve l'addestramento per combattere in formazione ravvicinata con gli alleati.

Beneficio: Se si usa uno scudo grande e un'arma leggera, si ottiene un bonus all'armatura di +1 da sommare ai bonus forniti dall'armatura e dallo scudo.

Inoltre, trovandosi a 1,5 metri da un alleato che usa pure uno scudo grande e un'arma leggera e che ha questo talento, è possibile formare un muro di scudi che fornisce una copertura di un quarto (+2 alla CA e +1 ai tiri salvezza sui Riflessi) a tutti i personaggi idonei a contribuire al muro di scudi.

ESCLUDERE MATERIALI [METAMAGIA]

Consente di lanciare un incantesimo facendo a meno dei componenti materiali.

Prerequisiti: Qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: Ricorrere a questo talento consente di lanciare un incantesimo escludendone i componenti materiali. Gli incantesimi sprovvisti di tali componenti, o con un costo di questi ultimi superiore a 1 mo, non sono condizionati da questo talento. Un incantesimo con esclusione dei materiali utilizza uno slot di incantesimi dello stesso livello del normale incantesimo, modificato da un qualsiasi altro talento di metamagia.

Questo talento è apparso originariamente ne *Il Tomo e il Sangue*.

TATUAGGIO MAGICO [CREAZIONE OGGETTO]

Consente di creare tatuaggi che immagazzinano incantesimi.

Prerequisiti: Abilità Artigianato (calligrafia) oppure Artigianato (pittura), incantatore di 3° livello o superiore.

Beneficio: L'incantatore è in grado di creare tatuaggi magici che si possono usare una sola volta.

L'incantatore può creare il tatuaggio di un incantesimo che conosce di livello non superiore al 3° e che ha come bersaglio una o più creature. Il tempo di creazione è di 1 ora e il tatuaggio deve essere eseguito su una creatura con un corpo fisico. All'atto della sua creazione, l'incantatore ne stabilisce il livello di incantatore, che deve essere sufficiente a lanciare l'incantesimo in questione e non può essere superiore al suo livello. Il prezzo base di un incantesimo è dato dal suo livello di incantesimo \times il suo livello di incantatore \times 50 mo. Per creare un tatuaggio l'incantatore deve spendere 1/25 del prezzo base in PE e usare materiali grezzi che costino la metà del prezzo base stabilito.

Quando crea un tatuaggio l'incantatore effettua le stesse scelte che effettuerebbe normalmente quando lancia l'incantesimo. Chi riceve il tatuaggio è anche l'unico in grado di attivarlo ed è sempre il bersaglio dell'incantesimo. Per attivare il tatuaggio, occorre che l'individuo lo tocchi con una mano (che non deve necessariamente essere vuota). L'attivazione si considera un'azione standard che non provoca un attacco di opportunità.

Qualsiasi tatuaggio che immagazzini un incantesimo avente una spesa in termini di componenti materiali o di PE, comporta un costo proporzionato. Perciò quando esegue un tatuaggio, oltre al prezzo base, l'incantatore dovrà "pagare" l'eventuale componente materiale o i PE.

Normalmente un tatuaggio magico utilizza lo spazio di un oggetto magico sul corpo di chi lo riceve. Ad esempio, una creatura con un tatuaggio su una mano non potrebbe ottenere i benefici di un guanto magico indossato su quella stessa mano. Allo stesso modo, una creatura con un tatuaggio sulla schiena, non ottiene il beneficio di un mantello o di una cappa magici. In pratica il tatuaggio magico si considera sempre come il primo oggetto "indossato" su una data parte del corpo, e nega pertanto gli effetti di qualsiasi altro oggetto. È possibile creare un tatuaggio che non utilizza lo spazio di un oggetto magico, ma in questo caso il suo prezzo base è raddoppiato.

Un tatuaggio magico può essere cancellato con un incantesimo *cancellare* come se si trattasse di una scritta magica. Se l'incantesimo *cancellare* dovesse fallire, il tatuaggio comunque non verrebbe attivato.

oggetti Alchemici

I prezzi per gli oggetti descritti di seguito sono elencati nella tabella "Oggetti alchemici". In ogni caso, superando una prova di Alchimia contro la CD indicata nella descrizione di un dato oggetto, è possibile creare una singola dose o applicazione dell'oggetto.

Pallottola lampo: Si può usare questa piccola biglia alchemica come un'arma deflagrante (vedi alla voce "Attacchi con armi deflagranti", pagina 138 del *Manuale del Giocatore*). Andando ad impattare contro una superficie dura oppure se colpita di netto, la pallottola prende fuoco emettendo un lampo brillante. Le creature che si trovassero entro un raggio di 3 metri dovranno superare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 15) o saranno abbagliate. Una creatura abbagliata subirà una penalità di -1 ai tiri per colpire, e le occorrerà 1 minuto per riaversi. Le creature prive di vista non subiscono gli effetti del lampo.

La CD della prova di Alchimia per fabbricare una pallottola lampo è pari a 25.

Polvere fosforescente: Questa polvere luminescente aderisce a creature e superfici facendole rilucere. I granelli di polvere hanno all'incirca la stessa iridescenza delle scintille di un falò. Non forniscono illuminazione, e tuttavia sono piuttosto visibili. Se viene gettata su di un oggetto o su una superficie, la polvere aiuta a rivelarne i bordi e i dettagli, conferendo un modificatore di circostanza +2 alle prove di Cercare effettuate sulla zona così trattata. Allo stesso modo una creatura coperta di tale polvere è più facile da individuare: le prove di Osservare per individuare tale creatura acquistano un modifi-

Illustrazione di Kalman Andraiofuzky



Tatuaggio Magico in azione.

catore di circostanza +2. Una creatura invisibile cosparsa di polvere fosforescente ha un occultamento del 50% (e una probabilità di essere mancata per occultamento pari al 20%). Una volta cosparsa, la polvere aderisce e riluce per 1 minuto. Una creatura così cosparsa potrà togliersi via la polvere intraprendendo un'azione di round completo.

La polvere è di solito racchiusa in un tubetto che consente di soffiare fuori o di spargerla. Soffiare fuori la polvere è un'azione standard che provoca un attacco di opportunità e crea un cono di 3 metri. Se spruzzata con accuratezza, la polvere può ricoprire fino a 11,25 metri quadrati (5 quadrati con lato di 1,5 metri) Spargere polvere sufficiente a ricoprire un quadrato con lato di 1,5 metri comporta un'azione di round completo.

La CD della prova di Alchimia per fabbricare polvere fosforescente è pari a 20.

Unguento curativo: Spalmare questo unguento maleodorante su una ferita la fa guarire più rapidamente. Applicare l'unguento è un'azione di round completo. Una dose cura 1d8 danni ad una creatura vivente.

La CD della prova di Alchimia per preparare l'unguento curativo è pari a 25. Se si possiedono 5 o più gradi in Professione (erborista), si ha diritto ad un modificatore di sinergia +2 alle prove per prepararlo.

Inchiostro fantasma: Questa sostanza è simile all'inchiostro simpatico (descritto nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*). I messaggi scritti con questo inchiostro svaniscono un'ora dopo e da quel momento in poi potranno essere letti solo col giusto tipo di luce. L'inchiostro fantasma più diffuso ha bisogno di una delle seguenti fonti di luce per essere letto: fuoco (che comprende candele, torce e altre fiamme), luce magica (che comprende gli incantesimi *luce*, *luci danzanti* e *fiamma perenne*), chiaro di luna e luce delle stelle (quest'ultima solitamente non rende lo scritto distinguibile a meno che colui che legge non sia dotato di scurovisione).

La CD della prova di Alchimia per fabbricare l'inchiostro fantasma è pari a 20.

Saldapresa: Questa sostanza collosa migliora la presa, conferendo un modificatore di circostanza +2 su qualsiasi prova

comporti l'aggrapparsi a qualcosa, incluse le prove di Scalare e gli attacchi per lottare. Se applicata ad una fune, attribuisce un modificatore di circostanza +2 a quelle prove di Utilizzare Corde che comportano il fare nodi o il legare creature od oggetti. Applicata sotto le calzature o sotto i piedi, la sostanza assicura un modificatore di circostanza +2 alle prove di Equilibrio per evitare di scivolare. Una volta applicata, la sostanza conserva le sue virtù per 10 minuti.

La CD della prova di Alchimia per fabbricare la saldapresa è pari a 20.

Bastoncino di erbastrega: Questo impasto, che odora come il tabacco, si ottiene tritutando il gambo e le foglie della pianta di erbastrega. Viene poi avvolto in una carta spessa e tagliato in bastoncini delle dimensioni di un bastone di fumo. Quando viene acceso crea un cubo con spigolo di 3 metri fatto di fumo rarefatto, che non fornisce alcun occultamento. Chiunque tenti di lanciare incantesimi arcani all'interno del cubo dovrà superare un tiro salvezza sulla Concentrazione come se stesse lanciando sulla difensiva (CD 15 + livello dell'incantesimo), o l'incantesimo andrà perduto. Il fumo perde le sue capacità alchemiche dopo 5 round e si dissolve normalmente.

La CD della prova di Alchimia per fabbricare un bastoncino di erbastrega è pari a 20.

OGGETTI ALCHEMICI

Oggetto	Costo
Bastoncino di erbastrega	40 mo
Inchiostro fantasma*	
Luce del fuoco*	10 mo
Luce magica*	10 mo
Chiaro di luna*	10 mo
Luce delle stelle*	10 mo
Pallottole lampo*	50 mo
Polvere fosforescente*	50 mo
Saldapresa*	20 mo
Unguento curativo*	50 mo
Tutti gli oggetti hanno un peso irrisorio.	

*Apparsi originariamente ne *Il Tomo e il Sangue*.

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

POTERI MALVAGI MINACCIANO FAERÛN

Sinistre congreghe tramano nell'ombra, mentre spietati eserciti si raggruppano per combattere. Esplorate le trame delle infami organizzazioni criminali come i Maghi Rossi di Thay e gli Zhentarim. Rivelate i complotti di nuovi nemici come le Tenebre e il Popolo del Sangue Nero. Assieme alla descrizione dettagliata dei principali nemici e delle loro basi segrete, questa guida contiene tutte le informazioni necessarie ai Dungeon Master per creare avvincenti sfide per gli eroi dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS®.

- 28 organizzazioni nemiche
- Mappe di fortezze malvagie
- Nuovi incantesimi, talenti e oggetti magici

Per utilizzare questo accessorio, è necessario essere in possesso del *Manuale del Giocatore*, della *Guida del DUNGEON MASTER*, del *Manuale dei Mostri*, e dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*.



TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)

Visita il sito web www.25edition.it

ICOM 00 0299 065 A

I GIOCHI DEI GRANDI

Via San Nicolò, 5/B - 37021 VERONA
Tel. 045/8000319 - Fax 045/8011659

TSR 6130
SIGNORI DELL'OSCURITÀ
A



* F 3 7 9 8 *