

DUNGEONS & DRAGONS®

SUPPLEMENTO

FORGOTTEN REALMS®

SPLENDENTE SUD



Thomas M. Reid

FORGOTTEN REALMS®

AUTORE: **Thomas M. Reid**

SVILUPPATORE: **Michael Donais**

REVISORI: **Chris Sims, Chris Thomasson, Penny Williams**

ORGANIZZATORE REVISORI: **Kim Mohan**

DIRETTORE CREATIVO: **Christopher Perkins**

DIRETTORE DELLO SVILUPPO: **Andrew J. Finch**

DIRETTORE DI R&D PER I GIOCHI DI RUOLO: **Bill Slavicsek**

DIRETTORI DI PRODUZIONE: **Joshua C.J. Fischer, Randall Crews**

DIRETTORE ARTISTICO: **Robert Raper**

ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA: **Sam Wood**

TAVOLE INTERNE: **Wayne England, Sam Wood, Richard Sardinha, Carl Frank, Chris Hawkes, Jason Engle, Christopher Rush, Ralph Horsley, Vince Locke, Mike Dubisch**

GRAFICI: **Kate Irwin, Dee Barnett**

CARTOGRAFO: **Todd Gamble**

EFFETTI GRAFICI SPECIALI: **Angelika Lokotz**

TECNICO DELLE IMMAGINI: **Jason Wiley**

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: **Richard Baker, Eric L. Boyd, George Krashos, Thomas M. Costa**

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

Questo prodotto utilizza materiale aggiornato alla versione 3.5

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

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE
EMANUELE RASTELLI

SUPERVISIONE E REVISIONE
MASSIMO BIANCHINI

T R A D U Z I O N E
FIORENZO DELLE RUPI

I M P A G I N A Z I O N E
GIORGIA CALANDRONI, PIERMARIO REMERI

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



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



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

DOMANDE? 0521-630320

VISITA IL SITO INTERNET www.25edition.it

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, DUNGEON MASTER, FORGOTTEN REALMS, d20, d20 System, WIZARDS OF THE COAST, Splendente Sud, Manuale del Giocatore, Guida del Dungeon Master, Manuale dei Mostri e i loro rispettivi logo sono proprietà di Wizards of the Coast, Inc. negli USA e nelle altre nazioni. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast, Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza un'autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone, organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.

©2006 Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Prodotto in Italia.

VISITA IL SITO INTERNET www.wizards.com/dnd

Introduzione 4	Capitolo 3:	Herath (Grande città).....107	Krenalir (Grande paese) ...153
Che cosa occorre per giocare... 4	Magia e incantesimi 42	Maarlith (Metropoli).....107	Shoun (Piccola città):.....153
Capitolo 1: Razze e regioni 5	Segreto del Sud..... 42	Purl (Villaggio).....107	Thrudar.....154
Umani, Arkaiun..... 5	Magia runica..... 42	T'lindhet (Piccola città) ...107	Eroi e mostri.....154
Umani, Durpari..... 8	Trama d'ombra..... 42	Eroi e mostri.....108	
Umani, Halruaan..... 10	Nuovi incantesimi da bardo... 42	Capitolo 8: Estagund e le	Capitolo 11: Shaar e la
Umani, Shaaryan..... 12	Nuovi incantesimi da druido... 43	Terre Splendenti109	Grande Crepa155
Loxo..... 14	Nuovi incantesimi da hathran 43	Descrizione geografica.....109	Descrizione geografica.....155
Thri-kreen..... 15	Nuovi incantesimi da mago	Caratteristiche geografiche	Caratteristiche geografiche
Età, altezza e peso..... 17	e da stregone..... 43	principali.....109	principali.....155
Età del personaggio..... 17	Nuovi incantesimi da	Acque dorate.....110	Altopiano.....158
Altezza e peso..... 17	paladino..... 44	Foresta Aerilpar.....110	Azulduth,
Regioni dei personaggi..... 17	Nuovi incantesimi da ranger... 44	Montagne Curna.....112	il Lago di Sale.....158
Leggere le descrizioni	Nuovi incantesimi..... 44	Muro di Polvere.....113	Bosco della Crepa.....159
delle regioni..... 17	Capitolo 4: Oggetti magici 52	Raurin, il Deserto di	Bosco di Shara.....159
Regione delle Colline	Armatore..... 52	Polvere.....113	Colline del Consiglio.....159
Rathgaunt..... 18	Armi..... 54	Abitanti delle Terre	Colline Rathgaunt.....160
Regione della Foresta	Oggetti meravigliosi..... 55	Splendenti.....114	Fiume Shaar.....160
di Amtar..... 18	Artefatti minori..... 57	Politica e potere.....116	Grande Crepa.....161
Regione dei Loxo..... 18	Artefatti maggiori..... 58	Città e luoghi.....121	Lago Lhespen.....162
Regione di Rethild..... 18	Capitolo 5:	Assur (Grande paese).....121	Montagne Uthangol.....162
Regione di Swagdar..... 18	Mostri del Sud 60	Chavyondat (Metropoli)...121	Valle di Channath.....162
Regione dei Thri-kreen..... 19	Albero oscuro..... 60	Vaelan la vecchia	Abitanti dello Shaar.....163
Regione della Vallata delle	Behir, Halruaan..... 61	(Grande paese).....122	Politica e potere.....169
Nebbie..... 19	Drago rattelyr..... 62	Ormpé (Grande paese).....123	Città e luoghi.....171
Nuovi talenti..... 19	Fauce aberrante..... 64	Pyratar (Metropoli).....123	Blaskaltar.....171
Abitudine al Caldo	Gigante, ciclope..... 65	Vaelan (Metropoli).....123	Delzimmer (Piccola città) .171
[Generale]..... 19	Laraken..... 66	Eroi e mostri.....123	Earthheart (Metropoli)172
Adepto Halruaan	Loxo..... 67	Capitolo 9: Halruaa124	Incudine e martello
[Regionale]..... 19	Maliardo..... 68	Descrizione geografica.....124	(Piccola città).....173
Cacciatore di Fauci Aberranti	Mantimera..... 69	Caratteristiche geografiche	Hardcastle (Piccolo paese) .173
[Regionale]..... 19	Serpente stellare..... 70	principali.....124	Khòltar (Piccola città)....174
Cacciatore della Tribù	Tasloi..... 71	Desolazioni Bandite.....124	Lhesper.....174
della Iena [Regionale]... 19	Thri-kreen..... 72	Lago Halruaa.....126	Peleveran.....174
Carica della Tribù del	Capitolo 6: Campagne 74	Le Mura.....126	Shaarmid (Grande città)...174
Rinoceronte [Regionale] .19	Organizzazioni del Sud..... 74	Nath.....126	Eroi e mostri.....174
Combattente della Tribù del	Casato Jordain..... 74	Palude di Akhlaur.....127	Capitolo 12:
Leone [Regionale]..... 20	Chiesa di Loviatar..... 74	Abitanti di Halruaa.....128	Regioni di confine175
Coprire le Tracce	Conclave..... 75	Politica e potere.....131	Bosco di Chondal.....175
[Generale]..... 20	Maghi d'ombra..... 75	Città e luoghi.....134	Giungle di Mhair.....175
Difesa Alleata [Generale]...20	Maquar..... 75	Aluarim (Piccolo paese) ...134	Lapaliya.....176
Esperto dei Boschi	Quinix il Glabrezu..... 75	Casato Jordain.....135	Ormpur (Grande città)....177
[Regionale]..... 20	Altri..... 76	Chasolné.....135	Sheir'talar (Metropoli)....177
Imboscata della Tribù	Dungeon nello	Galdel (Grande paese).....135	Mare Scintillante.....177
dell'Ankheg [Regionale].. 20	Splendente Sud..... 77	Halagard (Piccolo paese)...136	Mulhorand.....177
Incantesimi Selettivi	Tabelle degli incontri	Halarahh (Piccola città)...136	Montagne della Spada del
[Metamagia]..... 20	nelle terre selvagge..... 78	Khaerbaal (Piccola città)...138	Drago.....177
Iniziato di Loviatar	Probabilità di incontri..... 78	Maeruhah (Villaggio)....139	Pendii del Fuoco.....178
[Iniziato]..... 21	Come usare le tabelle degli	Monte Talath	Innarlith.....178
Resistere alla Carica	incontri..... 79	(Piccola città).....139	Pianure della Polvere
[Generale]..... 21	Descrizione dei gruppi..... 79	Talathgard.....140	Purpurea.....178
Resistere alle Malattie	Pericoli naturali..... 91	Yaulazna (Baia dei Pirati)	Regni di Confine e
[Generale]..... 21	Tempo atmosferico casuale...91	(Borgo).....140	Lago dei Vapori.....178
Saccheggiatore Nato	Capitolo 7: Dambrath 94	Zalazuu (Grande paese)...141	Bosco del Crepuscolo e
[Generale]..... 21	Descrizione geografica..... 94	Eroi e mostri.....141	Foresta di Qurth.....179
Scatto della Tribù del Ghepardo	Caratteristiche geografiche	Capitolo 10: Luiren142	Ulgarth.....179
[Regionale]..... 21	principali..... 94	Descrizione geografica.....142	Kelazzan (Grande paese)...180
Viandante Nomade	Baia dei	Caratteristiche geografiche	Orvyltar (Grande città)....180
[Regionale]..... 21	Delfini Danzanti..... 94	principali.....142	Unther.....180
Visione della Tribù dell'Aquila	Colline dei Re Defunti..... 96	Bosco di Lluir.....142	Pianura della Cenere Nera .180
[Regionale]..... 21	Foresta di Amtar..... 97	Bosco di Lluir Meridionale 144	Terre Verdi.....180
Capitolo 2: Classi di prestigio .22	Montagne delle	Golfo di Luiren.....144	Capitolo 13: Luoghi per
Anziano Halruaan..... 22	Guardia Gnoll..... 97	Montagne del Rospo	avventure181
Crociato Maquar..... 25	Rethild, la Grande Palude...98	Accucciato.....144	La Locanda Australe.....181
Difensore della	Swagdar (desolazione dei	Palude di Mortik.....144	Pianterreno.....181
Grande Crepa..... 28	fuorilegge).....100	Quelthiir.....144	Il gioco.....183
Guardamarche del Luiren... 29	Abitanti del Dambrath.....100	Abitanti del Luiren.....145	Il furto.....183
Mano dell'Adama..... 31	Politica e potere.....103	Politica e potere.....149	Accampamento dei banditi .186
Razziatore d'ombra Crinti... 34	Città e luoghi.....105	Città e luoghi.....151	I predoni.....186
Segugio magico Halruaan... 35	Cathyr (Metropoli).....106	Beluir (Metropoli).....151	Accampamento.....188
Vergine del flagello..... 37		Chethel (Grande città)....151	Cripta nanica.....189
Visir Jordain..... 39		Crimel (Villaggio).....152	Cripta.....190



INTRODUZIONE

In tutte le regioni di Faerûn i viaggiatori parlano delle meraviglie che hanno visto nello Splendente Sud. Circolano storie e canti su terre arroventate dal sole, popoli governati dai drow, mercanti in grado di spogliare il più scaltro abitante dell'Amn anche del suo nome e maghi in grado di usare la magia per le mansioni più banali o per compiere miracoli. Lo Splendente Sud è un luogo molto vasto, che forse abbraccia la più vasta gamma in assoluto di culture di Faerûn. Gli halfling considerano parte della regione come loro patria, mentre in un'altra area sono i drow a dominare e a considerare stranieri tutti gli altri. Il Sud ospita anche la più imponente delle dimore dei nani, la Grande Crepa, un canyon meticolosamente scavato che appartiene ai nani da innumerevoli secoli. Lo Splendente Sud è un luogo di antiche magie, tenute in vita e praticate con tale disinvoltura da fare ululare di costernazione i barbari delle Marche d'Argento.

Molti popoli provenienti dalle altre parti del mondo scesero al Sud per stabilirvisi, quindi la gente di laggiù può far risalire la propria discendenza a potenze ascese e decadute in tempi molto antichi, compresi il Netheril e Imaskar. Popoli come i lontani Nar e gli Illuskan furono i primi che riuscirono a farsi strada fino alle rive della costa meridionale di Faerûn. Da costoro, e da altre razze ancora, discendono le tribù dello Shaar, i mercanti del Durpar e i misteriosi maghi di Halruaa.

Nella sua definizione più basilare, lo Splendente Sud è un'area che abbraccia le terre tra la Penisola del Chult e i deserti desolati dell'antica regione di Imaskar e che si estende dal Grande Mare fino ai margini del Bosco di Chondal e alle antiche nazioni dell'Unther e del Mulhorand. Il Sud copre oltre 2,4 milioni di chilometri quadrati, ripartiti tra sei aree principali: il Dambrath, la Grande Crepa, Halruaa, il Luiren, lo Shaar e le Terre Splendenti (il Durpar, l'Estagund, la Dorata Var e il Veldorn). Tra queste regioni principali sorgono dozzine di città e roccaforti indipendenti, collegate da un reticolo di vie commerciali.

Ogni terra del Sud ha una sua atmosfera caratterizzante. Il Dambrath è una nazione dalla duplice storia, quella dei suoi barbari umani e quella dei suoi mezzo-drow conquistatori. È famosa per la sua aggressività e per i suoi allevamenti di cavalli. A ovest è situata la potente Halruaa, una nazione dove ogni cosa viene fatta tramite la magia e si creano oggetti di potere che vengono utilizzati in modi impensati in tutto il resto di Faerûn. I maghi cercano di mantenere segrete le loro pratiche arcane, ma qualche traccia delle loro capacità è comunque trapelata oltre i loro confini. A nord di Halruaa si trovano i confini occidentali delle grandi praterie note come lo Shaar, che si estendono fino alle Montagne della Cintura del Gigante, a est, che sono considerate da molti il vero e proprio confine del mondo conosciuto. Feroci tribù di umani, wemic, loxo, thri-kreen e di altre razze vagano per le pianure in cerca di selvaggina da cacciare e combattono per proteggere il territorio, l'acqua e i luoghi che ritengono sacri. Al centro dello Shaar si apre la Grande Crepa, la dimora dei nani dorati. Anche gli halfling hanno una loro nazione al Sud. Gli hin, come preferiscono essere chiamati, conducono una vita tranquilla nel Luiren, godendosi la serenità dei suoi pascoli e dei suoi boschi. Infine, a est delle terre degli halfling si estendono le Terre Splendenti, una regione di fede e di commercio. I popoli di laggiù mettono il commercio e la ricchezza al di sopra di ogni altra cosa, ma uniscono a questa priorità una grande onestà e una mentalità aperta.

che cosa occorre per giocare

Questa espansione presume che si possiedano già i tre manuali base del gioco di DUNGEONS & DRAGONS®: il *Manuale del Giocatore*, la *Guida del DUNGEON MASTER* e il *Manuale dei Mostri*. Inoltre, il materiale in questo libro fa spesso riferimento all'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* e alla *Guida del Giocatore a Faerûn*.

Il *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn e Razze di Faerûn* sono vivamente raccomandati. Numerose creature nominate in questa espansione (specialmente nelle tabelle degli incontri casuali) sono descritte in quei volumi.

RAZZE E REGIONI



Come molti altri angoli di Faerûn, la varietà razziale che offre lo Splendente Sud è enorme, e annovera esponenti di ogni razza principale. Alcune usanze potrebbero essere uniche e appartenere soltanto a un determinato gruppo di questa regione, ma umani, elfi, nani, gnomi e halfling sono all'incirca gli stessi di sempre. Oltre a queste razze, alcune specie come gli wemic vivono solo nello Splendente Sud, e due di esse sono descritte in dettaglio in questo volume: i loxo e i thri-kreen.

I personaggi che provengono dallo Splendente Sud possono scegliere tra varie nuove regioni, descritte più avanti in questo stesso capitolo. Il capitolo si conclude con la presentazione di nuovi talenti generali e regionali.

Tra le razze principali presenti nel Sud, gli umani sono i più diffusi. Numerose etnie umane diverse vivevano lungo la costa meridionale del continente nei tempi antichi, molti dei quali all'inizio vagavano per le terre come nomadi barbarici, e soltanto in seguito si insediarono e appresero a coltivare la terra, a costruire strumenti e a commerciare. Tra questi, gli Arkaiun, i Durpari, gli Halruaan e gli Shaaran sono i predominanti.

Oltre agli umani, anche i nani dorati e gli halfling sono numerosi quaggiù, data la presenza delle loro terre natali. I nani dorati considerano la Grande Crepa la loro dimora e da laggiù si sono diffusi fino a tutte le altre grandi catene montuose del Sud, specialmente dopo la Benedizione del Tuono di Moradin. Estraggono gemme e minerali preziosi sia nella catena del Curna e del Rospo Accucciato, tra le altre. Gli halfling provengono dalla terra del Luiren, dove gli umani sono pochi e rari. Anche gli halfling si sono spinti a occupare altre regioni, specialmente le Colline dei Re Defunti e vari centri urbani lungo la costa delle Acque Dorate.

Gli elfi e i mezzelfi sono una rarità in molte parti del Sud, in quanto erano poche le foreste che in passato fungevano quaggiù da loro dimore ancestrali. Alcune piccole comunità di elfi selvaggi vivono nella Foresta di Amtar, mentre una stirpe simile, anche se forse più pericolosa, di elfi verdi vive nella Vallata delle Nebbie. È possibile imbattersi in varie enclavi di elfi o di mezzelfi in molte città degli umani, ma sono piccole e la loro presenza è sporadica. Le uniche eccezioni a questa scarsità sono i drow al di sotto delle Montagne della Guardia Gnoll e i mezzo-drow Crinti che hanno il dominio diretto della terra del Dambrath. In quella nazione l'ordine naturale è stato sovvertito e sono i mezzo-drow a regnare, mentre gli umani strisciano ai loro piedi.

Gli gnomi e gli stirpeplanari sono una presenza insolita nello Splendente Sud. Una nutrita comunità di gnomi, esperti intagliatori di gemme, è presente nella città di Ormpé, nel Durpar, mentre un altro gruppo si erge a difesa delle propaggini orientali delle Colline Rathgaunt nello Shaar. Gli altri clan più piccoli e isolati vivono nelle profondità delle colline, ma i soli che è possibile incontrare all'esterno solitamente sono quelli che provengono da altre terre. Alcuni stirpeplanari orbitano attorno alle Terre Splendenti, un ricordo dei giorni in cui erano i demoni a regnare su alcune delle città lungo le Acque Dorate, nella Terra dei Mostri nota come il Veldorn. I loro eredi considerano tuttora i centri urbani più cosmopoliti della zona la loro dimora, e molti abitanti locali si limitano tutt'al più a concedere a una seconda occhiata agli esterni che camminano tra la gente, purché, come tutti gli altri, abbiano denaro sonante da spendere.

Alcuni mezzorchi e altri umanoidi prestano servizio come spade sicarie o guardie del corpo per i clienti meno schizzinosi. Sono bene accetti soprattutto nel Dambrath piuttosto che nelle altre regioni del Sud, dal momento che i Crinti utilizzano soldataglia di ogni genere. Una vasta gamma di umanoidi di vario tipo vaga per le praterie dello Shaar, e si dice che i lucertoloidi del Rethild prestino servizio come mercenari nei pressi della loro palude nativa.

umani, Arkaiun

Regioni: Acque Dorate, Dambrath, Halruaa, Shaar.

Talenti razziali: Cavallerizzo, Lottatore con Coltelli, Resistere al Veleno

Gli Arkaiun sono un'etnia relativamente nuova tra gli umani, un misto di varie culture che sono state costrette a fuggire o a sottomettersi agli altri per buona parte della loro esistenza. Oggi sono sparsi per tutta la costa meridionale di Faerûn, anche se il Dambrath è la loro dimora ancestrale. Gli Arkaiun in genere sono bassi e tarchiati, dalla pelle scura e dai capelli neri o castani scuri.

Storia

Gli Arkaiun che giunsero nelle pianure erbose della regione oggi nota come il Dambrath erano originari di Shandaular, la capitale del regno di Ashanath nel lontano nord. Shandaular in realtà era una città composta da due parti separate, costruite ai lati opposti di un *portale* a due sensi che collegava la regione delle Colline del Consiglio alle rive occidentali del Lago Ashane. Quando il nentyarch di Tharos tentò di distruggere Shandaular durante la sua conquista di Ashanath nel -946 CV, i cittadini fuggirono attraverso il *portale* fino alla metà meridionale della città, lasciandosi dietro il loro re, Arkaius l'Arcimago, affinché chiudesse il *portale* e lo distruggesse. La gente del Nar adottò il nome del re caduto, si fece chiamare Arkaiun e continuò a vivere all'ombra dell'arco del *portale* inattivo per molti altri secoli. Anche se la loro identità rimase intatta, la gloria del popolo di Shandaular si ridusse a un'ombra di quella che era un tempo. Alla fine, gli Arkaiun divennero poco più di un gruppo di tribù nomadi che usavano la loro vecchia città come punto di incontro.

Nel secolo che condusse all'istituzione del Calendario delle Valli, una seconda etnia giunse attraverso la stessa uscita del *portale*, ma proveniente da una regione diversa di Faerûn. Si trattava di una tribù perduta di Illuskan, scomparsi dalla loro terra nativa di Rauthym durante gli anni di espansione di quella nazione. Gli Illuskan si insediarono presso i Ran-Arkaiun e si mescolarono a loro, e col tempo i due gruppi divennero uno solo. Gli Arkaiun misti continuarono a vivere nella regione delle Colline del Consiglio per altri due secoli, fondando in quel periodo il regno di Eltabranar.

Dopo una sfortunata invasione dell'Unther e del Mulhorand conclusasi disastrosamente, gli Arkaiun fuggirono a sud e a ovest, stabilendosi alla fine lungo la costa della Baia dei Delfini Danzanti. Laggiù, iniziarono a coltivare la terra e a fondare degli avamposti commerciali, rimanendo presenti nella regione per vari secoli.

All'inizio del nono secolo CV, gli Arkaiun si spinsero per caso fin nel Sottosuolo e incontrarono i drow per la prima volta. Stoltamente, il loro re ordinò all'esercito di marciare nelle caverne sotterranee delle montagne e di conquistare la città dei drow. Fu un disastro di immani proporzioni; nel giro di mezzo secolo la situazione si capovolse e furono gli Arkaiun a essere sottomessi. Il colpo di grazia giunse per mano del

tradimento di un gruppo di sacerdotesse di Loviatar. Il Dambrath divenne il dominio dei drow, e gli Arkaiun divennero i loro servitori.

Atteggiamento mentale

Sono pochi gli Arkaiun che ancora si fanno riconoscere come membri di una nazione al giorno d'oggi. Sono un popolo oppresso da molto tempo, schiacciato sotto il tallone dei drow e dei mezzo-drow in quella che un tempo era la loro terra nativa, il Dambrath. Coloro che migrarono verso altre regioni prima della venuta dei Crinti sono rimasti laggiù, e altri sono riusciti a fuggire di nascosto al momento opportuno.

PERSONAGGI ARKAIUN

Gli Arkaiun sono ottimi guerrieri, ladri e ranger, dal momento che il loro ruolo nella società del Dambrath è un ruolo di combattenti e di manovali. Nelle zone urbane svolgono ruoli di guardie private, marinai e ladri, mentre nelle campagne lavorano come combattenti e come manovali da fattoria. Alcuni fuorilegge possono essere barbari, ancora impegnati a mantenere uno stile di vita nomade e a fuggire al primo segno di presenza dei Crinti. Sono pochi gli Arkaiun che possono diventare incantatori di qualsiasi tipo, specialmente nel Dambrath vero e proprio, dove la pratica della magia è vietata agli Arkaiun e la religione è imposta con la forza.

Classi di prestigio: Gli Arkaiun tendono a far parte delle classi di prestigio più fisiche, come l'assassino, il duellante, il corsaro del Grande Mare, il viandante dell'orizzonte e il ladro di gilda, piuttosto che quelle di natura spirituale o arcana.

società degli Arkaiun

Il dominio dei Crinti incombe sulla società degli Arkaiun. Quegli Arkaiun che ancora vivono nel Dambrath sono considerati cittadini di seconda classe, adatti soltanto ai lavori di fatica più degradanti, a quelli commerciali meno specializzati e a servire nell'esercito. Al di fuori di quella nazione, gli Arkaiun non fanno altro che adottare le abitudini del luogo.



Arkaiun

Durpari

Halruaan

Sbaaran

Alcuni Arkaiun vivono nelle terre selvagge, al di fuori del controllo diretto dei Crinti e mantengono ancora le loro usanze, insistendo per mantenere uno stile di vita nomade e osservare le cerimonie che osservavano prima dell'arrivo dei drow. In questi casi, gli Arkaiun sono gente selvaggia, come confermato anche dall'adorazione che alcuni di loro dimostrano per Malar, il signore della caccia.

Linguaggio e istruzione

Gli Arkaiun che vivono nel Dambrath parlano il Comune e il Dambrathan. Quest'ultima lingua è una combinazione di Vecchio Illusk e antico Nar, due lingue che non vengono più parlate al giorno d'oggi. Utilizza l'alfabeto Dethek. Altri linguaggi secondari comprendono l'Illuskan, l'Halruaan, lo Shaaran e il sottocomune. Soltanto il 30% degli Arkaiun che vivono nel Dambrath sanno leggere e scrivere.

Magie e conoscenze degli Arkaiun

Gli Arkaiun non sono abituati a usare la magia, dato che i loro padroni Crinti non consentono loro di imparare a lanciare incantesimi. Le magie con cui hanno maggior familiarità sono quelle contenute nelle armi e nelle armature dotate di poteri minori.

INCANTESIMI E TRADIZIONI MAGICHE

Quegli Arkaiun che hanno scelto una vita da incantatori si sono quasi sempre adattati ad altre culture al fine di apprendere tali vie. Tra quegli Arkaiun la cui cultura è rimasta relativamente intatta (per lo più le tribù barbariche che vivono ai margini della società dei Crinti, in genere come fuorilegge), alcuni adepti, bardi, druidi e ranger sono

riusciti a sviluppare alcune doti magiche. Questi individui, tuttavia, sono rari.

Tradizione magica: Dal momento che l'uso degli incantesimi presso gli Arkaiun al servizio dei Crinti è vietato, questo popolo non possiede alcun tipo di tradizione magica.

Incantesimi esclusivi: Nessuno.

OGGETTI MAGICI DEGLI ARKAIUN

Dal momento che gli Arkaiun che hanno l'opportunità di apprendere la magia sono pochi, non sono dotati né delle conoscenze, né dei mezzi per produrre oggetti magici.

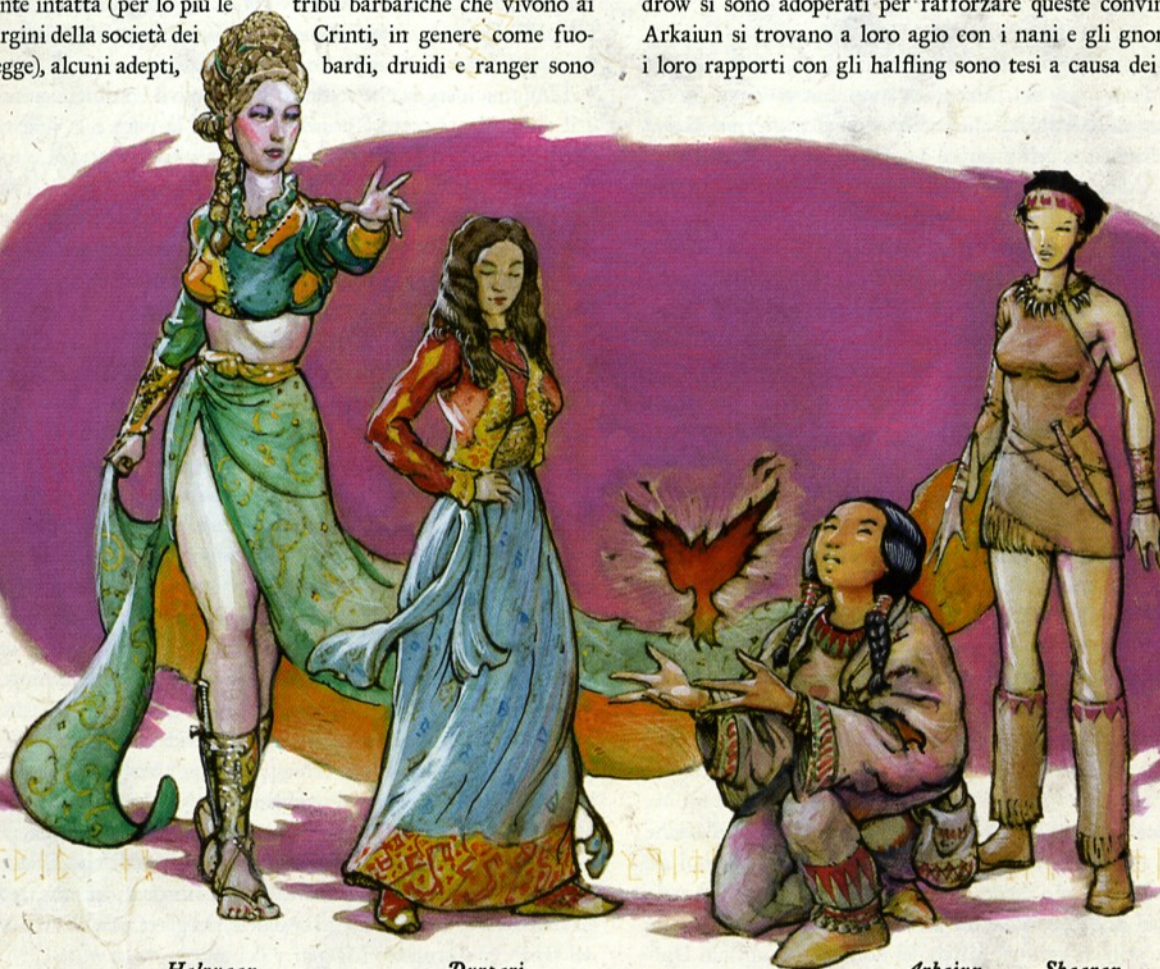
Oggetti magici comuni: Nessuno.

divinità degli Arkaiun

Nel Dambrath vero e proprio gli Arkaiun sono costretti ad adorare Loviatar e a volte Lolth. Se hanno la possibilità di scegliere liberamente, molti onorano Tempus, anche se alcuni dei gruppi più selvaggi (specialmente i barbari che vagano ai confini del Dambrath e combattono per rimanere liberi dall'influenza dei Crinti) adorano Malar a causa della sua area di influenza. Nelle altre terre, gli Arkaiun si sono adattati alle credenze del luogo, e quindi onorano una vasta gamma di divinità.

Rapporti con le altre razze

Ovviamente, la maggior parte degli Arkaiun del Dambrath osserva i mezzo-drow e i drow che governano la loro terra con soffocato disprezzo. Questo odio feroce si estende in parte anche al resto degli elfi e dei mezzelfi (soprattutto poiché i mezzo-drow si sono adoperati per rafforzare queste convinzioni). Gli Arkaiun si trovano a loro agio con i nani e gli gnomi, mentre i loro rapporti con gli halfling sono tesi a causa dei veri tenta-



Halruaan

Durpari

Arkaiun

Shaaran

tivi di invasione effettuati nel Luiren (sia prima dell'arrivo dei drow che al servizio di quella razza). Gli Arkaiun convivono sorprendentemente bene con i mezzorchi, dal momento che nel Dambrath ne esistono molti che prestano servizio come soldati al fianco degli umani.

Vari Arkaiun sono migrati (o sono fuggiti) nelle nazioni umane vicine, e sono stati accolti a braccia aperte nelle regioni attorno alle Acque Dorate, dove si sono integrati con i popoli Durpari di laggiù. D'altro canto, gli Halruaan scrutano gli Arkaiun con occhi sospettosi, a causa di vari conflitti tra i due paesi che hanno segnato la loro storia in passato.

Equipaggiamento degli Arkaiun

Gli Arkaiun hanno accesso ad ogni tipo di equipaggiamento disponibile nel *Manuale del Giocatore*, grazie al fitto commercio che ha luogo lungo le coste meridionali di Faerûn, Dambrath compreso.

ARMI E ARMATURE

Gli Arkaiun fanno uso di molte armi, ma preferiscono le armi a distanza quando si trovano all'aperto, nelle praterie. Le loro armi preferite includono balestre, fionde e giavellotti per il combattimento a distanza e spade corte, pugnali e stocchi per il combattimento in mischia. Il caldo del Sud fa sì che le armature più comunemente utilizzate siano le corazze di piastre, di cuoio e di cuoio borchiato, assieme ai buckler e agli scudi piccoli.

Oggetti comuni: Corazza di piastre, armatura di cuoio, buckler, giavellotto, spada corta, balestra leggera.

ANIMALI DOMESTICI

Gli Arkaiun sono sempre stati ottimi cavalatori, e i cavalli che vagano per le praterie del Dambrath sono una preziosa risorsa di quella nazione. Gli umani allevavano e cavalcavano questi animali da molto prima della venuta dei drow e continuano a farlo anche oggi. Come risultato, quasi tutti gli Arkaiun imparano a cavalcare fin dall'età di cinque anni.

umani, durpari

Regioni: Acque Dorate, Dambrath, Halruaa, Mulhorand, Shaar, Unther

Talenti razziali: Cosmopolita, Contrattatore Nato, Istruzione Arcana

I Durpari vivono da molti secoli nei pressi delle Acque Dorate, la grande baia su cui si affacciano le loro terre native nella parte sudorientale di Faerûn. Grazie al duro lavoro e alla fedeltà ad alcuni pochi ma validi ideali, i Durpari si sono fatti un nome come un popolo di astuti mercanti, ma benevolo e accogliente. La loro predilezione per il commercio ha consentito ai Durpari di diffondersi lungo tutte le coste meridionali del continente e anche nell'entroterra a nord.

storia

Le tribù dei Durpari ebbero origine come tribù barbariche sottomesse al grande Impero Imaskari di molti millenni fa. Quando quella nazione cadde in rovina, i Durpari persero rapidamente quel poco di influenza civile che avevano assimilato. Tornati allo stile di vita primitivo dei nomadi, gli antichi Dur-

pari presero a vagare per le coste lungo le Acque Dorate. Per oltre duemila anni, i Mulan del Mulhorand razziarono le tribù meridionali, annientando interi clan e seminando la guerra in tutte le pianure che oggi compongono lo Shaar orientale e le terre più a sud.

Alla fine, i nomadi Durpari iniziarono a insediarsi, stabilendo comunità mercantili dove potevano ottenere riparo, acqua fresca e dove erano in grado di poter tirare a riva le loro barche. Anche se le tribù continuavano a litigare tra loro, ora avevano imparato a difendersi dalle aggressioni dei Mulan al nord e degli Ulgarth a est.

I centri mercantili continuarono a crescere e le tribù iniziarono a lavorare la terra, scoprendo che il terreno era ricco e adatto a crescere il grano e gli altri prodotti di cui le altre tribù lungo la costa avevano grande bisogno. Col tempo, i Durpari divennero talmente abili nelle trattative da non conoscere alcun rivale. Navi provenienti da tutto il mare si facevano strada fino alla loro baia per poter fare affari con loro.

A un certo punto del loro cammino, i Durpari scoprirono anche la religione. Un semplice mercante iniziò a predicare gli insegnamenti dell'Adama, un misto tra un sistema di convinzioni e un codice di comportamento. Per i Durpari, l'Adama è l'unica vera forza che guida le loro vite, e tutte le divinità di Faerûn sono considerate parte di esso.

Atteggiamento mentale

I Durpari sono un popolo caloroso e amichevole, quasi fino all'eccesso, ma la loro cortesia non è un ostacolo alle loro abilità commerciali. Sanno anche lavorare sodo, spinti dal loro amore per il commercio e dalla convinzione che ogni cosa è possibile, se fatta con dedizione e buona volontà. Questa mentalità aperta fa dei Durpari degli ottimi esploratori che non si lasciano intimorire da ciò che è insolito o straordinario.

L'Adama insegna che soltanto attraverso il commercio onesto e il reciproco rispetto è possibile trovare la pace e la felicità. I Durpari traggono un forte senso di onestà, correttezza e tolleranza razziale dalla convinzione che ogni cosa e ogni creatura sono una manifestazione dell'Adama. Questi principi, a loro volta, hanno procurato ai Durpari la fama di un popolo onesto, e li ha resi più che benvenuti in molte terre straniere.

PERSONAGGI DURPARI

I personaggi Durpari sono molto diversi tra loro, poiché considerano utili una vasta gamma di abilità e capacità. Sono bravi maghi e stregoni, specialmente abiatori, divinatori e illusionisti, figure utili per proteggere la merce, determinare il valore degli oggetti magici e in grado di farsi valere nelle trattative affaristiche. Gli abitanti della regione delle Acque Dorate sono mossi anche da una forte ispirazione divina, e molti si uniscono al clero o fungono da paladini in nome dell'Adama. Alcuni diventano bardi per intrattenere meglio gli ospiti o per allietare i loro viaggi, monaci a causa della loro vicinanza alle terre orientali, o guerrieri e ranger se passano molto tempo lungo la frontiera con il Veldorn. Sono pochi i Durpari che diventano ladri, dal momento che la loro società condanna severamente il furto, e nonostante il loro retaggio, anche i barbari presenti tra la popolazione sono ormai pochissimi.

Classi di prestigio: I Durpari danno grande valore alla raccolta di informazioni e alla protezione del loro stile di vita. Tendono verso le classi di prestigio del cavaliere mistico, del corsaro del Grande Mare, della mano dell'Adama, del gerofante, del maestro del sapere, del crociato Maquar e del teurgo mistico.

società dei durpari

Per molti Durpari, gli affari e la cultura sono la stessa cosa, e le loro comunità riflettono questa visione. La chaka, vale a dire un casato mercantile, è l'unità sociale principale della popolazione. Tutti vengono giudicati da quanto si sostengono economicamente, piuttosto che dalla nomea dei loro antenati. La vita nei vari insediamenti è animata dal frastuono dei mercati, dove tutti si danno da fare per ottenere alti profitti, ma preservando sempre la propria integrità personale.

I Durpari tengono in gran conto la libertà. Le loro leggi si affidano innanzi tutto alle virtù predicate dall'Adama, consentendo al popolo di perseguire i propri obiettivi senza essere gravati da troppi obblighi commerciali. Nonostante la burocrazia sia leggera, tuttavia, i Durpari hanno la mano pesante con i criminali. Ma credono anche nel valore della redenzione.

La società dei Durpari è aperta a tutti, a prescindere dalla cultura o dal retaggio, con l'ovvia eccezione di quelle organizzazioni dichiaratamente maligne e dei seguaci di divinità malvagie o distruttive. Molte razze e molte culture imparano a lavorare al fianco dei Durpari senza alcun timore di pregiudizio od oppressione. A meno che qualcuno non dia a vedere di non saper vivere senza fare del male agli altri, i suoi unici giudici saranno i consumatori, che esprimeranno il loro parere con le loro monete sonanti.

Linguaggio e istruzione

I popoli della regione delle Acque Dorate di Faerûn parlano il Durpari, derivato da alcuni elementi del Draconico, del Mulhorandi e del Rauric. L'alfabeto usato è il Thorass, introdotto nell'est durante i primi anni del commercio. Quasi tutti i Durpari hanno un certo grado di istruzione, dal momento che le loro attività dipendono spesso dalla loro capacità di saper leggere e scrivere.

magie e conoscenze dei durpari

La magia è uno strumento utile negli affari dei Durpari, e i membri di questa razza si trovano a loro agio sia con gli oggetti che con gli incantesimi arcani e divini. Molti Durpari ingaggiano maghi e stregoni per condurre meglio le loro attività. Ovviamente, il ruolo dominante della fede nell'Adama significa che il clericato di quel culto gode di una posizione di privilegio presso i Durpari.

INCANTESIMI E TRADIZIONI MAGICHE

Quei Durpari che studiano la magia arcana preferiscono le magie di divinazione e illusione quando devono avere a che fare con potenziali soci in affari, mentre le carovane viaggianti accettano con piacere gli incantatori di qualsiasi scuola.

Tradizione magica: Per incoraggiare i potenziali clienti, i mercanti Durpari possono fare ricorso a qualche illusione per creare un'atmosfera più congeniale ai clienti stranieri. Prediligono anche la divinazione, che usano per predire di tutto, dal futuro prezzo della merce alle migliori rotte marittime e carovaniere per evitare tempeste e pericoli.

Incantesimi esclusivi: Alcuni incantesimi sono tipici dei maghi Durpari, data la natura mercantile su cui è incentrata la loro cultura. Sono riusciti a ottenere la loro magia allo stesso modo in cui hanno ottenuto ogni genere di merce: grazie ad abili contrattazioni in terre lontane.

OGGETTI MAGICI DEI DURPARI

I Durpari prediligono quegli oggetti magici che rivelano informazioni, proteggono le carovane e rendono la vita un po' più comoda nelle proprie dimore.

divinità dei durpari

Il popolo Durpari ha sviluppato un sistema di convinzioni che funge in parte da codice di condotta e in parte da pantheon. Questo sistema, noto con il nome di Adama, che significa "l'Unico", predica sia l'apertura mentale che un comportamento adeguato in ogni azione che i Durpari intraprendono. Ogni cosa presente nel mondo e oltre è parte dell'Adama. Data questa natura omnicomprensiva, l'Adama abbraccia tutte le divinità di Faerûn, e tutte vengono accettate dalla società Durpari (anche se in gradi diversi).

Strettamente parlando, le divinità che vantano il maggior numero di seguaci sono Zionil (Gond), Curna (Oghma), Lucha (Selûne), Torm e Waukeen. Queste cinque divinità esemplificano al meglio lo spirito e i valori fondamentali della fede e insegnano a tutti a lavorare sodo, a fare affari onestamente e a non impedire a nessuno di fare altrettanto. Il culto dell'Adama è più una questione di comportamento quotidiano che non di cerimoniali e di rituali. È trattando gli altri con rispetto che si onora l'Adama. A tutti i fini pratici, il codice segue gli stessi dettami delle fedi che adorano le cinque divinità Faerûniane sopra menzionate.

Rapporti con le altre razze

I Durpari vantano una delle culture più tolleranti di tutto il Faerûn. Hanno imparato che per essere dei maestri nel commercio è necessario essere disposti a trattare con gente di ogni genere.

equipaggiamento dei durpari

I Durpari, in quanto esperti mercanti, sono in grado di accedere a qualsiasi oggetto concepibile di qualsiasi terra. Come risultato, i contenuti del *Manuale del Giocatore* sono considerati ampiamente disponibili nelle terre dei Durpari.

ARMI E ARMATURE

La cultura Durpari ha adottato un misto di preferenze per le armi Mulhorandi e del Lontano Est. Kukri, falchion e scimitarre sono le armi da mischia più diffuse, mentre le balestre e gli archi corti sono le armi a distanza più conosciute e utilizzate. Il clima caldo delle terre dei Durpari spinge la gente a prediligere le armature più leggere per proteggersi. La maggior parte dei combattenti indossa armature di cuoio, cuoio borchiato o corazze di piastre e porta scudi leggeri.

Oggetti comuni: Tutte le armi e le armature sono disponibili nelle nazioni dei Durpari.

ANIMALI DOMESTICI

I Durpari non hanno un tipo di creatura che prediligono al di sopra delle altre, anche se è possibile trovare specie di ogni genere nelle aree pubbliche, nei negozi e nelle dimore dei più ricchi. Gli animali presenti provengono da molte regioni lontane e vengono importati dai mercanti nella speranza di vendere gli esemplari più insoliti a coloro che amano mettersi in mostra sfoggiando animali da compagnia esotici. Nel clima caldo del Durpar prosperano soprattutto le lucertole, i serpenti e gli altri rettili, oltre agli uccelli dalle piume sgargianti e alle creature esotiche provenienti dalle giungle e dai fiumi vicini.

umani, Halruaan

Regioni: Acque Dorate, Dambrath, Halruaa, Lapaliya, Nimbral, Samarach, Shaar

Talenti razziali: Addestramento Magico, Cultura Magica, Istruzione Arcana

Storia

Gli Halruaan sono i discendenti di due gruppi culturali diversi. La loro etnia originale risale ai Lapal (antenati dei Tashalan), un popolo fuggito in questa regione per scappare dai suoi padroni yuan-ti nelle giungle nei pressi del Mare di Lapal. Oltre tremila anni fa, questi schiavi in fuga si insediarono all'interno di una vallata protetta, in una regione situata lungo le coste meridionali di Faerûn protetta su tre lati da alte catene montuose e sul quarto dal Grande Mare. La loro era una vita semplice, basata sulla coltivazione della terra, la caccia e la pesca. I Lapal avevano poche città e molti problemi con i mostri circostanti, ma continuarono a vivere isolati e indisturbati per oltre mille anni.

Quando l'impero di Netheril cadde in rovina a causa della follia di Karsus e della magia dei phaerimm, numerosi maghi, assieme alle loro famiglie, ai loro servitori e al resto dei loro clan, fuggirono dalle terre del nord, guidati dall'arcimago Raumark. Si spinsero a sud a bordo delle loro aeronavi, in cerca di un luogo dove potessero nascondersi dai phaerimm e cominciare una nuova vita incentrata sulla magia. Alla fine giunsero in un'ampia vallata protetta da tre catene montuose che perfino le loro aeronavi ebbero difficoltà a oltrepassare. Laggiù incontrarono il semplice popolo dei Lapal, sempre intento a coltivare la terra e a pescare.

Nel giro di tre generazioni, i due gruppi si fusero in un'unica cultura. I Netheresi offrirono le loro conoscenze della magia e i Lapal misero a disposizione la loro sapienza nello sfruttare le risorse della terra. Nei secoli che seguirono, gli Halruaan si godono i frutti della vita e si tennero pronti a un'invasione dall'esterno, temendo che i phaerimm o altre nazioni gelose sarebbero venute per strappare loro la magia.

A un certo punto del secondo secolo CV, una piccola fazione di adoratori di Leira si separò dai maghi di Halruaa e si stabilì sull'isola di Nimbral. Pur essendo di sangue Halruaan, divennero una cultura separata, a molti chilometri di distanza oltre l'oceano dai loro simili.

Atteggiamento mentale

Gli Halruaan sono un popolo felice, i cui membri si trattano l'un l'altro con ostentata cortesia ma si dimostrano perennemente sospettosi nei confronti degli stranieri e temono sempre che qualcuno sia intenzionato ad appropriarsi dei loro segreti magici. Si godono il frutto delle loro fatiche con gusto, in quanto la qualità della vita in una terra popolata da maghi è necessariamente molto alta. Anche il più umile dei popolani è in grado di lanciare qualche incantesimo tra i più semplici. Allo stesso modo, essendo la magia così diffusa nella cultura, quasi tutti gli abitanti possiedono almeno un oggetto magico o due.

Sono pochi gli Halruaan che provano il bisogno di viaggiare. Quelli che si spingono oltre le montagne che proteggono la loro patria solitamente lo fanno per mettersi alla ricerca di qualche nuova o strana componente per gli incantesimi, o per vedere da vicino qualche nuovo congegno che non hanno mai visto. Ironicamente, gli Halruaan sono restii a condividere i loro misteri magici, ma non ci pensano due volte a impadronirsi delle conoscenze arcane altrui.

PERSONAGGI HALRUAAN

Anche se non è del tutto vero che i maghi Halruaan sono i più numerosi ad affollare le strade di Faerûn (i Maghi Rossi avrebbero qualcosa da ridire), è cosa comunemente accettata che la maggior parte degli Halruaan che si mette in viaggio vanta un certo grado di potere arcano. Molti sono maghi, ma è presente anche qualche bardo. Gli stregoni Halruaan probabilmente sono più comuni al di fuori della nazione che non al suo interno, dal momento che il resto della società Halruaan non si fida della magia stregonica e considera gli stregoni degli individui corrotti e pericolosi. Pochi Halruaan diventano barbari, druidi, ladri, monaci o paladini. Alcuni scelgono il sentiero della devozione clericale, quasi sempre come adoratori di una delle due divinità della magia, Mystra o Azuth. Esistono alcuni piccoli culti di Savras e Velsharoon, subordinati alla chiesa di Azuth. Le altre fedi vengono attivamente ostacolate o soppresse, ma continuano a circolare voci riguardo a un culto di Shar (e della sua Trama d'Ombra).

Classi di prestigio: Data la loro specializzazione nella magia, qualsiasi classe di prestigio che funga da prosecuzione naturale di una classe di incantatore arcano è popolare presso gli Halruaan. Anziani Halruaan, arcimaghi, cavalieri mistici, devoti arcani, maestri del sapere, segugi magici Halruaan e teurghi mistici sono tutte scelte appetibili. Se qualche mago Halruaan si è convertito in segreto alla Trama d'Ombra, può diventare un adepto d'ombra.

società degli halruaan

Gli Halruaan si premurano sempre di riservare un posto d'onore a coloro che hanno fatto progressi nelle arti arcane. È un dato di fatto che la maestria nella magia è per loro l'obiettivo più alto da raggiungere nella vita. Questo non significa che disprezzino o maltrattino coloro che non sanno usare la magia. Al contrario, l'umile cuoco che deve usare pietra focaia e acciarino per accendere un fuoco svolge un ruolo fondamentale nella società: anche il più grande evocatore del mondo deve avere lo stomaco pieno per poter praticare la sua magia come si deve. Tuttavia, è ben chiaro cosa fa di un individuo una figura di prestigio ad Halruaa, anche se non esistono leggi discriminanti nei confronti di chi non sa usare la magia nella nazione.

L'aspetto è tutto per gli Halruaan: più si è appariscenti, meglio è. La gente è giudicata in base a come si veste, alle responsabilità che ricopre e al modo in cui si sposta, e se per tutte e tre le cose è coinvolta la magia, tanto meglio. Agli Halruaan piace vestirsi in colori sgargianti, adornarsi sfarzosamente con monili ed effetti magici e spostarsi a bordo di veicoli di lusso. In genere si tratta di mezzi di trasporto magici, come un'aeronave o un tappeto volante.

Nelle campagne, l'appariscenza non è altrettanto importante, ma l'uso e lo sfoggio della magia rimane fondamentale. La gente di campagna dà più valore agli usi pratici della magia che alla magia in sé. Un incantesimo o un oggetto in grado di mietere il grano o di guidare un gregge come si deve è di gran lunga più apprezzato di una magia sgargiante decorativa.

Anche il governo Halruaan è stato strutturato in base all'influenza della magia. Il netyarch, o re-mago di Halruaa, in genere è considerato l'incantatore di maggiore potenza dell'intera nazione, selezionato da un gruppo di maghi scelti chiamato il Consiglio degli Anziani. È il re-mago, che attraverso l'assistenza degli anziani, governa la nazione. Un netyarch non dimentica mai l'importanza di esaminare una decisione da ogni punto di vista, ma tutti sanno che i decreti emanati favoriscono sempre coloro che hanno il dono dell'Arte.

Linguaggio e istruzione

Gli Halruaan parlano quasi universalmente l'Halruaan, che non è altro che una versione moderna dell'antico Netherese. Nelle loro scritture usano l'alfabeto Draconico. Naturalmente, nessun mago Halruaan che si rispetti si limita a un solo linguaggio. Molti si sforzano di arrivare a padroneggiare almeno una dozzina di linguaggi, molti dei quali antichi e/o morti, per agevolare i loro studi magici. Il più umile dei maghi sa parlare almeno due lingue aggiuntive, se non altro per agevolare gli scambi con le nazioni vicine.

Una terra di maghi è anche una terra istruita. Coloro che non sanno invocare le energie arcane imparano comunque a leggere e a scrivere in tenera età. Gli Halruaan hanno due buoni motivi per incoraggiare questa istruzione di base. Il primo è scoprire quali bambini Halruaan hanno una vocazione per la magia, cosa che viene determinata attraverso una serie di prove. Parte della preparazione a queste prove richiede che il bambino impari a leggere e scrivere. Inoltre, un intelletto sviluppato è sempre una cosa apprezzata ad Halruaa, come dimostrato dal sistema scolastico pubblico della nazione, a cui prendono parte tutti i giovani. L'istruzione è fondamentale ed è un punto di orgoglio personale.

Magie e conoscenze degli Halruaan

Halruaa vuol dire magia, e magia vuol dire Halruaa. In quanto discendenti dei Netheresi, che forse furono i più grandi maghi della storia di Faerûn, gli Halruaan vantano la più forte tradizione magica di tutti i popoli esistenti, forse anche più radicata di quella del Thay. Ogni singolo elemento magico concepibile è stato studiato, perfezionato e sviluppato dai maghi Halruaan. La magia divina non è tenuta in pari considerazione nella società Halruaan, ma i chierici delle divinità Faerûniane della magia sono comuni.

INCANTESIMI E TRADIZIONI MAGICHE

Anche se innumerevoli maghi di ogni scuola si sono distinti nella storia passata di Halruaa, i divinatori ora sono quelli leggermente dominanti. "La conoscenza è potere, e da grandi conoscenze derivano grandi poteri," recita un detto popolare nei circoli sociali Halruaan. La divinazione è la chiave per ottenere le informazioni nascoste.

Tradizione magica: Ad Halruaa ogni mago è bene accetto; anzi, più ce ne sono, meglio è. Le altre forme di magia arcana sono considerate meno importanti o meno sicure. Gli incantesimi divini tendono a concentrarsi sulla divinazione e sulla protezione, al fine di scoprire e proteggere i vari segreti magici e gli oggetti magici.

Incantesimi esclusivi: Gli incantesimi utili o inconsueti usati ad Halruaa sono troppo numerosi per essere nominati in questa sezione. La stragrande maggioranza dei nuovi incantesimi di questo volume non rappresenta che una piccola parte della magia sviluppata da Halruaa nel corso dei secoli.

OGGETTI MAGICI DEGLI HALRUAAN

Come nel caso degli incantesimi, anche gli oggetti magici creati e utilizzati in ogni aspetto della cultura Halruaan sono talmente tanti che sarebbe impossibile elencarli in questa sede. La maggior parte dei nuovi oggetti descritti nel Capitolo 4 di questo volume, nonché innumerevoli oggetti che compaiono in altre fonti, hanno origine ad Halruaa.

divinità degli Halruaan

Agli albori della storia Halruaan, probabilmente il popolo adorava un pantheon più vasto, retaggio delle culture precedenti: i Lapal adoravano le divinità della giungla e degli yuan-ti, mentre i Netheresi seguivano le loro divinità particolari. Col tempo, queste divinità cedettero il passo agli dei attualmente adorati nella terra dei maghi.

La stragrande maggioranza adora Mystra, la divinità della magia. Considerano i servigi a lei rivolti dei benefici per il loro stile di vita, e le preghiere in cui si chiede la protezione della Trama sono un rituale quotidiano per molti Halruaan. Anzi, è probabile che i Netheresi che poi divennero gli Halruaan accettarono il cambiamento della divinità della magia appena dopo la distruzione di Mysteryl. Forse si sentirono in qualche modo obbligati a guadagnarsi il favore della nuova dea nella speranza di non diventare bersaglio di altri disastri (come un possibile inseguimento da parte dei phaerimm). Quando Mystra ascoltò e rispose a quelle antiche suppliche, si assicurò la fedeltà incrollabile di buona parte del popolo Halruaan fino ai giorni attuali.

Col tempo, alcuni Halruaan iniziarono a migrare verso i culti di Savras e di Azuth, trovando nei dettami di queste divinità una maggiore attinenza con le proprie priorità. Entrambe le chiese all'inizio furono disprezzate, evitate e relegate ai margini della società, e i due culti non videro che un rivale irriducibile l'uno dell'altro. Col passare del tempo, il culto dell'Onnisciente finì per scomparire, mentre la chiesa di Azuth divenne universalmente accettata. Oggi un Halruaan su sei è un adoratore di Azuth.

Esistono anche alcune sette fedeli a Savras e a Velsharoon ad Halruaa, controllate dalla chiesa di Azuth, proprio come queste divinità minori giurano fedeltà al Signore degli Incantesimi. Di recente coloro che seguono l'Onnisciente hanno riacquisito potenza, sia grazie alla popolarità crescente delle divinazioni che al riaffiorare del culto di Savras in tutto il Faerûn, seppur asservito al culto di Azuth. La setta di Savras mantiene l'imparzialità e serve tutti coloro che possono permettersi le sue previsioni. Coloro che studiano la morte e la non morte sono autorizzati a sondare i misteri di Velsharoon, ma tali studi vengono rigidamente controllati dal clero dell'Altissimo.

Un altro gruppo di maghi, illusionisti fedeli a Leira, ha preferito lasciare le rive di Halruaa, piuttosto che doversi impegnare nello stesso combattimento a cui i seguaci di Azuth sono stati costretti a far fronte. Questi servitori della Madre degli Illusionisti si sono recati fino alla lontana terra di Nimbral, dove si sono stabiliti e tuttora vivono. Fin dal Periodo dei Disordini, gli abitanti di Nimbral non hanno mai accettato apertamente la morte di Leira, anche se in privato molti riconoscono che la dea è veramente scomparsa. Ironicamente, i tradizionalisti ora ricevono i loro poteri da Cyric, una divinità ben diversa. Le chiese di Akadi, Azuth, Mystra, Savras e Shar hanno tutte attratto vari simpatizzanti come "Volte nella Nebbia", ma nessuna di queste è stata finora abbracciata come vera reincarnazione di Leira.

Anche se se ne parla soltanto sussurrando e le prove a conferma sono molto rare, ad Halruaa sta prendendo piede un culto di Shar. Maghi di ogni livello di potere, dai maghi rurali dei villaggi di contadini agli anziani più potenti, si sono convertiti alla Trama d'Ombra.

Rapporti con le altre razze

Gli Halruaan sono un popolo riservato, che tende a non mescolarsi con gli altri. Questo alimenta la loro natura sospettosa e la convinzione che gli altri popoli siano interessati soltanto a impadronirsi delle magie Halruaan in modo illecito. I maghi sanno

di non poter vivere in completo isolamento: l'interazione con le altre razze è necessaria per il commercio. Quindi, ai mercanti viene concesso di visitare le città costiere. I mercanti Durpari sono quelli che godono maggiormente della loro benevolenza, dal momento che sono assai abili nel procurare le componenti materiali più insolite e nel consegnarle fin sulle rive di Halruaa.

Molti elfi e mezzelfi si sono guadagnati una reputazione degna di nota nell'alta società di Halruaa: alcuni prestano servizio all'interno del Consiglio degli Anziani, e ora gli Halruaan si sono fatti più indifferenti nei loro confronti rispetto al passato. I nani sono i benvenuti, purché si rendano utili con la loro perizia artigianale. Gli halfling vengono tollerati a malapena entro i confini di Halruaa, in quanto i cittadini diffidenti vedono in ogni halfling una spia o un ladro potenziale. Gli Halruaan conoscono gli gnomi fin troppo bene, a causa delle incursioni di un letale gruppo di gnomi licantropi al nord. Quei pochi gnomi che a volte accompagnano i nani come assistenti sono tollerati a malincuore.

Gli Halruaan mostrano apertamente disprezzo per i mezzodrow, e data la natura ostile dei Crinti a est, è facile capire il perché. Dal lato opposto del paese, gli yuan-ti possono procurare dei fastidi di tanto in tanto. Ma in entrambi i casi, i maghi sono in grado di far fronte alle minacce.

equipaggiamento degli halruaan

Gli Halruaan sono gente ricca, e in genere possono permettersi di importare qualsiasi vestito sia considerato di moda al momento. Preferiscono abiti ampi e freschi, dato il clima caldo. Molti maghi Halruaan continuano testardamente a indossare le vesti tradizionali da mago, rinfrescandole adeguatamente tramite mezzi magici.

ARMI E ARMATURE

A causa della mescolanza culturale che ebbe luogo quando i Lapal e i Netheresi si incontrarono, e grazie alla loro capacità di creare praticamente qualsiasi oggetto magico, i combattenti Halruaan hanno accesso a una vasta gamma di stili. Tuttavia, le armature più leggere sono più diffuse rispetto alle altre corazze, a meno che non sia disponibile qualche magia in grado di impedirne il surriscaldamento.

Oggetti comuni: Tutte le armi e gli oggetti sono ampiamente disponibili nelle città di Halruaa.

ANIMALI DOMESTICI

Agli Halruaan piacciono le creature insolite, e si sforzano in tutti i modi di ostentare il loro stile di vita e la loro ricchezza facendo sfoggio di animali inconsueti. Soprattutto i maliardi (vedi pagina 68) e i behir Halruaan sono molto popolari, ma i più ricchi acquistano numerosi animali strani provenienti da ogni angolo di terra immaginabile.

umani, shaaran

Regioni: Acque Dorate, Dambrath, Halruaa, Lapaliya, Mulhorand, Shaar, Unther.

Tratti razziali: Nomade a Cavallo, Più Veloce, Sopravvissuto

storia

La storia delle tribù nomadi dello Shaar è antica e costante. I clan di questo popolo hanno vagato per le pianure fin dagli albori della storia e lo stile di vita nomadico è cambiato assai poco col passare del tempo. Anche se altre culture di tanto in tanto hanno tentato di assimilare gli Shaaran, le tribù sono sempre riuscite a respingere tali tentativi. La verità è che questo popolo riesce

a sopravvivere solo seguendo le proprie usanze, e preferirebbe morire piuttosto che essere assimilato.

La più grande incursione effettuata nello Shaar venne dallo Shoon, ma nemmeno quella riuscì a durare a lungo. Nel quinto secolo CV, gli Shaaran si ribellarono contro i loro padroni Shoon. Nonostante una sanguinosa rappresaglia, l'Imperium fu costretto a ritirarsi dalla regione e i nomadi tornarono silenziosamente al loro consueto stile di vita.

Atteggiamento mentale

Gli Shaaran hanno una visione semplice della vita e apprezzano le cose nei tempi lunghi. Le decisioni più critiche sono quelle che riguardano la sopravvivenza, e in quelle occasioni le tribù non fanno altro che seguire l'esempio dei branchi di animali. Tutto il resto è secondario, e la comprensione intrinseca delle leggi delle pianure è sufficiente ad aiutarli a tirare avanti.

Nella maggior parte dei casi, gli Shaaran sono estremamente fedeli, tremendamente vendicativi e rispettosi di chiunque si dimostri in grado di sopravvivere agli aspri rigori delle praterie. I nomadi adorano i cavalli, i branchi e tutti gli animali nativi delle pianure e rispettano gli avversari che si dimostrano valorosi. Stimano anche quegli stranieri che si presentano nelle praterie per commerciare. Un nomade Shaaryan non guarda mai questi stranieri dall'alto in basso, ma assieme ai suoi compagni non dimentica mai che gli stranieri non potranno mai capire veramente cosa significhi essere uno Shaaran.

PERSONAGGI SHAARAN

Gli Shaaran sono ottimi barbari, ranger, guerrieri e druidi, a causa dell'aspro ambiente in cui devono sopravvivere. La comprensione della terra e la capacità di convivere con le forze della natura sono di importanza primaria per uno Shaaran, e queste classi sono le più adatte a tale scopo. Alcuni Shaaran diventano ladri, specialmente coloro che preferiscono razzare gli insediamenti, le carovane e le altre tribù. Coloro che hanno tendenze spirituali potrebbero rispondere al richiamo di una divinità della natura o della caccia e diventare druidi. Uno Shaaran dotato di poteri arcani latenti può diventare un adepto, un bardo o uno stregone, ma gli studi più formali rimangono un concetto alieno per questa cultura. Sono pochi i maghi che emergono dalla cultura Shaaryan, e anche i monaci e i paladini sono molto rari.

Classi di prestigio: Uno Shaaran solitamente diventa un cacciatore Shaaryan. Tra coloro che decidono di lasciare le praterie ce ne sono diversi che adottano il cammino del viandante dell'orizzonte.

società degli shaaran

La cultura Shaaryan si regge attorno al concetto della famiglia estesa, o clan. Vari clan formano una tribù, e ogni tribù vive, si sposta e caccia assieme, occupando una determinata regione dello Shaar. In certi periodi, varie tribù potrebbero allearsi tra loro o scendere in guerra l'una contro l'altra (per contendersi l'acqua, i territori di caccia o per perpetuare antiche faide), ma nella maggior parte dei casi, i nomadi passano il tempo a cacciare e ignorano le altre tribù. I nomadi danno la caccia alle antilopi, ai bisonti, ai cinghiali e agli elefanti, da cui ricavano sostentamento, cibo, protezioni e utensili.

Gli adulti più astuti e affidabili di una tribù si radunano in un consiglio di saggi chiamati gli anziani, e tra i membri di questo gruppo, tramite voto segreto, viene eletto un capotribù. È il capotribù a decidere quando giunge il momento di spostarsi per rimanere nei pressi di un branco, o se passare a seguire un nuovo branco per evitare di estinguere quello vecchio, cosa fare

dei criminali e così via. Tutti gli altri membri sono tenuti a obbedire al capotribù e agli anziani. Coloro che non accettano queste direttive vengono esiliati, dal momento che la tribù non ha né tempo né energia per redimere i trasgressori.

Le tribù non ci pensano due volte a raziare le altre tribù, e se il gruppo di razziatori è inferiore a venti elementi, questo evento non viene considerato un atto di guerra. Il furto di cibo, cavalli, equipaggiamento e perfino di donne e di bambini è considerato parte della vita nelle pianure. Le razzie condotte da gruppi più numerosi sono considerate atti dichiarati di guerra, e come tali si protraggono finché le due tribù non si incontrano per stipulare la pace. Alle tribù in guerra è proibito prendere parte all'incontro semestrale alle Colline del Consiglio.

Linguaggio e istruzione

Gli Shaaran parlano lo Shaaran, un linguaggio che non ha alcun collegamento con le altre famiglie di linguaggi di Faerûn. Il linguaggio ha preso in prestito alcune parole dalle altre lingue col passare dei secoli, specialmente con la venuta dei vari mercanti nella regione. Gli Shaaran che sanno leggere e scrivere sono pochi, dal momento che la loro cultura si affida alla tradizione orale. Coloro che hanno imparato a scrivere il linguaggio Shaaran usano l'alfabeto Dethék, appreso dai nani dorati della Grande Crepa.

Magie e conoscenze degli shaaran

Gli incantatori Shaaryan non sono numerosi, anche se ogni tribù può contare sui servigi di uno o due incantatori arcani e forse su una quantità doppia di incantatori divini. In genere è il capotribù o un anziano devoto a svolgere le mansioni di adepto o di chierico con la capacità di avere dei presagi. La tribù annovera quasi sempre dei ranger che fungono da esploratori, nonché un druido che sia in grado di far fronte agli elementi e di comprendere il comportamento dei branchi.

INCANTESIMI E TRADIZIONI MAGICHE

Le magie di divinazione consentono a una tribù di determinare il momento migliore per cambiare accampamento, l'arrivo del cattivo tempo e così via. Gli incantesimi di abiurazione sono utili per proteggersi dagli attacchi, dagli elementi e dai mostri. Gli incantesimi di illusione sono usati per migliorare le storie orali e le narrazioni. Tra gli incantatori divini, gli incantesimi incentrati sulle forze della natura, la guarigione e gli elementi sono quelli più utili per la cultura nomade, e i druidi e i ranger si rivelano particolarmente utili per la sopravvivenza della tribù.

OGGETTI MAGICI DEGLI SHAARAN

Sono pochi gli Shaaran che diventano abili a sufficienza da creare oggetti magici e da poterne fornire agli altri. Solitamente, acquisiscono tali oggetti tramite il commercio. Ai nomadi Shaaryan piacciono molto gli oggetti in grado di aiutare i loro guerrieri in combattimento, come ad esempio le armi, le armature e le pozioni che curano o incrementano la potenza in battaglia.

divinità degli shaaran

I popoli dello Shaar adorano le divinità della natura e della caccia. È possibile che un'intera tribù veneri una singola divinità, ma molto più spesso i vari membri della tribù venerano molte divinità diverse.

Molte tribù adorano Tempus. Nello Shaar, tutti devono combattere e i nemici non si limitano alle tribù avversarie, ma comprendono anche i pericoli della terra e le creature in agguato. Prima di una razzia e in tempo di guerra, i riti propiziatori a Tempus sono cosa comune.

Altri nomadi, che provano più ebbrezza nella caccia che non nella gloria della guerra, venerano Malar, il Signore delle Bestie. Questi Shaaran in genere si concentrano sull'aspetto di cacciatore della divinità, ignorando i lati più sanguinari dell'area di influenza di Malar. Chi si adopera per sopravvivere non può permettersi di essere sanguinario gratuitamente.

Alcuni Shaaran, meno numerosi, cercano consolazione nell'abbraccio di Akadi, trovando conforto nei suoi dettami e affinità nel loro rapporto con la vita nelle praterie e negli spostamenti delle tribù.

Rapporti con le altre razze

Gli Shaaran si sono abituati alle molte specie che attraversano o si insediano nelle loro terre tradizionali, e non ne prediligono nessuna in modo particolare. Le pianure sono un grande crocevia per una miriade di specie e culture diverse, quindi non ha importanza che la razza sia un mercante o da quale terra provenga, purché abbia qualcosa da offrire. Per uno Shaaran, la capacità di sopravvivere nelle praterie e di essere un membro utile della tribù è di gran lunga più importante del suo ipotetico luogo di nascita.

Alcune tribù vanno molto più d'accordo con i loxo e i thri-kreen che vivono nello Shaar, a seconda della vicinanza dei loro territori di caccia alle terre di queste due specie. Gli Shaaran interagiscono con le altre razze indigene nella misura in cui le altre razze lo consentono. Ad esempio, hanno ben pochi contatti con gli elfi selvaggi della Vallata delle Nebbie, ma fanno affari regolarmente con i nani dorati della Grande Crepa.

Gli Shaaran detestano gli gnoll, ma nutrono un odio altrettanto intenso per gli yuan-ti che hanno iniziato ad apparire nei pressi del Lago Lhespen o del Lago di Sale. In entrambi i casi, i nomadi Shaaryan attaccano a vista e mirano ad abbattere il maggior numero di creature possibile. Fortunatamente, i draghi che usano lo Shaar come riserva di caccia appaiono solo di rado e mai in grossi numeri, poiché quasi nessuna tribù è in grado di fare qualcosa al riguardo.

Equipaggiamento degli shaaran

Il popolo Shaaryan ricava quasi tutti i suoi strumenti dalla terra circostante e dagli animali cacciati. Oltre al cibo, i branchi che seguono forniscono loro armi, vesti e utensili. Naturalmente, i nomadi si procurano altro materiale anche attraverso il commercio, ma gli oggetti procurati in tal modo sono rari e considerati meravigliosi dagli Shaaran.

ARMI E ARMATURE

I combattenti Shaaryan prediligono le armi più funzionali, adatte allo stile di vita dei nomadi, e facilmente riparabili o ricavabili nelle praterie senza bisogno di ricorrere a un fabbro. Coltelli, lance, reti e archi sono le armi più comuni, spesso fatte di pietra o di ossa. Le armature più leggere, come le armature imbottite o di cuoio, sono le più diffuse.

ANIMALI DOMESTICI

La sopravvivenza della cultura Shaaryan dipende principalmente dai suoi cavalli. I cavalli Shaaryan sono esemplari superiori che prosperano nelle pianure erbose, ma tendono ad ammalarsi e a

morire se portati al di fuori dello Shaar. Non è raro imbattersi in un ranger o in un druido Shaaryan accompagnato da un potente predatore delle pianure come compagno, come ad esempio un leone o un ghepardo. Alcune creature più piccole, dipendenti dallo stile di vita dei nomadi, sono tenute a volte come animali da compagnia, ma in genere si tratta di famigli di proprietà degli incantatori della tribù.

**TABELLA I-I: MODIFICATORI
DI CARATTERISTICA RAZZIALI**

Razza	Modificatori di caratteristica	Classe preferita
Loxo	+8 For, +2 Des, +2 Cos, -2 Car	Ranger
Thri-kreen	+2 For, +4 Des, -2 Int, +2 Sag, -4 Car	Ranger

LOXO

I nomadi loxo, simili a elefanti di forma umanoide, condividono le pianure dello Shaar assieme agli umani e alle altre creature del luogo. I loxo sono un popolo di cacciatori e raccoglitori che preferisce l'isolamento garantito dai molti chilometri di spazio aperto e che non ama interagire con le altre razze. Vagano per le pianure da circa due secoli e affermano di essere giunti da un altro mondo attraverso mezzi misteriosi. Soltanto i loxo sanno con certezza da dove provengono, e non ne parlano con nessuno.

Personalità: I loxo sono creature tranquille che chiedono solamente di essere lasciate in pace. Non sono aggressive, ma difendono i loro branchi con ferocia e sono in grado di combattere con furia bestiale quando se ne presenta la necessità. Amano le forme geometriche, con cui decorano i loro semplici abiti, specialmente i cerchi e i rombi, e spesso fabbricano rudimentali opere d'arte che usano per commerciare.

Descrizione fisica: Un loxo ha l'aspetto di elefante bipede, anche se leggermente più piccolo. La sua pelle è grigio-bluastro, rugosa e ricoperta da una peluria rada e irsuta. È dotato di dita e arti tozzi e grossi, piedi piatti e grandi orecchie. Il suo tratto più straordinario è la coppia di proboscidi che si protende dal muso, af-

fiancate da due grosse zanne. Ogni proboscide è lunga circa 60 cm e termina con tre propaggini prensili simili a dita. Un tipico loxo è alto da 2,1 a 2,25 metri e pesa circa 250 kg.

Relazioni: I loxo preferiscono la compagnia dei loro simili, ma non arrivano al punto di allontanare eventuali visitatori, a meno che non abbiano qualche motivo per aspettarsi un comportamento ostile. Si recano nelle città per commerciare di tanto in tanto, specialmente per vendere le opere d'arte che producono. Altrimenti se la cavano con le proprie forze e tendono a evitare gli altri nomadi dello Shaar.

Allineamento: I loxo, isolazionisti per natura, non si immischiano di loro iniziativa nelle lotte o nei problemi delle altre razze. Si tengono a distanza dalle lotte tra il bene e il male che possono manifestarsi nelle altre parti del mondo e non si schierano con nessuna fazione. Per i loxo esiste un posto per ogni cosa, ma gli estremi possono rivelarsi dannosi alla sopravvivenza del branco. I loxo tendono a essere neutrali puri.

Religione: I loxo venerano la natura e la forza, e seguono prevalentemente le tradizioni druidiche o, secondariamente, quelle sacerdotali. Il culto druidico sembra incentrato su un aspetto di Hiatea, una divinità dei giganti, ma anche una protettrice della natura, della caccia e della nascita. Molti chierici loxo adorano questa visione particolare di Hiatea, mentre altri prediligono un aspetto di Iallanis (a sua volta una divinità dei giganti), per la sua forza e le sue capacità curative.

Linguaggi: I loxo parlano un loro linguaggio personale. Molti imparano anche il Comune e lo Shaaran, al fine di poter commerciare e negoziare come si deve.

Nomi maschili: Alagar, Debib, Gaugan, Jatic, Ranjeet, Rohap, Taral, Varien.

Nomi femminili: Agrit, Bakal, Devrika, Jamune, Kasi, Lavika, Otala, Rania, Shali, Tarali, Valsa.

Avventurieri: Come spesso accade con i giovani, anche i loxo adolescenti a volte sono colti dal desiderio di viaggiare oltre i territori tradizionali del loro branco. Affascinati dagli umani e dalle altre razze, qualche loxo si unisce a un gruppo di avventurieri per provare cosa ha la vita da offrire al di fuori dello Shaar.

Regioni: La maggior parte dei loxo vive nello Shaar, anche se alcuni più rari possono provenire anche dalla regione delle Acque Dorate.

Loxo



Illustrazione di Chris Hawkes

Tratti razziali dei loxo

- +8 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma. I loxo sono esemplari possenti dal punto di vista fisico, ma i loro rari contatti col mondo esterno limitano le loro capacità di persuasione.
- Umanoide mostruoso: I loxo non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che influenzano solo gli umanoidi, come *charme su persone* o *dominare persone*.
- Grande: In quanto creatura Grande, un loxo ottiene una penalità di -1 alla Classe Armatura, una penalità di -1 ai tiri per colpire, una penalità di -1 alle prove di Nascondersi, un bonus di +4 alle prove di lotta, e i suoi limiti di sollevamento e di trasporto sono pari al doppio di quelli dei personaggi Medi.
- Spazio/Portata: 3 m/3 m.
- La velocità base sul terreno di un loxo è 9 metri.
- Scurovisione entro 18 m.
- Dadi Vita razziali: Un loxo parte con cinque livelli da umanoide mostruoso, che gli forniscono 5d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +5 e dei bonus ai tiri salvezza base pari a Temp +1, Rifl +4, Vol +4.
- Abilità razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un loxo gli conferiscono un numero di punti abilità pari a $8 \times (2 + \text{modificatore di Int})$. Le abilità di classe comprendono Ascoltare, Osservare, Scalare e Sopravvivenza.
- Talenti razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un loxo gli conferiscono due talenti.
- Competenza nelle armi e nelle armature: Un loxo è automaticamente competente nelle armi semplici e nelle armature leggere.
- Attacchi naturali: I loxo possono attaccare con le loro zanne. Un loxo può sferrare un singolo attacco con una zanna (che vale come attacco con schianto) che infligge 1d6 danni, o con entrambe le zanne, effettuando un'azione di attacco completo. Come parte di un'azione di attacco completo con un'altra arma, un loxo può effettuare un attacco secondario usando una singola zanna al suo bonus di attacco più alto -5.
- Armatura naturale: Bonus di armatura naturale +4.
- Ira berserk (Str): Quando un loxo vede un membro del suo clan ucciso o incapacitato, entra in un'ira berserk. Il loxo ottiene un bonus di +4 alla Forza, un bonus di +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. Questa ira dura per un numero di round pari a 3 più il modificatore di Costituzione del loxo (appena incrementato). Quando l'ira si esaurisce, il loxo è affaticato (penalità di -2 alla Forza, penalità di -2 alla Costituzione, non può caricare o correre) fino alla fine dell'incontro.
- Travolgere (Str): Come azione standard, un loxo può travolgere le creature di taglia Media o inferiore. Il loxo deve semplicemente spostarsi addosso a un avversario, travolgendolo. Un avversario travolto può effettuare un attacco di opportunità con una penalità di -4 contro il loxo che lo travolge, oppure tentare di superare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza sui Riflessi è pari a $10 + 2 (1/2 \text{ dei DV razziali del loxo}) + \text{il modificatore di For del loxo}$.

- Linguaggi automatici: Loxo. Linguaggi bonus: Comune, dialetti regionali.
- Classe preferita: Ranger. La classe di ranger di un loxo multi-classe non conta ai fini di determinare le sue penalità in punti esperienza come multiclasse.
- Modificatore di livello: +2.

Thri-kreen

I thri-kreen sono una razza di cacciatori simili a mantidi che si spostano in branchi attraverso le praterie dello Shaar. Agli occhi di quasi tutte le altre creature che vivono nelle pianure sono esseri alieni e misteriosi. La loro struttura fisica e le loro tattiche di caccia aggressive ne fanno una delle forme di vita superiori nella regione, ma i thri-kreen solitamente non attaccano gli altri esseri senzienti senza provocazione.

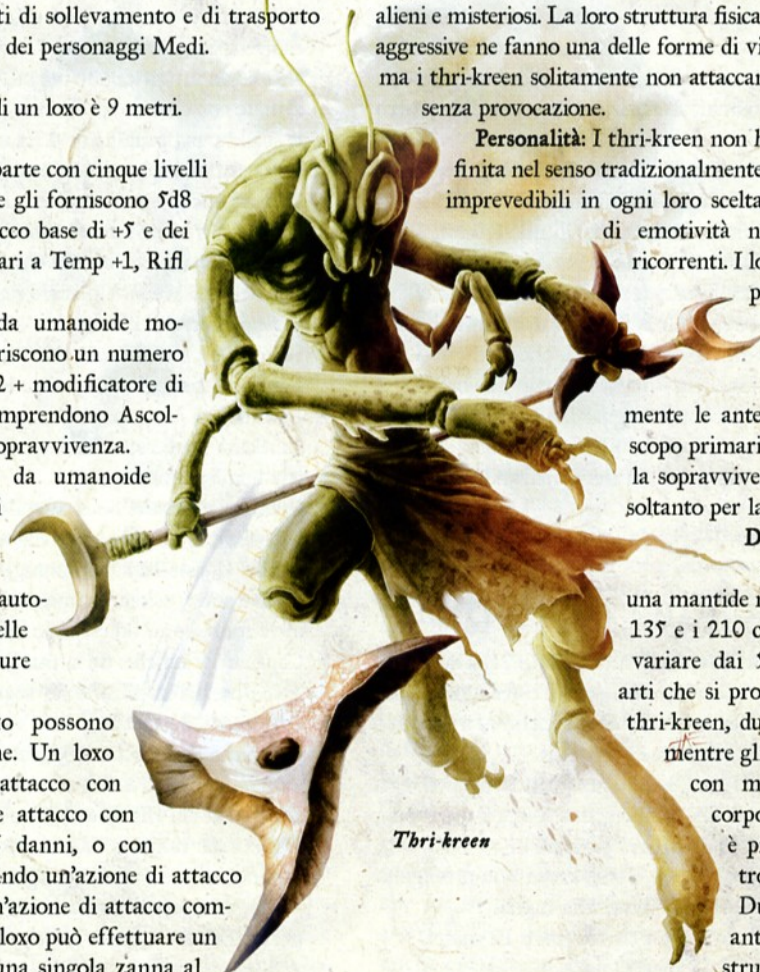
Personalità: I thri-kreen non hanno una personalità definita nel senso tradizionalmente inteso dagli umani. Sono imprevedibili in ogni loro scelta e non mostrano tracce di emotività nei loro comportamenti ricorrenti. I loro volti non lasciano trapelare alcuna emozione, fatta eccezione per Pagitazione, che esprimono muovendo freneticamente le antenne e le mandibole. Lo scopo primario dei thri-kreen è sempre la sopravvivenza, e mostrano rispetto soltanto per la potenza e per la forza.

Descrizione fisica: Un thri-kreen assomiglia a una mantide religiosa bipede, alta tra i 135 e i 210 cm, e di un peso che può variare dai 50 ai 167,5 kg. Dei sei arti che si protendono dal torso di un thri-kreen, due servono a camminare mentre gli altri quattro terminano con mani a quattro dita. Il corpo di un thri-kreen adulto è protetto da un esoscheletro del colore della sabbia. Due occhi sfaccettati, due antenne e una complicata struttura mascellare dotata

di un paio di letali mandibole conferiscono alla sua testa un aspetto insettoide. Un tipico thri-kreen indossa una cintura degli attrezzi e delle cinghie per portare il suo equipaggiamento, ma nessun altro abito o armatura.

Relazioni: I thri-kreen non cercano e non fuggono il contatto con le altre razze. Si limitano semplicemente a esistere al loro fianco e a condividere lo stesso territorio, almeno fin quando gli altri non esagerano con le battute di caccia o non iniziano a sciupare le risorse più preziose. Se un branco di thri-kreen percepisce un gruppo di intrusi come pericoloso, lo attacca senza tregua e senza preoccuparsi della propria incolumità, finché la minaccia non viene messa in fuga o uccisa. I thri-kreen sono privi di qualsiasi senso dell'onore o della fedeltà, e sono una razza assai difficile con cui negoziare.

Allineamento: I thri-kreen ignorano qualsiasi forma di fedeltà che vada oltre la convenienza di collaborare occasionalmente con dei compagni cacciatori, e sono diretti nella stragrande maggioranza delle loro azioni. Oltre a questo comportamento caotico, non hanno una loro tradizione e tengono in scarsa considera-



Thri-kreen

zione quelle degli altri. Inoltre, pur non essendo gratuitamente crudeli o malvagi, i thri-kreen non si sforzano in alcun modo di aiutare gli altri. La semplice esistenza e la sopravvivenza sono i concetti che governano lo stile di vita dei thri-kreen: i forti sopravvivono e i deboli muoiono.

Religione: I thri-kreen non seguono alcuna pratica religiosa predefinita. Tuttavia, alcuni di loro si sono avvicinati agli aspetti della caccia e dell'accumulo di risorse tipici di divinità della natura come Silvanus o Malar, e hanno sviluppato capacità da incantatori druidici. Altri, forse influenzati dai loro vicini Shaaryan, sono rimasti colpiti dal potere dei seguaci di Tempus o di Akadi e sono diventati chierici di queste divinità.

Linguaggi: I thri-kreen parlano un loro linguaggio personale, il Thri-kreen; composto per lo più da scatti e stridii delle loro mandibole. Molti thri-kreen imparano a parlare dei rudimenti di Comune, se i loro rami si avvicinano a qualche centro civilizzato degli umani.

Nomi: I thri-kreen non fanno alcuna distinzione tra nomi maschili e femminili, e non fanno uso di cognomi.

Nomi dei thri-kreen: Chit'al, Drik-chkit, Gulnik, Kiktul, Klak-tuk, Krik, Pok, Ptekwe, Tal'tich, Tilnak, Tik-tik.

Avventurieri: I thri-kreen a volte si separano dal loro branco e partono per esplorare le terre al di là dei loro territori di caccia. Solitamente, questa attività è tipica dei capi, che ritengono tali informazioni importanti per la sopravvivenza del branco. I thri-kreen solitari spesso diventano guardie carovaniere o si uniscono a coloro che vagano per le pianure, cercando soltanto di sopravvivere come meglio possono, ma imparando le usanze delle altre razze nel farlo.

Regione: Shaar.

Tratti razziali dei thri-kreen

- +2 alla Forza, +4 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza, -4 al Carisma. I thri-kreen sono creature superiori fisicamente, ma la loro mentalità aliena è loro di ostacolo nel cogliere facilmente i concetti più complessi o nel trattare con gli altri.
- Umanoide mostruoso: I thri-kreen non sono soggetti agli incantesimi o agli effetti che influenzano solo gli umanoidi, come *charmè su persone* o *dominare persone*.
- Medio: In quanto creature Medie, i thri-kreen non ottengono alcun bonus o penalità speciale dovuti alla taglia.
- La velocità base sul terreno di un thri-kreen è 12 metri.
- Scurovisione nel raggio di 18 metri.
- I thri-kreen non dormono e sono immuni agli incantesimi di sonno e agli effetti magici analoghi. Un incantatore thri-kreen

ha comunque bisogno di 8 ore di riposo per preparare i suoi incantesimi.

- **Armatura Naturale +3:** L'esoscheletro di un thri-kreen è robusto e resistente ai colpi.
- **Arti multipli:** I thri-kreen hanno quattro braccia e quindi possono selezionare il talento *Combattere con Più Armi* (pagina 304 del *Manuale dei Mostri*) invece del talento *Combattere con Due Armi*. Questi non sono talenti bonus.
- **Attacchi naturali:** I thri-kreen possono attaccare con quattro artigli e un morso. Gli artigli infliggono 1d4 danni e il morso è un attacco secondario che infligge a sua volta 1d4 danni. Un thri-kreen può attaccare con un'arma (o con armi multiple) al suo bonus di attacco normale, ed effettuare un attacco con il morso o con l'artiglio come attacco secondario. Ad esempio, un thri-kreen ranger dotato del talento *Combattere con Più Armi* e armato con quattro spade corte può attaccare con tutte e quattro le spade a una penalità di -2 (la normale penalità per combattere con armi multiple usando armi leggere nelle mani secondarie) e sferrare anche un attacco con il morso a una penalità di -5.
- **Veleno (Str):** Ferimento (morso), danni iniziali 1d6 Des, danni secondari paralisi per 2d6 minuti, CD 11 + il modificatore di Cos del thri-kreen. Un thri-kreen produce veleno a sufficienza per un morso al giorno.
- **Salto (Str):** I thri-kreen sono saltatori provetti. Ottengono un bonus razziale di +30 a tutte le prove di Saltare.
- **Familiarità con le armi:** I thri-kreen considerano il gythka e il chatkcha (vedi riquadro laterale) come armi da guerra, invece che come armi esotiche.
- **Psionico naturale:** Se si usa il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, i thri-kreen ottengono 1 punto potere bonus al 1° livello. Questo beneficio non gli conferisce la capacità di manifestare poteri psionici, a meno che tali poteri non provengano da altre fonti, come ad esempio dei livelli in una classe psionica.
- **Capacità psichiche:** Se si usa il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, si applicano le seguenti capacità psichiche a un thri-kreen. 3 volte al giorno - *camaleonte, conoscere direzione e locazione*; 1 volta al giorno - *amorfa occultante superiore, artiglio metafisico*. Livello di manifestazione pari a 1/2 dei Dadi Vita del thri-kreen (fino a un minimo pari al 1°).
- **Dadi Vita razziali:** Un thri-kreen parte con due livelli da umanoide mostruoso, che gli forniscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e dei bonus ai tiri salvezza base pari a Temp +0, Rifl +3, Vol +3.
- **Abilità razziali:** I livelli da umanoide mostruoso di un thri-kreen gli conferiscono un numero di punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Int). Le abilità di classe comprendono Ascoltare, Equilibrio, Nascondersi, Osservare, Saltare e Scalare.

Armi dei thri-kreen

I combattenti thri-kreen hanno inventato due armi esotiche usate solo dalla loro razza: il gythka e il chatkcha.

Gythka: Questa arma esotica da mischia a due mani è composta da un'asta che termina con una lama ad entrambe le estremità. Chi la impugna può usarla come se combattesse con due armi, ma se lo fa subisce tutte le consuete penalità al tiro per colpire per combattere con due armi, come se stesse usando un'arma a una mano e un'arma leggera. Un thri-kreen può impugnare due gythka alla volta come armi doppie, grazie alle sue quattro mani. Se lo fa, la creatura subisce pe-

nalità come se le armi impugnate con le sue mani secondarie fossero armi a una mano, invece che armi leggere.

Chatkcha: Questa arma esotica a distanza è un cuneo di cristallo da lancio.

Arma	Costo	(M)	Danni Critico	Incr. gittata	Peso	Tipo
Gythka	60 mo	1d10*	x2	-	12,5 kg	Tagliente
Chatkcha	1 mo	1d6	18-20/x2	6 m	1,5 kg	Perforante

*Arma doppia, infligge 1d10/1d10 danni.

- **Talenti razziali:** I personaggi thri-kreen ottengono Deviare Frece come talento bonus. Inoltre, i livelli da umanoide mostruoso di un thri-kreen gli conferiscono un talento.
- **Linguaggi automatici:** Thri-kreen. Linguaggi bonus: Comune, Shaaran.
- **Classe preferita:** Ranger.
- **Modificatore di livello:** +1. Se si usa il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, un thri-kreen ha un modificatore di livello pari a +2, a causa delle sue capacità psioniche naturali.

Età, altezza e peso

I dettagli relativi all'età, al sesso, all'altezza e al peso possono essere decisi direttamente dal giocatore. Tuttavia, se si desiderano avere alcune indicazioni per determinare questi dettagli, si consultano le Tabelle dalla 1-2 alla 1-4.

Età del personaggio

L'età del personaggio è determinata dalla scelta della sua razza e della sua classe, come stabilito nella Tabella 1-2: "Età iniziale casuale". Ad esempio, l'età iniziale di un barbaro loxo è 12 + 1d4 anni, vale a dire 13-16 anni, mentre un ranger thri-kreen ha 5 + 1d2 anni, vale a dire 6 o 7 anni di età.

TABELLA I-2: ETÀ INIZIALE CASUALE

Razza	Maturità	Barbaro, Ladro, Stregone	Bardo, Guerriero, Paladino, Ranger	Chierico, Druido, Mago, Monaco
Loxo	12 anni	+1d4	+1d6	+2d4
Thri-kreen	5 anni	+1d2	+1d2	+1d4

Man mano che il personaggio invecchia, i punteggi delle sue caratteristiche fisiche (Forza, Destrezza, Costituzione) scendono e i punteggi delle sue caratteristiche mentali (Intelligenza, Saggiezza e Carisma) salgono. Gli effetti di ogni ulteriore fascia di età sono cumulativi, ma un punteggio di caratteristica di un personaggio non può mai scendere a meno di 1 a causa dell'invecchiamento.

Quando un personaggio raggiunge l'età venerabile, il DM tira in segreto per determinare la sua età massima. Questa è pari alla somma dell'età venerabile della razza e del modificatore della colonna dell'età massima nella Tabella 1-3. Quando un personaggio arriva alla sua età massima, muore di vecchiaia nel corso dell'anno successivo, nelle circostanze determinate dal DM.

TABELLA I-3:

EFFETTI DELL'INVECCHIAMENTO

Razza	Mezz'età*	Vecchiaia**	Venerabile†	Età massima
Loxo	30 anni	45 anni	60 anni	+2d12 anni
Thri-kreen	12 anni	18 anni	25 anni	+1d10 anni

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

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

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

Altezza e peso

Il giocatore sceglie l'altezza e il peso del suo personaggio entro i limiti stabiliti nelle descrizioni razziali, oppure può determinarli casualmente usando la Tabella 1-4: "Altezza e peso casuali". Il

tiro del dado indicato nel modificatore dell'altezza determina l'altezza extra del personaggio oltre l'altezza base. Lo stesso numero, moltiplicato per il tiro del dado elencato nella colonna del modificatore del peso, determina il peso extra del personaggio oltre il peso base.

TABELLA I-4: ALTEZZA E PESO CASUALI

Razza	Altezza base	Modificatore altezza	Peso base	Modificatore peso
Loxo, maschio	195 cm	+(2d12) x 2,5 cm	225 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Loxo, femmina	180 cm	+(2d12) x 2,5 cm	212,5 kg	x (2d4) x 0,5 kg
Thri-kreen, maschio	155 cm	+(2d10) x 2,5 cm	67,5 kg	x (2d6) x 0,5 kg
Thri-kreen, femmina	135 cm	+(2d10) x 2,5 cm	50 kg	x (2d6) x 0,5 kg

Regioni dei personaggi

Navi mercantili di ogni genere solcano in lungo e in largo le acque delle coste meridionali di Faerûn, seguendone le rive e trasportando merce destinata ai mercati per poi ottenere nuovi carichi destinati ad altre città. Mercè e notizie non sono gli unici carichi ad essere trasportati lungo le rotte commerciali, tuttavia. Specialisti di ogni genere, esperti in qualsiasi settore dal commercio alla caccia ai mostri, si spostano da un luogo all'altro per condividere la loro maestria con gli altri. I maghi di Halruaa possono custodire gelosamente le loro abilità, ma qualcuno è riuscito a diffondere anche quelle, nonostante tutto.

Le regioni che gli umani dello Splendente Sud possono considerare la loro dimora comprendono le Acque Dorate, il Dambrath, Halruaa e lo Shaar. Una nuova regione per gli umani è lo Swagdar. Naturalmente, personaggi provenienti da qualsiasi terra possono recarsi in qualsiasi parte del Sud, ma ogni umano nativo dell'area proverrà necessariamente da una di queste aree. Nel Sud è possibile incontrare anche numerosi personaggi non umani. Le loro regioni comprendono il Dambrath (mezzo-drow), la Grande Crepa (nani dorati), Luiren (halfling piedilesti e cuoreforte) e lo Shaar (centauri, loxo, thri-kreen e wemic). I loxo e i thri-kreen possiedono anche delle regioni personali descritte in questo volume: un personaggio che scelga una di queste regioni razziali potrebbe senz'altro essere nativo dello Splendente Sud. Questa sezione introduce anche quattro nuove regioni non umane: la Foresta di Amtar e la Vallata delle Nebbie (elfi selvaggi), le Colline Rathgaunt (gnomi) e il Rethild (lucertoloidi).

Leggere le descrizioni delle regioni

Ognuna delle regioni è descritta nel modo seguente.

Linguaggi automatici: Il personaggio conosce tutti i linguaggi qui elencati. Inoltre, tutti i personaggi giocanti conoscono il Comune.

Linguaggi bonus: I personaggi di 1° livello dotati di un punteggio di Intelligenza pari o superiore a 12 possono scegliere un linguaggio per ogni punto bonus di Intelligenza da questa lista.

Talenti regionali: Questo talento è riservato ai personaggi della regione. Tutti i talenti menzionati in questa sezione sono descritti nella *Guida del Giocatore a Faerûn*, fatta eccezione per Legge del Più Forte (descritto in *Razze di Faerûn*) e Abitudine al Caldo e Esperto dei Boschi (descritto in questo volume).

Equipaggiamento bonus: Un personaggio che seleziona questa regione ottiene anche questo equipaggiamento bonus al 1° livello, oltre al denaro di partenza che ottiene in base alla classe selezionata. Può scegliere soltanto una delle combinazioni di equipaggiamento qui descritte. Gli oggetti contrassegnati con un asterisco (*) sono oggetti perfetti.

REGIONI PER I PERSONAGGI AL DI SOPRA DEL 1° LIVELLO

I personaggi delle razze più potenti potrebbero equivalere a personaggi di 2°, 3° o 4° livello, nonostante il fatto che dispongano soltanto di un livello di classe. Quando un tale personaggio sceglie una regione, diventa in grado di accedere ai talenti regionali, ai linguaggi bonus e ai linguaggi automatici e all'equipaggiamento bonus proprio come qualsiasi altro personaggio. Un personaggio iniziale di livello superiore al 1° dovrebbe essere dotato di equipaggiamento adeguato al suo livello effettivo del personaggio (LEP), quindi l'equipaggiamento bonus in genere si rivela meno importante per lui rispetto a un personaggio di 1° livello.

Anche se il personaggio possiede dei Dadi Vita razziali prima di acquisire il suo primo livello in una classe del personaggio, può comunque scegliere una regione. Questo conferisce al personaggio i normali benefici di una regione, ma gli consente di scegliere un talento regionale solo se i suoi Dadi Vita razziali e/o i suoi livelli gli consentirebbero di ottenere un nuovo talento. Ad esempio, un loxo parte con 5 Dadi Vita, quindi con cinque livelli da umanoide mostruoso. Può perciò usare i suoi talenti da umanoide mostruoso di 1° e di 3° livello, o il suo talento di 6° livello di personaggio (che ottiene non appena acquisisce il primo livello in una qualsiasi classe di personaggio) per selezionare dei talenti regionali.

regione delle colline Rathgaunt

Nascosti nel loro solido tempio-fortezza nella metà occidentale delle Colline Rathgaunt, gli gnomi che seguono Gaerdal Ironhand pattugliano incessantemente la zona e si impegnano per rendere le vie carovaniere sicure dai mostri e dai predoni.

Linguaggi automatici: Gnomesco, Shaaran.

Linguaggi bonus: Gnoll, Nanico.

Talent regionali: Disciplina, Milizia, Temerario

Equipaggiamento bonus: (A) Martello da guerra* e olio di arma magica o (B) corazza di piastre* e scudo di acciaio piccolo*.

regione della foresta di Amtar

Nelle profondità delle foreste calde e umide che crescono a nord del Dambrath, gli elfi selvaggi cercano di difendere il loro stile di vita e di respingere le incursioni provenienti da ogni lato. Usano tattiche di guerriglia per ostacolare il disboscamento messo in atto dai Crinti, che sta lentamente distruggendo la loro dimora, per respingere i banditi provenienti dal nord e per tenere a bada gli gnoll e le altre creature oscure che si nascondono al di sotto della Porta delle Zanne di Ferro, a ovest.

Linguaggi automatici: Elfico.

Linguaggi bonus: Dambrathan, Gnoll, Halfling, Nanico, Shaaran, Silvano, Sottocomune.

Talent regionali: Forestale, Scatolatore di Alberi, Sopravvissuto.

Equipaggiamento bonus: (A) Armatura in pelle* e *elisir del nascondersi* o (B) lancia corta*.

regione dei loxo

I loxo dello Shaar vagano per le praterie da varie generazioni, nutrendosi dei frutti della terra, per quanto a volte possano essere una rarità. Anche se non sono aggressivi, non esitano a caricare in battaglia per proteggere il loro branco.

Linguaggi automatici: Loxo.

Linguaggi bonus: Gnoll, Gnomesco, Nanico, Shaaran.

Talent regionali: Carica Furiosa, Ira Agghiacciante, Testa Dura.

Equipaggiamento bonus: *Pozione di cura ferite leggere* e (A) morning star* o (B) 2 giavellotti*.



Un elfo selvaggio della Foresta di Amtar

regione di Rethild

I lucertoloidi che vivono nella Grande Palude a ovest del Dambrath sono diventati esperti nell'arte di sopravvivere in una fetida palude infestata dagli insetti, continuando nel frattempo a competere per il prestigio e le posizioni di potere. Sono immuni alle contaminazioni della palude e pensano soltanto al potere che riusciranno a ottenere sconfiggendo i loro rivali.

Linguaggi automatici: Draconico.

Linguaggi bonus: Dambrathan, Elfico, Halruaan, Sottocomune.

Talent regionali: Abitudine al Caldo, Occhi Aperti, Resistere al Veleno.

Equipaggiamento bonus: (A) Armatura in pelle* e *elisir di nascondersi* o (B) lancia corta*.

regione di swagdar

Ai confini delle terre del Dambrath, alcune comunità hanno deciso di affrontare le asprezze delle terre selvagge piuttosto che sottomettersi ai Crinti. Questa è gente che è pronta a combattere per ottenere ciò di cui ha bisogno, a nascondersi da coloro che vorrebbero sottometterla e a morire pur di non rinunciare alla

Illustrazione di Vance Locke

libertà. Forse non avranno un grande senso dell'onore, ma se non altro rispondono delle loro azioni soltanto a se stessi.

Linguaggi automatici: Arkaiun.

Linguaggi bonus: Drow, Gnoll, Halruaan, Shaaran.

Talenti regionali: Occhi Aperti, Legge del Più Forte, Sicario.

Equipaggiamento bonus: (A) Armatura in pelle* o (B) arco corto* e 20 frecce.

Regione dei thri-kreen

I thri-kreen vagano per le praterie dello Shaar, dando la caccia senza tregua alle bestie selvagge delle pianure.

Non si curano nelle altre razze con cui condividono il territorio, fintanto che queste specie non si impadroniscono delle loro risorse. Quando questo accade, i thri-kreen attaccano senza pietà e senza rimorso.

Linguaggi automatici:

Thri-kreen.

Linguaggi bonus: Shaaran.

Talenti regionali: Disciplina, Infaticabile, Temerario.

Equipaggiamento bonus: (A) Chatkcha* e gythka* o (B) 2 Pozioni di cura ferite leggere.

Regione della vallata delle nebbie

Nascosti nelle zone più remote della Vallata delle Nebbie, gli elfi selvaggi fanno tutto ciò che possono per tenere le altre razze lontane dalle loro terre. La loro ferocia è leggendaria e la loro determinazione incrollabile. Non fanno nessuna eccezione.

Linguaggi automatici: Elfico.

Linguaggi bonus: Gnoll, Halruaan, Shaaran, Silvano, Tashalan.

Talenti regionali: Esperto dei Boschi, Forestale, Rapido e Silente.

Equipaggiamento bonus: (A) Armatura in pelle* e elisir di nascondersi o (B) lancia corta*.

Nuovi talenti

I nuovi talenti descritti in questa sezione sono talenti comuni nello Splendente Sud. I nuovi talenti descritti in questo capitolo sono riassunti nelle relative tabelle di accompagnamento.

Nei talenti regionali è specificato se esistono una o più combinazioni di regioni e razze di personaggi come prerequisiti. Per selezionare un talento di questo tipo, il personaggio deve soddisfare una di queste serie di prerequisiti. Per ulteriori informazioni sui talenti regionali, consultare la *Guida del Giocatore a Faerûn*.

Abitudine al caldo [generale]

Il personaggio è abituato a vivere in un ambiente caldo e umido.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +10 ai tiri salvezza sulla Tempra per resistere ai danni non letali del caldo, come descritto alla voce "Pericoli del caldo", pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Adepto halruaan [regionale]

Il personaggio ha studiato le vecchie tradizioni di incantamento collettivo dell'Halruaa ed è un esperto conoscitore dei riti e delle procedure arcane della magia Halruaan.

Prerequisiti: Umano (Halruaa)

Beneficio: Il personaggio può prendere parte a un circolo magico Halruaan sotto la guida di un anziano Halruaan. Ottiene inoltre un bonus di +3 alle prove di Sapienza Magica.

Normale: Il personaggio non può prendere parte al circolo magico, a meno che non sia dotato del talento o della capacità di classe appropriata.

cacciatore di fauci aberranti [regionale]

A causa dell'odio che la sua cultura prova per le fauci aberranti, il personaggio è stato addestrato appositamente per combatterle con efficacia.

Prerequisiti: Halfling (Luiren)

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di competenza +2 ai tiri per i danni contro le aberrazioni. Ottiene inoltre i benefici del talento Critico Migliorato per l'arma che sta usando quando effettua un attacco di questo tipo. Questo beneficio non è cumulativo a eventuali

altri effetti che ampliano l'intervallo di minaccia del critico della sua arma. Questi benefici si applicano soltanto agli attacchi in mischia e agli attacchi a distanza entro una portata di 9 metri.

cacciatore della tribù della iena [regionale]

Il personaggio ha appreso i segreti della caccia dalle iene che vagano per le terre attraversate dalla sua tribù.

Prerequisiti: Umano (Shaar), appartenenza alla Tribù della Iena (vedi "Tribù umane dello Shaar", pagina 164).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Nascondersi e un bonus di +2 alle prove di sbilanciare e ai tiri per evitare di essere sbilanciato.

Speciale: I personaggi dotati di questo talento possono selezionare il talento Sbilanciare Migliorato anche se non soddisfano i prerequisiti richiesti da quel talento.

carica della tribù del rinoceronte [regionale]

Il personaggio usa il potere della carica del rinoceronte in battaglia.

Prerequisiti: Umano (Shaar), appartenenza alla Tribù del Leone (vedi "Tribù umane dello Shaar", pagina 164).

Beneficio: Quando il personaggio carica, se il suo attacco in mischia va a segno, infligge 2d6 danni extra. Questo talento funziona soltanto quando il personaggio effettua una carica, anche se è in



Uno Shaaran della Tribù dell'Ankbeq

sella a una cavalcatura. Se il personaggio possiede la capacità di effettuare attacchi multipli durante una carica, può applicare questa capacità soltanto a uno degli attacchi effettuati nel round.

combattente della tribù del Leone [Regionale]

Il personaggio ha imparato ad assaltare i suoi avversari, come i leoni che vagano per la sua terra nativa.

Prerequisiti: Umano (Shaar), appartenenza alla Tribù del Leone (vedi "Tribù umane dello Shaar", pagina 164).

Beneficio: Il personaggio effettua un attacco completo con una singola arma leggera come parte di un'azione di carica. Se il personaggio impugna armi leggere in entrambe le mani, può decidere di colpire una volta con entrambe le armi, usando le normali regole per combattere con due armi.

Normale: I personaggi privi di questo talento possono effettuare soltanto un attacco come parte di un'azione di carica.

coprire le tracce [generale]

Il personaggio è abile nel rimuovere le tracce del proprio passaggio, rendendole difficili da scorgere per chi lo segue.

Prerequisiti: Seguire Tracce.

Beneficio: Il personaggio aggiunge +5 alla CD richiesta per seguire le sue tracce, o +10 se si muove a velocità dimezzata e se nasconde il proprio passaggio. Ottiene inoltre un bonus di +2 alle prove di Nascondersi.

Normale: I personaggi privi di questo talento possono muoversi a velocità dimezzata e nascondere il loro passaggio, alzando di +5 la CD richiesta per seguire le loro tracce.

difesa Alleata [generale]

Il personaggio sa come proteggere gli alleati a lui vicini.

Prerequisiti: Maestria in Combattimento.

Beneficio: Quando il personaggio usa Maestria in Combattimento per ottenere un bonus alla Classe Armatura, qualsiasi alleato adiacente ottiene lo stesso bonus.

Normale: Il talento Maestria in Combattimento conferisce soltanto un bonus alla Classe Armatura del personaggio.

esperto dei boschi [Regionale]

Il personaggio è stato addestrato a combattere nei boschi e sa come sfruttare il terreno a suo vantaggio.

Prerequisiti: Elfo (Vallata delle Nebbie), elfo delle stelle (Sildëyuir) o volodni (Foresta di Lethyr).

Beneficio: Il personaggio ignora le penalità dovute al movimento ostacolato che normalmente si applicano nel sottobosco rado o fitto. (Viene comunque ostacolato dai cespugli e dagli arbusti potenziati magicamente). Se combatte in aree boschive, ottiene un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura.

Normale: Un personaggio privo di questo talento deve usare 2 quadretti di movimento per attraversare il sottobosco rado e 4 quadretti per attraversare il sottobosco fitto, e non ottiene alcun bonus difensivo per combattere in un'area boschiva.

imboscata della Tribù dell'Ankheg [Regionale]

Il personaggio ha imparato a nascondersi e ad attaccare all'improvviso, come fanno gli ankheg che vagano per le pianure dove il personaggio va a caccia.

Prerequisiti: Umano (Shaar), appartenenza alla Tribù dell'Ankheg (vedi "Tribù umane dello Shaar", pagina 164).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Nascondersi quando giace prono tra l'erba alta. Durante un round di sorpresa, può saltare in piedi da posizione prona come azione gratuita.

Normale: I personaggi privi di questo talento devono usare un'azione di movimento per mettersi in piedi.

incantesimi selettivi [metamagia]

Il personaggio può schermare i suoi alleati dall'effetto dei suoi incantesimi ad area.

Prerequisiti: Un qualsiasi altro talento di metamagia.

Beneficio: Il personaggio può modificare un incantesimo ad area in modo che non influenzi una determinata creatura all'interno dell'area. Tutte le altre creature all'interno dell'area dell'incantesimo sono influenzate normalmente. Incantesimi Selettivi non ha alcun effetto sugli incantesimi a bersaglio o ad

TABELLA I-5: NUOVI TALENTI

Talento	Prerequisiti	Beneficio
Abitudine al Caldo	-	Bonus di +10 ai tiri salvezza sulla Tempra contro le alte temperature
Coprire le Tracce	Seguire Tracce	Aggiunge +5 alla CD richiesta per seguire le tracce; bonus di +2 alle prove di Nascondersi
Difesa Alleata ^G	Maestria in Combattimento	Gli alleati adiacenti ottengono un bonus alla CA grazie a Maestria in Combattimento
Incantesimi Selettivi ^M	Un qualsiasi altro talento di metamagia	Esclude una singola creatura da un incantesimo ad area
Iniziato di Loviatar ^I	Chierico di 5° livello, Loviatar patrono	Bonus di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro la paura se il personaggio subisce danni in combattimento
Resistere alla Carica	Riflessi in Combattimento, bonus di attacco base +2	Consente di effettuare un attacco di opportunità contro un nemico in carica
Resistere alle Malattie	-	Bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra contro le malattie
Saccheggiatore Nato	Sopravvivenza 5 gradi	Bonus di +4 alle prove di Sopravvivenza per procurarsi il cibo; il personaggio si procura il cibo spostandosi alla normale velocità di movimento sul terreno

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

I Talento da Iniziato. Vedi la *Guida del Giocatore a Faerûn* per ulteriori informazioni sui talenti da iniziati.

M Talento di metamagia.

effetto. Un incantesimo selettivo consuma uno slot incantesimo di un livello superiore a quello effettivo dell'incantesimo.

iniziato di Loviatar [iniziato]

Il personaggio è stato iniziato ai più grandi segreti della chiesa di Loviatar.

Prerequisiti: Chierico di 5° livello, divinità patrona Loviatar.

Beneficio: La prima volta che il personaggio subisce danni nel corso di un combattimento, ottiene un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri salvezza contro gli effetti di paura per un periodo pari a 1 minuto per livello del chierico.

Inoltre, può aggiungere i seguenti incantesimi alla propria lista di incantesimi da chierico:

2° **Garbato promemoria di Nybor:** Il bersaglio è frastornato per 1 round, poi rimane distratto e subisce -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove.

3° **Frustata mistica:** Crea una frusta di energia che infligge danni da elettricità pari a 1d6 per ogni tre livelli (fino a un massimo di 4d6) e stordisce gli avversari per un round.

5° **Carne tremante:** Il bersaglio è stordito per 1 round, subisce danni pari a 1d6 per livello ed è nauseato per 1d4+2 round.

resistere alla carica [generale]

Il personaggio è stato addestrato nelle tecniche di difesa per resistere agli avversari in carica.

Prerequisiti: Riflessi in Combattimento, bonus di attacco base +2.

Beneficio: Il personaggio può effettuare un attacco di opportunità contro un avversario che lo sta caricando, quando quest'ultimo entra in un'area minacciata dal personaggio. L'attacco di opportunità si effettua subito prima di risolvere la carica. Gli attacchi di opportunità che il personaggio può fare in un round sono limitati al numero indicato da Riflessi in Combattimento.

resistere alla malattie [regionale]

Il personaggio ha sviluppato una resistenza naturale alle malattie.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +4 ai tiri salvezza sulla Tempra da effettuare contro le malattie.

saccheggiatore nato [generale]

Il personaggio è particolarmente abile nel trovare da mangiare mentre si sposta.

Prerequisiti: Sopravvivenza 5 gradi.

TABELLA I-6: NUOVI TALENTI REGIONALI

Talento	Beneficio
Adepto Halruaan	Partecipazione a un circolo magico Halruaan, +3 alle prove di Sapienza Magica.
Cacciatore di Fauci Aberranti	Bonus di +2 ai tiri dei danni, intervallo di minaccia aumentato contro le aberrazioni
Cacciatore della Tribù della Iena	Bonus di +2 alle prove di Nascondersi, ai tentativi di sbilanciare e ai tiri per evitare di essere sbilanciato.
Carica della Tribù del Rinoceronte	+2d6 danni a un attacco in carica
Combattente della Tribù del Leone	Il personaggio può effettuare più attacchi come parte di una carica
Esperto dei Boschi	Il personaggio si muove normalmente nel sottobosco; bonus di schivare +1 alla CA nelle aree boschive
Imboscata della Tribù dell'Ankheg	Bonus di +4 alle prove di Nascondersi nell'erba alta; saltare in piedi da proni è un'azione gratuita nel round di sorpresa
Scatto della Tribù del Ghepardo	Carica al quadruplo della normale velocità una volta ogni ora
Viandante Nomade	Il personaggio si muove sul terreno attraverso le pianure non battute a velocità normale; ottiene un bonus di +4 alle prove di Cos per le marce forzate attraverso le pianure.
Visione della Tribù dell'Aquila	Bonus di +5 alle prove di Osservare

Beneficio: Il personaggio può muoversi alla sua normale velocità di movimento sul terreno mentre usa Sopravvivenza per cacciare o per trovare il cibo. Ottiene un bonus di competenza +4 alle prove di Sopravvivenza effettuate a tale scopo.

Normale: I personaggi privi di questo talento possono muoversi soltanto a velocità dimezzata mentre cercano cibo effettuando prove di Sopravvivenza.

scatto della tribù del ghepardo [regionale]

Il personaggio ha imparato a correre veloce come il fulmine, imitando i ghepardi che vagano per le pianure in cui egli è cresciuto.

Prerequisiti: Umano (Shaar), appartenenza alla Tribù del Ghepardo (vedi "Tribù umane dello Shaar", pagina 164).

Beneficio: Una volta ogni ora, il personaggio può muoversi a quattro volte la sua velocità normale quando effettua una carica come azione di round completo. Non può usare questo talento se indossa armature medie o pesanti o se porta un carico medio o pesante.

Normale: I personaggi privi di questo talento possono muoversi soltanto fino al doppio del loro movimento quando effettuano una carica come azione di round completo.

viandante nomade [regionale]

Il personaggio è particolarmente abile nel muoversi via terra attraverso le grandi praterie.

Prerequisiti: Umano (Shaar) o wemic (Shaar).

Beneficio: Il personaggio può muoversi via terra attraverso le pianure non battute a velocità normale. Ottiene un bonus di circostanza +4 alle prove di Costituzione richieste per procedere a marcia forzata attraverso le pianure. Un numero massimo di alleati pari al suo livello del personaggio può beneficiare di questo effetto, se viaggiano assieme a lui.

Normale: Il movimento via terra attraverso le pianure non battute avviene a 3/4 della velocità.

visione della tribù dell'aquila [regionale]

Il personaggio ha una vista acuta simile a quella delle aquile giganti che volano nei cieli delle sue terre tribali.

Prerequisiti: Umano (Shaar), appartenenza alla Tribù dell'Aquila (vedi "Tribù umane dello Shaar", pagina 164).

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +5 alle prove di Osservare.

CLASSI DI PRESTIGIO

La vasta gamma di culture e di etnie dello Splendente Sud ha generato una grande varietà di organizzazioni d'élite, ordini segreti e maestri di conoscenze specializzate. Alcuni di questi gruppi servono soltanto i propri interessi corrotti, mentre altri si mettono al servizio di tutta la società.

Tra le classi di prestigio descritte nella *Guida del DUNGEON MASTER*, sia l'arcimago che il difensore nanico sono le più familiari nello Splendente Sud. Anche se molti maghi di Halruaa hanno scelto il cammino dell'arcimago, una quantità quasi altrettanto ingente di nani dorati della Grande Crepa si è specializzata nel compito di difendere la dimora ancestrale dei nani. Tra gli elfi selvaggi della vasta Foresta di Amtar e della Vallata delle Nebbie sono presenti diversi arcieri arcani che mettono a buon uso le loro abilità. I mistificatori arcani sono diffusi in molte aree delle regioni meridionali di Faerûn, specialmente nel Luiren. Gli assassini e la guardie nere sono sicuramente presenti tra i mostri del Veldorn o delle Desolazioni Bandite a sud dello Shaar, ma nel resto del Sud sono cosa rara. Nelle pianure dello Shaar, dove i draghi vanno a caccia fin dall'alba dei tempi, circolano diversi discepoli dei draghi, mentre sulle coste, specialmente nei quartieri portuali più turbolenti, i duellanti sono di casa.

Presso le forze difensive di Halruaa, i cavalieri mistici sono onnipresenti e bene accetti, anche se potrebbero ritrovarsi a dover combattere contro i loro simili provenienti da oltre le montagne del Dambrath. I gerofanti sono rari nelle terre dello Splendente Sud e sono presenti soltanto nei pressi delle Acque Dorate e in alcune tribù dello Shaar. I viandanti dell'orizzonte sono il frutto inevitabile dei tanti luoghi diversi e selvaggi che compongono il Faerûn meridionale. I maestri del sapere sono presenti ad Halruaa in numeri quasi pari a quelli degli arcimaghi, e lo stesso vale per i teurghi mistici. Le ombre danzanti si annidano praticamente in tutte le città portuali dello Splendente Sud, e forse tra i maghi di Halruaa c'è qualcuno che in segreto ha scelto la via della Trama d'Ombra. Infine, è possibile trovare alcuni taumaturghi lungo il confine tra il Durpar e il Veldorn, pronti a fare ricorso ai loro poteri soprannaturali per avere la meglio nella lotta contro i loro nemici.

Molte delle classi descritte nell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*, in *Razze di Faerûn* e in *Guida del Giocatore a Faerûn* sono presenti anche nello Splendente Sud. I devoti arcani sono diffusi nel Dambrath, ad Halruaa e nella regione delle Acque Dorate, mentre i campioni divini sono numerosi anche presso i Durpari e i nani della Grande Crepa. È possibile incontrare alcuni discepoli divini in vari templi disseminati in tutto il Sud, ma sono conosciuti soprattutto nel Dambrath e presso le Acque Dorate. I ladri di gilda sono rari, anche se è possibile incontrarne qualcuno nel Luiren. Esistono anche numerosi adepti d'ombra sparpagliati in tutta la regione, specialmente ad Halruaa, dove si sospetta la presenza di una cabala di fruitori della Trama d'Ombra. Anche se gli gnomi veri e propri sono rari nel Sud, alcuni gnomi delle breccie si sono sicuramente mescolati ai seguaci di Gaerdal Ironhand sulle Colline Rathgaunt. Alcuni maestri delle rune vivono presso i nani dorati e in quelle tribù nomadi dello Shaar che sono state influenzate dalla cultura della Grande Crepa. Queste due ultime culture hanno sviluppato anche due vocazioni specializzate: il cacciatore Shaaryan è una professione assai diffusa tra i nomadi dello Shaar, e la guardia celeste della Grande Crepa è un ruolo speciale creato dai nani dorati che vivono nel canyon.

Questo capitolo presenta nove classi di prestigio interamente nuove e due adattate alle regioni dello Splendente Sud: l'anziano Halruaan, il corsaro del Grande Mare, il crociato Maquar, il difensore della Grande Crepa, il guardamarche del Luiren, la mano dell'Adama, il pugno hin, il razziatore d'ombra Crinti, il segugio magico Halruaan, la vergine del flagello e il visir Jordain.

Anziano halruaan

Per un membro della società Halruaan, essere riconosciuto come un mago non è sufficiente; la teatralità con cui si usa la magia è altrettanto importante. Gli anziani Halruaan sono l'epitome di questo stile ostentato, e i loro sfoggi abbaglianti e inconsueti di energia arcana li rendono i praticanti più rispettati della loro terra. I loro talenti ineguagliati sono sufficienti a garantire un posto nel rispettato e prestigioso Consiglio degli Anziani, dove prendono parte alla gestione politica della nazione.

Gli incantatori arcani sono le sole classi che possono accedere ai ranghi degli anziani Halruaan, la cui stragrande maggioranza è composta da maghi. Né i bardi né gli stregoni sono molto rispettati nella società Halruaan, quindi sono pochi gli appartenenti a queste classi che rimangono in patria il tempo

necessario per raggiungere i livelli di talento richiesti per aderire al Consiglio. Nessun'altra classe possiede le abilità necessarie per diventare un anziano Halruaan.

Anche se gli anziani Halruaan sono responsabili del governo della nazione, il tempo richiesto per adempiere a questa funzione non è troppo. Quindi sono liberi di viaggiare, sperimentare, studiare nuovi incantesimi e creare nuovi oggetti. È raro che alla corte del netyarch (il re-mago) sia presente un numero considerevole di anziani, che preferiscono invece partire all'avventura e alla ricerca di nuove magie nel resto di Faerûn.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un anziano Halruaan, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Conoscenze (arcano) 10 gradi, Diplomazia 5 gradi, Sapienza Magica 10 gradi.

Talenti: Adepto Halruaan, Incantesimi Tematici, qualsiasi talento di metamagia, un qualsiasi talento di creazione oggetto.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani di 4° livello.

Regione: Halruaa.

Speciale: Il personaggio deve fare richiesta per entrare nel Consiglio degli Anziani Halruaan e, dopo un controllo sul suo passato effettuato tramite divinazioni da parte degli altri anziani, deve essere accettato all'interno del circolo governativo.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe dell'anziano Halruaan (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli anziani Halruaan non ottengono alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Ad ogni livello, l'anziano Halruaan acquisisce nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella

classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto, e così via). Se apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un anziano Halruaan, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di anziano Halruaan prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Incantare fluente (Str): L'anziano Halruaan è diventato talmente abile nel lancio degli incantesimi modificati dai suoi talenti di metamagia che l'uso di questi talenti gli riesce più facile. Al 1° livello, sceglie un talento di metamagia tra quelli che conosce. Il costo in livelli incrementati di slot incantesimo per usare quel talento di metamagia ora è permanentemente ridotto di un livello, fino a una modifica totale minima pari al livello dell'incantesimo originario +1. Ad esempio, se un anziano Halruaan con incantare fluente 1 desidera preparare un dardo incantato potenziato, quell'incantesimo consumerà uno slot più alto soltanto di un livello rispetto al livello originale (invece di due). Al 4° livello, e ad ogni tre livelli successivi, l'anziano Halruaan può scegliere un altro talento di metamagia tra quelli conosciuti. Quel talento ottiene lo stesso beneficio; gli incantesimi alterati da quel talento ora occupano uno slot inferiore di un livello rispetto al normale (fino a un minimo pari al livello originale dell'incantesimo +1). Se l'anziano Halruaan non possiede un talento di metamagia a cui applicare questa capacità quando acquisisce un livello che gli concede incantare fluente, o se ha già applicato in precedenza incantare fluente a tutti i talenti di metamagia conosciuti (tutti i talenti di metamagia che richiedono l'uso di uno slot superiore di due o più livelli rispetto al normale), non ottiene alcun beneficio da questa capacità finché non acquisisce un nuovo talento di metamagia che potrà essere influenzato da incantare fluente. Allora potrà designare automaticamente quel talento come talento alterato dall'applicazione non ancora utilizzata di incantare fluente.

L'anziano non può selezionare lo stesso talento di metamagia più di una volta per applicarvi incantare fluente. Ad esempio, un anziano Halruaan che sceglie Incantesimi Rapidi al 4° livello, riducendo il costo in livello incrementato di slot incantesimi a tre, non può scegliere di nuovo Incantesimi Rapidi al 7° livello per ridurre ulteriormente il costo.

L'anziano può tuttavia preparare un incantesimo usando più talenti di metamagia alterati dalla capacità di incantare fluente. Ad esempio, un mago di 10° livello/anziano Halruaan di 10° livello che abbia scelto Incantesimi Massimizzati e Incantesimi Potenziati come talenti alterati da incantare fluente può preparare un incantesimo massimizzato e potenziato di 1° livello usando uno slot incantesimo di 4° livello, invece che uno di 6°

TABELLA 2-I: ANZIANO HALRUAAN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Incantare fluente, legame del circolo	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Incantesimi Personali	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
3°	+1	+1	+1	+3	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Incantare fluente 2	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Incantesimi Personali	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
6°	+3	+2	+2	+5	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Incantare fluente 3	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Incantesimi Personali	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
9°	+4	+3	+3	+6	-	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Incantare fluente 4	+1 livello alla classe di incantatore arcano esistente

(2-1 [potenziato] + 3-1 [massimizzato] = 3 [nuovo slot incantesimo usato]).

Legame del circolo (Str): Un anziano Halruaan è dotato della capacità di prendere parte a un circolo magico Halruaan grazie al talento Adepto Halruaan, un prerequisito necessario per accedere alla classe. I circoli magici sono descritti in dettaglio a pagina 59 dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS* e a pagina 190 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Un anziano Halruaan di livello pari o superiore al 5° può essere un capo del circolo. Viene inoltre sottoposto a un rituale che gli consentirà di venire contattato tramite il *Globo di Cristallo* di Halruaa (vedi pagina 59).

Incantesimi Personali: Un anziano Halruaan acquisisce Incantesimi Personali come talento bonus al 2°, al 5° e all'8° livello. Non è necessario che soddisfi i prerequisiti del talento, e quindi può selezionare qualsiasi incantesimo che conosca come incantesimo personale, invece che limitarsi a un talento che abbia padroneggiato grazie al talento Padronanza degli Incantesimi. Vedi pagina 40 della *Guida del Giocatore a Faerûn* per il talento Incantesimi Personali.

Esempio di anziano halruaan

Thebadol: Umano mago 7/anziano Halruaan 3; GS 10; umanoide Medio (umano); DV 7d4+7 più 3d4+3; pf 35; Iniz +1; Vel 9 m; CA 15, contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +4; Lotta +4; Att +5 in mischia (1d6+1, *bastone difensivo+1*); Att comp +5 in mischia (1d6+1, *bastone difensivo+1*); QS +4 alle CD di Sapienza Magica per identificare gli incantesimi di Thebadol, incantare fluente 1 (Incantesimi Potenziati), legame del circolo, gufo famiglia, benefici del famiglia (+3 alle prove di Osservare nelle aree in penombra, Allerta, legame empatico, condividere incantesimi); AL LN; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +11; For 11, Des 12, Cos 12, Int 19, Sag 13, Car 15.

Abilità e talenti: Artigianato (alchimia) +9, Concentrazione +14, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (locali, Halruaa) +12, Conoscenze (storia) +10 (+12 per Halruaa), Decifrare Scritture +10, Diplomazia +10, Osservare +1 (+4 nelle aree in penombra), Percepire Intenzioni +12, Raccogliere Informazioni +9, Sapienza Magica +21; Adepto Halruaan, Allerta, Incantesimi Estesi, Incantesimi Potenziati, Incantesimi Tematici* (fuoco blu), Mescere Pozioni^B, Negoziatore, Scrivere Pergamene^B, Incantesimi Personali (*nebbia folgorante*)^B.

*Vedi *Guida del Giocatore a Faerûn*.

Linguaggi: Comune, Dambrathan, Draconico, Elfico, Halruaan, Shaaran.

Incantare fluente (Str): Quando Thebadol usa il suo talento Incantesimi Potenziati per preparare gli incantesimi, usa uno slot incantesimo soltanto di un livello più alto rispetto al livello effettivo dell'incantesimo, invece di un slot di due livelli più alto.

Legame del circolo (Str): Thebadol può prendere parte ai circoli magici Halruaan ed è in sintonia con il *Globo di Cristallo* di Halruaa.



Thebadol, un anziano Halruaan

Famiglio: Il famiglio di Thebadol è un gufo di nome Shaalru. Il famiglio usa il valore migliore tra i suoi bonus ai tiri salvezza base e quelli di Thebadol. Le statistiche e le capacità della creatura sono riassunte di seguito.

Shaalru: Gufo famiglio; GS -; bestia magica Minuscola (animale atipico); DV 10; pf 17; Iniz +3; Vel 3 m, volare 12 m (media); CA 21, contatto 15, colto alla sprovvista 18; Att base +4; Lotta -7; Att o Att comp +9 in mischia (1d4-3, artigli); Spazio/Portata 75 cm/ 0 m; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, condividere incantesimi, parlare con il padrone, parlare con gli uccelli; AL LN; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +10; For 4, Des 17, Cos 10, Int 9, Sag 14, Car 4.

Abilità e talenti: Ascoltare +14, Muoversi Silenziosamente +17, Osservare +6 (+14 nelle aree in penombra); Arma Accurata.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Shaalru può trasmettere gli incantesimi a contatto per conto di Thebadol (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Shaalru è esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro superato non subisce danni, e in caso di tiro fallito subisce solo metà danni.

Parlare con il padrone (Str): Shaalru può comunicare verbalmente con Thebadol. Le altre creature non sono in grado di comprendere la comunicazione senza aiuti magici.

Parlare con gli uccelli (Str): Shaalru può comunicare con gli altri animali che appartengono approssimativamente alla sua stessa specie (comprese le versioni crudeli).

Benefici del famiglio: Thebadol ottiene dei benefici speciali dal fatto di possedere un famiglio. Questa creatura conferisce a Thebadol un bonus di +3 alle prove di Osservare negli ambienti con illuminazione fioca (già incluso nelle statistiche sopra riportate).

Allerta (Str): *Shalru conferisce al suo padrone Allerta, fintanto che si trova entro 1,5 metri da lui.

Legame empatico (Sop): Thebadol può comunicare empaticamente con Shaalru entro una distanza massima di 1,5 km. Dispone dello stesso collegamento di cui dispone Shalru con un luogo o con un oggetto.

Condividere incantesimi (Sop): Thebadol può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su se stesso abbia effetto anche su Shalru, se il gufo si trova entro 1,5 metri da lui al momento del lancio.

Incantesimi da mago preparati (10° livello dell'incantatore): 0 - *aprire/chiudere, individuazione del magico^T, mano magica, sigillo arcano*; 1° - *brezza rinfrescante di Darsson^{TT}, caduta morbida, raggio di indebolimento (+5 contatto a distanza); saltare, tocco gelido (+4 in mischia; CD 15)*; 2° - *folata di vento^T (2) (CD 16), frantumare (CD 16), resistere all'energia, sfocatura*; 3° - *cerchio magico contro il caos, dissolvi magie, pelle friabile^{TT} (CD 17), suggestione (CD 17)*; 4° - *allucinazione mortale (CD 18), ombra di una evocazione (CD 18), tempesta di ghiaccio, tentacoli neri di Evard*; 5° - *teletrasporto, tentacoli infuocati di Daltim^{TT} (CD 19)*.

Libro degli incantesimi: Quelli sopra indicati più:
0 - tutti; 1° - *aura magica di Nystul, cavalcatura, comprensione dei linguaggi, ingrandire persone, mani brucianti, serratura arcana, sonno*; 2° - *disimulare, fiamma perenne, resistenza dell'orso*; 3° - *arma magica superiore, raggio di esaurimento, volare*; 4° - *nebbia folgorante^{IT}, sospensione^I*; 5° - *nastri, onde di affaticamento.*

†Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 3 di questo volume.

T: Incantesimi lanciati a +1 livello dell'incantatore.

Proprietà: Bastone ferrato difensivo+1, amuleto dell'armatura naturale+2, bracciali dell'armatura+2, mantello della resistenza+2, anello di sostentamento, 2 pozioni di cura ferite moderate, pozione di contrastare elementi, bacchetta di mani brucianti (28 cariche), verga di vetro (con *fiamma perenne*).

crociato Maquar

I Maquar sono una classe di nobili combattenti della nazione dell'Estagund, il cui scopo nella vita è uno solo: servire il rajah di quella terra. Un crociato Maquar segue un rigido codice di condotta che limita non solo ciò che egli può possedere o



Corsara del Grande Mare

Dado Vita: d8.

dove può vivere, ma anche il modo in cui i mercanti possono influenzarlo. Tradizionalmente, i crociati Maquar sono incaricati di proteggere la famiglia e il casato reale, di difendere la nazione e di offrire consulenza sul campo di battaglia. Sono campioni potenti, in grado di compiere grandi prodezze con il loro falchion, e difensori rinomati, abili nel proteggere coloro che non sono in grado di difendersi da soli.

Guerrieri e paladini sono i più numerosi ad affollare i ranghi dei Maquar, ma a volte anche ranger e chierici odono il richiamo che li incita a servire il rajah. Sono pochi i membri delle altre classi che dispongono della combinazione giusta di dedizione, abilità militari e disciplina per poter diventare crociati Maquar.

I crociati Maquar solitamente agiscono in gruppo, che si tratti di piccoli gruppi scelti incaricati di svolgere ruoli specifici (come ad esempio scortare la figlia del rajah) o di gruppi più grandi in tempo di guerra. Un crociato Maquar solitario potrebbe essere inviato a svolgere una missione importante per conto del rajah, ad esempio come guardiano per un diplomatico. In queste occasioni, il crociato potrebbe gradire la compagnia di altri avventurieri, sebbene alcuni trovino il rigido codice di comportamento dei Maquar sconveniente in certi casi.

corsaro del grande mare

Il corsaro del Grande Mare infesta le acque delle coste meridionali di Faerûn, ed è un maestro del mare con un atteggiamento da canaglia. Alcuni lo chiamano pirata, altri mercenario indipendente, ma il corsaro del Grande Mare è un capitano indipendente che gestisce ogni cosa a modo suo e che si fa pagare in anticipo per ogni servizio. Coloro che ingaggiano un corsaro del Grande Mare possono aspettarsi un viaggio sicuro, protetti da un potente vascello che guarda loro le spalle. Coloro che non si sono disturbati a ingaggiarlo scoprono, presto o tardi, e quando non c'è terraferma in vista, di essere destinati a subire il suo abbordaggio e saccheggio. Così è la vita sul Grande Mare.

I ladri sono i più propensi a scegliere la carriera del corsaro del Grande Mare, mentre barbari, guerrieri e ranger lo fanno meno frequentemente. Di tanto in tanto, un incantatore può lasciarsi sedurre dalla vita a bordo di una nave pirata. Le altre classi non dispongono della abilità richieste o semplicemente non sono interessate a uno stile di vita così drasticamente diverso.

I corsari del Grande Mare amano la compagnia gli uni degli altri. Alcuni di loro amano fare baldoria assieme quando scendono a terra, ma sono pochi quelli che si spingono nell'entroterra tanto da lasciarsi alle spalle l'odore dell'acqua salmastra e la nenia rilassante delle onde. A volte un corsaro del Grande Mare si unisce ad altri avventurieri, specialmente se è prevista l'opportunità di viaggiare via mare e di impadronirsi di qualche tesoro.

CREARE UN CORSARO DEL GRANDE MARE

È possibile creare un corsaro del Grande Mare adattando la classe di prestigio del flagello dei mari tratta da *Il Canto e il Silenzio* oppure dal *Perfetto Avventuriero*. La classe di prestigio può essere usata con le seguenti modifiche.

Patrono (Str): Al 1° livello, il corsaro del Grande Mare deve scegliere un'entità politica o mercantile che fungerà per lui da patrono. Questo patrono può essere un individuo o un'organizzazione per cui il corsaro ha prestato servizio in qualche modo. Ad esempio, se il corsaro del Grande Mare è stato ingaggiato da un nobile, Dambrathan per affondare le navi dei mercanti suoi rivali, il corsaro può scegliere il nobile come suo patrono. Il corsaro ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Diplomazia effettuate quando ha a che fare con il suo patrono. Ottiene un bonus di circostanza +2 alle prove di Intimidire quando ha a che fare con uno qualsiasi degli avversari del suo patrono, o con chiunque abbia già depredato in precedenza (può trattarsi di soggetti limitati come una singola nave e il suo equipaggio, o vasti come un'intera nazione). In qualsiasi momento, il corsaro può passare a un nuovo patrono, nel qual caso i bonus di circostanza cambiano di conseguenza. Se il corsaro sceglie di rinunciare del tutto a un patrono, subisce immediatamente una penalità di circostanza -2 a tutte le prove di Diplomazia effettuate con chiunque il DM ritenga appropriato, finché non sceglie un nuovo patrono. Un corsaro senza un patrono è soltanto un pirata, indegno di fiducia.

REQUISITI

Per diventare un crociato Maquar, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono o legale neutrale.

Bonus di attacco base: +5.

Abilità: Conoscenze (nobiltà e regalità) 4 gradi.

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (falchion), Maestria in Combattimento.

Regione: Atque Dorate.

Speciale: Il personaggio deve avere reputazione di individuo onorevole e perseverante. Deve passare un mese intero vivendo secondo il codice di condotta dei Maquar, prima di essere ammesso tra i Maquar.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del crociato Maquar (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Saltare (For) e Scalare (For).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del crociato Maquar.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un crociato Maquar è competente nelle armi semplici e da guerra, nelle armature e negli scudi.

Arma Focalizzata Superiore: I crociati Maquar ottengono il talento Arma Focalizzata Superiore (falchion) come talento bonus.

Lealtà prodigiosa (Str): La fedeltà e la dedizione incrollabile del crociato Maquar al suo dovere lo rendono più difficile da corrompere o da influenzare. A partire dal 1° livello, ottiene un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli incantesimi e le capacità magiche di influenza mentale; questo bonus sale man mano che il crociato acquisisce nuovi livelli, fino ad arrivare a +4 al 10° livello.

Scudo con il corpo (Str): Un crociato Maquar può decidere di collocarsi sulla linea del pericolo per proteggere un singolo alleato, indicato come il suo protetto. Ogni volta che il crociato si trova entro 1,5 metri dal suo protetto e il protetto è soggetto a un attacco, il crociato può decidere di scambiarsi di posto con lui e di subire l'attacco al posto suo (i due si scambiano di posto fisicamente a tutti gli effetti). Il crociato deve dichiarare il suo intento di scambiarsi di posto con il protetto prima che il tiro per colpire venga effettuato. Il protetto può essere selezionato

come azione gratuita quando il crociato tira per l'iniziativa all'inizio del combattimento e non può essere cambiato per il resto del combattimento. Il crociato Maquar può usare questa capacità soltanto se il suo protetto è al massimo di una categoria di taglia più grande o più piccola di lui.

Punire (Sop): Una volta al giorno, un crociato Maquar di livello pari o superiore al 2° può sferrare un singolo attacco in mischia con un bonus di +4 al tiro per colpire e un bonus ai danni pari al suo livello di crociato Maquar. Il crociato deve dichiarare di voler punire il nemico prima di effettuare il tiro per colpire, e se il tiro per colpire fallisce, quell'uso quotidiano va sciupato. Al 6° livello, la capacità di punire diventa utilizzabile due volte al giorno, per salire a tre volte al giorno al 9° livello.

Difesa Alleata: Al 3° livello, un crociato Maquar ottiene Difesa Alleata (vedi pagina 20) come talento bonus.

Colpo difensivo (Str): A partire dal 4° livello, un crociato Maquar può effettuare un attacco di opportunità contro un avversario adiacente che attacchi il suo protetto in mischia. Il crociato è ancora limitato a un attacco di opportunità per round, a meno che il crociato non possieda il talento Riflessi in Combattimento. Ottiene un bonus di +1 a questo attacco per ogni tre livelli oltre il 4°.

Devviare attacco (Str): A partire dal 5° livello, il crociato Maquar può tentare di parare un attacco in mischia contro il suo protetto. Per riuscirci, deve trovarsi entro 1,5 metri dal suo protetto, essere consapevole dell'attacco in arrivo, non essere colto alla sprovvista, impugnare un'arma in mischia o uno scudo per devviare l'attacco. Una volta per round, quando il suo protetto normalmente sarebbe colpito da un'arma da mischia, il crociato può effettuare un tiro salvezza sui Riflessi (CD 20 + il bonus di potenziamento magico dell'arma [se ne ha uno]). Se ha successo, devia il colpo come azione gratuita, rendendolo innocuo. All'8° livello, il crociato Maquar ottiene un bonus di competenza +1 a questo tiro salvezza sui Riflessi.

Codice di condotta: Il crociato Maquar deve osservare uno stretto codice di condotta in ogni momento, altrimenti rischia di essere espulso dai Maquar e di perdere il suo status onorevole all'interno della società. Un Maquar non può possedere nulla oltre agli abiti che indossa, la sua armatura, la sua spada e un piccolo ammontare di effetti personali che può portare su se stesso. (I crociati Maquar che provengono dalla classe del paladino possono tenere le loro cavalcature speciali e l'equipaggiamento necessario per cavalcare.) Non ha altra dimora oltre a quella che il suo rajah gli fornisce. Il rajah ha il dovere di mantenere il crociato Maquar (che non può svolgere altri lavori oltre a quello di crociato), ma il crociato è tenuto a prestare servizio pubblico in caso di necessità, sia che si tratti di difendere il rajah da un

TABELLA 2-2: CROCIATO MAQUAR

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	Arma Focalizzata Superiore (falchion), lealtà prodigiosa +1, scudo con il corpo
2°	+2	+3	+3	+0	Punire 1 volta al giorno
3°	+3	+3	+3	+1	Difesa Alleata, lealtà prodigiosa +2
4°	+4	+4	+4	+1	Colpo difensivo
5°	+5	+4	+4	+1	Devviare attacco
6°	+6	+5	+5	+2	Lealtà prodigiosa +3, punire 2 volte al giorno
7°	+7	+5	+5	+2	Colpo difensivo (+1)
8°	+8	+6	+6	+2	Devviare attacco (+1)
9°	+9	+6	+6	+3	Punire 3 volte al giorno
10°	+10	+7	+7	+3	Colpo difensivo (+2), lealtà prodigiosa +4

gruppo di assassini che di aiutare a erigere un nuovo edificio pubblico in un piccolo villaggio. Un crociato Maquar non può ricevere pagamento per questo servizio, né in monete né in altri beni materiali, ma può chiedere ospitalità per una singola notte presso qualunque cittadino, quando è lontano dai suoi consueti alloggi. I Maquar sono tenuti a obbedire al rajah (o al capo che il rajah nomina affinché faccia le sue veci) senza discutere.

Nota per i multiclasse: Se

un personaggio era un paladino prima di entrare a far parte della classe di prestigio del crociato Maquar, può acquisire liberamente livelli da crociato Maquar senza perdere la capacità di avanzare di livello come paladino, purché continui a soddisfare tutti gli altri prerequisiti per mantenere il suo status di paladino.

Questa è un'eccezione alla regola descritta nella sezione degli ex-paladini, a pagina 51 del *Manuale del Giocatore*. Violare questo limite ampliato acquisendo classi diverse dal crociato Maquar pone fine allo sviluppo del personaggio come paladino, come descritto nelle regole standard. Una scelta di questo genere non pone fine allo sviluppo del personaggio multiclasse come crociato Maquar.

Esempio di crociato Maquar

Lysan: Umano paladino 5 dell'Adama/crociato Maquar 1; GS 6; umanoide Medio; DV 5d10+10 più 1d8+2; pf 44; Iniz +6; Vel 9 m; CA 17, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +6; Lotta +9; Att +12 in mischia (2d4+5/18-20, *falchion+1*); Att comp +12/+7 in mischia (2d4+5/18-20, *falchion+1*); AS punire il male 2 volte al giorno, scacciare non morti 5 volte al giorno (+4, 2d6+4, 2°); QS aura di coraggio, aura di bene, *individuazione del male*, grazia divina, salute divina, scudo con il corpo, imposizione delle mani (10 danni al giorno), *cavalcatura speciale* (cavallo da guerra pesante; legame empatico, condividere incantesimi), lealtà prodigiosa +1; AL LB; TS Temp +10, Rifl +7, Vol +6; For 16, Des 14, Cos 15, Int 13, Sag 16, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Cavalcare +7 (+9 per rimanere in sella), Conoscenze (nobiltà e regalità) +6, Conoscenze (religioni) +6, Diplomazia +9, Guarire +8, Osservare +8, Percepire Intenzioni +8, Allerta, Arma Focalizzata (falchion), Arma Focalizzata Superiore (falchion)^B, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento.

Linguaggi: Comune, Durpari, Halfling.

Punire il male (Sop): Per due volte al giorno, Lysan può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Somma +2 al suo tiro per colpire e infligge 5 danni extra.

Aura di coraggio (Sop): Immune alla paura e conferisce a ogni alleato entro 3 metri un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura.

Individuazione del male (Mag): *Individuazione del male* a volontà, come l'omonimo incantesimo.

Salute divina (Str): Immunità alle malattie.

Scudo con il corpo (Str): Lysan può decidere di collocarsi sulla linea del pericolo per proteggere un singolo alleato, indicato come il suo protetto. Ogni volta che Lysan si trova entro 1,5 metri dal suo protetto e il protetto è soggetto a un attacco, Lysan può decidere di scambiarsi di posto con lui e di subire l'attacco al posto suo. Deve dichiarare il suo intento di scambiarsi di posto con il protetto prima che il tiro per colpire venga effettuato. Il protetto può essere selezionato come azione gratuita quando Lysan tira per l'iniziativa all'inizio del combattimento e non può essere cambiato per il resto del combattimento.

Cavalcatura speciale (Mag): Una volta al giorno, come azione di round completo, Lysan può chiamare a sé il suo

cavallo pesante da guerra dai reami celestiali affinché lo serva per un massimo di 10 ore. Lysan può congedare Ogladi in qualsiasi momento come azione gratuita. Le capacità e le caratteristiche della creatura sono riassunte di seguito. Lysan e Ogladi beneficiano delle qualità speciali di legame empatico e condividere incantesimi.

Legame empatico (Sop): Lysan può comunicare empaticamente con Ogladi entro una distanza massima di 1,5 km.

Condividere incantesimi (Sop): Lysan può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su se stesso abbia effetto anche su Ogladi, se il cavallo si trova entro 1,5 metri da lui al momento del lancio. Può anche lanciare su Ogladi incantesimi che abbiano come bersaglio "l'incantatore".

Ogladi: Cavallo pesante da guerra, cavalcatura speciale; GS -; animale Grande; DV 6d8+9; pf 22; Iniz +1; Vel 15 m; CA 19, contatto 10, colto alla sprovvista 18; Att base +4; Lotta +12; Att +8 in mischia (1d6+4, zoccolo); Att comp +8 in mischia (1d6+4, 2 zoccoli) e +3 in mischia (1d4+2, morso); AS -; QS visione crepuscolare, olfatto acuto; AL LB;



Lysan, un crociato Maquar

TS Temp +9, Rifl +6, Vol +2; For 19, Des 13, Cos 17, Int 6, Sag 13, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Osservare +5; Armatura Naturale Migliorata, Correre, Resistenza Fisica.

Proprietà: Sella militare, briglie.

Lealtà prodigiosa (Str): bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza sulla Volontà contro tutti gli incantesimi e le capacità magiche di influenza mentale.

Incantesimi da paladino preparati (2° livello dell'incantatore): 1° - protezione dal male.

Proprietà: Giaco di maglia+1, falchion+1, 2 pozioni di cura ferite moderate.

difensore della grande crepa

Il difensore della Grande Crepa sa molto bene quanto può essere importante ergersi a difesa nel momento giusto. Sa di dover rimanere sempre vigile contro la possibilità di attacchi da parte degli antichi nemici dei nani dorati e si è assunto l'incarico di diventare un bastione inamovibile di protezione ai confini della sua patria sotterranea. Si erge come una diga contro i nemici che vorrebbero invadere la sua beneamata Crepa, e si rifiuta di indietreggiare di fronte a qualsiasi attacco, non importa quanto potente.

Molti difensori della Grande Crepa in precedenza erano guerrieri, paladini, ranger o chierici. Ladri, bardi e monaci dipendono troppo dalla mobilità per poter utilizzare con efficacia le capacità del difensore della Grande Crepa, e presso i nani dorati i barbari non sono molto numerosi. Stregoni e druidi potrebbero trovare le capacità difensive dei difensori della Grande Crepa appetibili, ma in genere hanno altre priorità.

I difensori della Grande Crepa fungono da prima linea lungo il perimetro del Reame delle Profondità, quella parte della Grande Crepa situata sotto la superficie e confinante con il Sottosuolo. Lavorano bene ripartiti in unità, poste a difesa dei passaggi che si aprono sui territori sconosciuti sottostanti. Di tanto in tanto è possibile incontrare un difensore della Grande Crepa impegnato in qualche missione speciale in altre zone del Sottosuolo o, assai più raramente, nel mondo di superficie.

Dado Vita: d12.

REQUISITI

Per diventare un difensore della Grande Crepa, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Nano dorato.

Allineamento: Qualsiasi legale.

Bonus di attacco base: +7.

Talenti: Resistenza Fisica, Robustezza, Schivare.

Regione: Grande Crepa.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del difensore della Grande Crepa (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Osservare (Sag) e Percepire Intenzioni (Sag).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del difensore della Grande Crepa.

Competenza nelle armi e nelle armature: I difensori della Grande Crepa sono competenti nelle armi semplici e da guerra,

nelle armature leggere, medie e pesanti e negli scudi (compresi gli scudi torre).

Bonus CA (Str): Il difensore della Grande Crepa riceve un bonus di schivare alla CA che inizia a +1 e aumenta man mano che il difensore acquisisce livelli, fino a raggiungere +3 al 5° livello.

Resistere alla Carica: Il difensore della Grande Crepa acquisisce Resistere alla Carica (vedi pagina 21) come talento bonus.

Schivare prodigioso (Str): A partire dal 2° livello il difensore della Grande Crepa acquisisce la capacità straordinaria di reagire al pericolo prima di quanto i suoi sensi gli avrebbero normalmente permesso di fare. Mantiene (se ce l'ha) il bonus di Destrezza alla CA indipendentemente dall'essere colto alla sprovvista o colpito da un avversario invisibile. (Se viene immobilizzato, perde comunque il bonus di Destrezza alla CA).

Se il personaggio ottiene schivare prodigioso da una seconda classe (come ad esempio quella del ladro), acquisisce automaticamente schivare prodigioso migliorato (vedi sotto).

Stabilità prodigiosa (Str): A partire dal 3° livello, un difensore della Grande Crepa migliora la sua resistenza razziale ai tentativi di spostarlo dalla sua posizione. Ottiene un ulteriore bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere ai tentativi di spingere o di sbilanciare quando si trova in uno spazio stretto o basso (per un totale di +8, contando il suo tratto razziale da nano). Vedi "Baluardo sotterraneo", sotto, per le definizioni di spazi stretti e bassi.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Dal 4° livello in poi, il difensore della Grande Crepa non può più essere attaccato ai fianchi; egli può reagire ad attacchi su lati diversi come reagisce all'attacco da una sola direzione. Questa difesa nega ai ladri la possibilità di utilizzare gli attacchi ai fianchi per compiere un attacco furtivo contro il difensore della Grande Crepa. Un ladro con almeno quattro livelli in più del difensore della Grande Crepa è un'eccezione a questa difesa, e può attaccarlo ai fianchi (e così compiere un attacco furtivo).

Se un personaggio ottiene schivare prodigioso (vedi sopra) da una seconda classe (come ad esempio un ladro), il personaggio acquisisce immediatamente schivare prodigioso migliorato e i livelli di quelle classi si sommano al fine di determinare il livello minimo da ladro necessario per effettuare un attacco ai fianchi contro il difensore della Grande Crepa.

Baluardo sotterraneo (Str): Quando si trova in un'area al chiuso, il difensore della Grande Crepa può diventare un incrollabile bastione di difesa. In uno spazio stretto o basso, ottiene RD 3/4, nonché un bonus di +1 ai tiri per colpire e un bonus di +2 ai danni.

TABELLA 2-3:

DIFENSORE DELLA GRANDE CREPA

Livello di classe	Bonus di Tiro		Tiro		Bonus CA	Speciale
	attacco base	salv. Tempra	salv. Riflessi	salv. Volontà		
1°	+1	+2	+0	+2	+1	Resistere alla Carica
2°	+2	+3	+0	+3	+1	Schivare prodigioso
3°	+3	+3	+1	+3	+2	Stabilità prodigiosa
4°	+4	+4	+1	+4	+2	Schivare prodigioso migliorato
5°	+5	+4	+1	+4	+3	Baluardo sotterraneo

(Uno spazio stretto è un'area larga fino a 1,5 metri, mentre uno spazio basso è un'area più bassa del difensore, ma alta comunque più della sua metà.) Il difensore non può spostarsi dal punto che sta difendendo senza perdere i benefici di questa capacità.

Il difensore della Grande Crepa ignora la penalità che lo ostacola in mischia quando combatte in uno spazio stretto o basso con armi da mischia leggere o a una mano, e subisce soltanto una penalità di -4 ai tiri per colpire quando usa un'arma a due mani in queste condizioni. In uno spazio sia stretto che basso, il difensore della Grande Crepa agisce come se venisse applicata solo una delle due condizioni. Inoltre, quando combatte in uno spazio ristretto, il difensore della Grande Crepa non perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura.

Esempio di difensore della grande crepa

Galinor Gruffeye: Nano dorato guerriero 7/difensore della Grande Crepa 3; GS 10; umanoide Medio; DV 7d10+21 più 3d12+9 più 3; pf 91; Iniz +1; Vel 4,5 m; CA 23, contatto 13, colto alla sprovvista 21; Att base +10; Lotta +14; Att +17 in mischia (1d12+8/x3, *ascia bipenne*+2); Att comp +17/+12 in mischia (1d12+8/x3, *ascia bipenne*+2); AS -; QS bonus alla CA (+2), scurovisione 18 m, tratti dei nani dorati, schivare prodigioso, stabilità prodigiosa; AL LB; TS Temp +11* (+13 contro i veleni), Rifl +4*, Vol +7*; For 18, Des 13, Cos 17, Int 12, Sag 14, Car 11.

Abilità e talenti: Artigianato (tagliare pietre preziose) +5, Ascoltare +5, Diplomazia +2, Intimidire +6, Osservare +5, Percepire Intenzioni +7, Saltare +4, Scalare +4, Valutare +4 (+6 pietre o metalli); Arma Focalizzata (*ascia bipenne*)^B, Attacco Poderoso^B, Combattere alla Cieca, Duro a Morire, Incalzare^B, Resistenza Fisica, Resistere alla Carica^B, Robustezza, Schivare^B.

Linguaggi: Comune, Nanico.

Tratti dei nani dorati: I nani dorati sono esperti minatori, e ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per individuare costruzioni in pietra insolite. Se un nano dorato passa entro 3 metri da esse, può effettuare una prova di Cercare come se le stesse attivamente cercando.

Quando si erge sul terreno, un nano dorato è straordinariamente stabile e ottiene un bonus di +4 alle sue prove di caratteristica effettuate per resistere ai tentativi di spingere o sbilanciare. I nani dorati ottengono un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro le aberrazioni. I nani ottengono un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani dorati ottengono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici.

Schivare prodigioso (Str): Galinor mantiene il suo bonus di Destrezza alla CA anche se colto alla sprovvista o attaccato da un nemico invisibile. (Perde comunque il suo bonus di Destrezza se viene paralizzato o immobilizzato in altri modi).

Stabilità prodigiosa (Str): Galinor ottiene un ulteriore bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere ai tentativi di spingere o sbilanciare, quando egli si trova in uno spazio stretto o basso.

Proprietà: *Armatura completa della fortificazione leggera*+2, *ascia grande*+2.

Guardamarche del Luiren

Il guardamarche del Luiren è il difensore delle frontiere della terra degli halfling. A Luiren, buona parte del territorio è ancora rigoglioso e selvaggio. È raro che gli hin si insedino in un porto per lungo tempo, ma le loro comunità sono comunque minacciate dall'avanzata dei mostri e dagli invasori provenienti dalle altre terre. Gli halfling hanno bisogno di protettori che vegliano su di loro e che impediscano ai pericoli di oltrepassare i confini inosservati. Questo è il compito dei guardamarche del Luiren.

I ranger e i druidi sono i più adatti a diventare guardamarche, ma a volte anche altre classi scelgono questo sentiero. Tra queste, soltanto i maghi e gli stregoni sono privi degli istinti di difesa necessari per svolgere il compito dei guardamarche con efficacia. I barbari sono rari nel Luiren, e quindi sono rari anche come guardamarche.

I guardamarche agiscono da soli o in piccoli gruppi. In entrambi i casi, si sobbarcano della responsabilità di una regione specifica del paese, e ritengono loro dovere difendere quella porzione di terra (e gli halfling che vivono laggiù) da ogni possibile minaccia. È raro che si allontanino dal loro territorio nativo, dal momento che molte delle loro capacità e dei loro poteri solo collegati alla regione che sorvegliano.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare un guardamarche del Luiren, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Razza: Halfling.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Conoscenze (locali, Luiren) 5 gradi, Conoscenze (geografia) 8 gradi.

Talent: Allerta, Indagatore, Seguire Tracce.



Galinor Gruffeye, un difensore della Grande Crepa

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

Regione: Luiren.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del guardamarche del Luiren (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (geografia) (Int), Conoscenze (locali, Luiren) (Int), Conoscenze (natura) (Int), Guarire (Sag), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Professione (Sag), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag) e Utilizzare Corde (Des).

Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del guardamarche del Luiren.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un guardamarche del Luiren non ottiene alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Bonus di marca (Str): Un guardamarche del Luiren ottiene un bonus morale ai tiri salvezza e alla Classe Armatura ogni volta che si trova entro i confini della sua marca (vedi "Santificare marca", sotto). Applica questo bonus anche alle prove di Ascoltare, Conoscenze (natura), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Sopravvivenza, sempre finché si trova all'interno della sua marca. Questo bonus parte a +2 e migliora a ogni livello di spari da guardamarche, finché non arriva a +4 al 5° livello.

Individuazione del male (Mag): Un guardamarche del Luiren può usare *individuazione del male* a volontà, finché si trova entro i confini della sua marca santificata.

Santificare marca (Str): Un guardamarche del Luiren definisce un territorio, chiamato marca, che si impegna a difendere da tutte le minacce. Questa marca copre un'area del raggio di 7,5 km per livello del guardamarche, diramato da un punto centrale (solitamente il centro di un villaggio o un paese, ma a volte anche un luogo insolito come un bosco sacro o una cascata). Per poter definire la sua marca, un guardamarche deve conoscerne il terreno a fondo (come indicato dai

requisiti di abilità per questa classe). Finché il guardamarche si trova all'interno della sua marca santificata, ottiene tutte le capacità e i bonus aggiuntivi di classe, come specificato di seguito.

Se un guardamarche del Luiren decide di stabilire una nuova marca, deve prima prendere familiarità con il territorio, vivendo al suo interno per un mese. Una volta abituatosi all'area, il guardamarche può fare della zona la sua marca, ma non ne acquisisce i benefici immediatamente. Nella prima settimana in cui un guardamarche del Luiren occupa la sua nuova marca, ottiene solo i benefici di un guardamarche di 1° livello. Durante la seconda settimana, si attivano i benefici di un guardamarche di 2° livello, e così via di settimana in settimana, finché non raggiunge i benefici massimi conferiti dal suo attuale livello di guardamarche. Nel momento in cui un guardamarche definisce una nuova marca, perde tutti i benefici conferiti da quella vecchia.

Bonus di marca condiviso (Str): A partire dal 2° livello, un guardamarche del Luiren può condividere il bonus morale che ottiene dalla capacità del bonus di marca con un singolo alleato entro 9 metri. Condividere il bonus di marca è un'azione gratuita che il guardamarche può effettuare a volontà, ma deve essere in grado di vedere il suo alleato nel momento in cui la capacità viene attivata. L'effetto perdura finché il bersaglio non si porta oltre portata o finché il guardamarche del Luiren non vi pone fine con un'azione gratuita.

Percorso agevole (Sop): Dal 2° livello in poi, ogni volta che un guardamarche del Luiren si trova all'interno della sua marca santificata, è in grado di muoversi attraverso tutti i tipi di terreno come se fosse sotto gli effetti di un incantesimo *percorso agevole*. Questo incantesimo è descritto a pagina 49.

Area sicura (Mag): Dal 3° livello in poi, un guardamarche ottiene la capacità di usare l'incantesimo *area sicura* (vedi pagina 44) una volta al giorno.

L'effetto è considerato ampliato dal talento di metamagia *Incantesimi Ampliati*. Un guardamarche deve trovarsi all'interno della sua marca per poter usare questa capacità, e la usa a un livello dell'incantatore pari al suo livello di guardamarche del Luiren.

Dissolvi il male (Mag): Una volta raggiunto il 4° livello, un guardamarche del Luiren entro i confini della sua marca santificata può usare *dissolvi il male* una volta al giorno. Il suo livello dell'incantatore è pari al doppio del suo livello da guardamarche del Luiren.



Quyllan, un guardamarche del Luiren

Illustrazione di Jason Engle

TABELLA 2-4: GUARDAMARCHE DEL LUIREN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Bonus di marca	Speciale
1°	+1	+2	+2	+0	+2	<i>Individuazione del male</i> , santificare marca
2°	+2	+3	+3	+0	+2	Bonus di marca condiviso, percorso agevole
3°	+3	+3	+3	+1	+3	<i>Area sicura</i>
4°	+4	+4	+4	+1	+3	<i>Dissolvi il male</i> , grembo terrestre
5°	+5	+4	+4	+1	+4	<i>Comunione con la marca</i> , nascondersi in piena vista

Grembo terrestre (Mag): Un guardamarche del Luiren di 4° livello acquisisce la capacità di usare l'incantesimo *grembo terrestre* (vedi pagina 47) una volta al giorno, fintanto che rimane entro i confini della sua marca santificata. Il suo livello dell'incantatore è pari al doppio del suo livello da guardamarche del Luiren.

Comunione con la marca (Mag): A partire dal 5° livello, un guardamarche può raccogliere informazioni riguardanti la sua intera marca una volta al giorno, come se avesse lanciato l'incantesimo *comunione con la natura*.

Nascondersi in piena vista (Str): Al 5° livello, entro i confini della sua marca, il guardamarche può usare l'abilità *Nascondersi* anche se viene osservato.

esempio di guardamarche del Luiren

Quillan: Halfling cuoreforte ranger 7 di Sheela Peryroyl/guardamarche del Luiren 3; GS 10; umanoide Piccolo; DV 7d8+14 più 3d8+6; pf 65; Iniz +5; Vel 9 m; CA 20, contatto 16, colto alla sprovvista 15; Att base +10; Lotta +6; Att +12 in mischia (1d4, falcetto perfetto) o +17 a distanza (1d6+1/x3, arco lungo composito della distanza+1) o +14 a distanza (1d6+2/x3 più 1d6+2 [due frecce], arco lungo composito della distanza+1 con Tiro Multiplo); Att comp +12/+7 in mischia (1d4, falcetto perfetto) o +15/+15/+10 a distanza (1d6+1/x3, arco lungo composito della distanza+1); AS nemico prescelto animali +4, nemico prescelto aberrazioni +2; QS compagno animale (cane da guerra; legame, condividere incantesimi); *individuazione del male*, percorso agevole, bonus di marca, *area sicura*, santificare marca (raggio di 22,5 km), bonus di marca condiviso, empatia selvatica +8 (+4 bestie magiche), tratti degli halfling cuoreforte, andatura nel bosco; AL NB; TS Temp +10°, Rifl +11°, Vol +4*; For 11, Des 20, Cos 14, Int 12, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +10, Cavalcare +9 (+11 per rimanere in sella), Cercare +12, Conoscenze (geografia) +10 (+12 nel Luiren), Conoscenze (locali, Luiren) +10, Conoscenze (natura) +12, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +13, Nuotare +10, Osservare +10, Raccogliere Informazioni +5, Saltare +13, Scalare +10 (+12 con corde), Sopravvivenza +11 (+13 per evitare di perdersi e per seguire tracce, ulteriore +2 in superficie), Utilizzare Corde +10; Allerta, Indagatore, Mobilità, Resistenza Fisica^B, Schivare, Seguire Tracce^B, Tiro Multiplo^B, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Goblin, Halfling, Sharaan.

Nemico prescelto (Str): Quillan ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiurare e Sopravvivenza quando usa questa abilità contro gli animali. Applica lo stesso bonus ai tiri dei danni delle armi. Contro le aberrazioni, ottiene un bonus di +2 alle prove di abilità sopra indicate e ai tiri dei danni delle armi.

Compagno animale (Str): Quillan possiede un cane da guerra chiamato Ducs che funge da suo compagno animale. Le capacità e le statistiche del compagno sono riassunte di seguito. Quillan e Ducs beneficiano delle qualità speciali di legame e condividere incantesimi.

Legame (Str): Quillan può gestire Ducs come azione gratuita. Ottiene inoltre un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e Addestrare Animali relative al suo cane.

Condividere incantesimi (Str): Quillan può fare in modo che qualsiasi incantesimo da lui lanciato abbia effetto anche su Ducs, purché il cane si trovi a entro 1,5 metri. Può anche lanciare su Ducs gli incantesimi che abbiano come bersaglio "l'incantatore".

Ducs: Cane da guerra compagno animale; GS -; animale Medio; DV 4d8+8; pf 26; Iniz +3; Vel 12 m; CA 21, contatto

13, colto alla sprovvista 18; Att base +3; Lotta +6; Att +6 in mischia (1d6+4, morso); AS sbilanciare; QS eludere, visione crepuscolare, olfatto acuto, comandi; AL N; TS Temp +7, Rifl +7, Vol +2; For 16, Des 16, Cos 15, Int 2, Sag 12, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Osservare +5, Nuotare +4, Saltare +9; Allerta, Competenza nelle Armature Leggere, Seguire Tracce^B.

Sbilanciare (Str): Se Ducs mette a segno un attacco con il morso, può tentare di sbilanciare l'avversario (modificatore di +1 alla prova) come azione gratuita, senza effettuare un attacco di contatto o provocare attacchi di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire per sbilanciare Ducs.

Eludere (Str): Se Ducs è esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, nel caso in cui superi il tiro salvezza, non subisce alcun danno.

Comandi: Attacca (tutte le creature), difendi, fermo, indietro, intrattieni, segui, vieni.

Proprietà: Bardatura di cuoio perfetta, sella militare, briglie.

Individuazione del male (Mag): Entro i limiti della sua marca, Quillan può usare *individuazione del male* a volontà, con gli effetti dell'omonimo incantesimo.

Percorso agevole (Sop): Quando Quillan si trova entro i confini della sua marca santificata, può attraversare tutti i tipi di terreno come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *percorso agevole*.

Bonus di marca (Str): Entro i confini della sua marca, Quillan ottiene un bonus morale di +3 ai tiri salvezza e alla Classe Armatura. Ottiene anche questo bonus alle prove di Ascoltare, Conoscenze (natura), Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare e Sopravvivenza effettuate finché si trova entro la sua marca.

Area sicura (Mag): Una volta al giorno, Quillan può usare un incantesimo *area sicura* ampliato come un incantatore di 6° livello, fintanto che rimane entro i confini della sua marca santificata.

Bonus di marca condiviso (Str): A volontà e come azione gratuita, Quillan può condividere il suo bonus di marca con un singolo alleato entro 9 metri da lui. Quillan deve essere in grado di vedere il suo alleato nel momento in cui la capacità viene attivata, e l'effetto dura finché il bersaglio non esce dalla portata o finché Quillan non vi pone termine (un'azione gratuita).

Tratti degli halfling cuoreforte: *Gli halfling cuoreforte ottengono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro la paura.

Andatura nel bosco (Str): Quillan può muoversi attraverso rovi, sterpi naturali, zone infestate e terreni simili a velocità normale e senza subire danni o altri impedimenti. Tuttavia, rovi sterpi e aree infestate manipolate magicamente per impedire il movimento hanno effetto anche su di lui.

Incantesimi da ranger preparati (3° livello dell'incantatore): 1° - *contrastare elementi, parlare con gli animali*.

Proprietà: Armatura in cuoio+2, arco lungo composito della distanza, falcetto perfetto, balestra leggera perfetta, strivali molleggiati, pozione di grazia del gatto, 2 pozioni di cura ferite leggere.

mano dell'Adama

La mano dell'Adama è una guida benevola, un giudice, un giurato e un protettore della gente comune allo stesso tempo. In una terra in cui la fede della gente è interconnessa alle attività giornalieri, la mano dell'Adama è quella presenza che aiuta i popolani a ricordare il giusto codice di comportamento, dirime le dispute e assiste tutti coloro che necessitano di aiuto. Una mano dell'Adama capisce meglio di chiunque altro le verità dell'"Unico" e funge da insegnante per condurre gli altri a vedere con chiarezza il significato delle loro azioni.

I chierici e i paladini sono quelli che scelgono più spesso di assumere il ruolo di consigliere spirituale e di pacificatore incarnato dalla mano dell'Adama. Nessun'altra classe dispone dei contatti spirituali necessari per prestare servizio in un tempio e in mezzo alla gente in modo adeguato.

Le mani dell'Adama spesso lavorano assieme in piccoli gruppi o collaborano con altri che condividono il loro obiettivo di rafforzare i dettami della fede. Di tanto in tanto, una mano dell'Adama lascia le Acque Dorate per svolgere qualche missione o qualche compito specifico, ma la maggior parte delle mani non si allontana mai troppo da casa. I compagni di una mano dell'Adama devono essere soggetti di grande fibra morale.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare una mano dell'Adama, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono o legale neutrale.

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi, Diplomazia 8 gradi, Guarire 8 gradi.

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

Divinità patrona: L'Adama.

Regione: Acque Dorate.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della mano dell'Adama (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcano) (Int), Conoscenze (piani) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Conoscenze (storia) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: Una mano dell'Adama non ottiene alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Ad ogni livello, la mano dell'Adama acquisisce nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene,

tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto, e così via). Se apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare una mano dell'Adama, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di mano dell'Adama prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Imposizione delle mani (Sop): Una mano dell'Adama può guarire un ammontare di danni in punti ferita pari al suo livello di mano dell'Adama moltiplicato per il suo bonus di Carisma (se ne possiede uno) a contatto. Consultare il privilegio di classe del paladino a pagina 49 del *Manuale del Giocatore*.

I livelli da paladino si sommano ai livelli di mano dell'Adama al fine di determinare il numero di punti ferita al giorno che la mano dell'Adama può curare.

Linguaggi (Mag): Una mano dell'Adama può usare *linguaggi* con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo un numero di volte al giorno pari al suo livello di mano dell'Adama moltiplicato per il suo bonus di Carisma (fino a un minimo di una volta al giorno) come un incantatore di livello pari al suo livello di mano dell'Adama più il suo livello da incantatore divino più alto.

Rimuovi malattia (Mag): Una mano dell'Adama di 2° livello può usare *rimuovi malattia* una volta per settimana, con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo. Dal 5° livello in poi, può usare questa capacità due volte per settimana.

Rivela bugie (Mag): A partire dal 2° livello, una mano dell'Adama può usare *rivela bugie* con gli effetti dell'omonimo incantesimo per una volta alla settimana al 2° livello. Dal 5° livello in su, questa capacità diventa utilizzabile due volte per settimana.

Divinazioni potenziate (Str): A partire dal 3° livello, una mano dell'Adama somma il doppio del suo livello di mano dell'Adama alla sua percentuale di successo quando usa incantesimi di divinazione come presagio o divinazione. Se un chierico 11/mano dell'Adama 4 lancia divinazione, la sua probabilità di successo è pari al 70% (base) +15% (1% per livello dell'incantatore) +8% (2 x il suo livello di mano dell'Adama), vale a dire al 93%.

Svelare illusioni (Sop): Dal 4° livello in poi, una mano dell'Adama ottiene la capacità soprannaturale di vedere oltre le illusioni e i travestimenti a volontà. Ogni volta che la mano



Sovial, una mano dell'Adama

Illustrazione di Sam Wood

TABELLA 2-5: MANO DELL'ADAMA

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Imposizione delle mani, linguaggi	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+1	+0	+0	+3	<i>Rimuovi malattia</i> 1 volta alla settimana, <i>rivela bugie</i>	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Divinazioni potenziate	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+3	+1	+1	+4	Svelare illusioni	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Apprendere la verità, <i>rimuovi malattia</i> 2 volte alla settimana	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente

dell'Adama vede un'illusione o un incantesimo di camuffamento di qualsiasi tipo, effettua immediatamente un tiro salvezza sulla Volontà per fugare l'illusione. Non c'è bisogno che la mano dell'Adama interagisca con l'illusione o la tocchi; il contatto visivo è sufficiente a garantire il tiro salvezza.

Apprendere la verità (Sop): Toccando una creatura che le ha mentito, una mano dell'Adama di 5° livello può costringere la creatura a dire la verità. La creatura può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 15 + il modificatore di Carisma della mano dell'Adama) per resistere all'effetto di compulsione e di influenza mentale. Se il tiro salvezza viene fallito, la creatura deve pronunciare la verità riguardo alla bugia che aveva appena pronunciato. La mano dell'Adama può usare questa capacità a volontà, ma solo dopo avere lanciato *rivela bugie* (o avere usato l'omonima capacità magica) sulla creatura in questione.

Esempio di mano dell'Adama

Sovial: Umano chierico 6 dell'Adama/mano dell'Adama 4; GS 10; umanoide Medio; DV 6d8+6, più 4d8+4; pf 55; Iniz +0; Vel 9 m; CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 18; Att base +7; Lotta +2; Att +8 in mischia (1d6+1 o 2d6+1 non letali, *mazza leggera pietosa+1*); Att comp +8/+3 (1d6 o 2d6 non letali, *mazza leggera pietosa+1*), AS capacità magiche, scacciare non morti 9 volte al giorno (+4, 2d6+8, 7°); **QS** *rivela bugie* 3 volte al giorno (CD 17), divinazioni potenziate (+8%), imposizione delle mani (8 danni al giorno), svelare illusioni, *rimuovi malattia* 1 volta alla settimana, linguaggi 6 volte al giorno; AL LB; TS Temp +7, Rifl +5, Vol +12; For 10, Des 10, Cos 12, Int 14, Sag 17, Car 14.

Abilità e talenti: Concentrazione +10, Conoscenze (piani) +7, Conoscenze (religioni)

Pugno hin



+12, Diplomazia +14, Guarire +11, Percepire Intenzioni +14, Raggiare +5, Sapienza Magica +10, Valutare +8; Contrattatore Nato, Negoziatore, Riflessi Fulminei, Scacciare Extra, Scacciare Migliorato.

Linguaggi: Comune, Celestiale, Durpari, Halfling.

Svelare illusioni (Sop): Sovial può vedere oltre le illusioni e i camuffamenti a volontà. Ogni volta che vede un'illusione o un camuffamento di qualsiasi tipo, effettua immediatamente un tiro salvezza sulla Volontà per fugare l'illusione. Non c'è bisogno che interagisca con l'illusione o la tocchi; il contatto visivo è sufficiente.

Incantesimi da chierico preparati (10° livello dell'incantatore): 0 - *creare acqua, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, riparare*; 1° - *benedizione, benedire l'acqua, individuazione del male, protezione dal male^{DB}, rimuovi paura, scudo della fede*; 2° - *aiuto^D, calmare emozioni* (CD 15), *dardo solare⁺* (CD 15), *presagio, saggezza del gufo, scudo su altri*; 3° - *cercio magico contro il male^{DB}, dissolvi magie, luce incandescente* (+7 contatto a distanza), *mano in aiuto, preghiera* 4° - *ancora dimensionale* (+7 contatto a distanza), *colpo sacro^{DB}* (CD 17), *divinazione, neutralizza veleno*; 5° - *comando superiore* (CD 18), *dissolvi il male^{DB}* (+7 contatto in mischia; CD 18), *visione del vero*.

D: Incantesimo di dominio. Domini: Bene (lancia gli incantesimi del bene [B] a +1 livello dell'incantatore), Guarigione (lancia gli incantesimi di guarigione a +1 livello dell'incantatore).

†Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 3 di questo libro.

Proprietà: *Giacco di mithral+1, scudo leggero di metallo+2, mazza leggera pietosa+2, perla del potere* (incantesimo di 2° livello), *elisir del soffio di fuoco*.

pugno hin

Un pugno hin è un membro devoto di un tempio dedicato sia a Yondalla che alla protezione del regno degli halfling del Luiren. Forti e sicuri delle loro capacità, i pugni hin trasformano questa sicurezza nel potere di padroneggiare il proprio corpo e il mondo circostante. Considerano il loro corpo e la loro mente un dono di Yondalla che deve essere sviluppato e usato al massimo: non c'è alcun bisogno di strumenti artificiali come le armi.

Chierici, paladini e monaci sono i migliori pugni hin, ma anche bardi, guerrieri e ladri a volte riescono a concentrare i loro sforzi a sufficienza da seguire questo cammino. Perfino druidi, stregoni e maghi a volte riescono a controllare il corpo e la mente abbastanza da fare buon uso delle abilità e delle capacità dei pugni hin.

I pugni hin in genere studiano e si addestrano assieme ai loro simili, nei templi del Luiren. Altri vagano per le terre

da soli o in piccoli gruppi, assumendo il ruolo di campioni di Yondalla. Le loro strette convinzioni li portano a scegliere la compagnia di chi è puro di cuore.

CREARE UN PUGNO HIN

È possibile creare un pugno hin adattando la classe di prestigio del pugno sacro dal *Perfetto Sacerdote* per poterla utilizzare nel Faerûn. La classe di prestigio può essere usata applicando i seguenti accorgimenti.

Per diventare un pugno hin, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti (oltre a quelli previsti per la classe di prestigio originaria).

Razza: Halfling.

Allineamento: Legale buono.

Divinità patrona: Yondalla.

Regione: Luiren.

Razziatore d'ombra Crinti

Presso i ricchi e indolenti Crinti del Dambrath c'è chi va in cerca di emozioni seminando la distruzione tra i nemici tradizionali della razza: gli halfling a est, gli elfi selvaggi a nord e i maghi a ovest. Questi predatori provano piacere nell'instillare incertezza nelle loro prede, avvolgendosi in un manto d'ombra e poi suscitando sensazioni di paura e di sorpresa quando appaiono all'improvviso, spingendo infine le cose fino al più bieco terrore quando l'inseguimento ha inizio. Sono pochi coloro che vedono arrivare un razziatore d'ombra Crinti, e sono ancora meno quelli che sopravvivono per raccontarlo.

I razziatori d'ombra Crinti uniscono la potenza fisica dei cavalieri provetti alla furtività delle ombre danzanti più scaltre. I ranger sono la classe base migliore che può acquisire questa classe di prestigio, ma anche i ladri e i guerrieri muticlasse vengono spesso attratti dal sentiero dei razziatori d'ombra Crinti. I chierici, i druidi e i maghi sono particolarmente inadeguati alla strana combinazione di abilità richiesta da questa classe.

I razziatori d'ombra Crinti sono presenti quasi esclusivamente nel Dambrath, in quanto tendono a emergere dall'aristocrazia che governa quella terra. Cavalcano in gruppi composti anche soltanto da tre o quattro individui, ma possono arrivare a formare squadroni d'assalto composti da varie centinaia di elementi. Anche se i cavalatori prediligono i cavalli purosangue del Dambrath, non si limitano esclusivamente a usare quelle cavalcature. Di tanto in tanto, un razziatore d'ombra Crinti si stanca di cavalcare per le pianure assieme ai suoi compagni ed esce dal Dambrath, unendosi ad altri gruppi per esplorare il mondo esterno.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

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

Allineamento: Qualsiasi non buono.

Abilità: Addestrare Animali 4 gradi, Cavalcare 8 gradi, Muoversi Silenziosamente 8 gradi, Nascondersi 8 gradi.

Talenti: Combattere in Sella, Furtivo.

Regione: Dambrath.

Speciale: Il personaggio deve essere un Crinti o deve avere la benedizione ufficiale della nobiltà del Dambrath. Soltanto coloro che vengono accettati dai Crinti possono diventare razziatori d'ombra.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del razziatore d'ombra (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Ascoltare (Sag), Cavalcare (Des), Cercare (Int), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Equilibrio (Des), Intimidire (Car), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag) e Utilizzare Corde (Des).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

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

Competenza nelle armi e nelle armature: I razziatori d'ombra Crinti non ottengono alcuna competenza nelle armi, nelle armature o negli scudi.

Cavalcata delle ombre (Sop): Un razziatore d'ombra Crinti può spostarsi assieme alla sua cavalcatura tra le ombre come

se usasse un incantesimo *porta dimensionale*. Un tale trasporto soprannaturale deve avere inizio e avere termine in un'area dove siano presenti delle ombre. Il razziatore può spostarsi in questo modo di un totale massimo di 15 metri per livello di razziatore d'ombra. Questo ammontare può essere ripartito in più cavalcate, ma eventuali spostamenti inferiori a 7,5 metri contano comunque come 7,5 metri.

Colpo improvviso (Str): A partire dal 2° livello, se un razziatore d'ombra Crinti riesce a sorprendere un avversario quando non è in grado di difendersi efficacemente dal suo attacco, può mirare a colpire un punto vitale per infliggere danni aggiuntivi. Ogni volta in cui al bersaglio del razziatore d'ombra Crinti viene negato il bonus di Destrezza alla Classe Armatura (che beneficia di un effettivo bonus di Destrezza alla CA o meno), il razziatore infligge 1d6 danni extra con il suo attacco. Questi danni extra salgono a 2d6 al 4° livello. I danni extra della capacità del colpo improvviso sono cumulativi ai danni extra dell'attacco furtivo, qualora siano indirizzati entrambi allo stesso bersaglio.

Gli attacchi a distanza contano come colpi improvvisi solo se il bersaglio si trova entro 9 metri. Un razziatore d'ombra Crinti non può colpire con la precisione letale necessaria da oltre quella distanza.

Un razziatore d'ombra Crinti può usare il suo colpo improvviso solo contro le creature viventi dotate di anatomia discernibile: i non morti, i costrutti, le melme, i vegetali e le creature incorporee sono prive di punti vitali da colpire. Qualsiasi creatura immune ai colpi critici non è vulnerabile ai danni del colpo improvviso. Il razziatore d'ombra Crinti deve essere in grado di vedere il bersaglio bene a sufficienza da poter individuare un punto vitale da colpire, e deve essere in grado di raggiungere tale punto. Un razziatore d'ombra Crinti non può sferrare un colpo improvviso contro una creatura dotata di occultamento o colpire gli arti di una creatura i cui punti vitali siano oltre la portata.

Un razziatore d'ombra Crinti non può usare il suo colpo improvviso per sferrare danni non letali. Le armi in grado di infliggere soltanto danni non letali non possono infliggere danni extra se usate come parte di un attacco furtivo.

Camminare nelle ombre (Mag): A partire dal 3° livello, un razziatore d'ombra Crinti può usare *camminare nelle ombre* per una volta al giorno, influenzando soltanto se stesso e la propria cavalcatura. Il suo livello dell'incantatore è pari al suo livello di razziatore d'ombra e deve trovarsi in sella alla sua cavalcatura per usare questa capacità. Questa capacità non è cumulativa alla capacità magica di camminare nelle ombre conferita da altre fonti.

Talento bonus: Al 3° livello, il razziatore d'ombra Crinti ottiene un talento bonus selezionato dalla lista seguente: Attacco in Sella, Carica Devastante, Tirare in Sella, Travolgere. Il razziatore d'ombra Crinti deve soddisfare i normali prerequisiti per il talento.

Assalto d'ombra (Str): Al 5° livello, un razziatore d'ombra Crinti impara ad attaccare rapidamente dalle ombre. Ogni volta che usa una capacità, un incantesimo o un effetto contrassegnato dal descrittore di teletrasporto (ad esempio, la sua capacità di cavalcata delle ombre), può effettuare un attacco completo una volta terminato il teletrasporto. Il razziatore deve avere una linea visiva che unisca la sua posizione di partenza al bersaglio scelto. Inoltre, il punto in cui si teletrasporta deve essere un punto dal quale possa sferrare un attacco in mischia contro il bersaglio scelto, con qualsiasi arma che stava impugnando all'inizio dell'azione.

TABELLA 2-6:

RAZZIATORE D'OMBRA CRINTI

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Temptra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+0	Cavalcata delle ombre
2°	+1	+0	+3	+0	Colpo improvviso +1d6
3°	+2	+1	+3	+1	Camminare nelle ombre, talento bonus
4°	+3	+1	+4	+1	Colpo improvviso +2d6
5°	+3	+1	+4	+1	Assalto d'ombra

esempio di raziatore d'ombra crinti

Furilla Joswyv'n: Mezzo-drow femmina ranger 5 di Talos/raziatore d'ombra Crinti 2; GS 7; umanoide Medio (elfo); DV 5d8 più 2d8; pf 31; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17, contatto 13, colto alla sprovvista 14; Att base +6; Lotta +7; Att +8 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta perfetta) o +10 a distanza (1d6+2/x3, arco lungo composito possente+1); Att comp +8/+3 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta perfetta) o +8/+8/+5 a distanza (1d6+2/x3, arco lungo composito possente+1); AS nemico prescelto elfi +2, nemico prescelto umani +4, colpo improvviso +1d6; QS scurovisione 18 m, tratti dei mezzo-drow, compagno animale (cavallo da guerra leggero; legame, condividere incantesimi), cavalcata delle ombre, empatia selvatica +6 (+2 bestie magiche); AL NM; TS Temp +4, Rifl +10, Vol +2; For 13, Des 16, Cos 10, Int 10, Sag 13, Car 12.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +5, Ascoltare +5, Cavalcare +11 (+13 per rimanere in sella), Cercare +5, Conoscenze (natura) +5, Conoscenze (nobiltà e regalità) +4, Intimidire +5, Muoversi Silenziosamente +13, Nascondersi +13, Osservare +5, Sopravvivenza +7 (+9 in superficie); Combattere in Sella, Furtivo, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tirare in Sella, Tiro Rapido^B.

Linguaggi: Comune, Dambrathan, Elfico.

Nemico prescelto (Str): Furilla ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiurare e Sopravvivenza quando usa questa abilità contro gli umani. Applica lo stesso bonus ai tiri dei danni delle armi. Contro gli elfi, ottiene un bonus di +2 alle prove di abilità sopra indicate e ai tiri dei danni delle armi.

Colpo improvviso (Str): Furilla infligge 1d6 danni extra con qualsiasi attacco che vada a segno su un bersaglio a cui sia stato negato il suo bonus di Destrezza alla CA per qualsiasi motivo. Questo danno viene applicato anche agli attacchi a distanza effettuati entro 9 metri. Le creature che beneficiano di occultamento, le creature prive di anatomia discernibile e le creature immuni ai danni extra dei colpi critici sono immuni agli attacchi di colpo

improvviso. Furilla non può scegliere di infliggere danni non letali con il suo colpo improvviso; quando usa un'arma ideata per infliggere danni non letali (come ad esempio un manganello), non può infliggere i danni del colpo improvviso con quell'arma.

Compagno animale (Str): Furilla possiede un cavallo da guerra leggero chiamato Kùlfuor che funge da suo compagno animale. Le capacità e le statistiche del compagno sono riassunte di seguito. Furilla e Kùlfuor beneficiano delle qualità speciali di legame e condividere incantesimi.

Legame (Str): Furilla può gestire Kùlfuor come azione gratuita. Ottiene inoltre un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e Addestrare Animali relative al suo cavallo.

Condividere incantesimi (Str): Furilla può fare in modo che qualsiasi incantesimo da lei lanciato abbia effetto anche su Kùlfuor, purché il cavallo si trovi a entro 1,5 metri. Può anche lanciare su Kùlfuor gli incantesimi che abbiano come bersaglio "l'incantatore".

Kùlfuor: Cavallo da guerra leggero compagno animale: GS -; animale Grande; DV 3d8+9; pf 22; Iniz +1; Vel 18 m; CA 17, contatto 10, colto alla sprovvista 16; Att base +2; Lotta +9; Att +4 in mischia (1d4+3, zoccolo); Att comp +4 in mischia (1d4+3, 2 zoccoli) e -1 in mischia (1d3+1, morso); AS -; QS visione crepuscolare, olfatto acuto, comandi; AL N; TS Temp +4, Rifl +4, Vol +2; For 16, Des 13, Cos 17, Int 2, Sag 13, Car 6.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Osservare +4; Resistenza Fisica, Correre.

Comandi: Attacca, difendi, fermo, indietro, lavora, vieni.

Proprietà: Bardatura di cuoio +1, sella militare, briglie.

Tratti dei mezzo-drow: I mezzo-drow sono immuni agli effetti magici di sonno. Riguardo a tutti gli effetti relativi alla razza, un mezzo-drow è considerato un drow e un elfo.

Cavalcata delle ombre (Sop): Furilla può spostarsi assieme alla sua cavalcatura tra le ombre come se usasse un incantesimo *porta dimensionale*. Può spostarsi in questo modo di un totale massimo di 30 metri. Questo ammontare può essere ripartito in più cavalcate, ma eventuali spostamenti inferiori a 7,5 metri contano comunque come 7,5 metri.

Incantesimi da ranger preparati (1° livello dell'incantatore): 1° - *passare senza tracce*.

Proprietà: Armatura di cuoio+2, spada corta perfetta, arco corto composito+1 (bonus di For +1) con 40 frecce, 2 pozioni di cura ferite gravi.



Furilla Joswyv'n, una raziatrice d'ombra Crinti

segugio magico Halruaan

I segugi magici sono gli inquisitori di Halruaa. Istituiti nei primi anni del regno come mezzo per impedire che si ripetesse la stessa tragedia che Karsus aveva provocato per i Netheresi, i segugi magici hanno il compito di tenere a bada i praticanti rinnegati dell'arte. Mettono alla prova i Jordaini per valutare le loro capacità magiche, danno la caccia ai maghi criminali e fanno rispettare le leggi più importanti di Halruaa: quelle che regolano l'uso della magia. I segugi magici sono temuti da tutti, almeno

Illustrazione di Christopher Rusch

in una qualche misura, in quanto sono individui considerati al di sopra delle normali leggi della nazione. Rispondono delle loro azioni soltanto al Consiglio degli Anziani, e nemmeno i membri di quell'istituzione possono dirsi al del tutto al sicuro dall'ira dei segugi magici.

Solitamente, soltanto i maghi o i chierici sono dotati dell'intuizione e della perseveranza necessarie per diventare segugi magici Halruaan. A volte qualche stregone può diventare un segugio magico, essendo considerato più adeguato all'incarico a causa della sua natura perversa (almeno secondo i parametri Halruaan).

Il compito dei segugi magici Halruaan consiste spesso in un incarico solitario. Gli incantatori arcani rifuggono dalla loro compagnia, ed è raro che questi inquisitori lavorino in gruppo, a meno che la loro preda non sia particolarmente potente o difficile da catturare. Più frequentemente accade che un segugio magico ricorra a dei soci di altro tipo, da lui scelti per ottenere aiuto nella caccia. Questi compagni contribuiscono con abilità e capacità complementari a quelle del segugio magico, rendendo il suo compito molto più facile.

Dado Vita: d4.

REQUISITI

Per diventare un segugio magico Halruaan, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Abilità: Concentrazione 5 gradi, Percepire Intenzioni 4 gradi, Raccogliere Informazioni 4 gradi.

Talenti: Incantare in Combattimento, Riflessi Fulminei, Tempra Possente.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 4° livello. Capacità di lanciare almeno tre incantesimi che richiedano tiri salvezza sulla Tempra e tre incantesimi che richiedano tiri salvezza sui Riflessi. (Se un incantesimo infligge danni ma non consente alcun tiro salvezza, può sostituire uno qualsiasi degli incantesimi richiesti.)

Divinità patrona: Azuth.

Regione: Halruaa.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del segugio magico Halruaan (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e Sapienza Magica (Int).

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

TABELLA 2-7: SEGUGIO MAGICO HALRUAAN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	<i>Sensibilità arcana</i> , tiri salvezza migliorati (+1)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
2°	+1	+0	+0	+3	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Tiri salvezza migliorati (+2)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Resistenza agli incantesimi	-
5°	+2	+1	+1	+4	Tiri salvezza migliorati (+3)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
6°	+3	+2	+2	+5	-	+1 livello alla classe di incantatore esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Tiri salvezza migliorati (+4)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
8°	+4	+2	+2	+6	-	-
9°	+4	+3	+3	+6	Tiri salvezza migliorati (+5)	+1 livello alla classe di incantatore esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Campo antimagia	+1 livello alla classe di incantatore esistente

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del segugio magico Halruaan.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un segugio magico Halruaan non ottiene alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti: Ad ogni livello tranne che al 4° e all'8°, il segugio magico Halruaan acquisisce nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto, e così via). Se apparteneva a più di una classe di incantatori arcani prima di diventare un segugio magico Halruaan, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di segugio magico Halruaan prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Sensibilità arcana (Mag): Il segugio magico Halruaan sviluppa una finissima percezione della presenza di energie arcane in tutte le creature viventi. Può utilizzare *sensibilità arcana* (vedi pagina 50) a volontà come un mago di livello pari al suo livello di segugio magico Halruaan più il suo livello più alto da incantatore.

Tiri salvezza migliorati (Str): Il segugio magico Halruaan impara a migliorare la sua resistenza agli stessi incantesimi da lui utilizzati contro gli altri. Al 1° livello, ottiene un bonus di resistenza +1 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità magiche. Questo bonus sale di +1 ogni due livelli oltre il 1°, fino a un massimo di +5 al 9° livello.

Resistenza agli incantesimi (Str): Il segugio magico Halruaan sviluppa una certa resistenza alla magia. Al 4° livello, ottiene resistenza agli incantesimi pari a 15 + il suo livello da segugio magico Halruaan.

Campo anti-magia (Mag): Il segugio magico Halruaan sviluppa un micidiale potere da usare contro i maghi a cui dà la caccia. Al 10° livello, il segugio magico può usare un campo anti-magia una volta al giorno come un mago il cui livello sia pari al suo livello da segugio magico Halruaan più il suo livello più alto da incantatore.

Esempio di segugio magico Halruaan

Boryka: Umana invocatrice 7/segugio magico Halruaan 2; GS 10; umanoide Medio; DV 7d4+14 più 2d4+4; pf 40; Iniz +2;

Vel 9 m; CA 15, contatto 13, colto alla sprovvista 13; Att base +4; Lotta +5; Att +6 in mischia (1d6+2, *bastone accumula incantesimi+1*); Att comp +6 in mischia (1d6+2, *bastone accumula incantesimi+1*); QS *sensibilità arcana*, famiglio, benefici del famiglio (bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi, Allerta, legame empatico, condividere incantesimi) tiri salvezza migliorati (+1 contro gli incantesimi e le capacità magiche); AL LN; TS Temp +6, Rifl +8, Vol +10; For 13, Des 15, Cos 15, Int 17, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Cercare +9, Concentrazione +10 (+14 incantare sulla difensiva), Conoscenze (arcano) +11, Conoscenze (locali, Halruaa) +11, Diplomazia +5, Intimidire +9, Muoversi Silenziosamente +10, Percepire Intenzioni +7, Raccogliere Informazioni +11, Sapienza Magica +13; Allerta*, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (invocazione), Incantesimi Silenziosi^B, Indagatore, Riflessi Fulminei, Scrivere Pergamene^B, Tempra Possente.

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Halfling, Halruaan.

Sensibilità arcana (Mag): Boryka può usare *sensibilità arcana* a volontà come un mago di 9° livello.

Famiglio: Il famiglio di Boryka è una donnola di nome Incanti. Il famiglio usa il valore migliore tra i suoi bonus ai tiri salvezza base e quelli di Boryka. Le statistiche e le capacità della creatura sono riassunte di seguito.

Incanti: Donnola famiglio; GS -; bestia magica Minuscola (animale atipico); DV 9; pf 20; Iniz +2; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 18, contatto 14, colto alla sprovvista 16; Att base +4; Lotta -7; Att o Att comp +8 in mischia (1d3-4, morso); Spazio/Portata 75 cm/ 0 m; AS attaccarsi; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, olfatto acuto, condividere incantesimi, parlare con il padrone, parlare con i mustelidi; AL LN; TS Temp +2, Rifl +4, Vol +9; For 3, Des 15, Cos 10, Int 9, Sag 12, Car 5.

Abilità e talenti: Equilibrio +10, Muoversi Silenziosamente +8, Nascondersi +11, Osservare +3, Scalare +10; Arma Accurata.

Attaccarsi (Str): Se Incanti colpisce con un attacco con il morso, usa le sue forti mascelle per avvinghiarsi al corpo dell'avversario e infligge automaticamente danni da morso per ogni round che gli resta attaccata. Quando Incanti è avvinghiata perde il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura (CA 16). Per rimuovere Incanti con la lotta, l'avversario deve riuscire a immobilizzare la creatura.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Incanti può trasmettere gli incantesimi a contatto per conto di Boryka (vedi "Famigli", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Eludere migliorato (Str): Se Incanti è esposta a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro superato non subisce danni, e in caso di tiro fallito subisce solo metà danni.

Parlare con il padrone (Str): Incanti può comunicare verbalmente con Boryka. Le altre creature non sono in grado di comprendere la comunicazione senza aiuti magici.

Parlare con i mustelidi (Str): Incanti può comunicare con gli altri animali che appartengono approssimativamente alla sua stessa specie (comprese le versioni crudeli).

Benefici del famiglio: Incanti ottiene dei benefici speciali dal fatto di possedere un famiglio. Questa creatura conferisce a Incanti un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi (già incluso nelle statistiche sopra riportate).

Allerta (Str): *Incanti conferisce al suo padrone Allerta, fintanto che si trova entro 1,5 metri da lui.

Legame empatico (Sop): Boryka può comunicare empaticamente con Incanti entro una distanza massima di 1,5 km. Dispone dello stesso collegamento di cui dispone Incanti con un luogo o con un oggetto.

Condividere incantesimi (Sop): Boryka può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su se stesso abbia effetto anche su Incanti, se la donnola si trova entro 1,5 metri da lei al momento del lancio.

Incantesimi da mago preparati (7° livello dell'incantatore; scuole proibite ammaliamento e necromanzia): 0 - *individuazione del magico, lampo* (CD 14), *luce, raggio di gelo* (2) (+6 contatto a distanza); 1° - *armatura magica, dardo incantato* (3), *mani brucianti* (CD 15), *scudo*; 2° - *frantumare* (CD 16), *individuazione dei pensieri* (CD 15), *polvere luccicante* (CD 15), *raggio rovente* (2) (+6 contatto a distanza), *resistere all'energia*; 3° - *anti-individuazione, chiarouidenza/chiaroveggenza, dissolvi magia, fulmine* (CD 17), *palla di fuoco* (CD 17); 4° - *globo di invulnerabilità inferiore, grido* (CD 18), *sfera elastica di Otiluke*; 5° - *cono di freddo* (CD 19), *muro di forza*.

Libro degli incantesimi: Quelli sopra indicati più: 0 - tutti; 1° - *camuffare se stesso, colpo accurato, comprensione dei linguaggi, disco fluttuante di Tenser, identificare, individuazione dei non morti, individuazione delle porte segrete*; 2° - *oscurità*; 3° - *luce diurna*; 4° - *tempesta di ghiaccio*.

Proprietà: *Bastone ferrato accumula incantesimi (dissolvi magia)+1, bracciali dell'armatura+2, stivali elfici, anello di caduta morbida, anello di protezione+1, polvere di diamante (500 mo).*



Boryka, un segugio magico Halruaan

vergine del flagello

Le vergini del flagello sono sacerdotesse-guerriere di Loviatar che venerano il dolore e l'angoscia. Hanno perfezionato l'arte della tortura, sia fisica che mentale, e trovano

soddisfazione spirituale tormentando tutti quelli che possono. Il flagello, l'arma preferita di Loviatar, è uno strumento di guerra e di persecuzione impugnato da tutte le vergini del flagello.

Le chieriche e le chieriche/guerriere che vengono ammesse nella cerchia interna delle seguaci di Loviatar possono diventare vergini del dolore. Pochi altri sono dotati dell'atteggiamento e dei talenti richiesti per prestare servizio in questo ordine.

Le vergini del flagello sono le combattenti di prima fila dei templi dedicati a Loviatar. Sono responsabili della custodia dei prigionieri, della difesa delle alte sacerdotesse di rango elevato e delle torture da infliggere sui trasgressori. Anche se le vergini del dolore solitamente lavorano in gruppo, possono anche intraprendere delle missioni in solitario. È possibile incontrare queste servitrici di Loviatar anche in compagnia di altri avventurieri... purché non siano troppo schizzinosi e abbiano una morale abbastanza elastica da accettare una sadica nel loro gruppo.

Dado Vita: d8.

REQUISITI

Per diventare una vergine del flagello, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Sesso: Femmina.

Allineamento: Legale malvagio, legale neutrale o neutrale malvagio.

Bonus di attacco base: +4.

Abilità: Guarire 4 gradi, Intimidire 8 gradi, Utilizzare Corde 4 gradi.

Talenti: Iniziato di Loviatar, Competenza nelle Armi Esotiche (flagello).

Divinità patrona: Loviatar.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe della vergine del flagello (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Guarire (Sag), Intimidire (Car), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raggirare (Car), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Corde (Des).

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

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio della vergine del flagello.

Competenza nelle armi e nelle armature:

Una vergine del flagello non ottiene alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Incantesimi al giorno/incantesimi conosciuti:

Ad ogni livello dispari, la vergine del flagello acquisisce nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se applicabile) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (probabilità migliorate di scacciare o distruggere non morti, talenti di metamagia o creazione oggetto, e così via). Se apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare una vergine del flagello, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di vergine del flagello prima di determinare i suoi incantesimi al giorno e gli incantesimi conosciuti.

Arma Focalizzata: Una vergine del flagello ottiene Arma Focalizzata (flagello) come talento bonus.

Anatema (Mag): Dal 2° livello in poi, una vergine del flagello può seminare la paura e il dubbio nei suoi nemici. Questa capacità, utilizzabile tre volte al giorno, riproduce gli effetti dell'incantesimo *anatema*, con una CD del tiro salvezza pari a 11 + il modificatore di Car della vergine del flagello. Il livello dell'incantatore è pari al suo livello di incantatore divino.

Disperazione opprimente (Mag): Una vergine del flagello di 3° livello può evocare una grave aura di tristezza. Per tre volte al giorno, la vergine del flagello può usare l'incantesimo *disperazione opprimente* con una CD del tiro salvezza pari a 14 + il modificatore di Car della vergine del flagello. Il livello dell'incantatore è pari al suo livello di incantatore divino.

Colpo stordente (Str): A partire dal 4° livello, una vergine del flagello può stordire un avversario con un colpo del suo flagello. Deve dichiarare che intende usare questa capacità prima di effettuare il tiro per colpire (quindi, un tiro per colpire mancato consuma comunque il tentativo). Questa capacità, oltre ai normali danni inferti dal flagello, costringe l'avversario danneggiato dall'attacco della vergine del flagello a superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 10 + 1/2 del livello di personaggio della vergine del flagello + il modificatore di Sag della vergine). Se l'avversario non supera questo tiro salvezza, rimane stordito per 1 round (fino a subito prima l'azione successiva della vergine). Un personaggio stordito non può agire, perde qualsiasi bonus di Destrezza alla CA e subisce una penalità di -2 alla CA. Una vergine del flagello può tentare un attacco stordente un numero di volte al giorno pari al proprio livello di vergine del flagello, ma mai più di una volta per round. I costrutti, le melme, i vegetali, i non morti, le creature incorporee e le creature immuni ai colpi critici non possono essere storditi.

Colpo doloroso (Str): Al 5° livello, la vergine del flagello può causare grande dolore con gli attacchi sferrati con il suo flagello. Può consumare uno dei suoi usi giornalieri di colpo stordente per sottoporre il bersaglio del suo flagello a un dolore talmente debilitante da lasciarlo nauseato per 2 round. Superando un tiro salvezza sulla Tempra (CD pari a quella del colpo stordente), il bersaglio nega l'effetto. Le creature immuni ai colpi stordenti sono immuni anche a questa capacità.

Colpo agonizzante (Str): Al 6° livello, la vergine del flagello può infliggere un dolore lancinante tramite gli attacchi sferrati con il suo flagello. Può consumare uno dei suoi usi giornalieri di colpo stordente per sottoporre il bersaglio del suo flagello a un



Rytella, una vergine del flagello

Illustrazione di Sam Wood

TABELLA 2-8: VERGINE DEL FLAGELLO

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti
1°	+1	+2	+0	+2	Arma Focalizzata (flagello)	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
2°	+2	+3	+0	+3	Anatema 3 volte al giorno	-
3°	+3	+3	+1	+3	Disperazione opprimente 3 volte al giorno	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
4°	+4	+4	+1	+4	Colpo stordente	-
5°	+5	+4	+1	+4	Colpo doloroso	+1 livello alla classe di incantatore divino esistente
6°	+6	+5	+2	+5	Colpo agonizzante	-

dolore talmente lancinante da farlo crollare immediatamente a terra prono e frastornato dall'agonia per 1d4 round. Una creatura prona subisce un bonus di +4 alla Classe Armatura contro gli attacchi a distanza, ma subisce una penalità di -4 alla Classe Armatura contro gli attacchi in mischia. Superando un tiro salvezza sulla Tempra (CD pari a quella del colpo stordente), il bersaglio nega l'effetto. Le creature immuni ai colpi stordenti sono immuni anche a questa capacità.

Esempio di vergine del flagello

Rytella: Umana guerriera 3/chierica 5 di Loviatar/vergine del flagello 3; GS 11; umanoide Medio; DV 3d10+9 più 5d8+15 più 3d8+9; pf 85; Iniz +2; Vel 9 m; Ca 18, contatto 12, colto alla sprovvista 16; Att base +9; Lotta +9; Att +13 in mischia (1d8+1 più 2d6 e 1d6 sul portatore, *flagello immorale+1*) o +12 a distanza (1d6/x3, arco corto composito perfetto); Att comp +13/+8 in mischia (1d8+1 più 2d6 e 1d6 sul portatore, *flagello immorale+1*) o +12/+7 a distanza (1d6/x3, arco corto composito perfetto); AS *anatema* 3 volte al giorno, *disperazione opprimente* 3 volte al giorno, intimidire non morti 6 volte al giorno (+3, 2d6+8, 5^o); QS -; AL NM; TS Temp +13, Rifl +7, Vol +10; For 10, Des 14, Cos 16, Int 13, Sag 15, Car 17.

Abilità e talenti: Concentrazione +10, Diplomazia +7, Guarire +8, Intimidire +15, Nuotare +1, Percepire Intenzioni +8, Raggiare +11, Sapienza Magica +8, Scalare +2, Utilizzare Corde +6; Arma Accurata^B, Arma Focalizzata (flagello)^B, Competenza nelle Armi Esotiche (flagello), Disarmare Migliorato^B, Iniziato di Loviatar, Maestria in Combattimento, Persuasivo, Riflessi Fulminei.

Linguaggi: Comune, Halruaan.

Anatema (Mag): Per tre volte al giorno, Rytella può usare *anatema* con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo. Un tiro salvezza sulla Volontà con CD 14 nega l'effetto. 7° livello dell'incantatore.

Disperazione opprimente (Mag): Per tre volte al giorno, Rytella può usare *disperazione opprimente* con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo. Un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 nega l'effetto. 7° livello dell'incantatore.

Incantesimi da chierico preparati (7° livello dell'incantatore): 0 - guida (2), individuazione del magico, individuazione del veleno, purificare cibo e bevande, virtù; 1° - arma magica, devastazione (CD 13), incuti paura (CD 13), maledire l'acqua, protezione dai volatori alati, scudo della fede^D; 2° - blocca persone (CD 14), estasiare (CD 14), resistenza fisica^D, suono dirompe (CD 14), zona di verità (CD 13); 3° - cecità/sordità (CD 15), scagliare maledizione^D (CD 15), volgere incantesimo⁺; 4° - debilitazione^D (+11 contatto a distanza), muro di dolore⁺ (CD 16).

D: Incantesimo di dominio. Domini: Castigo (colpo per vendicarsi 1 volta al giorno), Sofferenza (tocco di dolore 1 volta al giorno).

†: Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 3 di questo libro.

Proprietà: Giaco di maglia+2, flagello immorale+1, arco corto composito, amuleto della salute+2, anello dello scudo mentale.

visir jordan

I Jordaini sono una casta speciale di servitori che appartengono comunque ai ceti alti della magocrazia di Halruaa. Vengono addestrati fin dalla giovane età a comprendere la magia, studiano una vasta gamma di discipline accademiche e imparano a rimanere imperturbabili anche di fronte ai fenomeni più meravigliosi. Dopo la loro promozione presso il Casato Jordain, vengono assegnati a un membro della classe dominante dei maghi di Halruaa

che diventa il loro nuovo padrone, presso il quale si distinguono come importanti consiglieri e custodi.

Molti visir jordan iniziano il loro addestramento come esperti e applicano le loro capacità nella classe del monaco, finché non diventano in grado di accedere alla classe del visir jordan, dopodiché alternano i livelli da monaco a quelli di visir jordan. I membri dell'ordine jordan in genere diventano multiclasse come esperti, guerrieri, visir jordan e monaci, ma alcuni lo diventano anche come ladri. Sono pochi quelli che acquisiscono classi da incantatori, dal momento che se lo fanno diventano inevitabilmente preda dei segugi magici.

I visir jordan fanno fronte all'avventura come a ogni altra cosa, vale a dire imperturbabilmente. Anche se la maggior parte dei visir jordan si allontana da casa solo quando deve accompagnare i loro padroni in una missione importante, alcuni scappano da Halruaa a causa di una violazione del loro codice etico, o nella speranza di trovare la libertà. Tali rinnegati sono persone fuggiasche, probabilmente accompagnate da gente di mentalità analoga, e non si fermano mai a lungo sullo stesso posto.

Dado Vita: d6.

REQUISITI

Per diventare un visir jordan, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti:

Razza: Umana (Halruaan).

Allineamento: Qualsiasi legale.

Bonus ai tiri salvezza base di Volontà: +6.

Abilità: Ascoltare 2 gradi, Concentrazione 8 gradi, Conoscenze (arcano) 8 gradi, Conoscenze (nobiltà e regalità) 4 gradi, Conoscenze (storia) 4 gradi, Conoscenze (una qualsiasi ulteriore) 4 gradi, Diplomazia 2 gradi, Guarire 2 gradi, Raccogliere Informazioni 2 gradi, Sapienza Magica 4 gradi.

Talenti: Cultura Magica, Volontà di Ferro.

Divinità patrona: Una delle divinità accettate ad Halruaa, solitamente Mystra o Azuth.

Speciale: Deve saper leggere e scrivere, parlare il Comune, l'Halruaan e almeno due altri linguaggi. Deve essere stato cresciuto dal Casato Jordain. Una tale istruzione preclude la pratica della magia arcano e l'uso di molti oggetti magici, soggetti al giudizio dei segugi magici.

ABILITÀ DI CLASSE

Le abilità di classe del visir jordan (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenza (tutte le abilità, scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Intrattenere (Car), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (n/a), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Sapienza Magica (Int) e Valutare (Int).

Punti abilità ad ogni livello: 8 + modificatore di Int.

PRIVILEGI DI CLASSE

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del visir jordan.

Competenza nelle armi e nelle armature: Un visir jordan non ottiene alcuna competenza nelle armi o nelle armature.

Anti-individuazione arcano (Str): Un visir jordan viene sottoposto a un rigoroso addestramento fisico e mentale per diventare difficile da individuare attraverso gli oggetti e gli incantesimi di divinazione. Questa capacità funziona come l'incantesimo *anti-individuazione*, con la differenza che funziona solo contro le magie arcane. La CD per oltrepassare questa capacità di

anti-individuazione è pari a 15 + il livello da visir jordan del personaggio + il suo modificatore di Car.

Memoria eidetica (Str): I visir jordan sono talmente bene addestrati nelle varie forme di memorizzazione che le loro abilità diventano quasi reazioni inconsce. Accumulano informazioni da tutte le discipline e poi le elaborano secondo un metodo deduttivo che sfida la comune logica. Questa capacità ha tre funzioni: ricordarsi di conoscenze e percezioni, memorizzare cose specifiche e trarre conclusioni accurate.

Attraverso lunghi anni di studio, con l'obiettivo di essere più utile possibile al mago suo padrone, un visir jordan sviluppa la capacità di memorizzare leggende e informazioni su vari argomenti, proprio come fa un bardo attraverso le sue conoscenze bardiche. Il visir jordan somma il suo livello da visir jordan + il suo modificatore di Int alle prove di sapienza che sotto ogni altro aspetto funzionano come una prova di conoscenze bardiche. Vedi pagina 28 del *Manuale del Giocatore* per ulteriori informazioni sulle conoscenze bardiche. Se un visir jordan possiede dei livelli da bardo, maestro del sapere o di un'altra classe che conferisce capacità simili alle conoscenze bardiche, tali livelli di classe si sommano ai fini di determinare l'efficacia di questo aspetto della sua memoria eidetica. La Tabella 2-9: "Memoria eidetica" mostra ulteriori CD di esempio per ricordare o conoscere un fatto particolare.

Un visir jordan può anche fissare delle informazioni nella sua memoria con precisione perfetta. Può memorizzare un numero di informazioni pari al suo livello da visir jordan + il suo modificatore di Int. Il visir jordan può eliminare le informazioni vecchie per fare posto ad altre nuove. Le informazioni abbandonate possono essere richiamate in seguito come se fossero altri tipi di ricordi, usando le CD indicate sulla Tabella 2-9: "Memoria eidetica".

TABELLA 2-9: MEMORIA EIDETICA

Tipo di ricordo	CD
Ricordarsi di dettagli evidenti o conoscenze comuni <i>Le varie nobildonne che hanno preso parte alla cerimonia di iniziazione dell'Anziano Thebadol; il senso di una conversazione; le armi d'argento possono ferire i licanthropi.</i>	10
Ricordarsi di dettagli importanti o conoscenze specializzate <i>La terza figlia di Thebadol non era presente; le frasi chiave di una conversazione; le creature immonde sono dotate di resistenza al freddo.</i>	15
Ricordarsi di dettagli minori o di conoscenze esoteriche <i>Boryka, un segugio magico, ha posto a vari partecipanti al ballo delle domande sulla figlia di Thebadol; frammenti di una conversazione ricordati parola per parola; quali incantesimi hanno effetto su un determinato tipo di golem.</i>	20
Dettagli marginali o conoscenze segrete <i>Thebadol ha avuto un rapido moto di fastidio quando Boryka gli ha chiesto di sua figlia; un'intera conversazione ricordata parola per parola; le resistenze e le immunità di vari esterni.</i>	25

TABELLA 2-10: VISIR JORDAIN

Livello di classe	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	Anti-individuazione arcana, memoria eidetica, resistenza agli incantesimi arcani
2°	+1	+0	+0	+3	Combattimento cognitivo +1, linguaggio bonus
3°	+2	+1	+1	+3	Controincantesimo
4°	+3	+1	+1	+4	Combattimento cognitivo +2, linguaggio bonus
5°	+3	+1	+1	+4	Attendente, grazia

Infine, il visir jordan può usare la sua formidabile memoria per effettuare delle deduzioni fulminee, basate soltanto su minuscoli indizi, collegamenti o frammenti di informazione. Può formulare delle affermazioni plausibili su una persona, un luogo o un oggetto anche partendo da quelle che sembrano informazioni frammentarie. Tuttavia, questa capacità è frutto di un processo logico rigoroso, che prevede il riordino e il collegamento di tutti i dati possibili riguardanti l'argomento. È il DM a determinare a sua discrezione la natura delle conoscenze di un visir jordan, ma esempi tipici potrebbero comprendere la risposta a un enigma, l'uscita da un labirinto o perfino una conclusione riguardante un mistero. È necessaria una prova di memoria eidetica, sommata a un bonus pari al livello di visir jordan del personaggio + il suo modificatore di Int per ottenere le informazioni desiderate. Il DM determina la CD in segreto.

Resistenza agli incantesimi arcani (Str): Un visir jordan ha una resistenza agli incantesimi contro la magia arcana pari a 10 + il livello di visir jordan del personaggio + il suo modificatore di Carisma.

Combattimento cognitivo (Str): Grazie alla loro mente rapida e deduttiva e al loro intenso addestramento, i visir jordan possono predire entro certi limiti le prossime mosse di un avversario. I visir jordan ottengono un bonus cognitivo ai tiri per colpire e un bonus di schivare +1 alla Classe Armatura. Al 4° livello, questi bonus salgono a +2.

Linguaggio bonus (Str): Durante i loro studi laboriosi, i visir jordan apprendono nuovi linguaggi per accedere a ulteriori conoscenze e per servire i loro padroni ancora meglio. Il visir jordan può scegliere un nuovo linguaggio al 2° e al 4° livello.

Controincantesimo (Sop): Anche se i visir jordan non imparano a lanciare incantesimi, a partire dal 3° livello imparano a direzionare la loro resistenza agli incantesimi verso l'esterno. Questo, unitamente alla loro conoscenza della magia e ai metodi per interrompere gli incantesimi, conferisce loro la capacità di prepararsi a contrastare un incantesimo arcano come azione preparata. (Per ulteriori informazioni sui controincantesimi, vedi pagina 170 del *Manuale del Giocatore*).

Proprio come un incantatore, un visir jordan deve selezionare un avversario come bersaglio del controincantesimo e preparare un'azione per contrastare il suo incantesimo. Quando l'avversario cerca di lanciare un incantesimo, il visir effettua una prova di Sapienza Magica (CD 15 + il livello dell'incantesimo) come azione gratuita per identificare l'incantesimo dell'avversario. A differenza di un incantatore, per completare l'azione il visir jordan deve effettuare una speciale prova di livello di classe (1d20 + livello da visir jordan) il cui risultato sia pari o superiore a 5 + il livello dell'incantatore che ha lanciato l'incantesimo. Se vince la prova, il visir jordan nega l'incantesimo arcano senza nessun altro risultato. Il visir jordan può contrastare soltanto gli incantesimi di livello pari o inferiore al suo livello di visir jordan + il suo modificatore di Car, e può tentare di contrastare

un incantesimo per un numero di volte al giorno pari a quello stesso numero. Questo potere è basato sulla Trama e può essere influenzato dai talenti e dalle magie della Trama d'Ombra proprio come qualsiasi altra magia della Trama.

Un ex-visir jordain che acquisisca la capacità di controincantesimo come incantatore deve scegliere, dopo avere effettuato la sua prova di Sapienza Magica, se effettuare il controincantesimo come visir jordain o come incantatore della classe a cui ha aderito. Le capacità non sono cumulative in alcun modo.

Attendente (Str): I visir jordain col tempo diventano assistenti indispensabili per i loro padroni. Al 5° livello, il personaggio raddoppia i suoi bonus di Intelligenza e di Saggezza ai fini dell'uso di memoria eidetica e di tutte le abilità di classe appropriate.

Grazia (Str): Al 5° livello, i visir jordain diventano più resistenti agli effetti della magia. Il personaggio può applicare il suo bonus di Carisma (se ne possiede uno) come bonus ai tiri salvezza effettuati contro le capacità soprannaturali, gli incantesimi e le capacità magiche.

Codice di condotta: I visir jordain vengono indottrinati a non mentire mai, a non utilizzare mai incantesimi (o oggetti magici che producano effetti simili a incantesimi) e a obbedire ai maghi, alle autorità e alle leggi di Halruaa. La punizione per infrangere queste regole solitamente è la morte. Tutti i Jordaini vengono sterilizzati alla fine del loro addestramento, quindi nessun visir jordain può avere figli. È raro che ai visir jordain venga consentito di maneggiare il denaro, poiché si crede che in questo modo corra meno rischi di essere corrotto dalla sua seduzione. I Jordaini vengono addestrati a dare valore al lato filosofico rispetto a quello materiale, e ad affidarsi ai maghi loro padroni per gestire i beni materiali.

Nota per i multiclasse: Molti visir jordain sono esperti, monaci e/o guerrieri multiclasse. I visir jordain possono acquisire livelli in una qualsiasi di queste classi senza perdere la loro capacità di progredire come monaci. Questa è un'eccezione alla regola descritta nella sezione degli ex-monaci, a pagina 47 del *Manuale del Giocatore*. Chi viola questa espansione del limite, acquisendo altre classi che non siano quelle sopra elencate, pone fine all'avanzamento del visir jordain come monaco, come descritto nelle regole standard. Tale sviluppo come multiclasse, tuttavia, non pone fine all'avanzamento del visir jordain come visir jordain.

Alcuni visir jordain diventano multiclasse come ladri o stregoni, anche se l'ultima scelta ne provoca quasi sicuramente l'espulsione dall'ordine jordain e li rende dei fuggitivi braccati dai letali segugi magici.

Ex-visir jordain: Un visir jordain che abbandoni l'allineamento legale non può acquisire ulteriori livelli come visir jordain, ma

mantiene tutte le sue capacità da visir jordain. Inoltre, un visir jordain che venga sorpreso a violare il codice di condotta può essere espulso dall'ordine jordain, il che gli impedisce di acquisire nuovi livelli in questa classe. Purtroppo, l'espulsione è una punizione molto più rara della morte.

Esempio di visir jordain

Zurleau: Umano esperto 1/monaco 5/visir jordain 1; GS 6; umanoide Medio; DV 1d6+1 più 5d8+5 più 1d6+1; pf 35; Iniz +7; Vel 12 m; CA 17, contatto 16, colto alla sprovvista 14; Att base +3; Lotta +8; Att +6 in mischia (1d8+1, colpo senz'armi); Att comp +4/+4 in mischia (1d8+1, raffica di colpi); AS-colpo *ki* (magia); QS anti-individuazione arcana, resistenza agli incantesimi arcani 14, memoria eidetica +5 (3 informazioni in memoria), eludere, purezza del corpo, caduta lenta (6 m), mente lucida; AL LN; TS Temp +5, Rifl +7, Vol +10; For 13, Des 16, Cos 13, Int 14, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Artista della Fuga +7, Ascoltare +5, Concentrazione +9, Conoscenze (locali, Halruaa) +7, Conoscenze (nobiltà e regalità) +6 (+8 per Halruaa), Conoscenze (storia) +7 (+9 per Halruaa), Conoscenze Arcane +12, Diplomazia +10, Equilibrio +10, Guarire +6, Osservare +5, Percepire Intenzioni +8, Raccogliere Informazioni +7, Saltare +10, Sapienza Magica +12; Arma Accurata, Colpo Senz'Armi Migliorato^B, Controincantesimo Migliorato, Cultura Magica, Iniziativa Migliorata, Lottare Migliorato^B, Riflessi in Combattimento^B.

Linguaggi: Comune, Draconico, Elfico, Halruaan.

Anti-individuazione arcana (Str): Zurleau non è facilmente individuabile tramite gli incantesimi e gli oggetti di divinazione arcani. Se un incantesimo o un oggetto del genere viene usato contro Zurleau, il fruitore deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 19 affinché la divinazione funzioni.

Eludere (Str): Se Zurleau è esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, nel caso in cui superi il tiro salvezza, non subisce alcun danno.

Purezza del corpo (Str): Immune a tutte le malattie normali. Le malattie magiche e soprannaturali influenzano Zurleau normalmente.

Caduta lenta (Str): Un monaco che si trovi meno lontano di un braccio da un muro può usarlo per rallentare la sua caduta. Zurleau subisce danni come se la caduta fosse 6 metri più corta rispetto all'altezza effettiva.

Mente lucida (Str): Bonus di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti della scuola di ammaliamento.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale +1 (con simbolo del Casato Jordain).



Zurleau, un visir jordain

MAGIA E INCANTESIMI

Lo Splendente Sud è una regione di scambi e commerci, dove molti considerano la magia una comodità simile ai metalli preziosi e al cibo. Le navi che attraccano in tutti i porti lungo le coste del Grande Mare portano incantesimi, oggetti strani e meravigliosi, e componenti di ogni genere dalle terre più lontane. Naturalmente, la forma di magia predominante è quella dei maghi di Halruaa, che non vendono i loro segreti, ma sono sempre interessati ad acquistare quelli altrui. I chierici dell'Adama nel Durpar governano i loro fedeli con un tipo diverso di magia, che regola ogni aspetto quotidiano del commercio.

segreti del sud

Le magie segrete non sono diffuse nel Sud come nelle altre zone di Faerûn, ma nessuna cultura protegge le sue ricerche e le sue capacità magiche gelosamente quanto i maghi di Halruaa, in parte anche per timore che un tale potere possa condurre a un altro cataclisma come la caduta dell'antica Netheril, e in parte per semplice avidità.

magia runica

La magia runica è un'antica forma dell'Arte che molti praticanti odierni considerano rozza, ma che continua comunque ad avere dei sostenitori. Nella Grande Crepa, molti nani continuano a seguire le antiche usanze e manipolano la magia tracciando rune, una pratica che usano per poter meglio difendere la loro patria dai sordidi terrori del Sottosuolo.

La magia runica è descritta nel Capitolo 2 dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*. Molti chierici dei nani dorati (e anche qualche Shaaryan) apprendono il talento Iscrivere Rune e spesso scelgono anche la via del maestro delle rune. Molti di loro rimangono entro i confini dei loro territori nativi, ma altri si incamminano per la strada e offrono i loro servigi all'estero.

Sono pochi coloro che fanno sfoggio del potere delle rune davanti agli occhi di chi non sia un servitore più che fidato.

In alcune parti del Sud, la magia runica è considerata una forma di potere maligna, in quanto è tipica delle creature pericolose. Alcuni lucertoloidi del Rethild hanno imparato a usare la magia runica, come anche alcuni ogre delle Montagne del Rospo Accucciato e alcuni giganti dei clan del Muro di Polvere.

Trama d'ombra

Sono pochi ad avere un'idea precisa di quanti fruitori della Trama d'Ombra esistano in realtà nello Splendente Sud. Nessuno confesserebbe mai apertamente di avere competenza nel lato oscuro della magia, anche se corre voce che un culto di fruitori della Trama d'Ombra stia acquisendo potere tra i ranghi più alti del Consiglio degli Anziani ad Halruaa. Secondo le voci, questa organizzazione segreta avrebbe intenzione di spodestare il regime attuale e tutti coloro che servono Mystra e Azuth, sostituendoli con i propri membri. Circa la metà di queste voci afferma che il favoleggiato Conclave di Halruaa, un'altra organizzazione segreta di maghi, sia sul punto di smascherare i maghi d'ombra. Ma altrettante voci affermano che i due gruppi siano in combattuta tra loro o, peggio ancora, siano in realtà la stessa cosa. La sola cosa certa è che la verità è conosciuta da pochi individui, e nessuno di questi intende fare affermazioni sicure.

nuovi incantesimi da bardo

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA BARDO

Gambe da marinaio: La creatura bersaglio può muoversi agevolmente su una nave.

nuovi incantesimi da chierico

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA CHIERICO

Gambe da marinaio: La creatura bersaglio può muoversi agevolmente su una nave.

Protezione dai volatori alati: Come *protezione dal male*, ma i benefici valgono contro le creature volanti alate.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA CHIERICO

Afferrare rocce: Consente di afferrare le rocce scagliate.

Dardo solare: Un raggio infligge 2d6 danni, ulteriori danni sui non morti e potrebbe accecare il bersaglio.

Dissolvi nebbia: Rimuove la nebbia naturale e la nebbia magica nell'area influenzata.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA CHIERICO

Bastoni e pietre: Crea uno scheletro di pietra e di legno in grado di risucchiare l'energia che combatte per l'incantatore.

Esplosione di rocce: Provoca l'esplosione di un oggetto di pietra che infligge danni pari a 1d4 +1 per livello.

Scudo entropico di massa: Gli attacchi a distanza contro molte creature hanno una probabilità del 20% di andare a vuoto.

Volgere incantesimo: Gli incantesimi che hanno l'alleato come bersaglio colpiscono invece l'incantatore.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA CHIERICO

Muro di dolore: Un muro infligge dolore su coloro che lo attraversano.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO DA CHIERICO

Fuoco di pietra: La pietra naturale prende fuoco, infliggendo danni da fuoco alle creature vicine.

Nastri: Attacco di contatto a distanza che infligge 5d10 danni, +1 nastro per ogni tre livelli (massimo quattro)

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA CHIERICO

Visione infuocata: Due raggi oculari infliggono 4d6 danni da fuoco ciascuno per 1 round per livello.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO DA CHIERICO

Trappola di pietra: Un blocco di pietra diventa invisibile, fluttua nell'aria e cade quando si verificano le condizioni stabilite.

nuovi incantesimi da druido

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA DRUIDO

Brezza rinfrescante di Darsson: Crea una brezza leggera che soffia in una direzione.

Protezione dai volatori alati: Come *protezione dal male*, ma i benefici valgono contro le creature volanti alate.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA DRUIDO

Dissolvi nebbia: Rimuove la nebbia naturale e la nebbia magica nell'area influenzata.

Esplosione di rocce: Provoca l'esplosione di un oggetto di pietra, infliggendo danni pari a 1d4 + 1 per livello.

Percorso agevole: Crea un passaggio sicuro attraverso le aree coperte di vegetazione e poi nasconde i segni del passaggio.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA DRUIDO

Crescita corallina: Fa crescere il corallo nella forma desiderata dall'incantatore.

Pelle friabile: L'armatura naturale del soggetto diventa friabile, incrementando i danni inferti dalle armi.

Saltare di massa: Varie creature ottengono dei bonus alle prove di Saltare.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA DRUIDO

Grembo terrestre: L'incantatore e i suoi alleati affondano in una bolla protettiva 3 metri sottoterra.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO DA DRUIDO

Traslare: I soggetti possono teletrasportarsi per una breve distanza come azione di movimento.

nuovi incantesimi da hathran

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA HATHRAN

Grembo terrestre: L'incantatore e i suoi alleati affondano in una bolla protettiva 3 metri sottoterra.

nuovi incantesimi da mago e da stregone

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO

DA MAGO E DA STREGONE

Brezza rinfrescante di Darsson: Crea una brezza leggera che soffia in una direzione.

Gambe da marinaio: La creatura bersaglio può muoversi agevolmente su una nave.

Protezione dai volatori alati: Come *protezione dal male*, ma i benefici valgono contro le creature volanti alate.

Sensibilità arcana: Discerne le capacità da incantatore del soggetto e il suo livello di potere.

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO

DA MAGO E DA STREGONE

Camera raggelante di Darsson: Abbassa la temperatura di un'area fino al freddo estremo.

Dardo solare: Un raggio infligge 2d6 danni, ulteriori danni sui non morti e potrebbe accecare il bersaglio.

Dissolvi nebbia: Rimuove la nebbia naturale e la nebbia magica nell'area influenzata.

Fornace infuocata di Darsson: Alza la temperatura di un'area fino al caldo estremo.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO

DA MAGO E DA STREGONE

Bastoni e pietre: Crea uno scheletro di pietra e di legno in grado di risucchiare l'energia che combatte per l'incantatore.

Esplosione di rocce: Provoca l'esplosione di un oggetto di pietra che infligge danni pari a 1d4 +1 per livello.

Pelle friabile: L'armatura naturale del soggetto diventa friabile, incrementando i danni inferti dalle armi.

Saltare di massa: Molte creature ottengono dei bonus alle prove di Saltare.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO

DA MAGO E DA STREGONE

Crescita corallina: Fa crescere il corallo nella forma desiderata dall'incantatore.

Muro di dolore: Un muro infligge dolore su coloro che lo attraversano.

Nebbia folgorante: Genera una nebbia che infligge danni folgoranti.

Scintille: Una nube di particelle scintillanti evidenzia le creature invisibili.

Sospensione: L'oggetto toccato fluttua nell'aria a discrezione dell'incantatore, rimanendo sul posto per giorni.

INCANTESIMI DI 5° LIVELLO

DA MAGO E DA STREGONE

Diadema di debilitazione: Il soggetto subisce danni e acquisisce un livello negativo.

Nastri: Attacco di contatto a distanza che infligge 5d10 danni, +1 nastro per ogni tre livelli (massimo quattro).

Tentacoli infuocati di Daltim: Simile a *tentacoli neri di Evard*, ma le creature afferrate subiscono anche danni da fuoco.

INCANTESIMI DI 6° LIVELLO

DA MAGO E DA STREGONE

Tentacoli malevoli di Kyristan: Simile a *tentacoli neri di Evard*, ma le creature afferrate ottengono livelli negativi.

Traslare: I soggetti possono teletrasportarsi per una breve distanza come azione di movimento.

INCANTESIMI DI 7° LIVELLO

DA MAGO E DA STREGONE

Trappola di pietra: Un blocco di pietra diventa invisibile, fluttua nell'aria e cade quando si verificano le condizioni stabilite.

INCANTESIMI DI 9° LIVELLO

DA MAGO E DA STREGONE

Onda di marea: Un'onda gigantesca danneggia le barche, le creature e le strutture sulla costa.

Ultima risorsa di Mycontil: Sacrificando tutti gli incantesimi rimasti si scatena un'esplosione devastante.

nuovi incantesimi da paladino

INCANTESIMI DI 1° LIVELLO DA PALADINO

Protezione dai volatori alati: Come *protezione dal male*, ma i benefici valgono contro le creature volanti alate.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA PALADINO

Volgere incantesimo: Gli incantesimi che hanno l'alleato come bersaglio colpiscono invece l'incantatore.

nuovi incantesimi da ranger

INCANTESIMI DI 2° LIVELLO DA RANGER

Afferrare rocce: Consente di afferrare le rocce scagliate.

Dissolvi nebbia: Rimuove la nebbia naturale e la nebbia magica nell'area influenzata.

Percorso agevole: Crea un passaggio sicuro attraverso le aree coperte di vegetazione e poi nasconde i segni del passaggio.

INCANTESIMI DI 3° LIVELLO DA RANGER

Area sicura: L'area diventa sicura, come se fosse protetta da santuario.

Pelle friabile: L'armatura naturale del soggetto diventa friabile, incrementando i danni inferti dalle armi.

Saltare di massa: Molte creature ottengono dei bonus alle prove di Saltare.

INCANTESIMI DI 4° LIVELLO DA RANGER

Grembo terrestre: L'incantatore e i suoi alleati affondano in una bolla protettiva 3 metri sottoterra.

Nuovi incantesimi

Gli incantesimi seguenti sono diffusi nello Splendente Sud.

AFFERRARE ROCCE

Trasmutazione

Livello: Chierico 2, ranger 2**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 azione standard**Raggio di azione:** Contatto**Bersaglio:** Una creatura toccata**Durata:** 1 round per livello (I)**Tiro salvezza:** Volontà nega (innocuo)**Resistenza agli incantesimi:** Sì

Una singola creatura toccata dall'incantatore ottiene la capacità di afferrare le rocce scagliate, di una taglia che può variare dalla Piccola alla Grande (compresi i proiettili di forma e taglia analoga, come ad esempio le munizioni delle catapulte). Una volta per round, come azione immediata (un'azione gratuita effettuata durante il turno di un'altra creatura), quando normalmente sarebbe colpito da una roccia, il soggetto di questo incantesimo può provare a effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per afferrarla. La CD per afferrare una roccia di taglia Piccola o inferiore è pari a 15, per una Media è 20 e per una Grande è 25. Le rocce afferrate devono poi essere fatte cadere a terra come parte dell'azione.

AREA SICURA

Abiurazione

Livello: Ranger 3**Componenti:** V, S**Tempo di lancio:** 1 round completo**Raggio di azione:** Contatto**Area:** Propagazione del raggio di 9 m**Durata:** 1 ora per livello**Tiro salvezza:** Volontà nega**Resistenza agli incantesimi:** Sì (oggetto)

L'incantatore rende un'area sicura dagli attacchi, come se l'intero spazio fosse sotto l'effetto di un incantesimo *santuario*. Una volta che l'incantesimo è stato lanciato, la sua area è immobile.

Qualsiasi avversario che tenti di colpire o di attaccare direttamente in qualsiasi modo una creatura all'interno dell'area, anche con un incantesimo a bersaglio, deve prima superare un tiro salvezza sulla Volontà. Se supera il tiro salvezza, può attaccare normalmente e non è influenzato dall'incantesimo. Se non supera il tiro salvezza, l'avversario non può condurre l'attacco, quella parte della sua azione va perduta e non gli è più consentito di attaccare direttamente nessuno all'interno dell'area sicura per il resto dell'incantesimo. Coloro che non tentano di attaccare chi si trova nell'area protetta non subiscono alcun effetto. Questo incantesimo non impedisce alle creature protette di essere influenzate da incantesimi ad area o ad effetto.

Coloro che si trovano all'interno dell'area sicura non possono attaccare senza spezzare l'incantesimo, anche se non ne sono influenzati.

BASTONI E PIETRE

Necromanzia

Livello: Chierico 3, Mago/stregone 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un Piccolo cumulo di detriti

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore anima un cumulo di rocce, rami, pezzi di legno e altri detriti impartendogli la rozza forma di una creatura scheletrica di taglia Media che attacca immediatamente qualsiasi avversario da egli designato. L'incantatore può cambiare il bersaglio scelto per la creatura con un'azione di movimento. Le statistiche di combattimento della creatura sono quelle di uno scheletro umanoide con 2 DV, con la differenza che è dotato anche della capacità soprannaturale di risucchio di energia di un wight (vedi le schede dello scheletro e del wight nel *Manuale dei Mostri* per ulteriori dettagli).



Bastoni e pietre

Illustrazione di Ralph Horsley

BREZZA RINFRESCANTE DI DARSSON

Invocazione [Aria]

Livello: Druido 1, mago/stregone 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: 18 m

Effetto: Una brezza lineare che soffia da un punto designato dall'incantatore, entro 3 metri da sé, e che soffia fino al limite del raggio di azione

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una leggera brezza (circa 13,5 km all'ora) che spira da un punto da lui designato e che influenza tutte le creature, i gas, le nubi e le nebbie sul suo percorso. Qualsiasi vapore aereo, fumo, nuvola, esalazione e gas si allontana da quel punto a una velocità di 24 metri per round e si dissipa in un quarto del tempo normalmente richiesto.

Oltre agli effetti elencati, la brezza rinfrescante fa qualsiasi cosa che farebbe una brezza normale. Può far tintinnare dei campanelli, sparpagliare pergamene e pezzi di carta, agitare le fiamme delle candele o del focolare e così via.

Brezza rinfrescante di Darsson può essere reso permanente tramite un incantesimo *permanenza*.

CAMERA RAGGELANTE DI DARSSON

Invocazione [Freddo]

Livello: Mago/stregone 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Fino a un cubo con spigolo di 3 m per livello (F)

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Vedi testo

Resistenza agli incantesimi:

Sì

L'incantatore abbassa la temperatura nell'area influenzata fino a un livello di freddo estremo (come definito alla voce "Pericoli del freddo", pagina 304 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Ad ogni minuto passato nell'area, una creatura vulnerabile al freddo subisce 1d6 danni letali (senza diritto ad alcun tiro salvezza). Inoltre, la creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra (CD 15, +1 per ogni prova precedente), altrimenti subirà 1d4 danni non letali. Coloro che indossano armature di metallo o coloro che entrano in contatto con del metallo che sia rimasto nell'area per almeno 1 ora subiscono gli effetti dell'incantesimo *gelare il metallo*.

Questo incantesimo in origine fu

sviluppato come metodo per

preservare il cibo (veniva lanciato nelle

cantine), ma i maghi scoprirono presto che poteva essere usato anche come deterrente (lungo i corridoi o nelle sale del tesoro, ad esempio), o per creare un ambiente confortevole per gli animali da compagnia amanti del freddo.

Camera raggelante di Darsson può essere reso permanente tramite un incantesimo *permanenza*.

CRESCITA CORALLINA

Trasmutazione

Livello: Druido 3, mago/stregone 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Un cubo di corallo con spigolo di 1,5 m per livello (F)

Durata: Permanente

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore fa sì che i coralli viventi immersi nell'acqua crescano a un ritmo accelerato da lui controllato. Dal momento che è l'incantatore a controllare la forma, può far sì che il corallo diventi un muro, una grossa sfera e così via. Esistono dei limiti alla taglia del nuovo corallo, ma non dipendono dall'ammontare

del materiale preesistente: un frammento minuscolo può essere usato come seme da cui far scaturire una nuova crescita, fintanto che il frammento è vivo.

Crescita corallina è usato frequentemente nella costruzione di edifici e di statue di corallo ad Halruaa. È anche uno degli incantesimi preferiti dalle varie razze acquatiche, che lo usano per costruire le loro città sommerse.

Componente materiale: Un piccolo frammento di corallo.

DARDO SOLARE

Invocazione [Luce]

Livello: Chierico 2, mago/stregone 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Raggio

Durata: 1 round

Tiro salvezza: Riflessi parziale

Resistenza agli incantesimi: S

Un raggio di luce solare incandescente si sprigiona dalla mano dell'incantatore. L'incantatore deve mettere a segno un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Una creatura colpita dal dardo rimane accecata per 1 round e subisce 2d6 danni. Le creature vulnerabili alla luce solare subiscono danni raddoppiati. I non morti subiscono sempre danni raddoppiati, come anche i funghi, le muffe, le melme e le fanghiglie; i non morti danneggiati dalla luce del sole (come ad esempio i vampiri) subiscono sempre danni triplicati. Superando un tiro salvezza sui Riflessi si nega la cecità.

DIADEMA DI DEBILITAZIONE

Necromanzia

Livello: Mago/stregone 5

Componenti: V, S, F

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Un diadema di energia negativa del diametro di 15 cm

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Tempra parziale; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: S

L'incantatore crea un piccolo cerchio di energia negativa che tiene in mano ma che non danneggia né la sua persona né il suo equipaggiamento. Il diadema parte dalla sua mano e deve superare un attacco di contatto a distanza per colpire il bersaglio. Una creatura colpita subisce 2d6 danni e ottiene un livello negativo (superando un tiro salvezza sulla Tempra evita il livello negativo). Non appena l'incantatore scaglia il suo diadema, nella sua mano ne compare un altro, pronto a essere lanciato di nuovo al turno successivo.

I livelli negativi inferti dal *diadema di debilitazione* funzionano esattamente come quelli inferti dall'incantesimo *debilitazione*.

Dal momento che i non morti sono animati dall'energia negativa, questo incantesimo li cura di 2d6 danni quando li colpisce, invece di danneggiarli. Inoltre, ogni volta che una creatura non morta viene colpita dal diadema, ottiene 5 punti ferita temporanei. L'incantesimo non ha effetto sui costrutti o sugli oggetti inanimati.

Focus: Un braccialetto di giacinto del valore di almeno 100 mo.

DISSOLVI NEBBIA

Abiurazione

Livello: Chierico 2, druido 2, mago/stregone 2, ranger 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Fino a quattro cubi con spigolo di 3 m per livello (F)

Durata: 1 minuto per livello; vedi testo

Tiro salvezza: Tempra dimezza; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: S

L'incantatore può far sparire istantaneamente e completamente la nebbia di natura comune o magica presente all'interno dell'area influenzata. Questo incantesimo è efficace contro la nebbia e la foschia di qualsiasi tipo, compresa quella prodotta da incantesimi come *foschia occultante* o *nube mortale*, ma non funziona contro le masse d'acqua, le precipitazioni o il fumo. L'area dissolta rimane sgombra per 1 minuto per livello, indipendentemente da qualsiasi altra condizione, dopodiché si riempie di nuovo, se nelle immediate vicinanze c'è ancora nebbia a sufficienza. La nebbia naturale scompare automaticamente all'interno dell'area influenzata; si riforma dopo 1 minuto dal termine dell'incantesimo. La nebbia magica (come quella di un incantesimo *nube di nebbia*), richiede una prova di dissoluzione (1d20 + il livello dell'incantatore, fino a un massimo di +10) contro l'incantesimo per sgombrare l'area. La CD di questa prova di dissoluzione è pari a 11 + il livello dell'incantatore che ha lanciato l'incantesimo. Se la prova viene superata, l'incantesimo viene dissolto all'interno dell'area designata dall'incantatore, ma se la nebbia magica copre un'area particolarmente grande, potrebbe non essere dissolta del tutto da *dissolvi nebbia*.

Le creature in forma di nebbia o di foschia che si trovano nell'area devono superare un tiro salvezza sulla Tempra, altrimenti subiranno 2d10 danni. Anche coloro che superano il tiro salvezza devono immediatamente assumere un'altra forma.

ESPLOSIONE DI ROCCE

Invocazione

Livello: Chierico 3, druido 2, mago/stregone 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Area: Esplosione del raggio di 6 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza oppure Tempra nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore fa sì che un oggetto di pietra con volume massimo di 216 dm³ esploda. I frammenti rocciosi volano in tutte le direzioni, e tutte le creature entro l'area dell'incantesimo subiscono danni pari a 1d4 più 1 per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +15). Superando un tiro salvezza sui Riflessi, i danni vengono dimezzati.

Un oggetto magico di pietra o un oggetto comune di pietra posseduto da un'altra creatura hanno diritto a un tiro salvezza sulla Tempra per negare l'effetto. Le creature non possono essere influenzate da un'*esplosione di rocce*.

FORNACE INFUOCATA DI DARSSON

Invocazione [Fuoco]

Livello: Mago/stregone 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Fino a un cubo con spigolo di 3 m per livello (F)

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore aumenta la temperatura nell'area influenzata fino a un livello di caldo estremo (come definito alla voce "Pericoli del caldo", pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Ad ogni minuto passato nell'area, una creatura vulnerabile al caldo subisce 1d6 danni letali (senza diritto ad alcun tiro salvezza). Inoltre, la creatura deve superare un tiro salvezza sulla Tempra ogni 5 minuti (CD 15, +1 per ogni prova precedente), altrimenti subirà 1d4 danni non letali. Coloro che indossano abiti pesanti o un qualsiasi tipo di armature subiscono una penalità di -4 ai loro tiri salvezza. Inoltre, coloro che indossano armature di metallo o coloro che entrano in contatto con del metallo che sia rimasto nell'area per almeno 1 ora subiscono gli effetti dell'incantesimo *riscaldare il metallo*.

Questo incantesimo in origine fu sviluppato come metodo per cuocere il cibo (veniva lanciato all'interno dei calderoni, dei forni di mattoni o degli affumicatori), ma i maghi scoprirono presto che poteva essere usato anche come deterrente (lungo i corridoi o nelle sale del tesoro, ad esempio), o per creare un ambiente confortevole per gli animali da compagnia amanti del caldo.

Fornace infuocata di Darsson può essere reso permanente tramite un incantesimo *permanenza*.

FUOCO DI PIETRA

Invocazione [Fuoco]
Livello: Chierico 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Area: Un quadrato del lato di 1,5 m per livello + 1 quadrato del lato di 1,5 m per livello per ogni quattro livelli
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore provoca la combustione della pietra naturale non vivente, che inizia a generare un fitto fumo nero e a emanare ondate di calore. Chiunque tocchi la roccia bruciante subisce 2d6 danni da fuoco a ogni round, mentre il calore intenso che proviene dalla pietra infligge 2d4 danni da fuoco alle creature entro 3 metri e 1d4 danni da fuoco alle creature tra 3 e 6 metri. La pietra bruciante infligge tali danni a tutte le creature nell'area in cui appare, al turno dell'incantatore a ogni round. I non morti subiscono danni raddoppiati dal *fuoco di pietra*.

Le fiamme consumano la pietra incendiata al ritmo di 30 cm di spessore per round (quindi un muro di 3 metri coperto di *fuoco di pietra* impiegherebbe 10 round a bruciare). Se si brucia un muro portante, una colonna o un altro supporto analogo potrebbero verificarsi dei crolli o cedimenti. Vedi "Crolli e cedimenti", pagina 66 della *Guida del DUNGEON MASTER*.

Se la pietra che brucia subisce 20 danni da freddo o più nel giro di 1 round, le fiamme si estinguono. (Non si devono dividere i danni da freddo per 4, come di solito accade con gli oggetti.)

GAMBE DA MARINAIO

Trasmutazione
Livello: Bardo 1, chierico 1, mago/stregone 1
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore conferisce a una creatura la capacità di manovrare con facilità quando si trova a bordo di una nave, anche durante le situazioni di tempo avverso. Qualsiasi creatura influenzata da un incantesimo *gambe da marinaio* supera automaticamente tutte le prove di Equilibrio (con CD 20 o inferiore) effettuate lungo superfici in pendio o leggermente scivolose. Inoltre, la creatura può anche manovrare alla sua normale velocità mentre si tiene in equilibrio sul ponte di una nave, invece che a velocità dimezzata. Vedi la descrizione dell'abilità Equilibrio nel *Manuale del Giocatore* per ulteriori informazioni.

GREMBO TERRESTRE

Abiurazione
Livello: Druido 4, hathran 4, ranger 4
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Incantatore e un'altra creatura per livello
Durata: 10 minuti per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore si cala in una bolla protettiva all'interno del terreno, 3 metri al di sotto del punto in cui si trovava. È come se la terra stessa si aprisse per inghiottirlo. Un *grembo terrestre* può aprirsi soltanto in un punto in cui il suolo è friabile, non sulla roccia.

L'incantatore può portare con sé all'interno del *grembo terrestre* una creatura aggiuntiva per livello dell'incantatore. Tali creature devono essere in contatto l'una con l'altra, e almeno una deve toccare l'incantatore (formando una catena tenendosi per mano, ad esempio).

Le creature all'interno del *grembo terrestre* possono respirare e parlare normalmente, ma lo spazio sotterraneo è troppo ristretto per potersi muovere o per lanciare incantesimi dotati di componenti somatiche. La superficie al di sopra del grembo terrestre non può essere percepita tramite mezzi magici e qualsiasi cosa che si trovi all'interno del *grembo terrestre* non sarà percepita nemmeno dagli incantesimi di divinazione di 4° livello o inferiori.

Alla fine della durata, o se l'incantesimo viene interrotto, ogni cosa all'interno del *grembo terrestre* torna nel punto in cui si trovava prima che l'incantesimo avesse effetto.

MURO DI DOLORE

Necromanzia [Male]
Livello: Chierico 4, mago/stregone 4
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Effetto: Una parete la cui area equivale a un massimo di un quadrato di 3 m per livello
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore riempie un'area di energia orrida che infligge un dolore lancinante su chiunque provi ad attraversarla. Le creature influenzate subiscono una penalità di -2 a tutti i tiri per colpire,

ai tiri salvezza e alle prove effettuate all'interno dell'area del muro. Inoltre il muro infligge 1d4 danni non letali per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 15d4) per round su chiunque sia sorpreso al suo interno.

Focus: Un flagello in miniatura.

NASTRI

Invocazione

Livello: Chietico 5, mago/stregone 5

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Uno o più nastri

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa partire una raffica di nastri rossi scintillanti dalla sua mano quando lancia l'incantesimo. Può lanciare un numero di nastri pari a uno più un nastro aggiuntivo per ogni tre livelli oltre il 9° (fino a un massimo di 4 nastri al 18° livello). Ogni nastro seleziona una creatura come bersaglio; è possibile indirizzare più nastri su diverse creature, oppure sulla stessa creatura. Ogni nastro si muove da solo, raggiungendo il bersaglio senza bisogno della concentrazione dell'incantatore, fluttuando nello stesso spazio del bersaglio con un attacco di contatto preparato. Non appena il bersaglio prova a compiere un qualsiasi azione, il nastro effettua un attacco di contatto contro di lui (usando il bonus di attacco base dell'incantatore). Se l'attacco di contatto va a segno, il nastro infligge 5d10 danni. Se il bersaglio non effettua nessuna azione per la durata dell'incantesimo, il nastro attorno a lui scompare senza alcun effetto.

È possibile attaccare i nastri (CA 20), ma soltanto le armi magiche hanno effetto su di loro. Un qualsiasi attacco che vada a segno distrugge un nastro.

Componente materiale: Un filo di seta di ragno rosso lungo 15 cm.

NEBBIA FOLGORANTE

Evocazione [Elettricità]

Livello: Mago/stregone 4

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Effetto: Nebbia che si propaga nel raggio di 6 m, alta 6 m

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore genera una nube fumosa che dissemina una serie di piccole scariche elettriche nell'area. Il fumo oscura la visuale allo stesso modo di un incantesimo *nube di nebbia*. Inoltre, le scariche infliggono danni da elettricità pari a 1d4 più 1 per livello dell'incantatore (fino a un massimo di +15) su ogni cosa all'interno della nube, al turno dell'incantatore ogni round.

Come nel caso dell'incantesimo *nube di nebbia*, il vento può disperdere il fumo e l'incantesimo non può essere lanciato sott'acqua.

ONDA DI MAREA

Invocazione

Livello: Mago/stregone 9

Componenti: V, S, M, PE

Tempo di lancio: 10 minuti

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area: Un'onda alta 22,5 m e larga 150 m

Durata: 1 minuto per livello; vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore innalza un muro mobile d'acqua che può sommergere i nuotatori, affondare le navi e allagare le città portuali. Una volta completato l'incantesimo, l'onda si innalza e si muove dal punto designato dall'incantatore e nella direzione da lui specificata, a una velocità di 45 metri per round per la durata dell'incantesimo, oppure finché non colpisce la terraferma. Qualsiasi creatura che nuoti in un tratto colpito dall'onda di marea deve superare una prova di Nuotare con CD 30 a ogni round per rimanere a galla. Le creature che superano la prova vengono spinte in avanti dall'onda e devono continuare a effettuare prove di Nuotare a ogni round. Le creature che non superano la prova vengono sommerse dall'onda di marea e spinte a 8d10 x 0,3 metri sotto la superficie, subendo 4d6 danni non letali. L'onda travolge le creature sommerse, che sono soggette ad annegamento (vedi pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

Qualsiasi nave di taglia Media o inferiore sorpresa sul percorso dell'onda di marea subisce 6d10 danni, mentre le navi più grandi subiscono ulteriori 6d10 danni per ogni categoria di taglia superiore alla Media. Inoltre, la nave viene spinta assieme all'onda di marea per una distanza pari a 1,5 metri per il numero di danni subiti. Ad esempio, una nave a vela che subisca 66 danni verrebbe spostata dall'avanzata dell'onda di 99 metri. Se questo spostamento conduce la nave a una collisione con un'altra nave o con la terraferma, la nave subisce ulteriori danni (vedi sotto). Qualsiasi creatura ed equipaggiamento a bordo della nave che non sia saldamente legato viene spazzato via dal ponte e gettato in mare (le creature saranno soggette alla prova di Nuotare sopra descritta).

Se un'onda di marea raggiunge la riva, infligge 6d10 danni a ogni cosa sulla sua traiettoria entro 60 metri dalla riva, 3d10 danni su ogni cosa che si trovi tra i 61 e i 120 metri dalla riva e 1d10 danni su ogni cosa che si trovi oltre i 120 metri ma entro i 300 metri dalla riva. Qualsiasi nave in porto o spinta in avanti dall'onda di marea subisce 6d10 danni aggiuntivi a quelli subiti per essere stata investita dall'onda (vedi sopra) e finisce a 5d10x3 metri nell'entroterra prima di fermarsi.

Componente materiale: Un'asse di legno sbattuta sulla superficie dell'acqua.

Costo in PE: 500 PE.

PELLE FRIABILE

Trasmutazione

Livello: Druido 3, mago/stregone 3, ranger 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Tempra nega

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore fa in modo che l'armatura naturale di una creatura si cristallizzi e diventi friabile. Quando la creatura influenzata viene colpita in combattimento, parte della sua pelle cristallizzata si frammenta e si crepa, infliggendole danni letali aggiuntivi pari al suo bonus di armatura naturale. Quindi, se una creatura dotata di armatura naturale +3 è influenzata da questo incantesimo, subisce 3 danni extra ogni volta che

viene colpita da un'arma da mischia, da un'arma a distanza o da un'arma naturale. La Classe Armatura vera e propria della creatura non cambia.

PERCORSO AGEVOLE

Abiurazione

Livello: Druido 2, ranger 2

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Bersaglio: Incantatore

Durata: 1 ora per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì (innocuo)

L'incantatore emana un'energia che spinge delicatamente da parte i vegetali, consentendogli di camminare agevolmente e di nascondere le proprie tracce dopo il suo passaggio. Le creature sotto questo effetto (compreso l'incantatore) vedono il sottobosco aprirsi davanti ai loro piedi quando passano. Questo di fatto genera un "percorso" attraverso qualsiasi tipo di terreno (vedi Tabella 9-5: "Terreno e movimento via terra", pagina 164 del *Manuale del Giocatore*). Una volta che il soggetto è passato, i vegetali tornano nella loro posizione originaria. La CD per seguire le tracce di chiunque si stia spostando sotto questo effetto aumenta di 5 (l'equivalente di una pista nascosta).

Questo incantesimo non può spingere da parte o bloccare le creature vegetali.

PROTEZIONE DAI VOLATORI ALATI

Abiurazione

Livello: Chierico 1, druido 1, mago/stregone 1, paladino 1

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Creatura toccata

Durata: 1 minuto per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No; vedi testo

Questo incantesimo funziona come *protezione dal male*, con la differenza che i bonus si applicano agli attacchi di tutte le creature che sono dotate di ali e hanno una velocità di volare. Le creature evocate che volano facendo uso di ali non possono toccare il soggetto. La resistenza agli incantesimi può consentire a una creatura di oltrepassare questa protezione e di toccare la creatura protetta.

Componente materiale arcana: Una piuma o l'ala di un pipistrello.

SALTARE DI MASSA

Trasmutazione

Livello: Druido 3, mago/stregone 3, ranger 3

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Area: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Questo incantesimo funziona come *saltare*, con la differenza che influenza un gruppo di creature all'interno dell'area, che ottengono tutte un bonus di potenziamento +10 alle prove di Saltare. Il bonus di potenziamento sale a +20 al 10° livello dell'incantatore e a +30 (il valore massimo) al 14° livello dell'incantatore.

Ai pirati del Grande Mare piace usare questo incantesimo nel corso dei loro abbordaggi.

SCINTILLE

Evocazione (Creazione)

Livello: Mago/stregone 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)

Area: Propagazione del raggio di 3 m per livello

Durata: 1 minuto per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore crea una nube di scintille lucenti dai molti colori che sciamano e si attaccano a qualsiasi creatura vivente nell'area. Le *scintille* rendono ben visibile la sagoma di ogni cosa a cui aderiscono, non possono essere rimosse tramite nessun mezzo comune, continuano a risplendere finché l'incantesimo non termina ed evidenziano la sagoma di qualsiasi cosa invisibile all'interno dell'area per la durata dell'incantesimo. Qualsiasi creatura ricoperta dalle scintille subisce una penalità di -40 alle prove di Nascondersi.

Questo incantesimo è popolare durante le festività di Halruuaa, durante le quali i maghi lo lanciano dall'alto delle loro aeronavi sopra le città in modo che le scintille scendano a decorare la gente che festeggia per le strade.

Tuttavia, altri hanno trovato usi più pratici per l'incantesimo, come ad esempio evidenziare la presenza di nemici invisibili o nascosti.

Componente materiale arcana: Un pizzico di terra di mica.

SCUDO ENTROPICO DI MASSA

Abiurazione

Livello: Chierico 3

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Una creatura per livello, che non possono trovarsi a più di 9 m l'una dall'altra

Durata: 1 minuto per livello (I)



Pelle friabile

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *scudo entropico*, con la differenza che influenza più di una creatura.

SENSIBILITÀ ARCANI

Divinazione

Livello: Mago/stregone 1

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una creatura toccata

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Con un tocco, l'incantatore determina istantaneamente se una creatura è in grado di lanciare incantesimi arcani e il livello massimo di incantesimo che essa può lanciare.

SOSPENSIONE

Trasmutazione

Livello: Mago/stregone 4

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Qualsiasi oggetto non vivente del peso massimo di 500 kg per livello

Durata: 1d4 giorni + 1 giorno per livello (I)

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo funziona come *levitazione*, eccettuate le differenze sopra indicate e quanto segue. L'incantatore può spostare mentalmente l'oggetto verso l'alto o il basso fino a un massimo di 13,5 metri per round per la durata dell'incantesimo; farlo è un'azione di movimento. Quando l'incantatore interrompe la concentrazione, l'oggetto rimane al suo posto per la durata dell'incantesimo.

Componente materiale: Un piccolo cerchio di cuoio legato a un filo metallico dorato.

TENTACOLI INFUOCATI DI DALTIM

Evocazione (Creazione) [Fuoco]

Livello: Mago/stregone 5

Tiro salvezza: Nessuno e Riflessi dimezza; vedi testo

Questo incantesimo funziona analogamente a *tentacoli neri di Evard*, con la differenza che i tentacoli sono avvolti in un fuoco azzurro-biancastro. Ogni creatura entro l'area dell'incantesimo subisce 1 danno da fuoco per livello dell'incantatore (fino a un massimo di 15 danni) per round. Chi supera un tiro salvezza sui Riflessi dimezza questo danno, ma un personaggio in lotta con i tentacoli non può effettuare il tiro salvezza.

TENTACOLI MALEVOLI DI KYRISTAN

Necromanzia

Livello: Mago/stregone 6

Tiro salvezza: Nessuno e Tempra nega; vedi testo

Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo funziona analogamente a *tentacoli neri di Evard*, con la differenza che i tentacoli sono fatti di energia ne-

gativa. Le creature viventi afferrate dai tentacoli ottengono un livello negativo ciascuno ad ogni round, a meno che non superino un tiro salvezza sulla Tempra.

TRAPPOLA DI PIETRA

Trasmutazione

Livello: Chierico 7, mago/stregone 7

Componenti: V, S, M/FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Bersaglio: Un oggetto di pietra del peso massimo di 100 kg per livello

Durata: Vedi testo

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore rende invisibile un blocco di pietra e lo fa fluttuare nell'aria a un'altezza designata. La pietra rimane in quella posizione finché non viene attivata da qualche condizione speciale stabilita dall'incantatore o da una parola di comando da lui scelta. Una volta attivata, la *trappola di pietra* torna visibile e cade al suolo.

La pietra della *trappola di pietra* può essere posizionata in modo che sorregga del materiale aggiuntivo, entro i limiti di peso dell'incantesimo. Ad esempio, una pietra del peso di 1.100 kg su cui venga lanciato *trappola di pietra* da un chierico di 13° livello può sostenere 200 kg aggiuntivi. Questo peso aggiuntivo può essere collocato sopra la pietra a mezz'aria, per far sì che la pietra funzioni come un tappo in un buco su un soffitto e così via.

Come trappola, la pietra sospesa ha un bonus di attacco pari al livello dell'incantatore che ha lanciato l'incantesimo. Qualsiasi creatura colpita dalla pietra in caduta subisce 1d6 danni per ogni 100 kg di peso più 1d6 danni per ogni 3 metri di caduta dalla pietra, fino a un massimo di 20d6 danni. Qualsiasi cosa posta in cima alla pietra potrebbe infliggere danni aggiuntivi, ma tale materiale supplementare può infliggere danni oltre il limite massimo (20d6) solo se non sfrutta la caduta per infliggere danni.

Le condizioni richieste per attivare una *trappola di pietra* possono essere semplici o elaborate come l'incantatore desidera. Le condizioni speciali possono basarsi sul nome, l'identità o l'allineamento di una creatura, ma altrimenti devono essere basate su qualità o azioni osservabili. Altri fattori intangibili come il livello, la classe, i Dadi Vita o i punti ferita non funzionano. Ad esempio, una *trappola di pietra* può essere regolata per scattare quando si avvicina una creatura legale malvagia, ma non quando si avvicina una guardia nera.

Componente materiale arcana: Una goccia di sangue e un sassolino.

TRASLARE

Evocazione (Teletrasporto)

Livello: Druido 6, mago/stregone 6

Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Contatto

Bersaglio: Una o più creature consenzienti toccate

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore conferisce a un numero di creature pari a una più una per ogni cinque livelli dell'incantatore la capacità di teletrasportarsi per una breve distanza come azione di movimento. Ogni soggetto può usare questa capacità una volta per round, al

suo turno, per spostarsi fino a un posto che conosce intimamente o che è in grado di vedere, ma che deve trovarsi entro 1,5 metri per ogni due livelli dell'incantatore (fino a un massimo di 15 metri al 20° livello). Le creature influenzate da questo incantesimo possono portare con loro degli oggetti, purché il peso di tali oggetti non superi il carico massimo del soggetto. Se un soggetto di *traslare* dovesse arrivare in un'area occupata da della materia solida, quel tentativo di teletrasportarsi non funziona.

ULTIMA RISORSA DI MYCONTIL

Invocazione

Livello: Mago/stregone 9

Componenti: V, S, M

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Personale

Area: Esplosione del raggio di 9 m

Durata: Istantanea

Tiro salvezza: Riflessi dimezza

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore scatena una micidiale esplosione, simile all'effetto del colpo definitivo che si ottiene spezzando un *bastone del potere* (vedi pagina 245 della *Guida del DUNGEON MASTER* per ulteriori informazioni). L'incantesimo converte ogni slot incantesimo rimanente nella mente dell'incantatore in un'esplosione di energia magica. Tutte le creature entro 3 metri dall'incantatore subiscono 8 danni per slot incantesimo rimanente, quelle tra 3,1 e 6 metri subiscono 6 danni per slot incantesimo e quelle tra 6,1 e 9 metri subiscono 4 danni per slot incantesimo rimanente. L'incantatore subisce il massimo dei danni e non ha diritto ad alcun tiro salvezza.

È convinzione comune che Mycontil e i suoi assistenti abbiano usato questo incantesimo in un circolo magico cerimoniale per sconfiggere il capotribù dei barbari Arkaiun, Reinhar I del Dambrath, nel corso dell'invasione di Halruaa da parte del Dambrath. Mycontil e i suoi assistenti scomparvero al momento dell'esplosione e furono ritenuti distrutti. Non è noto alcun altro uso documentato di questo incantesimo.

Componenti materiali: Le ossa del dito indice di un arcimago che siano state custodite all'interno di polvere di diamante del valore di 5.000 mo per una settimana.

VISIONE INFUOCATA

Invocazione [Fuoco]

Livello: Chierico 6

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)

Effetto: Due raggi di fuoco per round

Durata: 1 round per livello

Tiro salvezza: Nessuno

Resistenza agli incantesimi: Sì

Non appena completato l'incantesimo, e una volta per round da allora in avanti, l'incantatore può proiettare due raggi infuocati dai suoi occhi, selezionando uno o due bersagli entro il raggio di azione come azione gratuita, durante il suo turno ad ogni round. È necessario mettere a segno un attacco di contatto a distanza affinché ogni raggio colpisca il bersaglio, infliggendo 4d6 danni da fuoco.

L'incantatore non è tenuto a usare i suoi raggi oculari quando l'incantesimo ha effetto; può intraprendere altre azioni, come ad esempio lanciare incantesimi. Tuttavia, ad ogni round dopo il primo può usare un'azione standard (concentrandosi sull'incantesimo) per usare i raggi oculari.

VOLGERE INCANTESIMO

Abiurazione

Livello: Chierico 3, paladino 3

Componenti: V, S, FD

Tempo di lancio: 1 azione standard

Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)

Bersaglio: Una creatura

Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega (innocuo)

Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea un collegamento magico tra sé e un alleato, in modo che qualsiasi incantesimo che scelga l'alleato come bersaglio (quindi non un incantesimo ad area o effetto) sia convogliato invece verso di sé. Ad esempio, i *dardi incantati* lanciati contro il suo alleato si dirigono invece verso l'incantatore.

Sia l'incantatore che il suo alleato devono trovarsi entro il raggio di azione dell'incantesimo, affinché gli incantesimi in arrivo possano essere ridirezionati. Se l'alleato si trova entro il raggio di azione dell'incantatore nemico, ma l'incantatore che ha lanciato *volgere incantesimo* no, l'incantesimo ha effetto sull'alleato normalmente. Se l'incantatore e il soggetto si spostano fuori del raggio di azione l'uno dell'altro, l'effetto dell'incantesimo ha termine.



Visione infuocata

OGGETTI MAGICI

I maghi di Halruaa sono abili quanto quelli di Thay nella creazione degli oggetti magici, ma ufficialmente gli Halruaan non esportano nulla e custodiscono gelosamente sia i segreti che i risultati del loro operato. Nonostante questo, i loro prodotti magici si sono fatti strada oltre le Mura e fino alle terre più lontane. Anche i nani dorati della Grande Crepa sono in grado di produrre oggetti di grande qualità che vendono nei loro mercati di superficie a cadenza regolare. Gli incantatori Crinti del Dambraith producono oggetti sinistri a scopo di macabro intrattenimento o di guerra, mentre i Durpari compensano ciò che non riescono a costruire con una fiorente importazione di oggetti magici che fanno venire fin dalle terre più lontane.

oggetti magici

Oltre agli oggetti magici descritti nella *Guida del DUNGEON MASTER* e agli altri oggetti presenti in una campagna di FORGOTTEN REALMS è possibile imbattersi nei seguenti oggetti nello Splendente Sud, o in possesso di individui e creature provenienti da quella regione.

Armature

Nello Splendente Sud sono stati ideati nuovi tipi di armature magiche per far fronte alle particolari minacce di quella terra, alcune delle quali poste dall'ambiente stesso.

CAPACITÀ SPECIALI DELLE

ARMATURE MAGICHE E DEGLI SCUDI

Un'armatura magica o uno scudo magico dotati di capacità speciali devono avere almeno un bonus di potenziamento +1.

Ancorante: Un personaggio che indossa un'armatura o uno scudo con questa proprietà diventa assai difficile da smuovere dalla posizione che occupa durante il combattimento. Il por-

tatore ottiene un bonus di potenziamento +5 alla prova di caratteristica richiesta contro gli attacchi per spingere, oltrepassare e sbilanciare.

Trasmutazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *forza del toro*; Prezzo +3.750 mo.

Ancorante, superiore: Funziona come ancorante, con la differenza che conferisce un bonus di potenziamento +10 alla prova di caratteristica richiesta contro gli attacchi per spingere, oltrepassare e sbilanciare.

Trasmutazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *forza del toro*; Prezzo +15.000 mo.

Anti-ammaliamento: Un personaggio che indossa un'armatura o uno scudo dotato di questa proprietà ottiene immunità ai primi tre incantesimi di ammalimento del giorno che altrimenti avrebbero effetto su di lui.

Abiurazione moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *spezzare incantamento*; Prezzo +50.000 mo.

Confortevole: Un'armatura dotata di questa capacità consente al portatore di ignorare gli effetti del caldo o del freddo naturale intenso. Il personaggio può reggere agevolmente alle condizioni tra i -48° e i 60° senza dover effettuare tiri salvezza sulla Tempra (come descritto alle pagine 303 e 304 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Anche l'equipaggiamento del personaggio viene protetto in modo analogo.

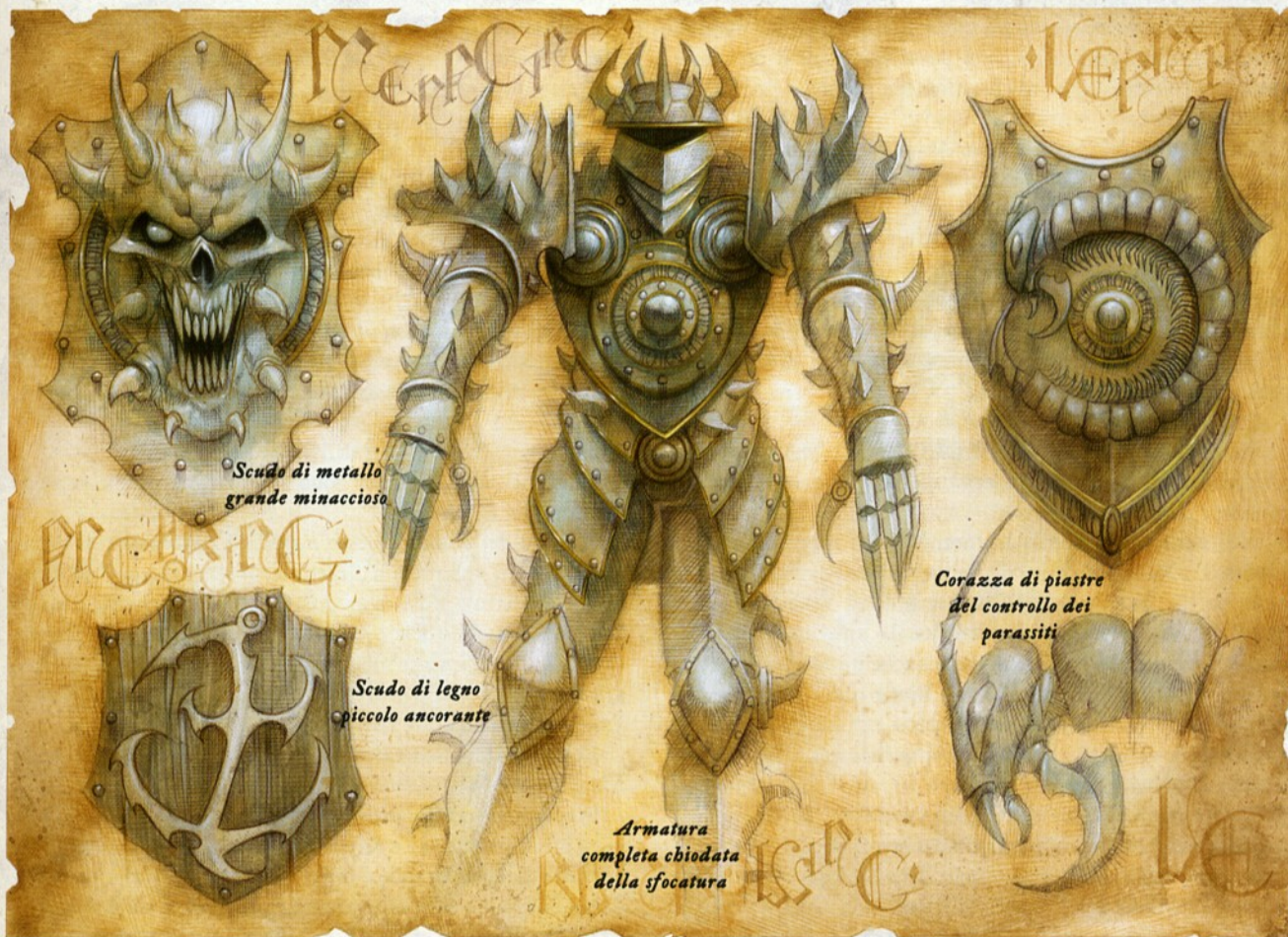
Abiurazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *resistere agli elementi*; Prezzo +5.000 mo.

Controllo dei parassiti: Il portatore di un'armatura o di uno scudo dotato di questa proprietà può controllare fino a 26 DV di parassiti al giorno, in modo analogo alla proprietà controllo dei non morti (vedi la *Guida del DUNGEON MASTER* per ulteriori dettagli). All'alba di ogni giorno, il portatore perde il controllo di quei parassiti che erano ancora al suo comando. Le armature e gli scudi con questa capacità sembrano fatti di parti del corpo di insetti (come ad esempio zampe di aracnidi e così via); questa caratteristica è puramente decorativa e non ha alcun altro effetto sull'armatura.

Ammaliamento forte; LI 15°; Creare Armi e Armature Magiche, *charme sui mostri di massa*; Prezzo +49.000 mo.

Guarigione: Quando qualcuno che indossa un'armatura dotata di questa proprietà viene reso inabile o morente dai danni subiti, l'armatura cura 20 danni automaticamente (non è necessario che sia il portatore ad attivare questa proprietà). Questa capacità funziona una volta al giorno.

Invocazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *contingenza, cura ferite moderate*; Prezzo +32.000 mo.



Scudo di metallo grande minaccioso

Scudo di legno piccolo ancorante

Armatura completa sbiodata della sfocatura

Corazza di piastre del controllo dei parassiti

Illustrazione di Wayne England

Immagine speculare: A comando, per tre volte al giorno, un'armatura o uno scudo dotato di questa proprietà consente al portatore di creare immagini di se stesso come quelle create dall'incantesimo *immagine speculare*. La capacità genera sei immagini che durano per 6 minuti o finché non vengono colpite, a seconda di ciò che accade prima.

Illusione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *immagine speculare*; Prezzo +20.000 mo.

Intermittente: A comando, un personaggio che indossa un'armatura con questa proprietà può passare a intermittenza dal Piano Materiale al Piano Etereo (con lo stesso effetto dell'incantesimo *intermittenza*). Questa capacità può essere attivata una volta al giorno e dura per 1 minuto.

Trasmutazione debole; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *intermittenza*; Prezzo +15.000 mo.

Libertà: Un personaggio che indossa un'armatura dotata di questa proprietà può agire come se fosse perennemente sotto l'effetto di un incantesimo *libertà di movimento*.

Abiurazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *libertà di movimento*; Prezzo +60.000 mo.

Marinara: Chi indossa un'armatura di questo tipo supera automaticamente tutte le prove di Equilibrio (fino a una CD di 20) finché si trova a bordo di una nave. Anche se il suo peso non cambia, l'armatura in sé è leggermente flessibile, il che conferisce al portatore un bonus di circostanza +5 alle prove di Nuotare.

Trasmutazione moderata; LI 6°; Creare Armi e Armature Magiche, *gambe da marinaio*; Prezzo +20.000 mo.

Minacciosa: Le armature e gli scudi dotati di questa proprietà consentono ai portatori di terrorizzare i loro avversari. Per tre volte al giorno, a comando, il portatore diventa spa-

ventoso e costringe qualsiasi avversario entro 9 metri e con meno DV di lui a superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV del portatore + il modificatore di Car del portatore). Coloro che non superano il tiro cadono nel panico per 10 round e si accovacciano se messi con le spalle al muro. Chi supera il tiro salvezza rimane scosso per 1 round, ma diventa immune a ulteriori usi di questa capacità della stessa armatura minacciosa per 24 ore.

Necromanzia moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, Incantesimi Selettivi, *paura*; Prezzo +60.000 mo.

Mascherante: Un'armatura o uno scudo dotato di questa capacità protegge il portatore e il suo equipaggiamento dagli incantesimi e dagli oggetti di divinazione (come ad esempio una *sfera di cristallo*). Se qualcuno tenta di effettuare una divinazione sul portatore, l'incantatore che lancia la divinazione deve superare una prova di livello dell'incantatore con CD 20.

Abiurazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *anti-individuazione*; Prezzo +45.000 mo.

Salute: Un personaggio che indossa un'armatura o uno scudo dotato di questa proprietà è immune a tutti i tipi di malattie, naturali o soprannaturali che siano.

Evocazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *rimuovi malattie*; Prezzo +11.250 mo.

Santuario: Per tre volte al giorno, a comando, un personaggio che porta un'armatura o uno scudo con questa proprietà è protetto come se fosse sotto l'effetto di un incantesimo *santuario* (Volontà con CD 11 nega). L'effetto dura 1 minuto.

Abiurazione moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *santuario*; Prezzo bonus +1.

Sfocatura: La forma di una creatura che indossa questo tipo di armatura o di scudo è instabile e sfocata. Questa distorsione

conferisce occultamento al portatore (probabilità del 20% di essere mancati). Coloro che non possono vedere il portatore ignorano l'effetto, come anche chiunque sia sotto l'effetto di *visione del vero*.

Illusione debole; LI 3°; Creare Armi e Armature Magiche, *sfocatura*; Prezzo +36.000 mo.

Armi

Dal momento che certe sue nazioni possono far risalire le loro radici fino alle più potenti culture di incantatori della storia di Faerûn, lo Splendente Sud è una terra ricca di una vasta gamma di nuove armi magiche.

CAPACITÀ SPECIALI DELLE ARMI MAGICHE

Un'arma magica con una capacità speciale deve avere almeno un bonus di potenziamento +1.

Debilitante: Le armi debilitanti sono particolarmente insidiose; sono le preferite di alcune culture dall'anima nera come quelle che vivono nel Dambrath o nel Veldorn. In caso di colpo critico, una creatura colpita da un'arma debilitante subisce i danni inferti ma acquisisce anche un livello negativo; la creatura muore se accumula un numero di livelli negativi pari o superiore ai suoi DV. La resistenza agli incantesimi viene applicata. Se la creatura sopravvive, qualsiasi livello negativo inferto all'arma viene rimosso dopo 13 ore. I non morti colpiti da un'arma debilitante subiscono danni normalmente, ma acquisiscono 5 punti ferita temporanei invece di un livello negativo. Gli archi, le balestre e le fionde di questo tipo conferiscono il potere debilitante alle loro munizioni.

Necromanzia forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *debolezza*; Prezzo bonus +3.

Estenuante: Qualsiasi creatura colpita da un'arma estenuante deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 14, altrimenti diventerà affaticata per 5 minuti. La resistenza agli incantesimi viene applicata. Questa capacità non ha effetto su quelle creature che sono già affaticate o immuni alla fatica. Gli archi, le balestre e le fionde di questo tipo conferiscono il potere estenuante alle loro munizioni.

Necromanzia debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *raggio di esaurimento*; Prezzo bonus +1.

Indebolente: Le armi indebolenti infliggono 1 danno alla Forza oltre ai loro danni regolari ad ogni attacco messo a segno. La resistenza agli incantesimi viene applicata. Questa debolezza dura per 10 minuti, ed eventuali colpi multipli sulla stessa creatura sono cumulativi, ma il punteggio di Forza della creatura non può scendere a meno di 1 come risultato di questa capacità. Gli archi, le balestre e le fionde di questo tipo conferiscono il potere debilitante alle loro munizioni.

Necromanzia moderata; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *raggio di indebolimento*; Prezzo bonus +3.

Paralizzante: In caso di colpo critico, un'arma paralizzante rende una qualsiasi creatura vivente immobile per 10 round, a meno che la creatura non superi un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17. Ogni round, al suo turno, la creatura paralizzata ha diritto a un nuovo tiro salvezza per spezzare l'effetto. La resistenza agli incantesimi viene applicata. Le creature immuni alle magie di influenza mentale sono immuni a questa proprietà. Gli archi, le balestre e le fionde di questo tipo conferiscono il potere debilitante alle loro munizioni.

Ammaliamento moderato; LI 10°; Creare Armi e Armature Magiche, *blocca mostri*; Prezzo bonus +2.

Rugginosa: Un'arma rugginosa non è mai composta da parti di ferro; deve essere costruita in legno, ossa, pietra o altri materiali ferrosi. Quando viene utilizzata, provoca il rapido arrugginimento degli oggetti di metallo con cui entra in contatto. Un portatore di un'armatura o di uno scudo di ferro che siano colpiti da un'arma rugginosa devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 16, altrimenti l'oggetto perderà 1 punto di bonus di armatura; gli scudi sono colpiti per primi. Se un oggetto perde il suo intero bonus di armatura, cade a pezzi rovinato. Gli archi, le balestre e le fionde di questo tipo conferiscono il potere debilitante alle loro munizioni.

Trasmutazione moderata; LI 7°; Creare Armi e Armature Magiche, *stretta corrosiva*; Prezzo bonus +1.

ARMI MAGICHE SPECIFICHE

Le seguenti armi di solito sono precostruite con le capacità descritte qui di seguito.

Flagello del dolore: Questo *flagello+1* è ricoperto di uncini affilati. Ogni volta che il flagello colpisce, infligge 1d8 danni non letali extra e provoca un dolore agonizzante nella creatura colpita. Il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 17 altrimenti subirà una penalità ai tiri per colpire, ai tiri salvezza e alle prove per 1d4 round. Le sacerdotesse di Loviatar amano usare quest'arma.

Necromanzia moderata; LI 9°; Creare Armi e Armature Magiche, *simbolo di dolore*; Prezzo 26.320 mo.

Frustra dello stritolamento: Questa *frusta+2* è dotata della capacità di intralciare e di stritolare gli avversari colpiti. Una creatura di taglia Grande o inferiore colpita dalla frusta subisce danni normali e deve superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 15, altrimenti rimarrà intralciata, se il portatore della frusta lo desidera. Un incantatore che rimane avviluppato dalla frusta deve superare una prova di Concentrazione con CD 15 per lanciare un incantesimo. Una creatura intralciata può divincolarsi superando una prova di Artista della Fuga con CD 20. Se chi impugna la frusta desidera che la vittima rimanga intralciata, non potrà continuare a usare la frusta come arma.

Una volta al giorno il portatore della frusta può ordinare all'arma di stritolare la creatura che ha intralciato. Per 17 round, la frusta acquisisce un punteggio di 35 e un bonus di lotta di +41. Ogni prova di lotta superata contro la creatura infligge 2d6+12 danni.

Invocazione forte; LI 17°; Creare Armi e Armature Magiche, *animare corde, mano stritolatrice di Bigby*; Prezzo 97.381 mo.

Lancia celeste energetica della Grande Crepa: Questa *lancia da cavaliere+2*, una variante della *lancia celeste infuocata della Grande Crepa* (vedi sotto), può produrre a comando un effetto di *dardo incantato* per tre volte al giorno, scagliando tre dardi ad ogni uso. Questi dardi possono essere indirizzati su tre bersagli entro 45 metri dalla lancia da cavaliere.

Invocazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *dardo incantato*; Prezzo 14.334 mo.

Lancia celeste infuocata della Grande Crepa: Questa *lancia da cavaliere+2* è stata specificamente progettata per essere usata dalle guardie celesti della Grande Crepa. Per tre volte al giorno, è possibile ordinare alla lancia di emanare un cono di fiamme incandescenti fino a una distanza di 4,5 metri dalla punta, infliggendo 5d4 danni da fuoco ai bersagli entro l'area del cono. Le vittime possono effettuare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 13 per dimezzare i danni.



Illustrazione di Wayne England

Invocazione debole; LI 5°; Creare Armi e Armature Magiche, *mani brucianti*; Prezzo 14.334 mo.

Piccone del perforamento: Questo *piccone pesante+1*, fabbricato dai nani della Grande Crepa, può distruggere gli oggetti fatti di forza, come una *mano possente di Bigby* o un *muro di forza*. Per distruggere tali oggetti, colui che impugna il piccone deve toccarli con l'arma.

Trasmutazione moderata; LI 11°; Creare Armi e Armature Magiche, *disintegrazione*; Prezzo 13.508 mo.

Quadrello stordente: Questo *quadrello+1* è stato potenziato in modo speciale per infliggere danni normali e stordire le creature colpite. Un bersaglio colpito da un *quadrello stordente* deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20 per non rimanere stordito per 1d6 round. Le creature immuni agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale sono immuni ai *quadrelli stordenti*.

Ammaliamento forte; LI 13°; Creare Armi e Armature Magiche, *simbolo di stordimento*; Prezzo (50 quadrelli) 9.630 mo.

oggetti meravigliosi

Oltre ai numerosi oggetti meravigliosi diffusi altrove nel Faerûn, i seguenti oggetti magici più insoliti sono utilizzati comunemente nello Splendente Sud.

Aeronave Halruaan: Tra tutte le meraviglie di Halruaa, la più famosa è l'aeronave: un vascello volante che fluttua nell'aria invece che galleggiare in acqua. Gli anziani di Halruaa hanno custodito i segreti della creazione di questi vascelli per secoli, lasciando che gli altri sperimentassero (e fallissero) con vari metodi. Di recente, un mago Halruaan rinnegato ha trafugato il segreto e due o tre governi facoltosi hanno commissionato la costruzione delle loro aeronavi personali.

Un'aeronave è molto simile a un vascello a vela sia nell'aspetto che nei requisiti di equipaggio. Una tipica aeronave Halruaan ha tre alberi, vele quadrate, due pannelli su ogni lato che possono essere fatti ruotare per dirigere la nave e un fondo piatto che consente alla nave di atterrare sulle superfici piatte senza inclinarsi. Dieci placche ricavate da gusci di tartarughe marine Halruaan sono fissate allo scafo inferiore della nave.

La magia di un'aeronave ha origine da più fonti. La verga di controllo è il primo elemento essenziale, un esile cilindro d'argento con le due estremità ricoperte d'oro, collegato alle placche sul ventre della nave. Le dieci placche racchiudono una magia che consente al vascello di innalzarsi in aria (una nave più grossa avrebbe bisogno di più placche). La verga amplifica la volontà del timoniere della nave e quindi controlla il movimento del vascello, consentendogli di salire e di scendere a una velocità di 12,5 metri. Anche se buona parte del suo spostamento orizzontale dipende dal vento, le sue vele, i suoi pannelli viranti e le magie supplementari racchiuse nelle placche

gli consentono di virare, seppure con manovrabilità maldestra. Un'aeronave può anche calarsi in acqua e navigare normalmente, e non può essere affondata fintanto che la sua magia rimane intatta.

Trasmutazione forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *sospensione, volare*; Prezzo 400.000 mo; Peso 20 tonnellate.

Amuleto anti-pietrificazione: Questo amuleto conferisce al portatore immunità da qualsiasi attacco pietrificante.

Trasmutazione forte; LI 11°; Creare Oggetti Meravigliosi, *pietra in carne*; Prezzo 66.000 mo.

Borsello dei venti: Questo oggetto sembra un normale borsello di cuoio, chiuso con un laccio e pieno quasi fino a scoppiare. Il suo peso, tuttavia, è pari soltanto a quello del cuoio di cui è fatto. Una volta al giorno, quando il borsello viene aperto, colui che lo usa può scegliere tra uno dei due seguenti effetti: un vento favorevole o un vento contrario. Se si sceglie un vento favorevole, allora le condizioni prevalenti del vento cambiano in modo da far soffiare un vento forte (vedi Tabella 3-24: "Effetti del vento", pagina 95 della *Guida del DUNGEON MASTER*) soffia nella direzione che il proprietario del borsello desidera. Se dal borsello viene evocato un vento contrario, il vento forte soffia nella direzione opposta all'attuale orientamento di una singola nave selezionata da colui che usa il borsello. Entrambe queste condizioni durano per 2d12 ore prima che il vento torni al suo corso originario.

Invocazione moderata; LI 10°; Creare Oggetti Meravigliosi, *muro di vento*; Prezzo 12.000 mo; Peso -.

Bottiglia dei vapori: Questo oggetto ha l'aspetto di un semplice fiasco d'argento con un tappo d'argento. Funziona esattamente come una *bottiglia del fumo perenne*, con la differenza che emana nebbia invece che fumo.

Trasmutazione forte; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *nube di nebbia*; Prezzo 5.400 mo; Peso 0,5 kg.

Cintura del potere sacerdotale: Molti di questi oggetti apparvero per la prima volta ad Halruua alla fine del Periodo dei Disordini, e i maghi li considerarono un segno del ritorno di Mystra. Ognuna di queste alte cinture di cuoio porta impresso il simbolo sacro di una divinità ed è indossabile dai seguaci di quella divinità o da chiunque condivida lo stesso allineamento della divinità. (Se questo oggetto fa parte di un tesoro, il DM decide a sua discrezione o determina casualmente la divinità a cui è dedicato.) Ogni altra creatura acquisisce un livello negativo quando indossa la cintura. Il livello negativo permane fintanto che la cintura viene indossata. Questo livello negativo non provoca mai un'effettiva perdita di livello, ma non può essere rimosso in alcun modo (nemmeno da un incantesimo *ristorare*), fintanto che la cintura viene indossata.

Cintura del potere sacerdotale: Questa versione conferisce al portatore un bonus di armatura naturale +2 alla Classe Armatura e un bonus di potenziamento +4 alla Forza.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *forza del toro, pelle coriacea*; Prezzo 28.000 mo; Peso 0,5 kg.

Cintura del potere e dell'interdizione sacerdotale: Questa versione dispone di tutte le capacità di una *cintura del potere sacerdotale* e in più, una volta al giorno, a comando, può creare un *cerchio magico contro il male* (o un *cerchio magico contro il bene*, se la cintura è dedicata a una divinità malvagia) che dura per 80 minuti.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio magico contro il male* (o *cerchio magico contro il bene*), *forza del toro, pelle coriacea*; Prezzo 41.000 mo; Peso 0,5 kg.

Cintura del potere sacro: Questa versione dispone di tutte le capacità di una *cintura del potere e dell'interdizione sacerdotale*. La sua capacità di *cerchio magico contro il male* (o di *cerchio magico contro il bene*) dura per 110 minuti, e il suo portatore può usare una *parola del ritiro* una volta al giorno, che ha effetto solo su di sé e sul suo equipaggiamento, e che lo trasporta fino al tempio più vicino della divinità della cintura.

Trasmutazione moderata; LI 8°; Creare Oggetti Meravigliosi, *cerchio magico contro il male* (o *cerchio magico contro il bene*), *forza del toro, parola del ritiro, pelle coriacea*; Prezzo 70.000 mo; Peso 0,5 kg.

Porte del *dweomer*: Esiste una vasta gamma di queste porte magiche nello Splendente Sud, che svolgono mansioni sia benefiche che malevole. Tali porte sono molto diffuse ad Halruua, dove i maghi le installano nei loro rifugi privati. Queste porte hanno forme insolite, sono costruite con materiali rari e spesso dispongono di altre caratteristiche (serrature, trappole, incan-

tesimi aggiuntivi). Le porte sono generalmente dei capolavori di artigianato, decorate con motivi pregiati, ma ne esistono anche versioni semplici e anonime. Alcune custodiscono tesori preziosi, altre bloccano le vie di uscita e altre ancora si aprono su una parete chiusa, rivelandosi soltanto una trappola per i troppo curiosi.

Porta dell'alienazione: Solitamente, questa porta influenza soltanto ogni terza creatura che attraversa, anche se ne esistono numerose varianti. La creatura influenzata deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17, altrimenti rimarrà accecata, assordata e in preda a regressione mentale (come descritto dai rispettivi incantesimi) per 1d4+1 minuti.

Ammaliamento moderato; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *cecità/sordità, regressione mentale*; Prezzo 40.500 mo.

Porta animante: Qualsiasi creatura morta che cada o venga trasportata oltre una porta di questo tipo viene temporaneamente animata (con gli effetti di un incantesimo *animare morti*) per 1d6+4 round. Le creature animate funzionano sotto ogni aspetto come zombi o scheletri, a seconda del loro stato di decomposizione (a discrezione del DM) e attaccano qualsiasi altra creatura vivente nell'area.

Necromanzia moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *animare morti*; Prezzo 15.000 mo.

Porta delle bestie: Questa porta è sempre chiusa a chiave e adornata con un elaborato battente o maniglia a forma di testa di animale, con delle gemme al posto degli occhi. Ogni volta che qualcuno disturba le gemme, la porta si spalanca e fa uscire dei mostri (con gli stessi effetti dell'incantesimo *evoca mostri IV*) che attaccano immediatamente. Lo stesso accade se la porta viene aperta dal lato opposto del battente. Le creature evocate scompaiono 7 round dopo essere comparse, ma la porta non ha

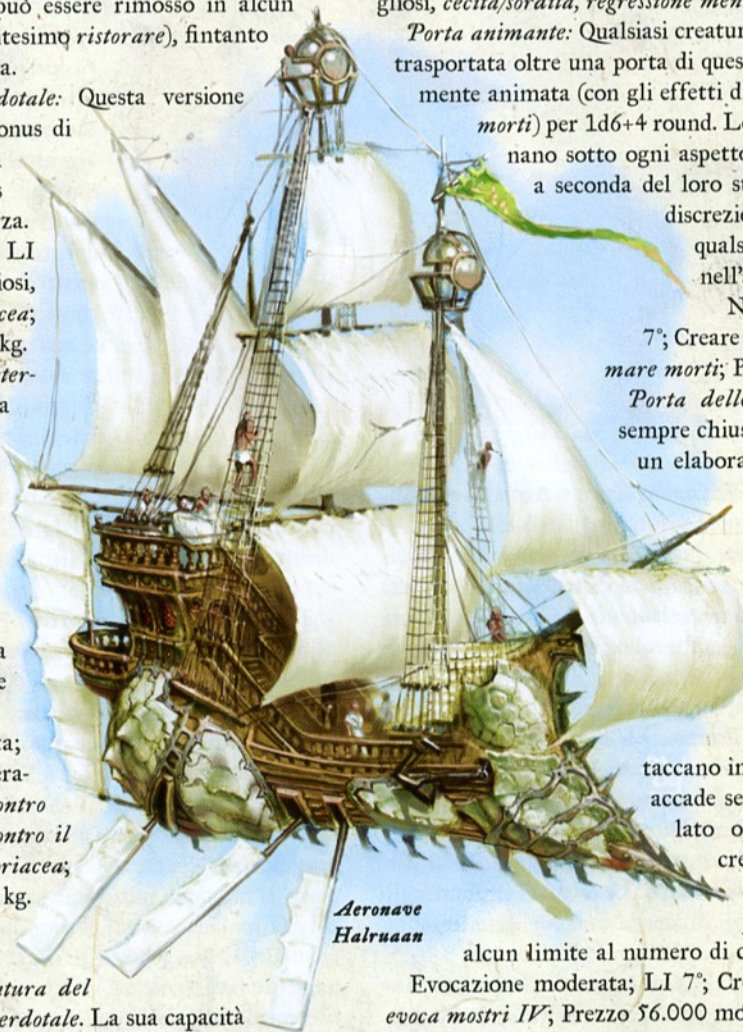
alcun limite al numero di creature che può evocare.

Evocazione moderata; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *evoca mostri IV*; Prezzo 56.000 mo.

Porta bloccante: Le porte di questo tipo solitamente sono poste come uscite da aree particolarmente pericolose, per dare a coloro che scappano dal pericolo una falsa speranza di poter fuggire. Quando passano attraverso una porta del genere, le creature viventi vulnerabili agli incantesimi e alle capacità di influenza mentale devono superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 altrimenti rimarranno immobilizzate per 9 round. Le creature immobilizzate hanno diritto a un nuovo tiro salvezza per porre fine all'effetto a ogni nuovo round.

Ammaliamento moderato; LI 9°; Creare Oggetti Meravigliosi, *blocca mostri*; Prezzo 90.000 mo.

Porta della negazione: Questa potente porta sopprime gli incantesimi e le capacità magiche degli oggetti magici. La porta effettua una prova di dissolvere (1d20+20) contro il livello dell'incantatore di qualsiasi oggetto magico che la attraversi.



Aeronave Halruaan

Se la prova di dissolvere è pari o superiore a 11 + il livello dell'incantatore dell'oggetto, i suoi effetti sono soppressi per 1d4 round. Gli artefatti sono immuni a questo effetto.

Abiurazione forte; LI 20°; Creare Oggetti Meravigliosi, *dissolvi magie superiori*; Prezzo 80.000 mo.

Porta silenziatrice: Questo tipo di porta è creata in modo da chiudersi automaticamente se lasciata incustodita. Quando si chiude, un incantesimo *silenzio* viene lanciato sulla porta stessa, influenzando coloro che si trovano nelle vicinanze. Le porte di questo tipo solitamente vengono dotate di una parola d'ordine o di una chiave speciale per negare temporaneamente l'effetto.

Illusione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *silenzio*; Prezzo 12.000 mo.

Porta degli specchi: Questo tipo di porta in genere funziona sporadicamente: influenza una creatura su quattro una volta al giorno, o casualmente (probabilità del 20%). Coloro che sono influenzati dalla porta vengono circondati da 1d4+2 copie esatte di se stessi, che replicano ogni loro movimento per 1d6+1 minuti. Dopo questo periodo, le immagini scompaiono all'interno della creatura influenzata, infliggendo 1d6 danni da elettricità e sottoponendo la vittima a un effetto di *confusione* per un periodo pari a 1 round per immagine.

Variabile moderato; LI 7°; Creare Oggetti Meravigliosi, *confusione, immagine speculare, stretta folgorante*; Prezzo 22.000 mo.

Porta delle visioni: Ogni creatura che passa attraverso questa porta vede un'immagine netta e distinta (determinata al momento della creazione della porta) simile a quelle generate da un incantesimo *immagine silenziosa*.

Illusione debole; LI 3°; Creare Oggetti Meravigliosi, *immagine silenziosa*; Prezzo 90.000 mo.

Soluzione di calma piatta: Questa bottiglia con tappo contiene una densa sostanza oleosa che, se versata nelle acque di un oceano in tempesta, calma le acque (il vento diventa leggero/moderato) nel raggio di 30 metri per 2d12 ore. La soluzione nega le onde create magicamente e ha anche l'effetto di un incantesimo *antipatia* contro qualsiasi creatura del Piano Elementale dell'Acqua.

Variabile forte; LI 15°; Creare Oggetti Meravigliosi, *antipatia, controllare tempo atmosferico*; Prezzo 9.500 mo; Peso 0,5 kg.

Artefatti minori

Nelle terre dello Splendente Sud, e specialmente ad Halruaa, i maghi e i sacerdoti più potenti hanno creato numerosi oggetti meravigliosi, alcuni dei quali vengono descritti di seguito.

Grande elisir: Tra tutte le storie che circolano sulle potenti magie create ad Halruaa, la leggenda dei grandi elisir è forse la più stupefacente. La prima mescita che diede origine a un *grande elisir* probabilmente ebbe origine direttamente a Netheril. Indipendentemente dalle origini, la natura caotica di questi liquidi li rendeva estremamente rischiosi, e la formula della loro creazione con il tempo andò perduta e dimenticata. Di tanto in tanto, tuttavia, compare qualche bottiglia nascosta, rinvenuta nei luoghi più impensati.

Un *grande elisir* è un liquido trasparente azzurro chiaro che luccica e si agita perennemente, come se fosse sempre in movimento. Si dice che abbia il sapore di un buon vino caldo. Stranamente, il fluido funziona su una determinata creatura soltanto una volta per livello di esperienza; ulteriori ingestioni non provocano nessun altro effetto. I possibili effetti di una dose dell'elisir sono i seguenti:

d% Risultato dell'elisir

- 01-14 Morte istantanea (nessun tiro salvezza).
 15-26 Il soggetto entra in uno stato di *regressione mentale* (come per l'incantesimo) (nessun tiro salvezza).
 27-32 Chi beve l'elisir contrae il fuoco mentale (vedi "Malattie", pagina 293 della *Guida del DUNGEON MASTER*). Se chi beve è un incantatore arcano, i suoi incantesimi diventano selvaggi e imprevedibili: il 75% delle volte che tenta di lanciare un incantesimo, il normale risultato viene sostituito da un risultato della tabella della *verga delle meraviglie*, pagina 237 della *Guida del DUNGEON MASTER*. L'affezione magica è permanente, a meno che chi ha ingerito l'elisir non superi un tiro salvezza sulla Tempra con CD 25. Se supera il tiro, la malattia dura 4d12 giorni.
 33-39 Il soggetto contrae cecità (nessun tiro salvezza).
 40-46 Il soggetto è sottoposto ogni giorno a una *trasformazione* (con gli effetti dell'omonimo incantesimo) incontrollata, diventando una bestia casuale che respiri aria e che sia in grado di vivere sulla terraferma (nessun tiro salvezza). Il cambiamento dura 1d4 ore, ma la frequenza giornaliera della trasformazione è permanente.
 47-56 Il soggetto è afflitto da licanthropia (licantropo a scelta del DM, nessun tiro salvezza).
 57-75 Il soggetto subisce un risucchio di 1 punto a una caratteristica casuale (nessun tiro salvezza).
 76-77 Il soggetto ottiene la capacità magica di *armatura magica* 4 volte al giorno.*
 78-79 Il soggetto ottiene la capacità magica di *alterare se stesso* 1 volta al giorno.*
 80-81 Il soggetto ottiene la capacità magica di *individuazione del magico* a volontà.*
 82 Il soggetto ottiene la capacità magica di *porta dimensionale* 1 volta al giorno.*
 83 Il soggetto ottiene la capacità magica di *dissolvi magie* 4 volte al giorno.*
 84-85 Il soggetto ottiene la capacità magica di *individuazione dei pensieri* 2 volte al giorno.*
 86 Il soggetto ottiene la capacità magica di *caduta morbida* a volontà.*
 87 Il soggetto ottiene la capacità magica di *blocca persone* 1 volta al giorno.*
 88 Il soggetto ottiene la capacità magica di *invisibilità* 2 volte al giorno.*
 89 Il soggetto ottiene la capacità magica di *passare senza tracce* a volontà.*
 90 Il soggetto ottiene la capacità magica di *riflettere incantesimo* 1 volta al giorno.*
 91-92 Il soggetto ottiene la capacità magica di *movimenti del ragno* 3 volte al giorno.*
 93 Il soggetto ottiene la capacità magica di *respirare sott'acqua* 3 volte al giorno.*
 94 Il soggetto ottiene la capacità magica di *transizione eterea* 1 volta al giorno.*
 95 "Grandezza": il soggetto ottiene 1d2+1 poteri tra quelli sopraelencati, dal tiro % di 76 al 94; altri poteri possono essere creati a discrezione del DM!.
 96-100 Il soggetto ottiene 2d4 punti all'Intelligenza o al Carisma (50% di probabilità per ciascuna caratteristica) e *immunità agli incantesimi superiore* contro una scuola di incantesimi (determinata a caso).

*Come se lanciato da un mago di 12° livello.

Trasmutazione schiacciante; LI 30°.

Porta del terrore: Una *porta del terrore*, forse il più famigerato oggetto mai creato nella storia della magia di Halruaa, è un artefatto terrificante in cui imbattersi. Esistono tre tipi conosciuti di *porta del terrore*.

Porta annientatrice: Questo oggetto in genere ha l'aspetto di un passaggio o di un tunnel, piuttosto che di una porta vera e propria. Spesso è scolpito o costruito per assomigliare a qualcos'altro, come una testa demoniaca con le fauci (il passaggio) spalancate, una pozza d'acqua tra i livelli di un dungeon e così via. Lo spazio aperto di una *porta annientatrice* funziona esattamente come una *sfera annientatrice*, con la differenza che il vuoto nero è disposto a forma di passaggio e non può essere spostato in alcun modo. Se una creatura attraversa la *porta annientatrice*, viene disintegrata e totalmente distrutta. Soltanto l'intervento di una divinità potrà invertire l'effetto.

Trasmutazione forte; LI 20°.

Porta imprigionante: Proprio come una *porta annientatrice*, una *porta imprigionante* in genere è più simile a un passaggio o a un tunnel. Qualsiasi creatura che passi attraverso la porta viene immediatamente intrappolata nella porta stessa (con gli effetti dell'incantesimo *intrappolare l'anima*), a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà. La resistenza agli incantesimi non viene applicata. Una *porta imprigionante* può contenere fino a 100 DV di creature, e quando una nuova vittima viene imprigionata, le creature che erano intrappolate nella porta da più tempo vengono liberate; per tenere il totale entro il massimo consentito. Sotto ogni aspetto percepibile, la creatura sembra scomparire (o trasformarsi in qualcos'altro, se una nuova creatura viene liberata). Se una *porta imprigionante* viene distrutta, tutte le creature intrappolate all'interno vengono liberate (il DM sceglie casualmente; le creature ostili attaccano immediatamente coloro che sono presenti nell'area).

Evocazione forte; LI 20°.

Porta del wraith: Questo tipo di porta del terrore nasconde un wraith del terrore (vedi pagina 259 del *Manuale dei Mostri*). La porta è sempre chiusa a chiave e solitamente è dotata anche di altre protezioni che impediscono il passaggio. Ogni volta che una creatura tocca una *porta del terrore* o la attraversa (o ad ogni round, se la creatura mantiene il contatto o se rimane sulla soglia per più round), deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22, altrimenti subirà un risucchio di 1d8 punti alla Costituzione. Se una creatura rimane uccisa da questo risucchio, si rianima come wraith 1d4 round dopo.

Il wraith del terrore all'interno di una *porta del terrore* non può essere scacciato o attaccato finché rimane imprigionato all'interno della porta del terrore. Distruggendo la porta, il wraith del terrore viene liberato e attacca immediatamente. In tal caso, può essere attaccato normalmente.

Necromanzia forte; LI 19°.

Zarangan: Ognuna di queste pietre meravigliose, quasi sicuramente create a Netheril, è una pietra liscia che è stata levigata fino a diventare lucida. Una *zarangan* può essere tenuta in mano dal portatore, lasciando sporgere alcune protuberanze tra le dita di un pugno chiuso. In questo modo può funzionare come un'arma+1 che infligge 1d4+1 danni.

I poteri principali di una *zarangan*, tuttavia, sono assai superiori: un individuo che impugna la pietra, a comando, può:

- usare *porta dimensionale* con gli effetti dell'omonimo incantesimo 1 volta per round come mago di 20° livello;
- usare *parola del ritiro* per teletrasportarsi alla "casa" della *zarangan* (una destinazione da determinare durante la creazione dell'oggetto) 1 volta al giorno;
- usare *cura ferite critiche* (solo sul portatore) 1 volta al giorno.

Una *zarangan* solitamente porta la sua parola di comando scritta da qualche parte sulla superficie.

Può trasportare soltanto l'individuo che la impugna, indipendentemente dal numero di creature in contatto con il portatore. Libera il portatore da tutte le costrizioni non magiche e lo strappa con la forza dalla presa di qualsiasi creatura quando viene utilizzata la sua capacità di *parola del richiamo*.

Oltre alle opzioni comuni sopra indicate, ogni *zarangan* possiede anche delle capacità uniche. Innanzi tutto, dispone di uno dei seguenti incantesimi come capacità utilizzabile 1 volta all'ora: *catena di fulmini*, *cono di freddo*, *guardia di ferro inferiore*, *invisibilità*, *levitazione*, *respirare sott'acqua*, *servitore inosservato*. Inoltre, conferisce immunità agli incantesimi contro 1d3 incantesimi (determinati casualmente).

Molte *zarangan* furono portate ad Halruaa dopo la caduta di Netheril, e altre furono portate in altre terre o sepolte in antiche tombe negli anni che seguirono. Diversi lich hanno fabbricato una *zarangan* che poi è stata portata altrove, e coloro che cercano di usare una di queste pietre misteriose potrebbero ritrovarsi nella dimora di un mago non morto, ben lontani da casa loro.

Variabile forte; LI 19°; Peso 1 kg.



Porta del wraith

Artefatti maggiori

Alcuni oggetti rari e di estrema potenza, collegati ai luoghi e agli abitanti dello Splendente Sud, potrebbero esistere (o esistono di certo) anche ai giorni attuali.

Astrolabio di Nimbral: Questo apparato enorme e ingombrante è ricoperto da una serie di leve, manopole e bottoni, e sembra un incrocio tra una pressa da stampa e un organo a canne. Grazie a esso, un personaggio può teletrasportare un'intera struttura, come ad esempio un veicolo o una piccola torre ovunque su Toril, attingendo a grandi energie di teletrasporto. Come implica il nome, l'*Astrolabio di Nimbral* fu creato dai più potenti maghi della nazione insulare di Nimbral e custodito nelle sale del tesoro dei Signori di Nimbral. Alla fine fu trafugato da una banda di avventurieri particolarmente ingegnosi guidata dal mago Halruaan Dwalimar Omen, e riportato nella sua nazione nativa. Da laggiù fu installata a bordo dell'aero-

nave *Padrone dei Reami* e usato da Omen e da altri maghi per dare la caccia agli artefatti più pericolosi su ordine del Netyarch Zalathorm.

L'*Astrolabio di Nimbral* consente a coloro che sono in grado di usarlo come si deve di teletrasportare un oggetto di taglia massima pari a venti cubi con spigolo di 3 metri, nonché tutto ciò che è contenuto all'interno di tale oggetto, in qualsiasi punto di Toril. Per comprendere e controllare adeguatamente l'*Astrolabio*, chi lo usa deve superare una prova di Intelligenza con CD 30. Un personaggio ottiene un bonus di +2 a questa prova per ogni 5 gradi posseduti in Sapienza Magica e Conoscenze (arcano). Un fallimento di 4 o meno implica che la destinazione è decentrata di 5d10 x 1,5 km; un fallimento di 5 o più implica che la destinazione viene determinata casualmente.

Gli oggetti spostati da un luogo all'altro sono soggetti ai cambiamenti di inclinazione del terreno, di altitudine e di stabilità, in base a dove poggeranno le fondamenta. Quindi si considera di rimanere in alto (ad esempio a bordo di un'aeronaive) quando si fa funzionare l'*Astrolabio*.

Bastone Mortale di Gulkuluster: Il *Bastone Mortale di Gulkuluster*, creato da uno dei più potenti maghi di Halruaa alcuni secoli fa, è stato ideato come arma di distruzione suprema contro pressoché qualsiasi avversario. Ciascun uso del *Bastone Mortale* produce uno dei seguenti effetti.

Palla di fuoco massimizzata e ampliata.

Palla di acido massimizzata e ampliata.*

Palla di elettricità massimizzata e ampliata.*

Palla di gelo massimizzata e ampliata.*

Palla sonora massimizzata e ampliata.*

*Queste sono varianti della *palla di fuoco* create utilizzando descrittori di energia alternativi. Ad esempio, un incantesimo *palla di acido* funziona come una *palla di fuoco* ma infligge danni da acido. Il *bastone Mortale di Gulkuluster* può racchiudere 50 cariche, e grazie a una proprietà speciale di creazione, recupera automaticamente 1 carica ad ogni settimana. Se mai dovesse scendere a 0 cariche, diventerebbe inutilizzabile per almeno una settimana.

Globo di Cristallo: Il *Globo di Cristallo*, che si ritiene sia stato creato dal mago Halruaa (uno dei primi re-maghi della nazione, che ne porta anche il nome) è una grossa sfera trasparente del diametro di circa 30 cm. Fin dall'inizio del dominio dei netyarch, il *Globo* è sempre stato il mezzo principale per comunicare e per governare Halruaa. Il *Globo di Cristallo* attualmente è custodito in una camera interna della torre reale di Halarahh.

Il *Globo* risponde solo al fruitore principale, che è stato designato come il netyarch regnante di Halruaa al momento della sua creazione. Grazie al *Globo di Cristallo*, un fruitore può comunicare con un massimo di cinquecento individui contemporaneamente. Durante la conversazione, il fruitore ha il controllo completo su chi può parlare e chi può ascoltare tra il resto di coloro che sono presenti mentalmente. Il legame genera anche un'immagine mentale del volto di colui che sta parlando.

Il *Globo* deve essere posto in sintonia per contattare un determinato individuo, attraverso una piccola sequenza di attivazione in cui il fruitore tocca sia la sfera che il potenziale interlocutore e pronuncia una parola d'ordine. Da allora in poi, il fruitore può contattare mentalmente l'interlocutore, pronunciando di nuovo la parola d'ordine. Zalathorm ha fissato una

singola parola d'ordine per l'intero Consiglio degli Anziani, ed è in grado di raggiungere ogni membro simultaneamente per sbrigare gli affari che riguardano la gestione di Halruaa.

Il contatto tramite il *Globo* non viene mai imposto. L'interlocutore percepisce un segnale mentale, ma può decidere di ignorarlo. Se decide di rispondere al segnale, si ritrova immediatamente in contatto telepatico con il possessore del *Globo*, e con chiunque altro sia stato contattato allo stesso tempo.

Per proteggere il *Globo di Cristallo*, nell'artefatto è stato infuso un incantesimo contingente di *teletrasporto degli oggetti*. Chiunque tenti di rimuovere il globo dalla camera in cui esso è custodito provoca il trasferimento immediato del *Globo* presso il santuario segreto dell'alto sacerdote di Mystra sul Monte Talath, che contatta magicamente Zalathorn per organizzare la restituzione e la protezione dell'artefatto.

Ongild: L'*Ongild*, che porta il nome del mago che lo creò, è uno smeraldo delle dimensioni di un pugno in cui furono infusi vari poteri. La sua ultima ubicazione certa era lo stomaco del drago rosso Hoondarrh, che ha la sua tana sull'isola di Skadaurak nel regno di Mintarn. L'*Ongild* consente al suo portatore di recuperare continuamente 1 danno per livello ad ogni ora. Inoltre, il suo portatore può usare ciascuno dei seguenti effetti come un mago di 18° livello 1 volta al giorno: *inversione della gravità*, *palla di fuoco ritardata*, *riflettere incantesimo* e *spruzzo prismatico*.

Sunphelm di Shandaular: Il *Sunphelm di Shandaular* è un'antica corona che è stata usata come emblema reale per almeno tre regni: Ashanath, Eltabranar e Arkaia. Le sue origini sono sconosciute, essendo stata scoperta da Shan la Dorata, una maga al servizio dei nani dorati della Grande Crepa, in un'antica cripta sommersa dalle acque del Mare di Akana poco prima dell'apertura del Portale Orchesco.

Shan portò la corona per molti anni, prima come capo mercenario dei Nar e poi come prima regina di Ashanath. Dopo la sua morte, la corona passò nelle mani del figlio, del nipote e del pronipote (Arkaius l'Arcimago) che regnarono tutti sulla città di Shandaular. Fu in questa era che la corona divenne nota con il nome di *Sunphelm di Shandaular*.

Oggi, il destino del *Sunphelm* è avvolto nel mistero, anche se gli studiosi più competenti teorizzano che possa poggiare sul capo di qualche madre matrona nella città drow di T'lindhet.

Il *Sunphelm* è un semplice diadema a sette punte, con un beljuril collocato su ciascuna punta che sembra risplendere di luce interna. Tre lacrime di re pendono dalla fronte della corona, appese a catenelle d'argento. Ogni lacrima di re racchiude al suo interno un'immagine: la vista dell'arco nella metà settentrionale di Shandaular nel periodo attorno al -1000 CV, la vista dell'arco nella metà meridionale di Shandaular nel periodo attorno al 200 CV e la visuale della città di Arkatuil e della Baia dei Delfini Danzanti attorno al 750 CV.

I sette beljuril del *Sunphelm di Shandaular* proiettano collettivamente una luce pari a quella di una candela e generano un effetto pari a quello di un incantesimo *stella sacra* (vedi pagina 119 della *Guida del Giocatore a Faerûn*), su comando del portatore. Inoltre, il portatore del *Sunphelm* è continuamente protetto dall'effetto di un incantesimo contingente di *guarigione* che si attiva immediatamente quando il portatore sarebbe ucciso dalla perdita di punti ferita, dai risucchi o dai danni alla Costituzione.

Mostri DEL SUD

Le distese dello Splendente Sud fungono da dimora per una vasta gamma di creature, sia bestie innocue che belve feroci. Alcune vivono solo in questa zona di Faerûn, come il drago rattelyr che scava le sue gallerie sotto le praterie dello Shaar, o l'enigmatico laraken che vive nelle paludi di Halruaa. Altre sono diffuse in molte parti del continente, ma infestano anche i luoghi più oscuri del Sud.

Alcune delle creature presentate in questo capitolo sono utilizzabili come personaggi; tali mostri hanno un modificatore di livello specificato nella loro scheda. Le creature senza alcun modificatore di livello non sono consigliate da usare come personaggi (sono predatori privi di mente, ad esempio, oppure hanno un livello effettivo di personaggio superiore al 20°).

Albero oscuro

Vegetale Enorme

Dadi Vita: 10d8+50 (95 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 3 m (2 quadretti)

Classe Armatura: 20 (-1 Des, -2 taglia, +13 naturale), contatto 7, colto alla sprovvista 20

Attacco base/Lotta: +7/+24

Attacco: Artiglio +15 in mischia (1d8+9) o morso +14 in mischia (2d6+13)

Attacco completo: 2 artigli +15 in mischia (1d8+9) o morso +14 in mischia (2d6+13)

Spazio/Portata: 4,5 m/4,5 m (1,5 m con il morso)

Attacchi speciali: Risucchio di sangue, afferrare migliorato, confusione

Qualità speciali: Visione crepuscolare, tratti dei vegetali, resistenza al fuoco 15, vulnerabilità al freddo

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +2, Vol +3

Caratteristiche: For 28, Des 8, Cos 21, Int 5, Sag 10, Car 7

Abilità: Ascoltare +13

Talenti: Arma Focalizzata (artigli), Attacco Poderoso, Riflessi in Combattimento, Tempra Possente

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 7

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente neutrale malvagio

Avanzamento: 11-16 DV (Enorme); 17-30 DV (Mastodontico)

Modificatore di livello: -



Albero oscuro

Quello che pochi istanti fa sembrava un normale cipresso ora inizia a sferrare colpi e artigliate con i suoi robusti rami. Delle fauci spaventose si aprono su un lato del tronco, rivelando una fila di orribili zanne.

Gli alberi oscuri, originari dello Splendente Sud, bevono il sangue degli umani e delle altre creature intelligenti che si addentrano nelle loro giungle native. Un mago Halruaan rinnegato chiamato Benautil li creò circa 200 anni fa, nella speranza di farne dei servitori simili ai treant. Le sue creazioni invece lo assassinarono e ora si sono diffuse dalla Foresta Aerilpar alla Foresta di Amtar, al Rethild, alle Montagne del Rospo Accucciato, fino alle propaggini meridionali e orientali del Bosco di Lluir.

Gli alberi oscuri assomigliano a dei cipressi, ma la loro corteccia è più scura e quasi del tutto priva di muschio. Gli esemplari più comuni di cipresso misurano dai 5,4 ai 6 metri di altezza e i loro rami possono raggiungere un'apertura di 12 metri, ma gli alberi oscuri possono arrivare anche al doppio di queste dimensioni. Pesano quanto un albero normale. Due profondi occhi scuri, quasi impossibili da individuare se non si sa dove cercare, si aprono sopra le sue fauci. In apparenza assomigliano ai treant, ma chiunque incontri un albero oscuro non può ignorare a lungo la paura di odio e di male che esso emana.

Gli alberi oscuri non parlano.

combattimento

Gli alberi oscuri preferiscono le prede intelligenti e adorano tormentare le loro vittime prima di ucciderle. Attaccano con le loro braccia, cercando di trascinare le vittime verso le fauci per morderle e berne il sangue.

Risucchio di sangue (Str): Un albero oscuro può risucchiare il sangue delle sue vittime superando una prova di lotta. Se è in lotta con un avversario, può effettuare una prova di lotta per infliggere danni da morso e risucchiargli il sangue, infliggendo alla creatura 1d4 danni alla Costituzione.

Afferrare migliorato (Str): Per utilizzare questa capacità un albero oscuro deve mettere a segno entrambi gli attacchi con gli artigli su un singolo bersaglio. Può quindi tentare di iniziare una lotta con un'azione gratuita, senza provocare un attacco di opportunità. Se vince la prova di lotta, stabilisce una presa e può iniziare a risucchiare il sangue.

Confusione (Mag): Come azione gratuita, una volta per round, un albero oscuro può usare *confusione* su una vittima entro 15

metri (Volontà CD 12 nega). In combattimento, questa capacità ha lo stesso effetto dell'incantesimo *confusione* lanciato da uno stregone di 10° livello. A volte le vittime della capacità di *confusione* degli alberi oscuri finiscono per vagare per le terre selvagge circostanti e per smarrirsi completamente. Ma nella maggior parte dei casi, un albero oscuro approfitta dello stato di *confusione* di una vittima per risucchiarne il sangue.

Behir, Halruaan

Bestia magica Media

Dadi Vita: 5d10+25 (52 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 3 m

Classe Armatura: 18 (+1 Des, +7 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 17

Attacco base/Lotta: +5/+9

Attacco: Morso +9 in mischia (1d6+6 più 1d4 elettricità)

Attacco completo: Morso +9 in mischia (1d6+6 più 1d4 elettricità)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, stritolare 2d6+6 più 1d4 elettricità, artigliare 1d2+2 più 1d4 elettricità, scarica elettrostatica

Qualità speciali: Non può essere sbilanciato, scurovisione 18 m, immunità all'elettricità, visione crepuscolare, olfatto acuto

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +5, Vol +0

Caratteristiche: For 18, Des 13, Cos 21, Int 6, Sag 9, Car 12

Abilità: Nascondersi +3, Osservare +1, Scalare +16

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare

Ambiente: Colline calde o qualsiasi (Halruaa)

Organizzazione: Solitario o coppia

Grado di Sfida: 6

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 6-9 DV (Medio); 10-15 DV (Grande)

Modificatore di livello: -

Questa creatura sembra un incrocio tra un grosso serpente e un coccodrillo con le corna e con molte zampe. Le sue scaglie blu sono spesse e luccicanti.



Behir, Halruaan

La versione Halruaan del behir a molte zampe è una variante più piccola e dalla natura magica più accentuata del suo cugino comune. A volte viene tenuto come animale da guardia o da compagnia. Corre voce che i soggetti meno graditi della società Halruaan addestrino esemplari feroci di queste creature per organizzare combattimenti tra behir, ma questi scontri sono malvisti se non addirittura considerati illegali.

I behir Halruaan arrivano all'età adulta nel giro di circa cinque anni, vale a dire la metà del tempo impiegato dai behir comuni. È raro che raggiungano una lunghezza superiore ai 6 metri o un peso superiore ai 750 kg. Gli Halruaan in genere "mettono a dormire" un behir prima che diventi troppo grosso.

I behir Halruaan sono famosi per le loro pelli colorate. Il blu è il colore più diffuso, ma gli allevatori più innovativi (che invariabilmente sono dei necromanti), hanno sviluppato mostri di colore verde corallo e perfino rosati. L'intelligenza dei behir Halruaan, tuttavia, ha sofferto dei ripetuti incroci per modificare il colore e la taglia. Rimangono sempre degli astuti predatori e dei guardiani vigili, tuttavia, e la loro arma a soffio è intensa e forte come quella dei loro simili più grandi.

I behir Halruaan non parlano alcun linguaggio discernibile.

combattimento

Un behir Halruaan generalmente fa affidamento sulla sua arma a soffio quando è minacciato, dal momento che da cucciolo viene addestrato a non mordere, artigliare o stritolare. Alcuni behir Halruaan sono addestrati per stritolare le prede (o gli intrusi) finché non perdono conoscenza. Dal momento che emettono scariche di elettricità quando sono agitati, qualsiasi forma di combattimento con un behir Halruaan può rivelarsi pericolosa.

Arma a soffio (Sop): Una linea di 6 metri, una volta ogni 10 round, 7d6 danni da elettricità, Riflessi CD 17 dimezza. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Stritolare (Str): Un behir Halruaan infligge 2d6+6 danni con una prova di lotta effettuata con

successo. Può inoltre compiere sei attacchi per artigliare contro un nemico con cui è in lotta.

Artigliare (Str): Sei artigli, bonus di attacco +9 in mischia, danni 1d2+2 più 1d4 da elettricità.

Scarica elettrostatica (Str): Quando è arrabbiato o agitato, un behir Halruaan sprigiona elettricità dal corpo. La scarica che emette infligge 1d4 danni da elettricità su qualsiasi creatura colpita dal behir e su qualsiasi creatura che tocchi il behir o che metta a segno su di esso un attacco con un'arma naturale o di metallo.

Abilità: I behir Halruaan ricevono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e possono sempre prendere 10 alle prove di Scalare, persino se di fretta o minacciati.

Drago rattelyr

Drago (Fuoco)

Ambiente: Deserti caldi

Organizzazione: Solitario, coppia o famiglia (1-2 adulti, 2-5 figli)

Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 3; giovane 4; adolescente 6; adulto giovane 8; adulto 10; adulto maturo 12; vecchio 14; molto vecchio 16; antico 18; dragone 19; grande dragone 20

Tesoro: Doppio dello standard

Allineamento: Sempre legale malvagio

Avanzamento: Cucciolo 3-4 DV; molto giovane 6-7 DV; giovane 9-10 DV; adolescente 12-13 DV; adulto giovane 15-16 DV; adulto 18-19 DV; adulto maturo 21-22 DV; vecchio 24-25 DV; molto vecchio 27-28 DV; antico 30-31 DV; dragone 33-34 DV; grande dragone 36+ DV

Questo drago senza ali è dotato di un grande cappuccio scuro e venato di viola che si gonfia sul suo collo. Le scaglie color carbone della creatura risplendono sotto la luce del sole, mentre il drago agita la coda con un ringhio minaccioso.



Drago rattelyr

Illustrazione di Rick Sorbina

I draghi rattelyr sono creature assai protettive del loro territorio, ma si interessano anche a ciò che accade nel mondo esterno. Sono soliti nascondersi sottoterra dove il terreno è più soffice e poi cogliere di sorpresa i loro avversari saltando fuori dal suolo.

I rattelyr sono draghi senza ali, dotati di zampe palmate, zanne affilate e una coda serpentina simile a quella di un serpente a sonagli. Le loro scaglie sono luccicanti e del colore della ruggine al momento della nascita, ma assumono lentamente tonalità di magenta, grigio scuro e nero in età adulta. I giovani rattelyr sono dotati di due piccoli rigonfiamenti viola alla base del collo, che crescendo diventano un particolare cappuccio striato. Il cappuccio di un rattelyr adulto si tende e si allarga a seconda del suo grado di collera, solitamente raggiungendo l'estensione massima soltanto nel corso di una battaglia con un drago blu o con qualche altro odiato nemico. I rattelyr hanno un arco vitale insolitamente breve per essere dei draghi: invecchiano cinque volte più in fretta degli altri draghi, arrivando allo stadio di grandi dragoni a 240 anni e morendo di vecchiaia prima dei 300.

I rattelyr prediligono i climi caldi e in genere frequentano i luoghi in cui la terra è più soffice. Anche se traggono parte del loro nutrimento assorbendo il calore e la luce solare, sono carnivori, prediligono la carne e non esiteranno a divorare le creature senzienti. Questi draghi vivono in grandi tunnel o caverne dal soffitto basso, ma passano molto del loro tempo andando a caccia all'interno dei loro territori, in cerca di intrusi o divertendosi in altri modi.

Se ben nutriti e avvicinati con cautela, i rattelyr a volte conversano e trattano con le altre creature intelligenti. In certe occasioni possono allearsi con altre creature di grande potere, se vengono loro promesse ricchezze o sfide interessanti. Sanno essere socievoli e si dice che di tanto in tanto catturino gli avventurieri o i mercanti smarriti per avere notizie del mondo esterno. Naturalmente, tali ospiti riescono ad andarsene vivi e vegeti solo se il drago non è affamato.

I rattelyr parlano il Draconico, il Comune e vari linguaggi regionali.

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco		TS	TS	TS	Arma a soffio (CD)	CD presenza terrificante
									Lotta base/	Attacco					
Cucciolo	Mn	2d12+2 (15)	11	11	13	10	11	8	+2/-6	+4	+4	+3	+3	1d6 (12)	-
Molto giovane	Pc	5d12+5 (37)	13	11	13	12	13	10	+5/+2	+7	+5	+4	+5	2d6 (13)	-
Giovane	Pc	8d12+16 (68)	15	11	15	12	15	10	+8/+6	+11	+8	+6	+8	3d6 (16)	-
Adolescente	Me	11d12+22 (93)	17	11	15	14	15	12	+11/+14	+14	+9	+7	+9	4d6 (17)	-
Adulto giovane	Me	14d12+42 (133)	19	11	17	14	17	12	+14/+18	+18	+12	+9	+12	5d6 (20)	18
Adulto	G	17d12+51 (161)	23	11	17	16	17	14	+17/+27	+22	+13	+10	+13	6d6 (21)	20
Adulto maturo	G	20d12+80 (210)	27	11	19	18	19	16	+20/+32	+27	+16	+12	+16	7d6 (24)	23
Vecchio	G	23d12+115 (264)	29	11	21	20	19	18	+23/+36	+31	+18	+13	+17	8d6 (26)	25
Molto vecchio	E	26d12+130 (299)	31	11	21	22	21	20	+26/+44	+34	+20	+15	+20	9d6 (28)	28
Antico	E	29d12+174 (362)	33	11	23	24	23	22	+29/+48	+38	+22	+16	+22	10d6 (30)	30
Dragone	E	32d12+192 (400)	35	11	23	26	25	24	+32/+52	+42	+24	+18	+25	11d6 (32)	33
Grande dragone	Ma	35d12+245 (472)	37	11	25	28	27	26	+35/+60	+44	+26	+19	+27	12d6 (34)	35

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore RI	
Cucciolo	18 m,	+0	14 (+2 taglia, +2 naturale),	Resistenza all'elettricità 20, immunità al fuoco, sonagli, percezione tellurica	-	-
Molto giovane	18 m,	+0	15 (+1 taglia, +4 naturale),	-	-	-
Giovane	18 m,	+0	17 (+1 taglia, +6 naturale),	-	-	-
Adolescente	18 m,	+0	18 (+8 naturale),	-	-	-
Adulto giovane	18 m,	+0	20 (+10 naturale),	-	1°	-
Adulto	18 m,	+0	21 (-1 taglia, +12 naturale),	Estensione del cappuccio	3°	11
Adulto maturo	18 m,	+0	23 (-1 taglia, +14 naturale),	RD 5/magia	5°	13
Vecchio	18 m,	+0	25 (-1 taglia, +16 naturale),	-	7°	15
Molto vecchio	18 m,	+0	26 (-2 taglia, +18 naturale),	RD 10/magia	9°	17
Antico	18 m,	+0	28 (-2 taglia, +20 naturale),	-	11°	19
Dragone	18 m,	+0	30 (-2 taglia, +22 naturale),	RD 15/magia	13°	21
Grande dragone	18 m,	+0	30 (-4 taglia, +24 naturale),	-	15°	23

combattimento

I rattelyr fanno buon uso della loro vista acuta per scorgere le potenziali prede da lontano, ottenendo solitamente un preavviso sufficiente a prepararsi al combattimento. Se il tempo lo consente, si nascondono sotto un piccolo strato di sabbia o di terriccio, per poi attendere che il bersaglio si avvicini ed emergere dal suolo entrando direttamente in mischia. Contro gli avversari più temibili, i rattelyr scatenano prima la loro arma a soffio e poi i loro temibili sonagli. Ai rattelyr piace giocherellare con gli avversari più deboli.

Arma a soffio (Sop): Un rattelyr possiede solo un tipo di arma a soffio: un cono di fuoco.

Sonagli (Sop): Un rattelyr può usare i sonagli della sua coda come azione standard. Qualsiasi creatura che non sia un drago e che si trovi entro 72 metri dal rattelyr deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV del rattelyr + il suo modificatore di Car) contro questa capacità sonora e di influenza mentale, altrimenti entrerà in panico per 4d6 round. Le creature dotate di 5 DV o più rimangono invece scosse per 4d6 round. Una creatura che supera il proprio tiro salvezza sulla Volontà non può essere influenzata dai sonagli dello stesso drago per una giornata. Tutte le creature (compresi i draghi) che si trovano entro portata e che sentono i suoi sonagli devono superare una prova di Concentrazione con CD 15 per utilizzare qualsiasi incantesimo o capacità magica, fintanto che il rumore dei sonagli continua.

Estensione del cappuccio (Sop): Un rattelyr può allargare il suo cappuccio come azione gratuita. Quando è allargato, il cappuccio riflette gli incantesimi come se il rattelyr fosse sotto l'effetto dell'incantesimo *riflettere incantesimo*. Il drago può riflettere un numero di livelli di incantesimo al giorno pari ai suoi Dadi Vita.

Percezione tellurica (Str): I rattelyr possono automaticamente percepire la posizione di qualsiasi cosa che si trovi entro 18 metri da loro e che sia in contatto con il terreno.

Abilità: Muoversi Silenziosamente, Nascondersi e Saltare sono considerate abilità di classe per i rattelyr. Ottengono un bonus razziale di +8 alle prove di Osservare e un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi nei terreni sabbiosi o nelle aree di terriccio soffice.



Fauche aberrante

fauche aberrante

Aberrazione Grande

Dadi Vita: 7d8+7 (38 pf)

Iniziativa: +4

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 18 (+4 Des, -1 taglia, +5 naturale), contatto 13, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +5/+14

Attacco: Schianto +9 in mischia (1d6+5)

Attacco completo: 4 schianti +9 in mischia (1d4+5) e morso +7 in mischia (2d6+2)

Spazio/Portata: 3 m/3 m (schianto 4,5 m)

Attacchi speciali: -

Qualità speciali: Eludere frecce, scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +6, Vol +5

Caratteristiche: For 20, Des 19, Cos 13, Int 8, Sag 10, Car 7

Abilità: Ascoltare +4, Cercare +2, Nascondersi +1, Osservare +4, Scalare +9, Sopravvivenza +2

Talenti: Allerta, Multiattacco, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Solitario, coppia o gruppo (3-5)

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: 8-14 DV (Grande); 15-21 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Sei arti dinoccolati e ricoperti di pelliccia bluastro si protendono da una testa che sembra quella di un gorilla zannuto e impazzito. Le testa misura 1,2 metri ed è occupata quasi interamente da una fila di zanne e da due grossi occhi strabuzzati. La creatura è priva di torace.

La fauche aberrante è un derviscio turbinante di devastazione in mischia. È anche un motivo importante per tenersi buono un potente incantatore o un arciere (o qualcuno che possa uccidere la bestia senza dover caricare in mischia contro di essa). Queste creature infestano il Luiren.

Una fauche aberrante è dotata di un'enorme testa e di sei lunghi arti che spuntano direttamente da essa. È del tutto priva di torso. In un qualsiasi momento, due o tre dei suoi arti straordinariamente elastici e lunghi 4,5 metri poggiano sul terreno per sorreggere il peso della testa e per fornire stabilità alla fauche. È raro che la testa della fauche aberrante arrivi a 4,5 metri di altezza, a meno che non stia tentando di sfuggire ai colpi di un'arma. L'andatura naturale della creatura mantiene la sua testa a 1,5 - 2,1 metri dal suolo. Una fauche aberrante pesa circa 250 kg.

Le fauche aberranti parlano il Comune e una forma degradata di Halfling, con un accento che può solo essere definito osceno in entrambi i casi.

combattimento

Le fauci aberranti si tengono lontane dalla portata delle armi da mischia dei loro avversari e usano i loro attacchi con schianto. Se le potenziali prede accorrono per combattere e si portano entro 1,5 metri all'interno o attraverso l'area minacciata di una fauce, quest'ultima ottiene un attacco di opportunità (o più attacchi di opportunità grazie al talento Riflessi in Combattimento, se più di un avversario dovesse commettere lo stesso errore).

Eludere frecce (Str): Grazie alle sue braccia turbinanti e alla sua testa oscillante, una fauce aberrante è assai difficile da colpire con i normali proiettili (ma non con gli attacchi a distanza magici, come gli incantesimi a raggio o le frecce magiche). I normali attacchi a distanza (come quelli degli archi e delle armi da lancio) hanno una probabilità del 20% di mancare la fauce.

Abilità: Le fauci aberranti ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Scalare.

gigante, ciclope

Gigante Grande

Dadi Vita: 13d8+52 (110 pf)

Iniziativa: -1

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 18 (-1 taglia, -1 Des, +10 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +9/+21

Attacco: Lancia lunga +16 in mischia (2d6+12/x3) o schianto +16 in mischia (1d4+8) o roccia +8 a distanza (2d6+8)

Attacco completo: Lancia lunga +16/+11 in mischia (2d6+12/x3) o schianto +16/+22 in mischia (1d4+8) o roccia +8 a distanza (2d6+8)

Spazio/Portata: 3 m/3 m (3-6 m con lancia lunga)

Attacchi speciali: Scagliare rocce

Qualità speciali: Visione crepuscolare, afferrare rocce

Tiri salvezza: Temp +12, Rifl +3, Vol +3

Caratteristiche: For 27, Des 9, Cos 19, Int 6, Sag 8, Car 6

Abilità: Osservare +4, Saltare +13, Scalare +13

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Tiro Lontano, Tiro Ravvicinato

Ambiente: Montagne calde

Organizzazione: Solitario o pugno (2-5)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +4

Questo strano gigante ha un aspetto brutale, arti robusti e cammina a gambe storte. Sotto la sua fronte si apre un unico occhio.

I ciclopi sono giganti stolidi che amano tormentare e divorare le creature più piccole. Sono facili da ingannare, ma combattono ferocemente e fino alla morte.

I ciclopi assomigliano a umani molto alti, con una pelle che va dall'abbronzatura leggera al

marrone scuro, un unico occhio nero e capelli neri. Si vestono di pelli. Hanno i denti storti e ingialliti, e amano indossare gioielli fatti di ossa e rocce colorate. Un ciclope in genere è alto 3,6 metri e pesa circa 750 kg.

Tutti i ciclopi parlano il Gigante.

combattimento

Ai ciclopi piace attaccare dall'alto, solitamente sporgendosi dalla cima di un pendio roccioso da cui possono scagliare macigni senza esporsi a troppi rischi.

Scagliare rocce (Str): Le rocce scagliate da un ciclope hanno un incremento di 36 metri (72 metri con il talento Tiro Lontano).

società dei ciclopi

I ciclopi sono creature aggressive a cui piace assalire le carovane, depredandole della merce a cui sono interessati e catturando gli umanoidi per cibarsene. Che vivano da soli o in piccole bande, i ciclopi erigono le loro tane nelle caverne spoglie che si aprono sui fianchi delle montagne. Sembrano avere un pessimo carattere ed è raro che si mettano a trattare o a commerciare, preferendo attaccare tutti gli intrusi, compresi gli altri giganti.



Ciclope

personaggi ciclopi

Molti ciclopi non interagiscono mai con le altre razze se non per combattere, ma a volte qualche soggetto solitario trova il modo di farsi accettare tra la gente civilizzata e si adatta a una vita diversa. Quei pochi ciclopi che diventano chierici adorano Grolantor e possono scegliere due dei seguenti domini: Caos, Male, Morte, Odio o Terra. Molti incantatori ciclopi sono adepti.

I personaggi ciclopi sono dotati dei seguenti tratti razziali.

- +16 alla Forza, -2 alla Destrezza, +8 alla Costituzione, -4 all'Intelligenza, -2 alla Saggezza, -4 al Carisma.

- Taglia Grande: Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, limiti al sollevamento e al trasporto pari al doppio di quelli delle creature di taglia Media.

- Spazio/Portata: 3 m/3 m.

- La velocità base sul terreno di un ciclope è di 12 m.

- Dadi Vita razziali: Un ciclope comincia con tredici livelli di gigante, che gli conferiscono 13d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +9 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +8, Rifl +4, Vol +4.

- Abilità razziali: I livelli di gigante del ciclope gli conferiscono punti abilità pari a 16 x (2 + modificatore di Int). Le loro abilità di classe sono Osservare, Saltare e Scalare.

- Talenti razziali: I livelli di gigante del ciclope gli conferiscono cinque talenti.

- Competenza nelle armi e nelle armature: Un ciclope è automaticamente competente nelle armi semplici.

- Visione crepuscolare.

- Bonus di armatura naturale +10.

- Attacchi naturali: Schianto (1d4).

- Attacchi speciali (vedi sopra e la scheda del gigante nel *Manuale dei Mostri*): Scagliare rocce.

- Qualità speciali (vedi sopra e la scheda del gigante nel *Manuale dei Mostri*): Afferrare rocce.

- Linguaggi automatici: Gigante. Linguaggi bonus: Comune, dialetti regionali.

- Classe preferita: Barbaro.

- Modificatore di livello +4.

Laraken

Esterno Grande (Extraplanare)

Dadi Vita: 15d8+75 (142 pf)

Iniziativa: +5

Velocità: 6 m (4 quadretti), nuotare 9 m

Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +15/+24

Attacco: Tentacolo +19 in mischia (1d6+5 più assorbimento) o potere magico assorbito (vedi sotto)

Attacco completo: 2 tentacoli +19 in mischia (1d6+5 più assorbimento) o potere magico assorbito (vedi sotto)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Assorbire magia

Qualità speciali: Scurovisione entro 18 m, porta dimensionale, percepire magia, resistenza agli incantesimi 35

Tiri salvezza: Temp +14, Rifl +10, Vol +8

Caratteristiche: For 21, Des 12, Cos 20, Int 3, Sag 8, Car 10

Abilità: Artista della Fuga +19, Ascoltare +19, Nuotare +31, Osservare +19

Talenti: Allerta, Attacco Poderoso, Incalzare, Incalzare Potenziato, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento

Ambiente: Paludi calde o Nishrek

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 14

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre neutrale malvagio

Avanzamento: 16-20 DV (Grande); 21-45 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa sfera giallastra trasuda umidità mentre ondeggia in mezzo al fango. Due grossi tentacoli brulicanti si diramano dai lati del suo corpo.

Un laraken è una creatura in grado di assorbire la magia, proveniente dal piano di Nishrek, dove dimora il pantheon orchesco; odia tutte le creature viventi e attacca chiunque si avvicini. Preferisce rimanere in agguato nei luoghi più umidi, come le paludi e gli stagni, dove può mantenersi bagnato con facilità.

Anzi, il laraken non si spinge mai volontariamente sulla terra asciutta, se non per andare in caccia del suo cibo: la magia.

Il laraken, noto anche come risucchia-magia, ha l'aspetto di una sfera gialla e scintillante, con due lunghi tentacoli che si protendono dai lati del corpo carnoso. Un laraken pienamente formato ha un diametro di circa 3 metri e può arrivare a pesare fino a 1.250 kg.

I laraken non parlano.

combattimento

Un laraken attacca con entrambi i suoi tentacoli a ogni round. Oltre a infliggere danni contundenti, il tocco del tentacolo di un laraken risucchia la magia. A volte i laraken usano le capacità magiche che hanno assorbito.

Assorbire magia (Sop): Un laraken assorbe la magia in forma degli incantesimi lanciati contro di lui, degli oggetti magici con cui entra in contatto o degli incantesimi presenti su un incantatore da lui colpito. I



Laraken

laraken preferiscono risucchiare gli incantesimi, ma si accontentano anche dei poteri degli oggetti magici.

Gli incantatori colpiti da un laraken devono superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22, altrimenti perderanno il loro slot incantesimo o il loro incantesimo preparato più alto. Il laraken può quindi usare quell'incantesimo al turno successivo, se lo desidera. Se la vittima possiede due o più incantesimi dello stesso livello, l'incantesimo risucchiato viene scelto casualmente.

Se un incantesimo lanciato su un laraken non riesce a oltrepassare la resistenza agli incantesimi della creatura, il laraken assorbe l'incantesimo e ottiene la capacità di lanciare quell'incantesimo al suo turno successivo come azione standard.

Ogni volta che un laraken è colpito da un oggetto magico dotato di cariche, bonus o altri poteri speciali (o colpisce l'oggetto usando le regole per spezzare descritte a pagina 159 del *Manuale del Giocatore*), l'oggetto deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 22, altrimenti perderà una carica, un potere o un bonus, risucchiato dal laraken. I laraken risucchiano prima le cariche contenute in un oggetto, poi i poteri (partendo da quelli più forti) e poi ogni singolo bonus di potenziamento posseduto dall'oggetto. Un laraken ottiene 1 punto ferita temporaneo per ogni carica assorbita, un bonus di +1 ai tiri per colpire fino alla fine del suo turno successivo ogni volta che assorbe un punto bonus di potenziamento e può usare qualsiasi potere risucchiato da un oggetto fino alla fine del suo prossimo turno.

I punti ferita temporanei svaniscono dopo 1 ora. I poteri assorbiti, gli incantesimi e i bonus di potenziamento durano soltanto fino alla fine del turno successivo del laraken: un laraken non può lanciare un incantesimo assorbito 2 turni fa. Queste capacità di assorbimento magico non funzionano contro gli incantesimi arcani (o con gli oggetti) che utilizzano la Trama d'Ombra. Le CD dei tiri salvezza sono basate sulla Costituzione.

Porta dimensionale (Mag): Come azione standard, un laraken può usare *porta dimensionale* come un incantatore di 8° livello.

Percepire magia (Sop): Un laraken può discernere eventuali aurore magiche e la loro intensità, nonché gli slot incantesimi rimanenti a un incantatore, scegliendo i suoi bersagli in base alla sua percezione. Anche senza l'ausilio della vista, la creatura è in grado di percepire un incantatore con degli slot incantesimi rimanenti, un incantesimo funzionante o un oggetto magico addosso, purché si trovi entro 18 metri. Questa capacità funziona automaticamente ed è sempre attiva.

Abilità: Un laraken ottiene un bonus razziale di +8 a tutte le prove di Nuotare effettuate per compiere qualche azione speciale o evitare un pericolo. Può decidere di prendere 10 alla prova di Nuotare in qualsiasi circostanza, persino se distratto o in pericolo. Può usare l'azione di "correre" per nuotare, se nuota in linea retta.

LOXO

Umanoide mostruoso Grande

Dadi Vita: 5d8+5 (27 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti)

Classe Armatura: 14 (-1 taglia, +1 Des, +4 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 13

Attacco base/Lotta: +5/+13

Attacco: Morning star +8 in mischia (3d6+6) o schianto +8 in mischia (1d6+4), o giavelotto +5 a distanza (1d8+4)

Attacco completo: Morning star +8 in mischia (3d6+6) e schianto +3 in mischia (1d6+2), o 2 schianti +8 in mischia (1d6+4), o giavelotto +5 a distanza (1d8+4)

Spazio/Portata: 3 m/3 m

Attacchi speciali: Ira berserk, travolgere 1d8+6

Qualità speciali: Scurovisione 18 m

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 19, Des 12, Cos 13, Int 10, Sag 11, Car 8

Abilità: Ascoltare +4, Osservare +4, Scalare +7, Sopravvivenza +5

Talenti: Attacco Poderoso, Incalzare

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario, coppia, compagnia (3-5) o branco (20-40 più 20% non combattenti più 1-4 ranger di 2° livello, 1 incantatore di 2° livello e 1 ranger di 3°-5° livello)

Grado di Sfida: 2

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +2



Loxo

Questo umanoide simile ha un elefante la pelle azzurro-grigiastra e due proboscidi che terminano entrambi con un'appendice prensile a tre dita. La creatura è di corporatura massiccia, ha grandi orecchie e fa sfoggio di due lunghe zanne. Indossa degli abiti larghi e decorati con semplici figure geometriche.

I loxo sono creature pacifiche, ma sanno difendere i loro territori e le loro famiglie con grande tenacia, entrando in una forma d'ira devastante quando vedono qualcuno del loro clan ferito. Sono alcune delle creature più pericolose tra quelle che vivono nelle pianure, se qualcuno suscita la loro collera.

I loxo preferiscono indossare abiti semplici e rustici, se possibile fatti di tessuti decorati a rombi o a cerchi. Un tipico loxo è alto dai 2,1 a 2,25 metri e pesa circa 250 kg.

I loxo parlano il loro linguaggio personale. Alcuni individui parlano anche il Comune o altri dialetti.

combattimento

I loxo preferiscono combattere in mischia piuttosto che a distanza, e ricorrono alle armi da lancio soltanto quando non possono avvicinarsi ai loro nemici. Se un branco di loxo viene minacciato, i maschi adulti caricano contro gli intrusi mentre le femmine conducono i piccoli verso una posizione difendibile.

Una volta che i giovani sono al sicuro, i maschi combattono per ritirarsi verso le femmine, in modo che anche loro possano unirsi alla mischia.

Ira berserk (Str): Quando un loxo vede un membro del suo clan ucciso o incapacitato, entra in un'ira berserk. Per 6 round, il loxo ottiene un bonus di +4 alla Forza, un bonus di +4 alla Costituzione e un bonus morale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà, ma subisce una penalità di -2 alla Classe Armatura. Si applicano i seguenti cambiamenti fintanto che l'ira berserk è attiva: DV 5d8+15 (37 pf); CA 12, contatto 8, colto alla sprovvista 11; Att base/Lotta +5/+15, Attacco completo +10 in mischia (3d6+9, morning star) o +10 in mischia (1d6+6, 2 schianti) o +5 a distanza (1d8+6, giavelotto); AS travolgere 1d8+9 (CD 18); TS Temp +4, Rifl +5, Vol +6; For 23, Cos 17, Scalare +9. Quando l'ira berserk si esaurisce, il loxo è affaticato (penalità di -2 alla Forza, penalità di -2 alla Costituzione, non può caricare o correre) fino alla fine dell'incontro.

Travolgere (Str): Come azione standard, durante il suo turno a ogni round, un loxo può travolgere le creature di taglia Media o inferiore. Il loxo deve semplicemente spostarsi addosso a un avversario. Un avversario travolto può effettuare un attacco di opportunità con una penalità di -4 contro il loxo che lo travolge, oppure tentare di superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 16 per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Forza.

società dei loxo

I branchi di loxo sono nomadi. Si spostano pascolando, raccogliendo frutta e noci dai boschi di alberi che essi stessi hanno piantato. Quando arrivano presso un bosco o in un'area buona per pascolare, costruiscono delle capanne temporanee che fungono per loro da riparo finché non giunge il momento di spostarsi di nuovo. I loxo hanno bisogno di grandi quantità d'erba e di altre verdure per tenere in forma i loro grossi corpi. Quando non mangiano, queste creature passano il tempo a creare opere d'arte rustiche che scambiano per ottenere gli oggetti o gli strumenti di cui hanno bisogno.

I branchi di loxo sono divisi in clan, dove tutti i membri dello stesso clan portano abiti con lo stesso tema decorativo. Ogni branco è guidato da un capo (chiamato lox-fithik, o luogotenente del branco), che in genere è un ranger, e da un tannuk, dotato di almeno due livelli da incantatore.

personaggi loxo

I capibranco dei loxo tendono a essere dei ranger. I chierici loxo adorano alcuni aspetti delle divinità Faerûniane dei giganti Hiatea e/o Iallanis e possono scegliere tra due dei seguenti domini: Animale, Bene, Famiglia, Forza, Guarigione, Luna, Sole e Vegetale.

I personaggi loxo possiedono i seguenti tratti razziali.

- +8 alla Forza, +2 alla Destrezza, +2 alla Costituzione, -2 al Carisma.

- Taglia Grande: Penalità di -1 alla Classe Armatura, penalità di -1 al tiro per colpire, penalità di -4 alle prove di Nascondersi, bonus di +4 alle prove di lotta, limiti al sollevamento e al trasporto pari al doppio di quelli delle creature di taglia Media.

- Spazio/Portata: 3 m/3 m.

- La velocità base sul terreno di un loxo è di 9 metri.

- Dadi Vita razziali: Un loxo comincia con cinque livelli da umanoide mostruoso, che gli forniscono 5d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +5 e un bonus ai tiri salvezza base di Temp +1, Rifl +4, Vol +4.

- Abilità razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un loxo gli conferiscono un numero di punti abilità pari a $8 \times (2 + \text{modificatore di Int})$. Le abilità di classe comprendono Ascoltare, Osservare, Scalare e Sopravvivenza.

- Talenti razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un loxo gli conferiscono due talenti.

- Competenza nelle armi e nelle armature: Un loxo è automaticamente competente nelle armi semplici e nelle armature leggere.

- Scurovisione entro 18 metri.

- Bonus di armatura naturale +4.

- Attacchi naturali: Due schianti con le zanne (1d6).

- Attacchi speciali (vedi sopra): Ira berserk, travolgere.

- Linguaggi automatici: Loxo. Linguaggi bonus: Comune, dialetti regionali.

- Classe preferita: Ranger.

- Modificatore di livello: +2.

maliardo

Bestia magica Piccola

Dadi Vita: 1d10 (5 pf)

Iniziativa: +3

Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 3 m

Classe Armatura: 14 (+1 taglia, +3 Des), contatto 14, colto alla sprovvista 11

Attacco base/Lotta: +1/-5

Attacco: Artiglio +5 in mischia (1d3-2)

Attacco completo: 2 artigli +5 in mischia (1d3-2), morso +3 in mischia (1d4-2) e spada corta +3 in mischia (1d4-2)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Artigliare 1d3-2

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, visione del vero

Tiri salvezza: Temp +2, Rifl +5, Vol +0

Caratteristiche: For 6, Des 17, Cos 11, Int 12, Sag 10, Car 11

Abilità: Ascoltare +2, Equilibrio +5, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9*, Osservare +2, Scalare +8

Talenti: Arma Accurata, Multiattacco^B

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario, coppia o branco (1-4)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Standard

Allineamento: Sempre neutrale

Avanzamento: 2-3 DV (Piccolo)

Modificatore di livello: +0 (gregario)

Questo quadrupede grassoccio ha all'incirca le dimensioni di un piccolo cane. Il suo aspetto è però più simile a quello di un topo: ha gli occhi neri, grandi e lucidi, grosse orecchie e un naso appuntito.

Il maliardo è una creatura straordinariamente intelligente, dotata della capacità di mimetizzarsi



Maliardo

R

in modo naturale e di discernere la verità dalle illusioni. Un maliardo è alto circa 30 cm e lungo 60. Anche se non è particolarmente aggressivo, è tenuto in gran conto dai maghi, che lo usano come famiglio o sfruttano la magia infusa nella sua pelliccia.

L'origine degli insoliti poteri dei maliardi è un vecchio mistero, ma coloro che hanno studiato questa creatura hanno scoperto che è la preda preferita dei predatori eteri. La razza dei maliardi sembra avere sviluppato le sue capacità speciali per riuscire a evitare quei predatori planari. I maliardi si nutrono sia di vegetali che di animali e prediligono i cactus più grossi e pieni d'acqua diffusi nel loro habitat naturale, nonché i piccoli topi di campo, le uova e gli uccelli più piccoli che nidificano a terra.

I maliardi parlano il loro linguaggio personale e il Comune.

Un maliardo può essere acquisito come famiglio da un incantatore arcano di 7° livello dotato del talento Famiglio Migliorato. Vedi pagina 200 della *Guida del DUNGEON MASTER* per ulteriori informazioni.

combattimento

I maliardi sono dotati di quattro artigli affilati retrattili e di un morso tagliente. I maliardi possono anche impugnare un'arma con la loro lunga coda prensile e glabra.

Artigliare (Str): Bonus di attacco +5 in mischia, danni 1d3-2.

Visione del vero (Sop): I maliardi vedono ogni cosa come se fossero sempre sotto l'effetto di un incantesimo *visione del vero*.

Abilità: Negli ambienti asciutti, i maliardi possono cambiare il colore e le striature della loro pelle per adattarli all'area circostante, anche se si tratta di colori e disegni che non esistono in natura, ottenendo un bonus razziale di +8 alle prove di Nascondersi. I maliardi ottengono anche un bonus razziale di +8 alle

prove di Scalare. Un maliardo può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato.

Mantimera

Bestia magica Grande

Dadi Vita: 9d10+27 (76 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti), volare 15 m (scarsa)

Classe Armatura: 19 (-1 taglia, +1 Des, +9 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18

Attacco base/Lotta: +9/+17

Attacco: Morso +12 in mischia (2d6+4)

Attacco completo: Morso +12 in mischia (2d6+4) e morso +12 in mischia (1d8+4) e corno +12 in mischia (1d8+4) e 2 artigli +10 in mischia (1d6+2) o 6 spine +10 a distanza (1d8+2/19-20)

Spazio/Portata: 3 m/1,5 m

Attacchi speciali: Arma a soffio, spine

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, visione crepuscolare, olfatto acuto.

Tiri salvezza: Temp +9, Rifl +7, Vol +6

Caratteristiche: For 19, Des 13, Cos 17, Int 4, Sag 13, Car 10

Abilità: Ascoltare +11, Nascondersi +1*, Osservare +11, Sopravvivenza +1

Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (spine)^B, Attacco in Volo^B, Fluttuare, Multiattacco, Seguire Tracce^B, Volontà di Ferro

Ambiente: Colline calde

Organizzazione: Solitario o branco (2-5)

Grado di Sfida: 8

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: 10-13 DV (Grande); 14-27 DV (Enorme)

Modificatore di livello: -

Questa creatura ha le zampe posteriori simili a quelle di una capra e quelle anteriori simili a quelle di un leone. Possiede due grandi ali come quelle dei pipistrelli e ben tre teste: una cornuta, dall'aspetto di capra, una bestiale, dalle fattezze vagamente umanoidi e una simile a quella di un feroce drago. Sulla sua schiena si erge una serie di grosse spine ricurve, e la sua lunga coda termina con un grappolo di spuntoni acuminati.

Le mantimere sono gli incroci sterili ottenuti dall'unione di una manticora con una chimera.

La creatura ha la testa umana della manticora, nonché le sue ali e la sua coda. Le altre due teste sono quelle di una chimera: una testa di capra e una di drago. Una mantimera misura circa 3 metri di lunghezza, è alta circa 1,5 metri al garrese e pesa tra i 1.500 e i 2.000 kg.

Le mantimere parlano il Draconico e il Comune.

combattimento

Come la chimera che l'ha generata, anche la mantimera preferisce cogliere le sue prede di sorpresa. Scende in picchiata dal cielo o si nasconde in agguato, scagliando una raffica di spine dalla sua coda e attivando la sua arma a soffio prima di avvicinarsi per combattere. Se possibile, si mantiene in aria anche durante il combattimento.



Mantimera

Arma a soffio (Sop): L'arma a soffio di una mantimera dipende dal colore della sua testa di drago. Per determinare il colore della testa e l'arma a soffio casualmente si tira 1d10 e si consulta la tabella sottostante. Indipendentemente dal tipo, la chimera può usare la sua arma a soffio una volta ogni 1d4 round; l'arma infligge 3d8 danni e consente un tiro salvezza sui Riflessi con CD 17 per dimezzare i danni. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

	Colore della testa	Arma a soffio
d10		
1-2	Nera	Linea di acido di 12 m
3-4	Blu	Linea di fulmini di 12 m
5-6	Verde	Cono di gas (acido) di 6 m
7-8	Rossa	Cono di fuoco di 6 m
9-10	Bianca	Cono di freddo di 6 m

Spine (Str): Con uno schiocco della sua coda, una mantimera può rilasciare una raffica di sei spine con un'azione standard (effettuare un tiro per colpire per ogni spina). Questo attacco ha un raggio di azione di 54 metri senza alcun incremento di gittata. Tutti i bersagli devono trovarsi entro 9 metri l'uno dall'altro. La creatura può lanciare soltanto 24 spine al giorno.

Abilità: Le tre teste di una mantimera e la sua discendenza da una mantimera le conferiscono un bonus razziale di +4 alle prove di Ascoltare e Osservare. *Nelle aree di sottobosco o di arbusti, una mantimera ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi.

Capacità di carico: Per una mantimera un carico leggero può arrivare fino a 184 kg; un carico medio va da 185 a 348 kg e un carico pesante da 349 a 522 kg.

serpente stellare

Bestia magica Media

Dadi Vita: 5d10 (27 pf)

Iniziativa: +9

Velocità: 3 m (2 quadretti), volare 18 m (media)

Classe Armatura: 19 (+5 Des, +4 naturale), contatto 15, colto alla sprovvista 14

Attacco base/Lotta: +5/+4

Attacco: Morso +10 in mischia (1d4-1 più veleno)

Attacco completo: Morso +10 in mischia (1d4-1 più veleno)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Veleno, capacità magiche, scarica elettrostatica

Qualità speciali: Scudo di sogno, resistenza agli incantesimi 15

Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +9, Vol +4

Caratteristiche: For 9, Des 20, Cos 11, Int 16, Sag 16, Car 26

Abilità: Ascoltare +11, Cercare +11, Diplomazia +18, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11

Talenti: Arma Accurata, Iniziativa Migliorata

Ambiente: Pianure calde

Organizzazione: Solitario

Grado di Sfida: 5

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Sempre caotico neutrale

Avanzamento: 6-10 DV (Medio); 11-15 DV (Grande)

Modificatore di livello: -



Serpente stellare

Questo serpente dalle ali di farfalla risplende di un alone iridescente che lo fa assomigliare a una corda tempestata di gemme in volo nell'aria.

Un serpente stellare è un essere solitario che si rivela pericoloso soprattutto quando dorme. Anche se è una creatura tipica delle praterie, preferisce riposare sulle rocce più alte o sugli alberi.

Le scaglie luccicanti di un serpente stellare sono di una tonalità lucente che varia dal blu al verde al rosso rubino. I suoi occhi sono sempre azzurri come il cielo. I serpenti stellari possono misurare dai 2,4 ai 3 metri quando raggiungono l'età adulta, ma pesano solo 3 o 4 kg. Un serpente stellare considera la sua stessa specie un abominio, ed essendo ermafrodito non cerca la compagnia degli altri serpenti stellari per procreare.

Quando riposa, durante le ore del giorno, il serpente attiva uno scudo di sogno che respinge la magia e che trasmette una scarica elettrica a chiunque lo tocchi. I serpenti stellari sono creature solitarie che in genere è possibile avvistare solo al tramonto, quando le loro splendide ali riflettono i colori del cielo serale. Si nutrono di roditori e costituiscono una minaccia solo per quelle creature talmente stolte da disturbarli mentre dormono.

Hanno tuttavia una passione per gli scherzi da tirare alle creature intelligenti, e sono soliti riposare in quei punti dove sanno che è probabile incontrare una tale creatura con cui conversare. Quando parlano, i serpenti stellari esercitano suggestioni ridicole (ma in genere innocue) sui loro interlocutori. Un detto comune per spiegare un comportamento da sciocco recita: "sono stato fregato da un serpente stellare."

Illustrazione di Vance Locke

I serpenti stellari parlano il Silvano. Alcuni individui potrebbero parlare altri linguaggi, come ad esempio l'Halruaan e il Comune.

Un serpente stellare può essere acquisito come famiglio da un incantatore arcano di 12° livello dotato del talento Famiglio Migliorato. Vedi pagina 200 della *Guida del DUNGEON MASTER* per ulteriori informazioni.

combattimento

I serpenti stellari passano buona parte del giorno e della notte a sognare, in quanto le loro capacità funzionano sia da svegli che da addormentati. Quando è sveglio, un serpente stellare si difende usando le sue capacità magiche se può, ricorrendo al suo attacco con il morso solo se è costretto.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 12, danno iniziale e secondario 1d6 a Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà - *charme su persone* (CD 19), *blocca persone* (CD 21); 3 volte al giorno - *charme sui mostri* (CD 22), *suggestione* (CD 21); 1 volta al giorno - *sguardo penetrante* (CD 24), *blocca mostri* (CD 23). 12° livello dell'incantatore.

Scarica elettrostatica (Str): Il corpo di un serpente stellare genera energia elettrostatica quando dorme. Se un serpente stellare è addormentato, qualsiasi creatura che lo tocchi o che metta a segno un attacco contro di esso usando un'arma naturale o un'arma di metallo subisce 1d danni da elettricità per via della scarica.

Scudo di sogno (Sop): Mentre dorme, un serpente stellare genera un'aura che assorbe gli incantesimi e le capacità magiche. Qualsiasi incantesimo a bersaglio indirizzato sul serpente stellare viene assorbito e convertito istantaneamente in energia elettrica. Questa energia viene scaricata contro colui che ha lanciato l'incantesimo attraverso una folgore che infligge danni da elettricità pari a 1d10 per livello dell'incantesimo assorbito.

La folgore è larga 1,5 metri e ha un raggio di azione massimo di 60 metri; consente un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per dimezzare il danno. Può incendiare i materiali combustibili e danneggiare gli oggetti che incontra lungo il suo percorso. Se i danni inferti a una barriera interposta sono sufficienti a perforare la barriera, la folgore può continuare fin dove il suo raggio di azione consente. Altrimenti, si ferma alla barriera. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Tasloi

Tasloi, combattente di 1° livello

Umanoide Piccolo

Dadi Vita: 1d8+1 (5 pf)

Iniziativa: +1

Velocità: 9 m (6 quadretti), scalare 3 m

Classe Armatura: 13 (+1 taglia, +1 Des, +1 scudo di legno piccolo), contatto 12, colto alla sprovvista 12

Attacco base/Lotta: +1/-4

Attacco: Spada corta +2 in mischia (1d4-1) o giavellotto +3 a distanza (1d4-1) o rete +3 a distanza

Attacco completo: Spada corta +2 in mischia (1d4-1) o giavellotto +3 a distanza (1d4-1) o rete +3 a distanza

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali:

Qualità speciali: Visione crepuscolare, sensibilità alla luce

Tiri salvezza: Temp +3, Rifl +1, Vol -1

Caratteristiche: For 10, Des 13, Cos 13, Int 10, Sag 9, Car 6



Tasloi

Abilità: Ascoltare +3, Muoversi Silenziosamente +5, Nascondersi +9, Osservare +3, Scalare +9

Talenti: Allerta

Ambiente: Foreste calde

Organizzazione: Gruppo (4-9), banda da guerra (10-24 più 1-6 topi crudeli Medi), banda (10-100 più 100% non combattenti, più un elemento scelto di 3° livello per ogni 20 adulti, un capo di 5°-7° livello e 4-24 topi crudeli), tribù (40-400 più 1 elemento scelto di 3° livello per ogni 20 adulti, 1 o 2 luogotenenti di 4° o 5° livello, 1 capo di 6°-8° livello, 10-100 topi crudeli e 2-8 divora-ragni)

Grado di Sfida: 1/3

Tesoro: Standard

Allineamento: Generalmente caotico malvagio

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +0

Questo piccolo umanoide dalle gambe lunghe ha la testa piatta e la pelle verde ricoperta di pelo nero. Avanza caracollando e facendo strisciare le nocche delle dita a terra.

I tasloi sono abitanti della giungla la cui razza è ritenuta vecchia di migliaia di anni. Si spostano tra gli alberi con rapidità e agilità e preferiscono passare il tempo tra i rami.

Un tasloi è alto circa 90 cm e pesa tra i 15 e i 30 kg. Cammina con la schiena ricurva, a volte trascinando le nocche

sul terreno. La sua pelle è verdastra e ricoperta da un sottile strato di peluria nera e ispida. I tasloi hanno occhi dorati simili a quelli dei felini.

I tasloi parlano il loro linguaggio personale, ma alcuni individui intelligenti possono parlare il Comune o un altro dialetto umano.

combattimento

I tasloi normalmente attaccano dall'alto, calando sugli avversari ignari dalle cime degli alberi circostanti. Se riescono a coglierli di sorpresa, usano le loro reti per catturarli, altrimenti attaccano con le loro spade corte e i giavellotti. Usano tattiche mordi e fuggi per logorare gli avversari, evitando sempre lo scontro aperto faccia a faccia. Se riescono ad abbattere un nemico, i tasloi cercano di dileguarsi con il cadavere: cibo per il gruppo.

Sensibilità alla luce (Str): I tasloi rimangono abbagliati dalla luce del sole intensa o se si trovano entro il raggio di un incantesimo *luce diurna*.

Abilità: I tasloi ottengono un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare e usano il loro modificatore di Destrezza invece del loro modificatore di Forza quando effettuano queste prove. Un tasloi può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato. I Tasloi ottengono un bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. *Nelle aree boschive più fitte il bonus di Nascondersi sale a +8. La cavalleria dei tasloi (in sella a topi crudeli Medi) può scambiare Allerta con Combattere in Sella e ottenere un bonus di +5 a Cavalcare, riducendo sia Ascoltare che Osservare a +0.

Il combattente tasloi qui presentato possedeva i seguenti punteggi di caratteristica prima di applicare i modificatori razziali: For 12, Des 11, Cos 13, Int 10, Sag 9, Car 8.

Grado di Sfida: I tasloi dotati di livelli in classi di PNG hanno un GS pari al loro livello del personaggio -2.

società dei tasloi

I tasloi vivono in bande sciolte composte da varie famiglie. Le loro tane generalmente sono costituite da una serie di grossi alberi collegati tra loro da corde e liane. Ogni albero sorregge alcune piattaforme a 15-30 metri dal terreno su cui vivono i tasloi. Alcuni tasloi vivono e lavorano sul terreno, assieme al "bestiame" del villaggio.

Tale bestiame comprende alcuni topi crudeli e, di tanto in tanto, alcuni divora-ragni. I topi sono allevati come animali da compagnia e utilizzati per le mansioni di costruzione, manutenzione e protezione della comunità. I topi crudeli Medi sono usati come cavalcature. Se il villaggio possiede dei mangiatori di ragni, le bestie sono tenute da parte come cavalcature per i più potenti tasloi dell'insediamento.

personaggi tasloi

I capi dei tasloi tendono a essere ladri o guerrieri/ladri. I chierici tasloi adorano un aspetto della divinità dei goblin Maglubiyet e possono scegliere due dei seguenti domini: Distruzione, Inganno, Male o Pianificazione. Molti incantatori tasloi sono adepti.

I personaggi tasloi possiedono i seguenti tratti razziali.

- 2 alla Forza, +2 alla Destrezza, -2 al Carisma.
- Taglia Piccola: Bonus di +1 alla Classe Armatura, bonus di +1 ai tiri per colpire, bonus di +4 alle prove di Nascondersi, penalità di -4 alle prove di lotta, capacità di sollevamento e di carico pari a 3/4 di quelle dei personaggi di taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un tasloi è di 9 metri.
- I tasloi hanno una velocità di scalare di 6 metri.
- Bonus razziale di +4 alle prove di Muoversi Silenziosamente e Nascondersi. Nelle aree di fitta vegetazione, il bonus di Nascondersi sale a +8. Un tasloi usa il suo modificatore di Destrezza per le prove di Scalare e ottiene un bonus razziale di +8 alle prove di Scalare. Un tasloi può sempre scegliere di prendere 10 alle prove di Scalare, anche se di fretta o minacciato.
- Visione crepuscolare.
- Qualità speciali (vedi sopra): Sensibilità alla luce.
- Linguaggi automatici: Tasloi. Linguaggi bonus: Comune, Silvano, dialetti regionali.
- Classe preferita: ladro.

Thri-kreen

Umanoide mostruoso Medio

Dadi Vita: 2d8 (9 pf)

Iniziativa: +2

Velocità: 12 m (8 quadretti)

Classe Armatura: 15 (+2 Des, +3 naturale), contatto 12, colto alla sprovista 13

Attacco base/Lotta: +2/+3

Attacco: Artiglio +3 in mischia (1d4+1) o gythka +3 in mischia (1d10+1); o chatkcha +4 a distanza (1d6+1)

Attacco completo: 4 artigli +3 in mischia (1d4+1) e morso -2 in mischia (1d4 più veleno); o gythka +3 in mischia (1d10+1) e 2 artigli -2 in mischia (1d4) e morso -2 in mischia (1d4 più veleno); o chatkcha +4 a distanza (1d6+1)

Spazio/Portata: 1,5 m/1,5 m

Attacchi speciali: Veleno, capacità psichiche

Qualità speciali: Scurovisione 18 m, immunità agli effetti di sonno, salto, psionico naturale

Tiri salvezza: Temp +0, Rifl +5, Vol +4

Caratteristiche: For 12, Des 15, Cos 11, Int 8, Sag 12, Car 7

Abilità: Ascoltare +2, Equilibrio +3, Nascondersi +3*, Osservare +2, Saltare +35, Scalare +2

Talenti: Combattere con Più Armi, Deviare Frecece^B

Ambiente: Deserti temperati o caldi, pianure calde

Organizzazione: Solitario o branco (5-10)

Grado di Sfida: 1

Tesoro: Nessuno

Allineamento: Generalmente caotico neutrale

Avanzamento: Per classe del personaggio

Modificatore di livello: +1 o +2 se psionico

Questa creatura umanoide assomiglia a una mantide religiosa, con tanto di testa da insetto, occhi sfaccettati e una possente mandibola. Un esoscheletro del colore della sabbia protegge tutto il suo corpo e sei arti (quattro braccia e due gambe) si estendono dal suo torace. Le sue mandibole scattano e le sue antenne oscillano freneticamente quando la creatura balza in avanti, brandendo strane armi.

I thri-kreen, spesso chiamati mantidi combattenti, sono umanoidi intelligenti che preferiscono vivere nei deserti e nelle savane, dove conducono una vita nomade da cacciatori. I thri-kreen sono creature aliene e imperscrutabili, che possono sembrare dei mostri sanguinari a coloro che non li conoscono bene.

Un thri-kreen, una volta giunto all'età adulta, è alto circa 1,8 metri e pesa circa 100 kg. Solitamente i thri-kreen indossano solo ciò di cui hanno bisogno per portare addosso il loro equipaggiamento, ma fanno a meno di vestiti o di armature. Non creano e non indossano alcun tipo di oggetto decorativo.



Thri-kreen

Illustrazione di Jason Engle

I thri-kreen si trovano a casa loro nei deserti aridi e sconfinati dove possono mescolarsi all'erba secca, alle dune sabbiose e alle rocce spoglie. Le comunità permanenti di thri-kreen sono pressoché inesistenti. I branchi di thri-kreen preferiscono vagare in lungo e in largo per i loro territori, cacciando e raccogliendo i prodotti della terra per sopravvivere. In alcune rare occasioni, due o più branchi possono unire le loro forze per combattere qualche nemico particolarmente pericoloso.

I thri-kreen parlano un linguaggio composto di schiocchi e scatti delle loro mandibole. Molti thri-kreen i cui branchi vagano nei pressi di qualche insediamento umano hanno imparato a parlare il Comune.

combattimento

Quando vanno a caccia, i thri-kreen usano la loro capacità di mimetismo naturale per avvicinarsi di soppiatto alle potenziali prede. I thri-kreen si avvicinano ai combattimenti (o ne fuggono) velocemente, grazie alla loro rapidità e alla loro capacità di salto. Sanno usare il gythka e il chatkcha (armi esotiche uniche, create dalle mantidi combattenti), ma preferiscono attaccare con i loro artigli e con il morso velenoso.

Veleno (Str): Ferimento (morso), danni iniziali 1d6 Des, danni secondari paralisi per 2d6 minuti, CD 11 + il modificatore di Cos del thri-kreen. Un thri-kreen produce veleno a sufficienza per un morso al giorno. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità psichiche: Se si usa il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, si applicano le seguenti capacità psichiche a un thri-

kreen: 3 volte al giorno - *camaleonte*, *conoscere direzione e locazione*; 1 volta al giorno - *amorfa occultante superiore*, *artiglio metafisico*. Livello di manifestazione pari a 1/2 dei Dadi Vita del thri-kreen (fino a un minimo pari al 1°).

Salto (Str): I thri-kreen sono saltatori provetti. Ottengono un bonus razziale di +30 a tutte le prove di Saltare.

Psionico naturale: Se si usa il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, i thri-kreen ottengono 1 punto potere bonus al 1° livello. Questo beneficio non gli conferisce la capacità di manifestare poteri psionici, a meno che tali poteri non provengano da altre fonti, come ad esempio dei livelli in una classe psionica.

Abilità: *L'esoscheletro di un thri-kreen si mescola bene al terreno desertico, conferendo alla creatura un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi o negli ambienti aridi (compreso lo Shaar).

personaggi thri-kreen

Molti thri-kreen sono ranger. I chierici thri-kreen solitamente venerano Tempus e possono scegliere due dei seguenti domini: Caos, Forza, Guerra o Protezione.

I personaggi thri-kreen possiedono i seguenti tratti razziali.

- +2 alla Forza, +4 alla Destrezza, -2 all'Intelligenza, +2 alla Saggezza, -4 al Carisma.

- Taglia Media.

- La velocità base sul terreno di un thri-kreen è di 12 metri.

- Scurovisione nel raggio di 18 metri.

- Bonus di armatura naturale +3.

- Arti multipli: I thri-kreen hanno quattro braccia e quindi possono selezionare i talenti Combattere con Più Armi e Multiattacco (vedi pagina 304 del *Manuale dei*

Mostri).

- Attacchi naturali: Quattro artigli (1d4) e un morso (1d4).

- Familiarità con le armi: I thri-kreen considerano il gythka e il chatkcha (vedi pagina 16) armi da guerra, invece che armi esotiche.

- Psionico naturale: Se si usa il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, un thri-kreen ottiene 1 punto potere bonus al 1° livello.

- Attacchi speciali (vedi sopra): Veleno, capacità psichiche.

- Qualità speciali (vedi sopra): Immunità agli effetti di sonno, salto.

- Dadi Vita razziali: Un thri-kreen parte con due livelli da umanoide mostruoso, che gli forniscono 2d8 Dadi Vita, un bonus di attacco base di +2 e dei bonus ai tiri salvezza base pari a Temp +0, Rifl +3, Vol +3.

- Abilità razziali: I livelli da umanoide mostruoso di un thri-kreen gli conferiscono un numero di punti abilità pari a 5 x (2 + modificatore di Int). Le abilità di classe comprendono Ascoltare, Equilibrio, Nascondersi, Osservare, Saltare, Scalare. Un thri-kreen ottiene un bonus razziale di +4 alle prove di Nascondersi nei territori sabbiosi o aridi, compreso lo Shaar.

- Talent razziali: Un thri-kreen ottiene Deviare Frecce come talento bonus. Inoltre, i livelli da umanoide mostruoso di un thri-kreen gli conferiscono un talento.

- Linguaggi automatici: Thri-kreen. Linguaggi bonus: Comune, Shaaran.

- Classe preferita: Ranger.

- Modificatore di livello: +1. Se si usa il *Manuale Completo delle Arti Psioniche*, un thri-kreen ha un modificatore di livello pari a +2, a causa delle sue capacità psioniche naturali.



CAMPAGNE

Creature oscure strisciano fuori dal fitto delle foreste più cupe, attaccando i carri che passano lungo le vie carovaniere. Gli stranieri parlano bisbigliando di tombe nascoste sotto le colline, dove riposano le spoglie dei sovrani dei tempi antichi. Le forze sinistre del Sottosuolo si insinuano fino alla superficie, mentre i micidiali capotribù bestiali si radunano assieme per razzare i territori circostanti. I resti di un'antica nazione giacciono custoditi all'interno di torri colme di trappole che si ergono nelle terre dei maghi. Vecchi *portali* fanno comparire all'improvviso viaggiatori provenienti da terre lontane. Nello Splendente Sud, gli avventurieri hanno molte occasioni per tenersi occupati... e per arricchirsi.

Una campagna ambientata nello Splendente Sud di Faerûn offre una moltitudine di opportunità, di avventure, di intrighi e di tesori. Le terre di Halruaa, dello Shaar e delle Acque Dorate ospitano varie culture umane molto diverse da quelle che popolano il resto di Faerûn. Il Dambrath, il Luiren e la Grande Crepa sono nazioni dominate da altre razze, luoghi dove i mezzo-drow, gli hin e i nani dorati considerano gli umani una minoranza.

Il seguente capitolo descrive nove diverse terre del Sud, includendo le informazioni relative agli insediamenti e ai luoghi più importanti. Per alcune città vengono riportate le statistiche dettagliate.

organizzazioni del sud

Lo Splendente Sud è un luogo lontano dal Faerûn occidentale, sia geograficamente che culturalmente. Analogamente, l'influenza dei poteri nascosti e segreti che governano gli altri luoghi del mondo arriva a fatica fino alle coste meridionali. Mentre gli Zhtarim si scontrano con la gente delle Valli e

delle terre circostanti e i Maghi Rossi tormentano la gente dell'Est, il sud ricade sotto l'influenza di altre organizzazioni. Sicuramente molti agenti provenienti dalle terre più lontane giungono anche nelle terre del sud (a viso aperto o in incognito), ma si tratta di figure solitarie, lontane dalle sfere di influenza dei loro padroni.

casato jordan

I Jordaini sono una parte integrante della società Halruaan proprio come i maghi, e ognuno di loro è stato addestrato presso il Casato Jordain. Il Casato, che ha la sua sede lungo la costa di Halruaa a sudest di Khaerbaal, risponde ufficialmente del suo operato a Zalathorm e al consiglio degli anziani ad Halruaa, ma in realtà agisce in modo indipendente da tutti, fatta eccezione per i seguaci magici. Il suo centro di addestramento prepara i suoi consiglieri a servire i maghi loro padroni in un modo speciale, svincolato dalla magia.

Tuttavia, i maghi che gestiscono il Casato Jordain e i Jordaini veri e propri sono in grado di destreggiarsi ottimamente tra gli infiniti giochi di potere che avvengono tra i maghi. Dalle azioni più palesi come consentire ai maghi alleati di scegliere i consiglieri più bravi e meglio addestrati a quelle assai più sottili come consigliare i maghi in modo da alterare leggermente il corso della politica, la capacità dei Jordaini di alterare gli equilibri della politica Halruaan è incommensurabile.

chiesa di Loviatar

Il culto di Loviatar è la religione ufficiale del Dambrath. Molti dei capi di questa nazione sono membri di alto rango della gerarchia del tempio, e il credo della Vergine del Dolore influenza molti aspetti della vita della nazione: leggi, punizioni, intrattenimenti, passatempi e rapporti con le altre nazioni. È naturale, dunque, che esistano molte occasioni di tensione più o meno nascosta tra i seguaci di Loviatar e i drow di T'lindhet, nel Sottosuolo locale.

Forse è perché i drow riconoscono il valore dell'alleanza che fu stretta molti secoli fa, o forse è semplicemente perché la chiesa di Loviatar è diventata troppo potente per poter essere contrastata, rimane il fatto che il Dambrath stia lentamente ma inesorabilmente sgusciando tra le dita della stretta delle madri matrone. Le sacerdotesse del flagello si fanno più audaci e indipendenti a ogni decennio che passa. C'è chi dice

che non passerà molto tempo prima che coloro che adorano Lolth non siano più i benvenuti nel Dambrath.

Nel frattempo, la chiesa di Loviatar continua a espandere la sua influenza, cercando di fondare dei templi veri e propri in quei luoghi di Faerûn che non hanno mai accolto la Vergine del Dolore prima d'ora. Traendo ispirazione dai Maghi Rossi di Thay, le grandi sacerdotesse stanno pensando di fondare qualche tipo di enclave nelle città straniere dove il commercio è più intenso. Tali avamposti sarebbero centri di commercio Dambrathani veri e propri sotto ogni aspetto, ma fungerebbero anche da templi per coloro che sono lontani dalle comodità di casa. Le voci riguardo a questo progetto sono già giunte alle orecchie di queste nazioni, seminando la paura.

conclave

All'interno del Consiglio degli Anziani di Halruaa esiste un'organizzazione segreta più piccola conosciuta solo come il Conclave. L'appartenenza al Conclave è segreta, e tutti ad Halruaa temono e rispettano questa organizzazione. Il Conclave non è un organo politico ufficialmente riconosciuto, bensì un'associazione privata ed elitaria che raduna i più potenti (e ambiziosi) incantatori arcani di Halruaa. Anche se nessuno può dirlo con certezza, molti credono che il Conclave sia stato fondato poco dopo l'arrivo dei Netheresi nella terra che sarebbe diventata Halruaa, al fine di assicurarsi che nessuno potesse ripetere i tragici errori dei loro simili a Netheril.

Quando gli esperimenti o le attività di un mago si spingono oltre i limiti, spesso il Conclave interviene per correggere la situazione. Solitamente viene inviata una semplice nota, in cui si invita il soggetto a desistere da ulteriori abusi dell'Arte. Se questo non funziona, il Conclave trova altri mezzi per persuadere il mago trasgressore a desistere dalle sue attività illecite. Naturalmente, alcuni praticanti sono troppo orgogliosi per riconoscere il potere del Conclave e ignorano questi avvertimenti. Di fronte a queste dimostrazioni di superbia, il Conclave elimina il mago trasgressore. O almeno, questo è ciò che si presume che accada: i disturbatori che offendono il Conclave tendono a scomparire senza lasciare traccia.

Naturalmente, alcuni considerano il Conclave ben più di una semplice forza di sorveglianza, e credono che l'organizzazione sia un'entità intenzionata a controllare direttamente il re-mago e gli anziani del paese. Alcuni pensano che il Conclave stia già esercitando questo controllo. Altri ancora insinuano che esista un collegamento tra il Conclave e le voci che parlano della diffusione crescente della magia d'ombra ad Halruaa, una combinazione che potrebbe risultare alquanto inquietante.

maghi d'ombra

Voci timorose ad Halruaa affermano che alcuni degli anziani si sarebbero convertiti a Shar e alla Trama d'ombra. Naturalmente, nessuno sa nulla di preciso, ma i più sospettosi ipotizzano che questi maghi d'ombra si incontrino in segreto, avvolti in pesanti protezioni contro ogni genere di divinazione, e tramino per provocare la caduta dell'attuale governo della nazione. Armati della loro magia d'ombra, questi criminali stanno lentamente usurpando le redini del potere dalle mani di Zalathorm e del Consiglio degli Anziani, puntando all'obiettivo finale di sopprimere il culto di Mystra e Azuth e collocare quello di Shar al di sopra di tutti gli altri.

Alcuni credono che il Conclave e i maghi d'ombra siano la stessa cosa, e che le loro varie azioni sembrino guidate da gruppi diversi solo in apparenza. Altri affermano invece che il Conclave si opponga strenuamente ai maghi d'ombra, e che soltanto il suo intervento abbia finora impedito ai congiurati di prendere il sopravvento. La maggior parte della gente pensa che queste siano solo voci di propaganda diffuse da entrambe le fazioni, impegnate nelle loro lotte di potere l'una contro l'altra e con il resto dei maghi di Halruaa.

Maquar

I nobili combattenti dell'Estagund vivono per servire il rajah di quella lontana nazione, quali che siano i suoi ordini. Hanno dedicato la loro intera vita alla fedeltà e all'obbedienza e fungono per il rajah da guardie del corpo, corrieri, agenti pubblici e soldati. Costituiscono anche l'organizzazione più influente dell'Estagund, anche se sono in pochi a rendersene conto.

Il rajah dell'Estagund fa grande affidamento sui Maquar, e tiene in gran conto l'opinione dei capi dell'ordine riguardo alle questioni politiche e militari. Usa i crociati non solo come forza di pace all'interno della nazione, ma anche come esercito regolare. Il rajah può anche utilizzare i Maquar per esercitare un'adeguata pressione sui suoi rivali politici, assegnando unità di crociati Maquar presso i vari nobili vassalli dell'Estagund da utilizzare come meglio credono. Ciò che il rajah concede, il rajah può togliere.

Anche se i Maquar sono fedeli fino in fondo al rajah, molti cittadini credono erroneamente che questa fedeltà sia frutto della tradizione. La verità è che i Maquar scelgono di servire, ma solo fintanto che ne traggono beneficio. I crociati hanno scoperto l'importanza del loro ruolo al servizio del rajah, e ora sfruttano la situazione a loro vantaggio. Come gruppo, i Maquar sono tanto potenti quanto il rajah stesso, e hanno iniziato a sfruttare la loro posizione per plasmare l'Estagund a loro piacimento.

quinix il glabrezu

Nelle profondità della Porta delle Zanne di Ferro, nelle propaggini sudoccidentali della Foresta di Amtar, un immondo tesse le sue trame. Quinix, un glabrezu passato per caso attraverso un portale ancora parzialmente funzionante, si ritrovò nelle viscere di una città diroccata e in rovina. Una grossa tribù di gnoll si era insediata presso le rovine di superficie, e Quinix riuscì presto a soggiogarli attraverso l'intimidazione e le bugie. Ora gli gnoll credono che il glabrezu sia un emissario diretto del loro signore dei demoni Yeenoghu, e di essere stati scelti come suoi servitori preferiti. Dal canto suo, Quinix ha utilizzato di nuovo il portale (che funziona solo a intervalli casuali) per far venire due vrock da utilizzare come guardie del corpo e bracci destri, e intende aggiungere altri immondi al suo seguito. Disponendo di queste risorse, il glabrezu è diventato ambizioso.

Per essere un demone, Quinix è insolitamente cauto. Ha deciso di mantenere all'inizio un basso profilo, aspettando nell'ombra mentre i suoi servi prendono confidenza con i territori e con i movimenti politici circostanti. Ha istituito una politica di razzie mirata a massimizzare i risultati e a minimizzare i sospetti. I suoi seguaci gnoll hanno assalito numerose carovane e piccoli avamposti isolati, ma sono riusciti a tenere nascosto il loro vero livello organizzativo. Catturano

tutti coloro che non uccidono e li portano alle rovine, dove vengono messi a lavorare come schiavi per ricostruire la città in rovina.

Man mano che i successi si accumulano, **Quinix** progetta di ampliare il suo territorio, ampliando progressivamente il raggio delle sue razzie per accumulare sempre più risorse: Halruaa è uno dei suoi obiettivi primari, dato che il glabrezu ritiene che sia ricco di magie pronte per essere depredate. Il demone intende anche reclutare umani che fungano da spie e da soldati (molti di quelli che vivono nello Swagdar sono ottimi candidati). Con un tale esercito, **Quinix** crede di poter conquistare con la forza le terre circostanti.

Altri

Esistono numerose altre organizzazioni e gruppi di potere che risiedono nello Splendente Sud, oltre a quelle sopra descritte. Di seguito, ne vengono presentate alcune.

Beholder di Veldorn: I clan di beholder che in origine avevano conquistato Asur nel Durpar sono ancora attivi nell'entroterra selvaggio del Veldorn. I beholder, affiliati alla lega dei capitani delle bestie, hanno ambizioni ben superiori alle semplici razzie delle carovane di passaggio. Rivogliono la loro città, e desiderano ampliare i loro territori.

Combattenti per la libertà del Veldorn: Non tutti nella Terra dei Mostri sono disposti a sottomettersi al pugno di ferro dei capitani delle bestie. Vari gruppi di resistenza si sono organizzati all'interno di alcuni insediamenti controllati dai mostri, nella speranza di fomentare la ribellione e di riconquistare, prima o poi, la libertà. Alcuni di questi guerriglieri sono sovvenzionati da altre nazioni, chiese o organizzazioni mostruose rivali di quelle attualmente al potere.

Kethid: La nazione dei lucertoloidi di Kethid, nella Grande Palude di Rethild, gioca un ruolo attivo in molti eventi del resto di Faerûn, grazie alla disponibilità delle sue unità di mercenari, i Servitori dell'Uovo Reale. Se ben pagato, Re Ghassiss è disposto a inviare le sue truppe a fare pressoché qualsiasi cosa.

Maghi Rossi: La presenza dei Maghi Rossi nello Splendente Sud è minima, e consiste soltanto in alcune enclave in varie città delle Acque Dorate. I Thayan hanno intenzione di ampliare i loro commerci a sud e vorrebbero caldamente mettere le loro avide mani su qualche segreto Halruaan.

Naga di Ilimar: Le naga della città in rovina di Ilimar sono un potente gruppo che deve ancora prendere confidenza con le proprie forze. Attendono nell'ombra, aspettando il momento in cui i loro antichi padroni, i sarrukh, sepolti da qualche parte nella città in rovina, ricompariranno per guidarle in battaglia. Quel giorno, le naga, i lucertoloidi e altre creature ben più terrificanti marceranno fuori dalle paludi. Nel frattempo, i loro agenti tengono d'occhio le campagne del Dambrath e di Halruaa, raccogliendo informazioni e cercando possibili punti deboli da sfruttare quando giungerà il momento.

Pirati del Grande Mare: I vari corsari e pirati che infestano le coste del Grande Mare costituiscono una grande fonte di preoccupazione o di guadagno per molti abitanti dello Splendente Sud. Molti di loro hanno iniziato ad agire assieme di recente, inviando agenti in ogni città principale per ottenere informazioni sulle spedizioni, sulle tariffe di protezione e sulle offerte di lavoro da quei mercanti che desiderano vedere le loro navi sul fondo dell'oceano. Grazie a questa posizione di forza e alla loro organizzazione, i pirati sono diventati una vera minaccia per ogni onesta organizzazione mercantile dello Splendente Sud.



Quinix il glabrezu si nasconde nei pressi della Porta delle Zanne di Ferro

Yuan-ti: Gli uomini serpente sono assai diffusi e sono sempre in cerca di un modo per sfruttare le popolazioni locali e metterle al servizio della loro insaziabile sete di potere e di ricchezza. Numerose fazioni yuan-ti agiscono in gran segreto nello Splendente Sud, cercando ricchezze nascoste, soggetti per i loro esperimenti o territori per ampliare i loro domini. Questi gruppi potrebbero anche collaborare tra loro, almeno fino a quando la loro alleanza non venga spezzata da qualche lotta di potere interna.

dungeon nello splendente sud

Un "dungeon" tradizionalmente è una camera sotterranea in cui vengono incarcerati dei prigionieri, ma gli avventurieri di Faerûn usano il termine in modo più generico. Per loro, praticamente qualsiasi struttura sotterranea è un dungeon, generalmente popolato da mostri piuttosto che da prigionieri. Miniere, rovine, caverne, dimore sotterranee e cunicoli rientrano tutti nella categoria.

Stando a questa definizione, esistono dozzine di dungeon in tutto il Faerûn, molti dei quali sono stati saccheggiati parecchio tempo fa, mentre altri sono rimasti indisturbati per secoli. Quando si tratta di dungeon, neanche lo Splendente Sud fa eccezione. I più famosi di questi dungeon sono descritti di seguito.

Ammathar: Questa città fu fondata come centro mercantile dove gli umani e gli halfling potevano incontrarsi in territorio neutrale per fare affari. La città, eretta lungo i margini del Bosco di Lluir Meridionale, nei pressi della strada carovaniere che corre lungo i confini orientali del Dambrath, fu misteriosamente spazzata via da qualcosa di vivo che si nascondeva nei boschi. Anche se buona parte della città fu raziata, molti edifici rimangono ancora in piedi, in attesa di qualche coraggioso che li esplori. Naturalmente, ciò che ha distrutto la città probabilmente si nasconde ancora nelle vicinanze.

Azulduth: Questo basso specchio d'acqua, noto come il Lago di Sale, è circondato dalle rovine di un'antica civiltà sauride. Molte delle strutture a pianterreno sono state ripulite dai maghi provenienti dal Mulhorand e da altrove, ma sotto la superficie si nascondono molti altri livelli inesplorati. Naturalmente, la popolazione locale (che comprende alcuni yuan-ti) non è propensa a dare il benvenuto agli intrusi.

Castello di Al'hanar: Questa antica fortezza in rovina, a quanto pare eretta all'epoca del perduto regno di Eltabranar, si erge a sud dei confini del Bosco di Shara. Il castello è la tradizionale dimora dei Cavalieri del Drago Imperituro, un antico ordine di crociati che rivestono il ruolo di braccio armato di Myrkul. I Cavalieri hanno mantenuto questa posizione nell'arco dei millenni, anche nella non morte. Una volta ogni secolo, i Cavalieri escono in cavalcata dal loro castello per distruggere il dracolich del Bosco di Shara, riportando con loro i suoi tesori. Corre voce che sia racchiusa più magia all'interno del castello di quanta non ne sia mai stata vista in un unico luogo fin dai tempi del dominio degli Imaskari.

Chasolné: Questo strano tempio si erge sulla cima delle scogliere che guardano verso il Grande Mare, lungo il Muro Orientale di Halruaa. Alcune enormi teste stilizzate sembrano osservare l'oceano, forse in attesa del ritorno di qualche civiltà perduta. Un altare al di sopra e alle spalle delle grandi teste indica l'apertura di una caverna che sembra nascondere

grandi segreti al suo interno, anche se nessuno sembra avere mai scoperto alcun passaggio che conduca ulteriormente in profondità.

Città di Mortik: Molti abitanti che vivono nei pressi della Palude di Mortik nel Luiren non credono alle voci che parlano di una città in rovina nelle profondità della palude, ma questo non impedisce a una sequenza sterminata di avventurieri di continuare a cercarla. Qualunque cosa sia sommersa nella palude è ben protetta, dal momento che il Re dell'Acquitrino e i suoi servitori non amano i visitatori.

Colline del Consiglio: La città in rovina di Shandaular si erge al centro di questo gruppo di colline spoglie, dove sono solite incontrarsi le varie tribù Shaaryan. Un tempo era il terminale settentrionale di un portale a doppio senso che collegava la Shandaular Meridionale con la sua gemella al nord (sulla costa del Lago Ashane, nota come la Città dei Fantasma Piangenti; vedi *Irraggiungibile Est* per ulteriori dettagli), ora non è altro che un cumulo di rovine. Al di sotto delle colline, tuttavia, buona parte della città è rimasta intatta. Purtroppo per qualunque aspirante esploratore, la città è infestata dagli gnoll al servizio di un glabrezu di nome Quinix. Il demone ha scelto come sua dimora il cuore della città e ha usato il portale per chiamare a sé altri immondi.

Guglie stellari: Questa fortezza in rovina si erge su un lato del Passo di Talath, nell'Halruaa nordoccidentale. Un tempo era la dimora di Hansandrar Ilmeth, un arcimago di Halruaa in grado di creare favolosi tomi e oggetti magici di vario tipo, ma ora è la dimora di varie creature pericolose che nidificano sulle montagne. Alcuni vecchi documenti indicano che Ilmeth aveva scavato molti tunnel sotto la fortezza e nei suoi dintorni, creando delle cripte protette magicamente per custodire e conservare le sue opere d'arte magiche.

Guilmarl: Questa città costiera situata appena a est del Rethild, un tempo un centro mercantile degli Arkaiun, fu invasa dai lucertoloidi che si erano stancati delle continue incursioni nel loro territorio. Ora gli avventurieri esplorano ciò che rimane della città, nella speranza di trovare qualcosa di perduto o di dimenticato. Gli esploratori che sperano di recuperare qualcosa di valore dalle rovine devono vedersela con un antico drago zanna che ha costruito la tana nel cuore della città diroccata.

Ilimar: Questa città in rovina è molto antica, e la sua costruzione è attribuita ai sarrukh, una delle razze creatrici. Nascosta sulle pendici a nord del Rethild, Ilimar è considerata un luogo sacro dai lucertoloidi che adorano le naga del luogo. Le naga vere e proprie proteggono gelosamente Ilimar da qualsiasi intruso, in quanto avvertono la presenza di possenti forme di vita nascoste da qualche parte nelle profondità delle rovine.

Lhesper: Sulle rive del Lago Lhesper, nello Shaar occidentale, si erge una città in rovina. L'insediamento, distrutto da un assalto degli gnoll nel 7° secolo CV, continua a essere un luogo interessante per molti cacciatori di tesori. Le rovine sono diventate più pericolose negli anni recenti, con l'arrivo degli yuan-ti, intenzionati a cercare qualcosa che credono sia sepolto nel luogo.

Peleveran: Questa insolita città è stata costruita sul fianco dell'Altopiano, poco più a nord del punto in cui il Fiume Shaar emerge dalla parete rocciosa. Peleveran fu distrutta nell'Anno dell'Ira dei Draghi (1018 CV) dal Culto del Drago, durante una battaglia spettacolare e apocalittica contro una sua stessa fazione ribelle, che si era messa al servizio del dio-demone Gargauth. Nel cuore delle rovine della città si

nasconde un tempio che potrebbe contenere un *portale* verso i Nove Inferi.

Porta delle Zanne di Ferro: Questa città abbandonata da tempo immemore è situata alle propaggini sud-occidentali della Foresta di Amtar. La sua architettura lascia credere che sia stata costruita da una razza rettiliforme, ma nessuno può dirlo con certezza. La foresta si è mescolata alle rovine di superficie, ma buona parte della città sotterranea è rimasta intatta. Purtroppo per gli aspiranti esploratori, la città è infestata dagli gnoll al servizio di un glabrezu di nome Quinix. Il demone si nasconde nelle profondità della città e ha usato il *portale* che si trova laggiù per chiamare a sé altri immondi.

Rovine dell'Ansa dello Shaar: Nel cuore della parte boschiva della Valle di Channath, dove il Fiume Shaar e il Fiume Channath si uniscono per formare il Fiume Talar, la foresta lussureggiante, crescendo, ha ricoperto e distrutto in fretta ciò che restava di un'antica città. Alcune misteriose strutture appartenenti a una cultura misteriosa si affacciano sulle rive del fiume, e la loro architettura fa pensare a una civiltà di abili artigiani. Alcuni degli edifici sono stati erosi dal fiume o sono stati ricoperti dai rampicanti a tal punto che ormai sono a malapena riconoscibili. Raggiungere le rovine è già un'impresa mirabolante, dal momento che molte creature feroci vivono sia nei boschi che nei fiumi.

Thruldar: Thruldar, un tempo la città più a nord dell'Estagund, fu distrutta da un druido malvagio e da un'orda di alberi oscuri. Gli halfling degli spiriti riuscirono a uccidere il druido e a sigillare magicamente il suo fantasma e i suoi servitori all'interno della città, ma il luogo ora è diventato un nido brulicante di creature vegetali corrotte e di non morti ansiosi di poter fuggire. Dal momento che furono in pochi a sopravvivere all'attacco iniziale, le ricchezze degli abitanti di un tempo si trovano ancora in città, ma gli halfling degli spiriti preferiscono non far avvicinare nessuno al posto.

Tomba di Quarlin: Si dice che questa cripta funebre ospiti i resti di un mago Halruaan specializzato nella creazione di bastoni magici. Nessuno sa con certezza dove sia situata la tomba, anche se si crede che possa essere nei pressi di Dapplegate, nei Regni di Confine. Chiunque riesca a trovarla potrebbe recuperare una fortuna in antiche magie, ma dovrebbe prima superare le interdizioni e i guardiani della tomba.

Tombe dei Re Defunti: Queste tombe nascoste, disseminate per tutte le Colline dei Re Defunti, sono il luogo del riposo eterno dei vecchi signori del Dambrath, quando quella terra era dominata dagli Arkaiun, prima della venuta dei drow. Anche se gli esploratori Crinti hanno già saccheggiato alcune delle cripte, altre rimangono ben nascoste e nessuno è riuscito a trovarle. Corre voce che Malar stesso abbia concesso agli Arkaiun dei tesori con cui proteggere le tombe dei re.

Torre di Akhlaur: Il mago Akhlaur ha eretto la sua torre nel mezzo dello stagno che ora porta il suo nome. Localizzare la torre è stato difficile, dal momento che era quasi interamente sommersa nella palude circostante. Di recente, tuttavia, le acque dello stagno sono calate leggermente e la torre è riaffiorata al di sopra dell'acqua. Chiunque sia abile e fortunato a sufficienza da sopravvivere ai pericoli della palude vera e propria potrebbe riuscire a reclamare quello che sembra essere un archivio di tesori accumulati in passato da uno dei più potenti maghi di Halruaa.

Torri di Narth: La torre di questo mago si erge alle pendici del Muro Settentrionale di Halruaa, e il suo proprietario più recente, Thongameir "Incantesimi Tempestosi"

Halargoth, è morto ormai da molti anni. Nessuno è ancora riuscito a trovare un modo per reclamare il possesso della torre: Halargoth era famoso per la sua passione nel collezionare vegetali rari, e si dice che la sua torre sia popolata da vari esemplari letali. Se qualcuno riesce a distruggere i vegetali assassini, di certo potrà mettere le mani su una ricca raccolta di oggetti magici.

Tumulo Aerilpar: Questo misterioso colle, che si erge in una radura in mezzo alla Foresta Aerilpar nel Veldorn, emana una forte aura magica. Nessun albero cresce all'interno del muro esterno che circonda il tumulo, e tutti i predatori della foresta se ne tengono alla larga. Le sue origini sono sconosciute, ma tutti coloro che ne parlano sono d'accordo nell'affermare che sotto il tumulo è stato nascosto qualcosa. Pochi avventurieri sono riusciti a farsi strada attraverso i boschi pericolosi che circondano il tumulo, e ancora meno sono riusciti a individuare una via che conducesse al suo interno.

Vaelen la Vecchia: La città in rovina di Vaelen la Vecchia, un tempo la capitale del Veldorn, si nasconde tra le colline a nordovest delle Acque Dorate, lungo il Fiume Linguadileone. Anche se il livello a pianterreno della città distrutta contiene ben poco, le cripte al di sotto delle colline sono un complesso imponente. Sono infestate dai non morti e dalle creature mannare al servizio del re della città, Saed il Signore dei Vampiri. Considerate tutte le razzie che Saed ordina di fare alle creature di Vaelen la Vecchia, i suoi sotterranei devono contenere grandi ricchezze.

Tabelle degli incontri nelle terre selvagge

Lo Splendente Sud è una vasta regione che occupa oltre 2,4 milioni di chilometri quadrati. Le aree civilizzate sono soltanto delle piccole sacche: città fondate sulle coste o lungo le vie carovaniere, mentre buona parte del resto del territorio è composto da chilometri e chilometri di pianure aperte, foreste misteriose e impervie montagne.

probabilità di incontri

Quando un gruppo si sposta attraverso lo Splendente Sud, esiste una determinata probabilità di effettuare un incontro nelle terre selvagge ad ogni ora di viaggio, come indicato nella Tabella 6-1: "Probabilità di incontri nelle terre selvagge". Il primo numero di una colonna si riferisce a una singola ora di viaggio attraverso quel tipo di terreno, mentre il secondo (tra parentesi) indica la probabilità di un singolo incontro in 8 ore di viaggio attraverso quel tipo di terreno. Se il terreno non cambia nel corso di un giorno di viaggio, è molto più facile effettuare un solo tiro e poi determinare casualmente se l'incontro ha luogo.

TABELLA 6-1: PROBABILITÀ DI INCONTRI NELLE TERRE SELVAGGE

Terreno	Viaggio normale	Campo all'aperto o viaggio cauto	Campo segreto o nascondiglio
Desolato	5% (33%)	2% (15%)	1% (8%)
Terra selvaggia	8% (49%)	4% (28%)	2% (15%)
Frontiera	10% (57%)	5% (33%)	2% (15%)
Civilizzato	12% (64%)	6% (40%)	3% (20%)

Le compagnie che si spostano alla metà della loro velocità massima o più lentamente rientrano nella categoria "viaggio cauto", mentre la voce "campo all'aperto" si riferisce a coloro che si fermano o si accampano normalmente. Se un gruppo desidera accamparsi in segreto o spostarsi di nascosto, usare la colonna "Campo segreto o nascondiglio". Se un gruppo accende un fuoco, non è mai considerato un campo segreto, a meno che non si trovi un modo per nascondere la luce e il fumo.

Le aree desolate non sono civilizzate e non ospitano molte forme di vita selvatiche o molti mostri.

Le regioni delle terre selvagge non sono civilizzate, ma ospitano diverse forme di vita selvatiche o mostri.

Le aree di frontiera sono parzialmente civilizzate, ma le comunità sono piccole e distanti fra loro.

Le aree civilizzate sono composte da vasti tratti di terreno sgombro, villaggi e piccoli insediamenti a meno di un giorno di cammino tra loro, e sorvegliati da pattuglie provenienti dalle città o dalle fortezze vicine.

Lo Splendente Sud è composto da diciotto aree di avventura generiche, le cui probabilità di incontro sono descritte nelle tabelle che vanno dalla 7-2 alla 7-19, di seguito. Le aree di incontro sono: Acque costiere del Grande Mare; Bosco di Lluir; Bosco di Lluir Meridionale; Dambrath; Dorata Var, Durpar e Estagund; Foresta di Amtar; Grande Crepa; Grande Palude di Rethild; Halruaa; Lago Halruaa; Luiren; Montagne della Cintura del Gigante e del Muro di Polvere; Montagne della Guardia Gnoll; Montagne del Rospo Accucciato; le Mura; Shaar; Valle di Channath; Veldorn.

Illustrazione di Rick Sardinha

come usare le tabelle degli incontri

Ogni tabella degli incontri comprende le seguenti informazioni:

d%: Il risultato che, su un dado percentuale, genera l'incontro. Si usa la colonna del giorno o della notte, come più appropriato.

Incontro: Il tipo di creatura incontrata. Alcune di queste potrebbero essere un gruppo, come ad esempio una pattuglia di orchi o una carovana di mercanti. Se la creatura indicata è un archetipo, si usa la creatura di esempio le cui statistiche compaiono alla voce dell'archetipo.

Alcune voci sono seguite da una nota che definisce la provenienza del mostro, come descritto più sotto. Se non è presente alcuna nota, significa che la creatura è descritta nel *Manuale dei Mostri*. Se il DM non dispone di uno dei supplementi menzionati, tirare di nuovo sulla tabella o scegliere direttamente un altro risultato.

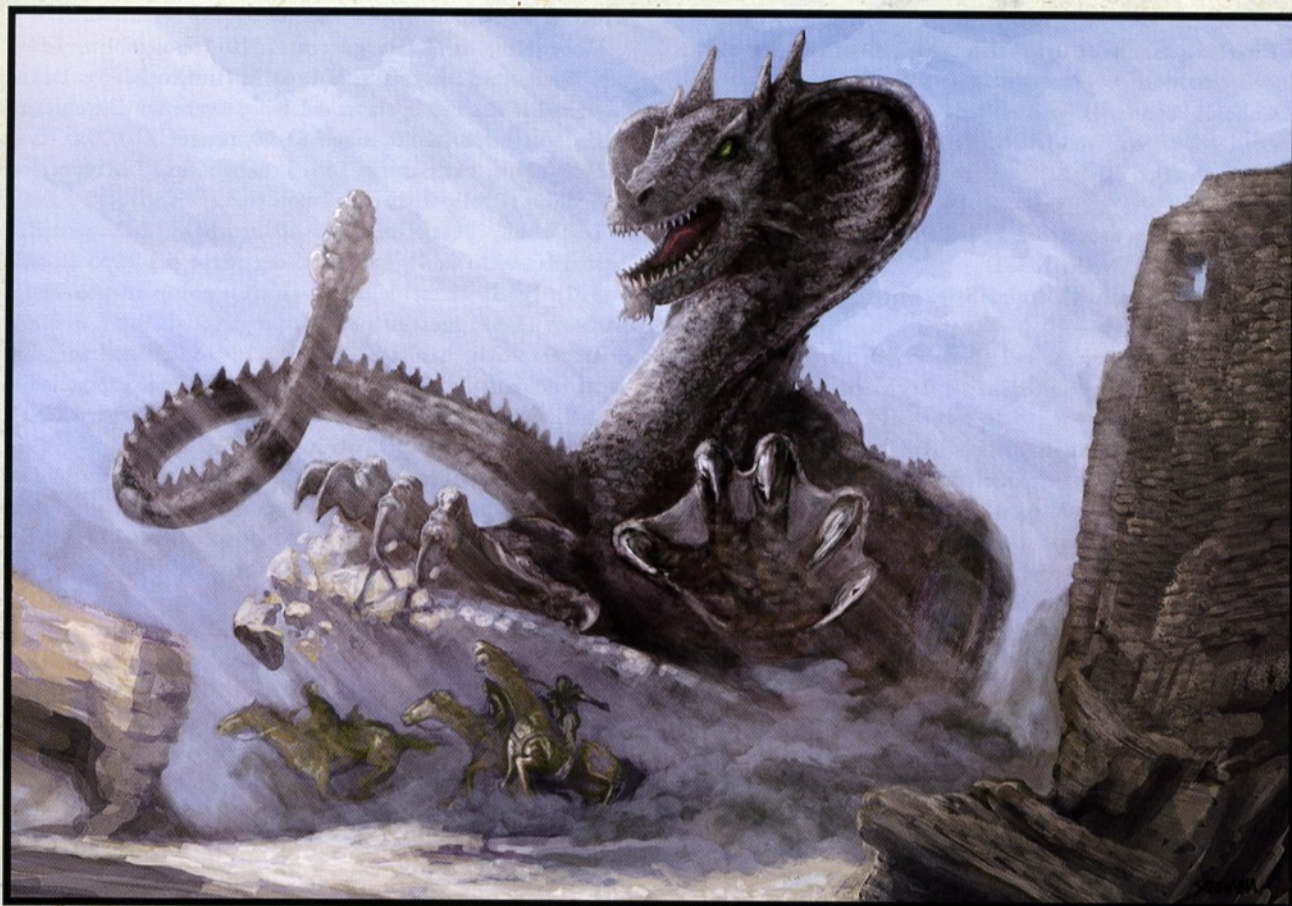
MF: *Compendio dei Mostri: Mostri di Faerûn*

FR: *Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*

RF: *Razze di Faerûn*

SS: Capitolo 5: "Mostri del Sud", in questo volume.

Numero incontrato: Il numero di creature incontrate. Se a questa voce compare il termine "vedi gruppi", si fa riferimento alla sezione "Descrizione dei gruppi", sotto, per determinare l'esatta composizione dell'incontro.



Un drago rattelyr a caccia di carne fresca

Descrizione dei gruppi

Di seguito vengono descritti i gruppi menzionati nelle tabelle.

Aarakocra, pattuglia: 1d4+4 aarakocra e 1d2 aarakocra ranger (livello 1d4+1).

Asabi, esploratori: 1d3+1 asabi e 1d2 codauncinata.

Azer, squadra: 1d10+10 azer, 1d2 guerrieri azer (livello 1d4+1) e 1 capo (livello 1d4+2). Per la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-30, guerriero 31-90, mago 91-100.

Banditi di fiume: 1d6+6 combattenti di 1° livello e 1d3 capi (livello 1d4). Per le classi dei capi, tirare un d%: barbaro 01-10, bardo 11-15, chierico 16-40, guerriero 41-55, ladro 56-80, mago 81-95, stregone 96-100. Navigano tutti a bordo di un barcone (vedi pagina 132 del *Manuale del Giocatore*). I banditi di fiume generalmente sono caotici malvagi. Per la razza del gruppo di banditi, tirare un d%: umani 01-70, mezzelfi 71-100.

Banditi: 1d3+2 combattenti di 1° livello e 1d2 capi (livello 1d3). Per determinare la classe dei capi, tirare un d%: barbaro 01-10, guerriero 11-60, ladro 61-100. Per la razza del gruppo di banditi, tirare un d%: umani 01-70, mezzorchi 71-100. I banditi generalmente sono caotici malvagi.

Barghest, branco: 1d2 barghest e 1d4+4 goblin.

Bedine, banda: I bedine si spostano in gruppi di esplorazione, in sella ai loro cammelli. Un gruppo di esploratori bedine comprende 1d3+1 combattenti umani di 1° livello, 1d3 ranger umani (livello 1d3+2) e 1 capo (livello 1d3+3). Per la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-05, guerriero 06-70, mago 71-75, ranger 76-95, stregone 96-100. Gli umani bedine generalmente sono caotici buoni.

Bugbear, banda: 1d6+4 bugbear, 1d3 guerrieri e/o ladri bugbear (livello 1d3) e 1 guerriero/ladro bugbear (livello 1d4+2).

Cinghiali mannari, drappello: 1d3+1 cinghiali mannari e 1d4+1 cinghiali.

Coboldi, banda da guerra: 2d4+8 coboldi, 1d2 donnone crudeli e 1 capo (livello 1d4). Per la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-20, guerriero 21-45, ladro 46-65, stregone 66-100.

Codauncinata, cacciatori: 1d4+2 codauncinata e 1 codauncinata chierico (livello 1d3+1).

Drider, drappello: 1d2 drider e 1d6+6 ragni mostruosi Medi.

Drow, esploratori: 1d4+2 guerrieri drow di 2° livello, 1d2 ladri drow (livello 1d3+2) e 1 chierico drow (livello 1d3+3).

Elfi acquatici, pattuglia: 1d10+10 elfi acquatici, 1d2 guerrieri (livello 1d2+1) e 1 capo (livello 1d4+2). Per la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-15, guerriero 16-55, mago 56-75, ranger 76-100.

Elfi selvaggi, cacciatori: 1d4+2 elfi selvaggi combattenti di 1° livello e 1d3 elfi selvaggi ranger (livello 1d6).

Elfi, pattuglia: 1d6+6 elfi dei boschi combattenti di 11° livello, 1d3 elfi dei boschi maghi (livello 1d3+1) e 1 capo (livello 1d4+1). Per determinare la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-20, druido 21-40, guerriero 41-50, ladro 51-70, ranger 71-100.

Formiche giganti, squadra: 1d6+5 operaie e 1 soldato.

Funghi, macchia: 1d3+2 boleti stridenti e 1d3+1 funghi viola.

Ghast, branco: 1d3+1 ghash e 1d6+6 ghoul.

Giganti delle colline, razziatori: 1d4+5 giganti delle colline e 1d3+1 lupi crudeli.

Gnoll, banda da guerra: 1d6+2 gnoll e 1d4 iene, guidate da 1 gnoll ranger (livello 1d6).

Gnoll, cacciatori: 1d4+1 gnoll e 1d2 iene, guidate da 1 gnoll ranger (livello 1d3+1).

Goblin, banda da guerra: 1d8+4 goblin, 1d2+1 worg, 1d2+1 guerrieri goblin (livello 1d3), 1d2+1 adepti goblin (livello 1d3+1) e 1 capo (livello ad4+2). Per la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-20, ladro 21-80, stregone 81-100.

Grande manto assassino, sciame: 1d6+1 manti assassini e 1 grande manto assassino.

Gruppo di PNG: Il gruppo è composto da 1d3+2 PNG. Per determinare il livello dei PNG si tira un d%: 01-50, 1d4 livelli in meno rispetto al livello medio dei PG, 51-85 stesso livello del livello medio dei PG, 86-100, 1d4 livelli più alto del livello medio dei PG. Determinare la classe, la razza e l'allineamento di ogni personaggio usando le tabelle di Generazione dei PNG nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

Halfling cuoreforte, pattuglia: 1d6+6 halfling cuoreforte combattenti di 1° livello, 1d2 halfling cuoreforte chierici (livello 1d3), 1d2 halfling cuoreforte guerrieri (livello 1d3) e 1 capo (livello 1d4+2). Per la classe del capo, tirare un d%: bardo 01-05, chierico 06-25, guerriero 26-45, ladro 46-70, mago 71-75, ranger 76-100.

Halfling degli spiriti, esploratori: 1d4+2 halfling degli spiriti combattenti di 1° livello, 1d2 halfling degli spiriti ranger (livello 1d3+1) e 1d2 halfling degli spiriti druidi (livello 1d4+1). Probabilità del 50% che siano a cavallo di gufi giganti.

Halfling piedilesti, esploratori: 1d4+4 halfling piedilesti combattenti di 1° livello, 1d3+1 cani e 1 capo (livello 1d3+3). Per la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-15, druido 16-20, guerriero 21-60, ladro 61-80, ranger 81-90, stregone 91-100.

Hobgoblin, banda da guerra: 1d10+5 hobgoblin, 1d3+1 lupi crudeli, 1d2 guerrieri hobgoblin (livello 1d3) e 1 capo (livello 1d6+2). Per la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-15, guerriero 16-80, mago 81-90, ranger 91-100.

Hobgoblin, razziatori: 1d6+3 hobgoblin, 1d2 guerrieri hobgoblin (livello 1d2) e 1d2 lupi ruderi.

Locathah, pattuglia: 1d6+6 locathah, 1d2 locathah barbari (livello 1d3), 1d2 gatti del mare e 1 capo (livello 1d4+2). Per la classe del capo, tirare un d%: adepto 01-10, barbaro 11-85, guerriero 86-95, ranger 91-100.

Lucertoloidi, banda da guerra: 1d6+6 lucertoloidi, 1d2 lucertoloidi druidi (livello 1d3) e 1 lucertoloide capo (livello 1d4+2). Per la classe del capo, tirare un d%: barbaro 01-15, druido 16-75, guerriero 76-90, ranger 91-100.

Lupi mannari, drappello: 1d3+1 lupi mannari e 1d4+4 lupi.

Marinidi, pattuglia: 1d10+10 marinidi, 2 marinidi guerrieri di 3° livello e 1 marinide capo (livello 1d4+2). Per determinare la classe del capo, tirare un d%: adepto 01-20, bardo 21-90, chierico 91-100.

Mercanti: 2d4 popolani di 1° livello, 2d4 combattenti di 1° livello e 1d2 capi (livello 1d6). Per determinare la classe dei capi, tirare un d%: esperto 01-20, guerriero 21-40, ladro 41-90, mago 91-100. I mercanti generalmente sono neutrali.

Milizia: 1d6+2 combattenti di 1° livello (la razza è riportata sulla tabella degli incontri). Le milizie seguono il consueto allineamento della loro razza (generalmente neutrale).

Nani dorati, pattuglia: 1d4+4 nani dorati guerrieri di 1° livello, 1d4 nani dorati chierici (livello 1d4), 1d2 nani

dorati stregoni (livello 1d4) e 1 capo (livello 1d4+2). Per la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-20, guerriero 21-65, paladino 66-75, stregone 76-100.

Nave mercantile: Una nave a vela (vedi pagina 132 del *Manuale del Giocatore*) con a bordo 4d4 popolani di 1° livello, 1d3+1 esperti (livello 1d6) e un gruppo di mercanti come indicato più sopra.

Nave pirata: Una nave a vela (vedi pagina 132 del *Manuale del Giocatore*) occupata da 1d10+10 popolani di 1° livello, 1d6+6 combattenti di 1° livello e 1d4+2 capi PNG (livello 1d6). I pirati solitamente sono caotici malvagi. Per determinare la classe dei capi, tirare un d%: barbaro 01-10, chierico 11-25, guerriero 26-65, ladro 66-95, stregone 96-100. I pirati del Sud generalmente sono umani o mezzorchi.

Nomadi: 1d4+2 combattenti umani di 1° livello e 1d2 capi (livello 1d4). Per le classi dei capi, tirare un d%: barbaro 01-15, chierico o druido 16-30, guerriero 31-45, ladro 46-50, ranger 51-95, stregone 96-100. I nomadi potrebbero essere umani Shaaryan (tutti in sella a cavalli da guerra leggeri), loxo o thri-kreen.

Ogre magi, razziatori: 1d2 ogre magi e 1d3+1 ogre.

Orchi, pattuglia: 1d4+4 orchi, 1d2 orchi barbari (livello 1d3) e 1 capo (livello 1d4+2). Per la classe del capo, tirare un d%: barbaro 01-30, chierico 31-45, guerriero 46-85, ladro 86-90, stregone 91-100.

Orchi, razziatori: 1d10+5 orchi e 1d3+1 orchi barbari (livello 1d3)

Orchi, squadra: 1d10+10 orchi, 1d3 orchi guerrieri (livello 1d4) e 1 capo orco (livello 1d4+2). Per la classe del capo, tirare un d%: barbaro 01-30, chierico 31-45, guerriero 46-80, ladro 81-85, ranger 86-90, stregone 91-100.

Orsi mannari, drappello: 1d3+1 orsi mannari e 1d4 orsi bruni.

Pattuglia navale: 1d3 navi a vela (vedi pagina 132 del *Manuale del Giocatore*), ognuna occupata da 4d4 popolani di 1° livello, 1d3+1 esperti, 3d6+6 combattenti di 1° livello, 1d4 guerrieri di 2° livello e 1d2 guerrieri di 4° livello. La razza è riportata sulla tabella degli incontri.

Pattuglia: 1d4+2 combattenti (livello 1d2) e 1 capo (livello 1d6+1). La razza della pattuglia e la classe del capo sono indicate sulla tabella degli incontri. Le pattuglie seguono il normale allineamento della loro razza (generalmente neutrale).

Pellegrini: 3d4 popolani di 1° livello, 2d4 combattenti di 1° livello e 1d2 capi (livello 1d3). Per le classi dei capi, tirare un d%: chierico 01-70, guerriero 71-95, paladino 96-100. I pellegrini nel Sud sono generalmente umani, mezzelfi o mezzorchi, e sono solitamente neutrali.

Progenie abissale, covata: 1 progenie abissale e 2d4 discendenti. Per la razza dei discendenti, tirare un d%: chuul 01-10, manto assassino 11-30, quaggoth 31-60, minotauro 61-80, umber hulk 81-100.

Ranger, gruppo: 1d4 combattenti (livello 1d2), 1d2 ranger (livello 1d4) e 1 capo (livello 1d4+3). Per determinare la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-10, druido 11-40, guerriero 41-50, ranger 51-100. Nella Valle di Channath, questi personaggi solitamente sono umani o elfi dei boschi. Nella Foresta di Amtar, solitamente sono umani, elfi selvaggi o mezzelfi. Nella Grande Crepa, questi personaggi sono nani o gnomi. Ad Halruua, solitamente sono umani, elfi o mezzelfi. Nel Bosco di Lluir, Lluirwood

Meridionale e Luiren solitamente sono halfling. Nello Shaar, solitamente sono umani, loxo o thri-kreen. Nelle Montagne del Rospo Accucciato, solitamente sono umani, halfling o nani. Il gruppo generalmente è neutrale buono, anche se i ranger incontrati nella Valle di Channath o sul Rospo Accucciato potrebbero essere invece neutrali malvagi (probabilità del 50%).

Sahuagin, pattuglia: 1d8+8 sahuagin, 1d2 squali Grandi e 1 luogotenente sahuagin di 3° livello. Per la classe del luogotenente, tirare un d%: chierico 01-20, guerriero 21-40, ranger 41-95, stregone 96-100.

Schiavisti: 1d4+2 combattenti di 1° livello, 1d2 guerrieri (livello 1d4), 1d2 ladri (livello 1d4) e 2d8 prigionieri, solitamente umani popolani di 1° livello. Gli schiavisti sono generalmente neutrali malvagi. Per la razza degli schiavisti, tirare un d%: gnoll 1-10, mezzorchi 11-25, topi mannari 26-40, umani 41-100.

Siv, squadra: 1d6+6 siv, 1d4+1 siv monaci di 2° livello e 1 siv capo (livello 1d3+2). Per la classe del capo, tirare un d%: chierico 01-10, guerriero 11-20, mago 21-30, monaco 31-95, ranger 96-100.

Streghe, congrega: 2 annis, 1 strega verde e una probabilità dell'80% di 1d8 ogre e 1d4 giganti malvagi.

Tasloi, banda da guerra: 2d8+4 tasloi, 1d4+2 capi tasloi (livello 1d3+1) e un eguale numero di topi crudeli. Per la classe dei capi, tirare un d%: adepto 01-10, barbaro 11-20, chierico 21-40, guerriero 41-60, ladro 61-100.

Topi mannari, drappello: 1d3+1 topi mannari e 1d4+4 topi crudeli.

Tritoni del fuoco, predoni: 1d6+4 tritoni del fuoco, 1d2 tritoni del fuoco chierici (livello 1d4) e 1 tritone del fuoco guerriero (livello 1d6+1); tutti a cavallo di camminatori giganti.

Tritoni, pattuglia: 1d6+5 tritoni in sella a focene.

Vampiri, drappello: 1d2 vampiri e 1d4 progenie vampiriche.

Yuan-ti, pattuglia: 1d3+1 purosangue, 1d2 mezzosangue e 1d2 abomini.

TABELLA 6-2:

ACQUE COSTIERE DEL GRANDE MARE

(ACQUATICO [OCEANO] CALDO, FRONTIERA) (LI I-15)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
Giorno	Notte		
01-03	01-03	Balena capodoglio (animale)	1d2
04-07	04-07	Balena fanone (Animale)	1d3
08	08	Drago di bronzo, adulto	1
09-10	09-10	Elfi acquatici, pattuglia	Vedi gruppi
11-14	11-13	Focena (animale)	2d4+2
15-18	14-15	Gatto del mare	1d8+4
19	16	Gigante delle tempeste	1
20-23	17-18	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
24-25	19-20	Kapoacinch (gargoyle)	1d4
26	21	Kraken	1
27-29	22-24	Kuo-toa	2d3+1
30-31	25-26	Lacedon (ghoul)	1d4+1
32-33	27-28	Locathah, pattuglia	Vedi gruppi
34-37	29-32	Manta (animale)	1d3
38-41	33-34	Marinidi, pattuglia	Vedi gruppi
42-43	35-37	Marrow (ogre)	1d3+1

44	38-40	Naga acquatica	1	76-77	72	Pegaso	1d2
45-53	41-47	Nave mercantile	Vedi gruppi	78	73	Pixie (spiritello)	1d2
54-59	48-55	Nave pirata	Vedi gruppi	-	74	Progenie vampirica	1d2
60	56	Nixie (spiritello)	1d3	79	75	Ragno mostruoso Grande (parassita)	1d4+1
61-67	57-60	Pattuglia navale	Vedi gruppi	-	-	-	-
68-70	61-63	Piovra (animale)	1	80-83	76-78	Ranger, gruppo	Vedi gruppi
71	64	Piovra gigante (animale)	1	84-85	79-80	Scarabeo di fuoco gigante (parassita)	1d4+2
72-73	65-66	Sahuagin, pattuglia	Vedi gruppi	-	-	-	-
74-77	67-70	Seppia (animale)	1d6+5	86	81	Squartatore grigio	1
78	71	Seppia gigante (animale)	1	87	82	Strangolatore	1
79	72	Squalo crudele	1	88	83-85	Streghe, congrega	Vedi gruppi
80-81	73-75	Squalo Enorme (animale)	1d4	89	86-87	Tasloi ^{SS}	1d6+3
82-84	76-80	Squalo Grande (animale)	1d8	90-91	88-89	Tigre (animale)	1
85	81-82	Squalo mannaro (licantropo) ^{MF}	1	92-93	90	Tigre mannara (licantropo)	1
86-89	83-89	Squalo Medio (animale)	2d4+4	94	91	Treant	1
90	90-92	Strega del mare	1	95-96	92-93	Tressym (animale) ^{FR}	1
91-93	93-95	Testuggine dragona	1	97-98	94-95	Uccello stigeo	2d4+2
94	96	Tojanida adolescente	1	99-100	96	Unicorno	1
95	97	Tojanida adulto	1	-	97	Wight	1
96	98	Tojanida anziano	1	-	98	Wraith	1
97-100	99-100	Tritoni, pattuglia	Vedi gruppi	-	99-100	Zombi, 2 DV	1d4+2

TABELLA 6-3: BOSCO DI LLUIR

(FORESTA CALDA, FRONTIERA) (LI I/4-19)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
01-02	01-02	Albero oscuro ^{SS}	1
03-04	03-04	Arpia	2d3+2
05-06	05-06	Assimilatore	1d4+2
07-08	07-08	Athach	2d4
09-12	09-10	Banditi	Vedi gruppi
13-14	11-13	Bugbear, banda	Vedi gruppi
15-16	14-15	Canè intermittente	2d4+2
17-18	16	Centauro	2d4
19-20	17	Cinghiale (animale)	2d3
21	18	Divora-ragni	1
22	19	Drago nero, adulto	1
23	20	Drago di rame, vecchio	1
24	21	Driade	1
25-26	22-23	Ettercap	1d2
-	24	Fantasma	1
27-31	25-29	Fauce aberrante ^{SS}	1d3+2
-	30-31	Grimlock	1d3+1
32-36	32-35	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
-	36-39	Gufo gigante	1d2
37-41	40-43	Halfling degli spiriti, esploratori	Vedi gruppi
42-44	44-46	Hobgoblin, banda da guerra	Vedi gruppi
45-48	47-50	Hobgoblin, razziatori	Vedi gruppi
49-51	51-52	Hybsil ^{MF}	2d3+10
52-53	53-54	Liana assassina	1d2
54-56	55	Lince (animale) ^{RF}	1d2
57	56-58	Naga oscura	1
58-61	59-62	Ogre	1d3+1
62-63	63-64	Ogre magi	1d2
64	65	Ogre magi, razziatori	Vedi gruppi
65-66	-	Orso nero (animale)	1d3
67-72	66-69	Pattuglia (halfling cuoreforte e piedilesti guidati da un druido)	Vedi gruppi
73-75	70-71	Pattuglia di elfi	Vedi gruppi

TABELLA 6-4:

BOSCO DI LLUIR MERIDIONALE

(FORESTA CALDA, TERRA SELVAGGIA) (LI I/4-13)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
01	01	Aballin ^{MF}	1
02-03	02-03	Albero oscuro ^{SS}	1
04-05	04-05	Assimilatore	1d4+2
06-07	06	Banditi	Vedi gruppi
08-13	07-14	Beholder	1
14-16	-	Cinghiale (animale)	2d3
17-19	15-16	Cocodrillo (animale)	1 o 2d4
20-21	17	Cocodrillo gigante (animale)	1 o 2d4
22	18	Divora-ragni	1
23-24	19-21	Ettercap	1d2
25-26	22-23	Fauce aberrante ^{SS}	1d3+2
-	24	Fuoco fatuo	1d2+2
27-30	-	Gorilla (animale)	2d4
31-32	25	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
-	26-29	Gufo gigante	1d2
33-35	-	Leopardo (animale)	1d3+1
36-37	30-31	Liana assassina	1d2
38-41	32	Lince (animale)	1d2
42-44	33-34	Lucertola, varano (animale)	1
45-46	35-36	Mephit di vapore	1
47	37-39	Naga guardiana	1
48	40-42	Naga oscura	1
49	43-45	Naga spirituale	1
-	46-47	Ombra	1
50-52	-	Orso nero (animale)	1d3
-	48-49	Progenie vampirica	1d2
53-54	50-51	Ragno mostruoso Grande (parassita)	1d4+1
55-57	52-54	Ragno peloso ^{MF}	2d10
58	55	Ranger, gruppo	Vedi gruppi
59-60	56-57	Scarabeo bombardiere gigante (parassita)	1d4+2
61-62	58-59	Scheletro, 1 DV	2d4

63-65	60-62	Serpente strangolatore (animale)	1d2	52-54	50-51	Maliardo ^{SS}	1d4
66-69	63-66	Serpente strangolatore gigante (animale)	1d2	55-57	-	Mantimera ^{SS}	1
70-72	67-69	Serpente volante ^{RF}	2d4	58-59	52	Mohrg	1
73-76	70-73	Serpente, vipera alata (animale) ^{FR}	1	60	53	Myrlochar ^{MF}	1
77	74-75	Tasloi ^{SS}	1d6+3	61	54-55	Naga oscura	1
78-79	76-77	Tendriculos	1d3	62-64	56	Nishruu ^{MF}	1
80-82	-	Tigre (animale)	1d3	-	57-58	Nyth ^{MF}	1
83	-	Tigre mannara (licantropo)	1	-	59	Ombra	1
84-87	78-83	Tiranno della morte (beholder) ^{FR}	1	65-71	60	Pantera spettrale ^{MF}	1
88	84	Tressym (animale) ^{FR}	1	72-73	61-63	Pattuglia (mezzo-drow guidati da un raziatore d'ombra Crinti)	Vedi gruppi
89-91	85-87	Uccello stigeo	2d4+2	-	-	Peryton ^{MF}	1d4
-	88	Wight	1	-	64-65	Pipistrello crudele	1d2
-	89	Wraith	1	-	66-68	Pipistrello d'ossa (pipistrello delle profondità) ^{MF}	2d4
92-93	90-91	Yuan-ti, abominio	1d2	-	69	Progenie vampirica	1d2
94-95	92-93	Yuan-ti, mezzosangue	1d2	74-76	70-71	Ragno mostruoso Medio (parassita)	1d4+1
96-98	94-96	Yuan-ti, pattuglia	Vedi gruppi	77-80	72	Ragno peloso ^{MF}	2d10
99-100	97-98	Yuan-ti, purosangue	1d2+2	81-83	73-74	Ragno-fase	1d4+1
-	99-100	Zombi, 2 DV	1d4+2	84-86	75-77	Scarabeo di fuoco gigante (parassita)	2d4

TABELLA 6-5: DAMBRATH

(PIANURE CALDE, FRONTIERA) (LI I-15)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
-	01	Abishai blu (diavolo) ^{MF}	1d2
-	02	Allip	1
01-03	03-04	Ankheg	1
04-05	05	Aranca	1d4+2
06-09	06-10	Banditi	Vedi gruppi
10-11	11	Behir	1
12-14	12-13	Behir, Halruaan ^{SS}	1d2
-	14	Bestia di Malar ^{MF}	1
-	15-17	Bestia oscura ^{MF}	1d2+2
15-16	18	Bulette	1
-	19-21	Cacciatore notturno (pipistrello delle profondità) ^{MF}	2d6
17-20	22	Cavallo leggero (animale)	4d6
21-22	-	Criosfinge	1
23	-	Divora-ragni	1
24-25	23	Doppelganger	1
26	24	Draegloth (mezzo-immondo) ^{MF}	1
27	25	Drago blu, adulto giovane	1
28	26	Drago rattelyr, adulto giovane ^{SS}	1
29	27	Drago rosso, adolescente	1
-	28	Fantasma	1
-	29-30	Ghast (ghoul)	1d2
-	31-33	Ghoul	1d3+1
30-31	34-35	Giganti delle colline, raziatori	Vedi gruppi
32-33	36	Gnoll, banda da guerra	Vedi gruppi
34-38	37-40	Gnoll, cacciatori	Vedi gruppi
39-40	41	Gorgone	1
41-43	42-43	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
44-45	44-45	Iena (animale)	2d8
46	46	Krenshar	1d2
47	47	Lamia	1d2
48-49	48	Leone (animale)	1 o 2d4
50-51	49	Lucertoloidi, banda da guerra	Vedi gruppi

TABELLA 6-6:

DORATA VAR, DURPAR E ESTAGUND

(PIANURE CALDE, CIVILIZZATO) (LI I/4-15)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
01-02	-	Aarakocra, pattuglia ^{MF}	Vedi gruppi
-	01	Abishai blu (diavolo) ^{MF}	1d2
03	-	Androsfinge	1
04-05	-	Asabi, esploratori ^{MF}	Vedi gruppi
06	02-03	Babau (demone)	1
07-08	-	Babbuino (animale)	2d4+2
09-11	04-09	Banditi	Vedi gruppi
12-13	10-11	Bedine, banda	Vedi gruppi
14-15	12-13	Behir, Halruaan ^{SS}	1d2
16	14	Belva distorta	1d2
17-19	15-16	Cammello (animale)	2d3
20	17-18	Ciclope (gigante) ^{SS}	1d4+1
21	19	Cockatrice	1d2
22	20	Creatura mezzo-drago	1
23	21	Creatura mezzo-immondo	1
24	22	Doppelganger	1
25	23	Drago d'oro, adolescente	1
26	24	Drago marrone, adulto giovane ^{MF}	1
27	25	Drago rosso, adulto giovane	1

-	26-28	Dretch (demone)	1d4	09-10	10	Centauro	2d4
28-29	29	Elefante (animale)	1d4+1	11-12	11-12	Cervo volante gigante (parassita)	1d4+1
-	30	Fantasma	1				
30-31	31-33	Gargoyle	1d4	13-14	13	Cinghiale (animale)	2d3
32	34	Genasi dell'aria (stirpeplanare) ^{MF}	1	15	14	Cinghiale crudele	1
33	35	Genasi della terra (stirpeplanare) ^{MF}	1	16	15	Cinghiale mannaro (licantropo)	1
34-35	-	Ghepardo (animale)	1d3	17	16	Cumulo strisciante	1
36	36	Gigante delle pietre	1d3+1	18	17	Destrachan	1
37-38	37-38	Giganti delle colline, razziatori	Vedi gruppi	19	-	Divora-ragni	1
39	39	Gorgone	1	20	18	Drago d'argento, adulto	1
40-43	40-42	Gruppo di PNG	Vedi gruppi	21	19	Drago verde, adulto	1
44-45	43-44	Iena (animale)	2d8	22	20	Driade	1
46-47	45-46	Janni (genio)	1	-	21-22	Drow, esploratori	Vedi gruppi
48	47	Lammasu	1	23-24	23	Elfi selvaggi, cacciatori	Vedi gruppi
49-50	48-49	Leone (animale)	1 o 2d4	25-26	24-25	Fauce aberrante ^{SS}	1d3+2
51-52	50	Lucertola, varano (animale)	1	27	26	Funghi, macchia	Vedi gruppi
53-54	51-52	Maliardo ^{SS}	1d4	-	27	Fuoco fatuo	1d2+2
55-56	53	Mantide religiosa gigante (parassita)	1d3	28	28	Fustigatore	1
57-58	-	Mantimera ^{SS}	1	29-30	29-31	Giganti delle colline, razziatori	Vedi gruppi
59-63	54-56	Mercanti	Vedi gruppi	31-33	32-33	Girallon	2d3
64-67	57-59	Milizia (umani)	Vedi gruppi	34-36	34-37	Gnoll	2d4+2
68-69	60	Nomadi	Vedi gruppi	37-38	38-39	Gnoll, banda da guerra	Vedi gruppi
70-71	61-64	Orchi, razziatori	Vedi gruppi	39-40	40-42	Gnoll, cacciatori	Vedi gruppi
72-73	65-68	Orco	2d4+2	41-42	-	Gorilla (animale)	2d4
74-77	69-71	Pattuglia (umani Durpari, gnomi e nani guidati da un crociato Maquar)	Vedi gruppi	43	43	Gorilla crudele	1
78-80	72	Pellegrini	Vedi gruppi	44	44	Grig (spiritello)	1d3+1
-	73-74	Progenie vampirica	1d2	45-46	45	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
81	-	Pterade ^{MF}	1d20+10	47	46	Guardiano verde ^{MF}	1
82-83	75	Rinoceronte (animali)	1d4+1	-	47-48	Gufo gigante	1d2
84	-	Roc	1d2	48	49	Hybsil ^{MF}	2d3+10
-	76-79	Scheletro, 1 DV	2d4	49	-	Ibrandlin ^{MF}	1
85-86	80-82	Schiavisti	Vedi gruppi	50-51	-	Leopardo (animale)	1d3+1
87-88	83-84	Sciame di locuste	1	52-53	50-51	Liana assassina	1d2
89	85	Scorpione mostruoso Piccolo (parassita)	1d4+1	54	52	Lucertola folgorante	1d2
90-91	86	Serpente stellare ^{SS}	1	55-56	53-54	Lucertola, varano (animale)	1
92-93	87-88	Serpente volante ^{RF}	2d4	57-58	55-56	Lupo (animale)	2d4
94-95	89-90	Topo crudele	1d10+10	59	57	Millepiedi mostruoso Mastodontico (parassita)	1
96	91	Topo crudele immondo	1	60	58	Nani dorati, pattuglia	Vedi gruppi
97-98	92-93	Topo mannaro (licantropo)	1d4+1	61	59	Ninfa	1d2
99	-	Tressym (animale) ^{FR}	1	62	60	Nyth ^{MF}	1
100	94	Tritoni del fuoco, razziatori ^{MF}	Vedi gruppi	63-64	61-62	Ogre	1d3+1
-	95	Vampiri, drappello	Vedi gruppi	65	63	Ogre magi	1d2
-	96	Wraith	1	66	64	Ogre magi, razziatori	Vedi gruppi
-	97-100	Zombi, 2 DV	1d4+2	-	65-66	Ombra	1
				67	67	Orso crudele	1
				68	68	Orso mannaro (licantropo)	1
				69-70	-	Orso nero (animale)	1d3
				71	69	Orsogufu	1
				72	70	Pixie (spiritello)	1d3+1
				73	71	Progenie abissale, covata ^{MF}	Vedi gruppi
				74	72	Ragno mostruoso Grande (parassita)	1d4+1
				75-76	73	Ranger, gruppo	Vedi gruppi
				77	74	Satiro	1
				78-79	75-76	Scarabeo bombardiere gigante (parassita)	1d4+2
				-	77-78	Scheletro, 1 DV	2d4
				80-81	79	Serpente strangolatore (animale)	1d2
				82-83	80-81	Serpente stritolatore gigante (animale)	1d2

TABELLA 6-7: FORESTA DI AMTAR
(FORESTA CALDA, TERRA SELVAGGIA) (LI 1/4-15)

d%	d%	Numero incontrato
Giorno	Notte	Incontro
-	01	Abishai verde (diavolo) ^{MF}
01-02	02-03	Albero oscuro ^{SS}
03-04	-	Babbuino (animale)
05-06	04-06	Banditi
07	07	Belker
08	08-09	Bestia del caos

84-85	82	Serpente volante ^{RF}	2d4	89	86	Scorpione mostruoso Medio (parassita)	1d2
86	83	Serpente, vipera alata (animale) ^{FR}	1	90-91	87-90	Serpente volante ^{MF}	2d4
87	84	Sfera oculare (affine dei beholder) ^{MF}	1d4	92-93	91-92	Serpente, vipera Grande (animale)	1
88	85-86	Tasloi ^{SS}	1d6+3	-	93-97	Sinistro (pipistrello delle profondità) ^{MF}	1d6+1
89-90	-	Tasso (animale)	1d2+3	94-96	98	Tasso (animale)	1d2+2
91	87	Tasso crudele	1d2	97-98	-	Vespa gigante (parassita)	2d4
92	88	Tendriculos	1d3	99-100	99-100	Viverna	1d2
93-94	-	Tigre (animale)	1d3				
95	89	Tigre crudele	1				
96	90	Tigre mannara (licantropo)	1				
97	91	Treant	1				
98	92	Tressym (animale) ^{FR}	1				
99	93	Vrock (demone)	1				
-	94-95	Wight	1				
-	96-97	Wraith	1				
100	98	Yuan-ti, pattuglia	Vedi gruppi				
-	99-100	Zombi, 2 DV	1d4+2				

TABELLA 6-8: GRANDE CREPA
(COLLINE CALDE, FRONTIERA) (LI I/2-19)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
01-04	-	Aarakocra, pattuglia ^{MF}	Vedi gruppi
05-07	-	Aquila gigante	1d2
08-10	01	Babbuino (animale)	2d4+2
-	02-06	Bestia oscura ^{MF}	1d2
11-18	07-13	Bisonte (animale)	5d6
-	14-18	Cacciatore notturno (pipistrello delle profondità) ^{MF}	2d6
19-20	19	Cavallo leggero (animale)	4d6
21-22	20-21	Cervo volante gigante (parassita)	1d4+1
23-25	22-23	Cinghiale (animale)	2d3
26	24	Drago blu, molto vecchio	1
27	25	Formiche giganti, squadra	Vedi gruppi
28-29	26	Ghepardo (animale)	1d3
30-34	27-29	Grifone	1d2
35-37	30-32	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
38-42	33-36	Iena (animale)	2d8
43-45	37-38	Ippogrifo	1d4
46-48	39-40	Leone (animale)	1 o 2d4
49-50	41	Leopardo (animale)	1d3+1
51-52	42-43	Lucertola, varano (animale)	1
53-56	44-46	Lince (animale) ^{RF}	1d2
57	47	Maliardo ^{SS}	1d4
58-59	48-49	Mantide religiosa gigante (parassita)	1d3
60-65	50-54	Nani dorati, pattuglia	Vedi gruppi
66-67	55-56	Nyth ^{MF}	1
68-69	57	Orso bruno (animale)	1d3
70-71	58	Orso nero (animale)	1d3
72-78	59-64	Pattuglia (nani dorati a cavallo di grifoni guidati da un guerriero)	Vedi gruppi
79	-	Peryton ^{MF}	1d4
80-83	65-70	Ranger, gruppo	Vedi gruppi
84-86	71	Rinoceronte (animale)	1d4+1
87-88	72-73	Scarabeo di fuoco gigante (parassita)	1d6+5
-	74-85	Sciame di pipistrelli	1

TABELLA 6-9:

GRANDE PALUDE DI BETHILD
(PALUDE CALDA, TERRA SELVAGGIA) (LI I-14)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
01	01	Aballin ^{MF}	1
-	02	Abishai nero (diavolo) ^{MF}	1d2
-	03	Abishai verde (diavolo) ^{MF}	1d2
02-03	04-05	Albero oscuro ^{SS}	1
04-05	06-07	Ameba paglierina	1
06-07	08	Arpia	2d3+2
08	09	Artiglio strisciante ^{MF}	4d6
09	-	Avoral (guardinal)	1
10	10	Behir	1
11-12	11-12	Behir, Halruaan ^{SS}	1d2
-	13-14	Bestia oscura ^{MF}	1d2+2
13-16	15-16	Bullywug ^{MF}	2d4
17	17-18	Chuul	1d2
18-20	19	Cocodrillo (animale)	1 o 2d4
21-22	20	Cocodrillo gigante (animale)	1 o 2d4
23	21	Cocodrillo mannaro (licantropo) ^{MF}	1d3
24-25	22	Cumulo strisciante	1d3
26-27	23-24	Divora-ragni	1
28	25	Drago nero, adulto giovane	1
29	26	Drago nero, adulto maturo	1
30	27	Drago verde, adulto giovane	1
31	28	Fauce gorgogliante	1
-	29-30	Fuoco fatuo	1d2+2
-	31-32	Ghast, branco	Vedi gruppi
32	33	Gigante della nebbia ^{MF}	1d4+1
33-34	34	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
35	35	Gulgutidra ^{MF}	1
36-37	36-37	Kapocanth (gargoyle)	1d4
-	38-39	Lacedon (ghoul)	1d4+1
38-39	40-41	Liana assassina	1d2
40-42	42-43	Lucertola folgorante	2d6
43-50	44-46	Lucertoloide	1d2+1
51-55	47-48	Lucertoloidi, banda da guerra	Vedi gruppi
56-57	-	Mantidora	1
58	49	Mephit dell'acqua	1
59	50	Mephit di sale	1
60	51	Mephit di vapore	1
61-62	52-53	Merrow (ogre)	1d3+1
63-64	54-55	Naga acquatica	1
65-66	56-57	Naga guardiana	1
67-68	58-60	Naga oscura	1
69-70	61-62	Naga spirituale	1

71-73	63-64	Nyth ^{MF}	1	44-45	-	Lince (animale) ^{RF}	1d2
-	65-66	Pipistrello crudele	1d2	46	45	Lucertola, varano (animale)	1
74	67	Piroidra	1	47	46	Lupo mannaro (licantropo)	1d3
75	68	Progenie abissale, covata ^{MF}	Vedi gruppi	48-49	47-48	Maliardo ^{SS}	1d4
76-77	69-70	Ragno mostruoso Grande (parassita)	1d4+2	50	-	Mantimera ^{SS}	1
-	71-72	Scheletro, 1 DV	2d4	51-58	49-51	Mercanti	Vedi gruppi
78-80	73	Serpente volante ^{RF}	2d4	59-64	52-55	Milizia (umani)	Vedi gruppi
81-84	74	Serpente, vipera Enorme (animale)	1	65	56	Nishruu ^{MF}	1
-	75-76	Sinistro (pipistrello delle profondità) ^{MF}	1d6+1	66-67	57	Omuncolo	1
85-87	77-78	Siv, squadra ^{MF}	Vedi gruppi	68-73	58-59	Orso nero (animale)	1d3
88	79-80	Streghe, congrega	Vedi gruppi	-	60-62	Pattuglia (umani Halruaan guidati da un mago)	Vedi gruppi
89-93	81-87	Tasloi ^{SS}	1d6+3	-	63	Progenie vampirica	1d2
94-95	88-90	Tasloi, banda da guerra ^{SS}	Vedi gruppi	74	64	Pseudodrago	1
96-98	91	Uccello stigeo	2d4+2	75-76	65-67	Ranger, gruppo	Vedi gruppi
-	92-93	Wight	1	77-78	-	Rinoceronte (animale)	1d4+1
-	94	Wraith	1	79-81	68-70	Sciame di locuste	1
99-100	95-96	Yuan-ti, pattuglia	Vedi gruppi	-	71-76	Sciame di pipistrelli	1
-	97-98	Zannamorte ^{RF}	1	82-84	77-79	Segugio, mastino (animale) ^{RF}	2d4
-	99-100	Zombi, 2 DV	1d4+2	85-87	80-81	Serpente stellare ^{SS}	1
				88-89	82-83	Serpente strangolatore (animale)	1d2
				90	84	Serpente strangolatore gigante (animale)	1d2
				91-93	85-87	Serpente volante ^{RF}	2d4
				94-95	88-90	Serpente, vipera alata (animale) ^{FR}	1
				96-97	91-92	Serpente, vipera Media (Animale)	1
				-	93-95	Sinistro (pipistrello delle profondità) ^{MF}	1d6+1
				98-99	96-97	Tressym (animale) ^{FR}	1
				-	98	Vampiri, drappello	Vedi gruppi
				-	99	Wraith	1
				100	100	Yuan-ti, pattuglia	Vedi gruppi

TABELLA 6-IO: HALRUAA
(PIANURE CALDE, CIVILIZZATO) (LI I/4-12)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
Giorno	Notte		
-	01	Allip	1
01	02	Ankheg	1
02-04	-	Ape gigante (parassita)	2d4+2
05	-	Aquila gigante	1d2
06-08	03-07	Banditi	Vedi gruppi
09	08	Barghest	1
10	09	Behir	1
11-13	10-12	Behir, Halruaan ^{SS}	1d2
14-16	-	Bisonte (animale)	5d6
17	13	Cacciatore invisibile	1
-	14-15	Cacciatore notturno (pipistrello delle profondità) ^{MF}	2d6
18-20	16-18	Cane (animale)	2d3+2
21-22	19-20	Cinghiale (animale)	2d3
23	21	Cinghiale mannaro (licantropo)	1
24	22	Doppelganger	1
25	23	Doppelganger, superiore ^{MF}	1
26	24	Drago d'ottone adolescente	1
27	25	Drago marrone adulto giovane ^{MF}	1
28	26	Dragone	1
29-30	-	Elefante (animale)	1d4+1
-	27	Fantasma	1
31-34	28-31	Formiche giganti, squadra	Vedi gruppi
35-36	32-33	Gargoyle	1d4
-	34	Ghast (ghoul)	1d2
37	-	Ghepardo (animale)	1d3
-	35-36	Ghoul	1d3+1
-	37	Grande manto assassino, sciame ^{MF}	Vedi gruppi
38-39	38-39	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
-	40-42	Gufo gigante	1d2
40	43	Ibrandlin ^{MF}	1
41-42	-	Leopardo (animale)	1d3+1
43	44	Liana assassina	1d2

TABELLA 6-II: LAGO HALRUAA
(ACQUATICO [FIUME/LAGO] CALDO, FRONTIERA) (LI I-14)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
Giorno	Notte		
01	-	Aarakocra, pattuglia ^{MF}	Vedi gruppi
02	01	Ape gigante (parassita)	2d4+2
03-04	-	Aquila gigante	1d2
05	02-03	Arpia	2d3+2
06-08	04-06	Banditi di fiume	Vedi gruppi
-	07-09	Cacciatore notturno (pipistrello delle profondità) ^{MF}	2d6
09	-	Chimera	1
10-11	10-11	Cocodrillo (animale)	1 o 2d4
12	12	Cocodrillo gigante (animale)	1 o 2d4
13	13	Drago nero, adulto	1
-	14-15	Fantasma	1
-	16-17	Fuoco fatuo	1d2+2
14-17	18-20	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
18-19	-	Ippogrifo	1d4
20-21	21-23	Kapoacanth (gargoyle)	1d4
22	24-26	Kir-lanan (gargoyle) ^{FR}	1d4+1
-	27-28	Lacedon (ghoul)	1d4+1
23-25	29-30	Lucertola folgorante	2d6
26-27	-	Manticora	1
28-29	-	Mantimera ^{SS}	1
30-31	31-33	Merrow (ogre)	1d3+1
32-33	34	Naga acquatica	1

34-39	35-37	Nave mercantile	Vedi gruppi	-	68-69	Scheletro, 1 DV	2d4
40-41	38	Nixie (spirittello)	1d3	75-76	70-72	Schiavisti	Vedi gruppi
42-43	39-40	Nyth ^{MF}	1	77-79	73-75	Sciame di locuste	1
44-49	41-43	Pattuglia navale*	Vedi gruppi	80-81	76-77	Sciame di millepiedi	1
-	44-46	Pipistrello crudele	1d2	-	78-82	Sciame di pipistrelli	1
50-51	47-48	Serpente stellare ^{SS}	1	82-84	83-85	Sciame di topi	1
52-53	49	Serpente volante ^{RF}	2d4	85	86	Scorpione mostruoso Piccolo (parassita)	1d3+1
54	50	Serpente, vipera Grande (animale)	1	86-88	87	Segugio, mastino (animale) ^{RF}	2d4
55-56	51-52	Serpente, vipera Media (animale)	1	89-91	88-90	Serpente volante ^{RF}	2d4
-	53-54	Sinistro (pipistrello delle profondità) ^{MF}	1d6+1	92	91	Tigre (animale)	1
57	55	Testuggine dragona	1	93-94	92-94	Topo crudele	1d10+10
58	56	Tojanida, adolescente	1	95	95-96	Topo mannaro (licantropo)	1d4+1
59	57	Tojanida, adulto	1	96	97	Tressym (animale) ^{FR}	1
60	58	Tojanida, anziano	1	97-98	-	Vespa gigante (parassita)	2d4
61-63	59-61	Uccello stigeo	2d4+2	99	98-99	Viverna	1d2
-	62-63	Wraith	1	100	100	Yuan-ti, pattuglia	Vedi gruppi
64-100	64-100	Tirare sulla Tabella 6-10: "Halruaa"					

*Umani Halruaan in un'aeronave, guidati da un mago.

TABELLA 6-12: LUIREN
(PIANURE CALDE, CIVILIZZATO) (LI 1/4-II)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
01	01	Ankheg	1
02-03	02-05	Banditi	Vedi gruppi
-	06-08	Cacciatore notturno (pipistrello delle profondità) ^{MF}	2d6
04-08	09-10	Cane (animale)	2d3+2
09-11	11	Cane intermittente	2d4+2
12	12-13	Cinghiale mannaro (licantropo)	1
13	14	Coboldi, banda da guerra	Vedi gruppi
14-15	15-17	Coboldo	4d4+4
16	18	Donnola crudele	1d2
17	19	Drago di rame, adulto giovane	1
18	20	Drago verde, adolescente	1
19-20	21	Elfi, pattuglia	Vedi gruppi
-	22	Fantasma	1
21-23	23-25	Fauce aberrante ^{SS}	1d3+2
24-27	26-28	Formiche giganti, squadra	Vedi gruppi
28-29	29-30	Gargoyle	1d4
-	31	Ghoul	1d3+1
30-34	32-34	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
35-37	35-37	Halfing spettrali, esploratori	Vedi gruppi
38	38	Liana assassina	1d2
39	-	Mantimera ^{SS}	1
40-44	39-41	Mercanti	Vedi gruppi
45-49	42-46	Milizia (halfing)	Vedi gruppi
50-51	47-48	Nyth ^{MF}	1
52-53	49-51	Ogre	1d3+1
54	52	Orso nero (animale)	1d3
55-61	53-58	Pattuglia (halfing cuoreforte guidati da un guardamarche del Luiren)	Vedi gruppi
62-65	59	Pellegrini	Vedi gruppi
66-67	60-61	Ragno-fase	1d4+1
68-72	62-65	Ranger, gruppo	Vedi gruppi
73-74	66-67	Scarabeo di fuoco gigante (parassita)	2d4

TABELLA 6-13:
MONTAGNE DELLA CINTURA DEL GIGANTE E DEL MURO DI POLVERE
(MONTAGNE ALTE CALDE, DESOLATO) (LI 2-19)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
01-03	-	Aarakocra, pattuglia ^{MF}	Vedi gruppi
-	01-02	Abishai blu (diavolo) ^{MF}	1d2
-	03-04	Abishai rosso (diavolo) ^{MF}	1d2
04-06	-	Aquila gigante	1d2
07-09	05-06	Athach	2d4
10	07-08	Bacio fatale (affine dei beholder) ^{MF}	1
11	09-11	Beholder	1
12-15	12-14	Bugbear	1d3+1
16-17	15-16	Bugbear, banda	Vedi gruppi
18-21	17-19	Ciclope (gigante) ^{SS}	1d4+1
22	20	Djinni (genio)	1
-	21	Dracolich ^{FR}	1
23	22	Drago d'argento, adulto	1
24	23	Drago delle profondità, vecchio ^{MF}	1
25	24	Drago di rame, vecchio	1
26	25	Drago rosso, adulto	1
27-29	26-28	Dragonide ^{MF}	2d4
30	29	Efreeti (genio)	1
31-33	30-32	Ettin	1d3+1
34-36	33-37	Gargoyle	1d4
37	38-40	Ghour (demone) ^{MF}	1
38-41	41-44	Gigante delle colline	1d3+1
42-43	45-46	Gigante del fuoco	1d3+1
44-45	47-48	Gigante delle nuvole	1d2
46-47	49-50	Gigante delle pietre	1d4+1
48	51	Gigante delle tempeste	1d2
49-51	52-54	Giganti delle colline, razziatori	Vedi gruppi
52-54	-	Girallon	2d3
55-56	55-56	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
57-58	57-58	Hobgoblin, banda da guerra	Vedi gruppi
59-61	59-61	Hobgoblin, razziatori	Vedi gruppi
62	62	Janni (genio)	1
63-64	63	Nani dorati, pattuglia	Vedi gruppi
65-67	64-66	Ogre	1d3+1

68-69	67-68	Ogre magi	1d2	76	78	Progenie abissale, covata ^{MF}	Vedi gruppi
70-71	69-70	Ogre magi, razziatori	Vedi gruppi	77-79	79-81	Ragno mostruoso Grande (parassita)	1d4+1
72-75	71-74	Orchi, pattuglia	Vedi gruppi	80-81	82-83	Ragno-fase	1d4+1
76-79	75-78	Orchi, razziatori	Vedi gruppi	82-84	-	Roc	1d2
80-82	79-81	Orchi, squadra	Vedi gruppi	85-87	84	Schiavisti	Vedi gruppi
83-85	82-84	Orco	2d4+2	-	85-87	Spettro	1
86-88	85	Peryton ^{MF}	1d4	88	88	Squartatore grigio	1
-	86-87	Progenie vampirica	1d2	89-92	89-90	Viverna	1d2
89	88-89	Rakshasa	1	-	91-93	Wraith del terrore	1
90-91	-	Roc	1d2	93	94	Xorn, anziano	1
92-93	90-91	Squartatore grigio	1	94-95	95-96	Xorn, medio	1
94-95	92	Tritoni del fuoco, predoni ^{MF}	Vedi gruppi	96-97	97-99	Yochlol (demone) ^{MF}	1
-	93	Vampiri, drappello	Vedi gruppi	98-100	100	Yrthak	1 o 1d3+1
-	94	Vampiro	1				
96-98	95-96	Viverna	1d2				
-	97-98	Wraith	1				
-	99	Wraith del terrore	1				
99-100	100	Yrthak	1 o 1d3+1				

TABELLA 6-14:

MONTAGNE DELLA GUARDIA GNOLL
(MONTAGNE BASSE CALDE, FRONTIERA) (LI 2-15)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
Giorno	Notte		
-	01	Abishai rosso (diavolo) ^{MF}	1d2
01-04	-	Aquila gigante	1d2
05-06	02-03	Aranea	1d3+3
07-10	04-07	Banditi	Vedi gruppi
11-12	08	Behir	1
13	09-11	Draegloth (mezzo-immondo) ^{MF}	1
14	12	Drago blu, adulto	1
15	13	Drago di bronzo, adulto	1
16	14	Drago rattelyr, adulto ^{SS}	1
17	15	Drago rosso, giovane adulto	1
18	16	Dragonide ^{MF}	2d4
-	17-19	Drider	1
-	20-21	Drider, drappello	Vedi gruppi
-	22-24	Drow, esploratori	Vedi gruppi
19	25	Ettin	1d3+1
20-23	26-30	Gigante delle colline	1d3+1
24	31	Gigante delle pietre	1d4+1
25-26	32-33	Gigante delle tempeste	1d2
27-29	34-37	Giganti delle colline, razziatori	Vedi gruppi
30-34	38-42	Gnoll	2d4+2
35-43	43-51	Gnoll, banda da guerra	Vedi gruppi
44-49	52-57	Gnoll, cacciatori	Vedi gruppi
50-52	-	Grifone	1d2
53-56	58-59	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
57-59	60-61	Halfing piedilesti, esploratori	Vedi gruppi
60-61	62-63	Iena (animale)	2d8
62-64	-	Mantimera ^{SS}	1
65-66	64-66	Myrlochar ^{MF}	1
-	67-68	Naga oscura	1
67-68	69-70	Ogre	1d2+2
-	71-73	Ombra maggiore	1
69	74	Orso crudele	1
70-75	75-77	Pattuglia (gnoll e mezzo-drow guidati da un ranger)	Vedi gruppi

TABELLA 6-15:

MONTAGNE DEL ROSPO ACCUCCIATO
(MONTAGNE BASSE CALDE, TERRA SELVAGGIA) (LI 2-15)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
Giorno	Notte		
01-02	01-02	Albero oscuro ^{SS}	1
03-04	03	Athach	2d4
05-06	04-05	Azer, squadra	Vedi gruppi
07-10	06-08	Banditi	Vedi gruppi
-	09-11	Bestia oscura ^{MF}	1d2+2
11-12	12-15	Bugbear, banda	Vedi gruppi
13	16	Criosfinge	1
-	17	Dracolich ^{FR}	1
14	18	Drago del canto, adulto ^{MF}	1
15	19	Drago verde, adulto	1
16	20	Drago zanna, adulto ^{MF}	1
17	21	Driade	1
18-19	22-25	Ettercap	1d2
20-21	26-28	Ettin	1d3+1
-	29-30	Fantasma	1
22-25	31-34	Gigante delle colline	1d3+1
26	35	Gigante delle pietre	1d3+1
27-29	36	Girallon	2d3
30-31	37-39	Goblin, banda da guerra	Vedi gruppi
32-33	40	Gorilla crudele	1
34-38	41-42	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
-	43-46	Gufo gigante	1d2
39-41	47-49	Halfing degli spiriti, esploratori	Vedi gruppi
42-44	50-52	Hobgoblin, banda da guerra	Vedi gruppi
45-48	53-56	Hobgoblin, razziatori	Vedi gruppi
49-50	57	Lammasu	1
51-53	58-60	Liana assassina	1d2
54-55	61	Lupo (animale)	2d4
56-58	62	Lupo crudele	1
59-61	-	Mantimera ^{SS}	1
62-67	63-67	Nani dorati, pattuglia	Vedi gruppi
68-74	68-75	Ogre	1d3+1
75-80	76-82	Ogre magi	1d2
81-84	83-87	Ogre magi, razziatori	Vedi gruppi
85	88	Orso crudele	1
86-87	89	Orso nero (animale)	1d3
88-89	90-92	Orsoguo	1
90-91	93-94	Ragno spada ^{MF}	1
92-96	95-96	Ranger, gruppo	Vedi gruppi
97-98	97	Tigre crudele	1

99	98	Troll	1d3+1
100	99	Worg	1d6+5
-	100	Wraith	1

94-96	88-90	Viverna	1d2
-	91	Vrock (demone)	1
-	92-93	Wraith	1
97	94	Xorn, anziano	1
98-99	95-96	Xorn, medio	1
100	97	Yrthak	1 o 1d3+1
-	98-100	Zannamorte ^{RF}	1

TABELLA 6-16: LE MURA

(MONTAGNE ALTE CALDE, FRONTIERA) (LI 2-19)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
01-04	-	Aarakocra, pattuglia ^{MF}	Vedi gruppi
05-06	01	Androsfinge	1
07-09	-	Aquila gigante	1d2
10-11	02-03	Athach	2d4
12-16	04-06	Banditi	Vedi gruppi
17	07-09	Barghest, branco	Vedi gruppi
18-19	10-11	Behir	1
20-22	12-14	Behir, Halruaan ^{SS}	1d2
-	15-16	Bestia oscura ^{MF}	1d2+2
23-24	-	Chimera	1
25-26	17-18	Ciclope (gigante) ^{SS}	1d4+1
27-28	19-20	Cinghiale mannaro (licantropo)	1
-	21	Dracolich ^{FR}	1
29	22	Drago d'oro, adulto	1
30	23	Drago di rame, vecchio	1
31	24	Drago rosso, adulto	1
32	25	Drago zanna, vecchio ^{MF}	1
33-34	26-27	Dragonide ^{MF}	2d4
-	28	Fantasma	1
35-37	29	Fauce aberrante ^{SS}	1d3+2
38	30	Gigante delle nuvole	1d2
39	31	Gigante delle pietre	1d3+1
40-41	32-33	Gigante delle tempeste	1d2
42	34	Ginosfinge	1
43-45	35	Grifone	1d2
46-50	36-37	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
-	38-40	Gufo gigante	1d2
51-52	41-43	Hobgoblin, razziatori	Vedi gruppi
53	44-46	Ibrandlin ^{MF}	1
54-56	47	Ippogrifo	1d4
57	48	Leucrotta ^{MF}	1d4
58-60	49-51	Liana assassina	1d2
61-64	52-55	Lupo (animale)	2d4
65-66	56-58	Lupo crudele	1
67-69	59-61	Lupo mannaro (licantropo)	1d3
70-72	62	Mantimera ^{SS}	1
73	63	Mephit dell'aria	1
74	64	Mephit della terra	1
75	65-66	Naga oscura	1
76	67	Nishruu ^{MF}	1
77-78	68-69	Nyth ^{MF}	1
79-80	70-72	Ogre magi	1d2
-	73-74	Ombra	1
81	75	Orso crudele	1
82-85	76	Orso nero (animale)	1d3
86-88	77	Peryton ^{MF}	1d4
-	78-79	Progenie vampirica	1d2
89-91	-	Roc	1d2
92	80-82	Segugio infernale	1d2
93	83-84	Ululatore	1d2
-	85	Vampiri, drappello	Vedi gruppi
-	86-87	Vampiro	1

TABELLA 6-17: SHAAR

(PIANURE CALDE, TERRA SELVAGGIA) (LI 1/2-15)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
01	01	Aballin ^{MF}	1
-	02	Abishai blu (diavolo) ^{MF}	1d2
-	03	Allip	1
02	04	Androsfinge	1
03	05	Ankheg	1
04	-	Aquila gigante	1d2
05	06	Arconte segugio (arconte)	1
06	07	Asabi, esploratori ^{MF}	Vedi gruppi
07-08	08-11	Banditi	Vedi gruppi
09	12	Barghest, branco	Vedi gruppi
10	13	Basilisco	1
11	14	Behir	1
12	15	Behir, Halruaan ^{SS}	1d2
13	16	Belva distortente	1d2
-	17	Bestia di Malar ^{MF}	1
-	18	Bestia oscura ^{MF}	1d2+2
14-15	-	Bisonte (animale)	5d6
16	19	Bulette	1
17	20	Cane intermittente	2d4+2
18-21	21	Cavallo leggero (animale)	4d6
22-24	22	Centauro	2d4
25	-	Chimera	1
26	23	Criosfinge	1
-	24	Dracolich ^{FR}	1
27	25	Drago blu, molto giovane	1
28	26	Drago d'ottone, adolescente	1
29	27	Drago marrone, giovane ^{MF}	1
30	28	Drago rattelyr, adolescente ^{SS}	1
31	-	Dragonne	1
32	-	Elefante (animale)	1d4+1
33	29	Formiche giganti, squadra	Vedi gruppi
-	30	Ghast (ghoul)	1d2
-	31	Ghast, branco	Vedi gruppi
34	-	Ghepardo (animale)	1d3
-	32	Ghoul	1d3+1
35	33	Ginosfinge	1
36	34	Gnoll	2d4+2
37	35	Gnoll, banda da guerra	Vedi gruppi
38	36	Gnoll, cacciatori	Vedi gruppi
39	37	Gorgone	1
40	-	Grifone	1d2
41-43	38-40	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
44	41-42	Halfling cuoreforte, pattuglia	Vedi gruppi
45	43	Iena (animale)	2d8
46	44	Ieracosfinge	1
47	-	Ippogrifo	1d4
48	45	Lamia	1d2
49	-	Lammasu	1

50	46	Leonal (guardinal)	1	18	-	Chimera	1
51-52	47	Leone (animale)	1d2+1	19-20	21	Cinghiale crudele	1
53	48	Leone crudele	1	21-22	22	Cinghiale mannaro (licantropo)	1
54	49	Leucrotta ^{MF}	1d4	23	23	Doppelganger	1
55	50	Lince (Animale) ^{FR}	1d2	24	24	Drago di bronzo, adulto giovane	1
56-57	51	Loxo ^{SS}	1d3+2	25	25	Drago rattelyr, adulto giovane ^{SS}	1
58	52	Maliardo ^{SS}	1d4	26	26	Drago verde, giovane	1
59	-	Mantimera ^{SS}	1	27	27-28	Ettercap	1d2
60-64	53-55	Mercanti	Vedi gruppi	28-29	29	Fauce aberrante ^{SS}	1d3+2
65-66	56	Milizia (umani)	Vedi gruppi	30-31	30-31	Gargoyle	1d4
67	57	Nani dorati, pattuglia	Vedi gruppi	-	32	Ghast (ghoul)	1d2
68-73	58-61	Nomadi	Vedi gruppi	-	33-35	Ghoul	1d3+1
74	62	Ogre	1d3+1	32	36-38	Gigante delle colline	1d3+1
-	63	Ombra	1	33-34	39	Girallon	2d3
-	64	Pantera spettrale ^{MF}	1	35-36	40-41	Gnoll, banda da guerra	Vedi gruppi
75-77	65-66	Pattuglia (umani Shaaryan guidati da un ranger)	Vedi gruppi	37-39	42-44	Gnoll, cacciatori	Vedi gruppi
78-80	67-68	Pellegrini	Vedi gruppi	40-41	45	Gorilla crudele	1
-	69	Pipistrello crudele	1d2	42-43	-	Grifone	1d2
-	70	Progenie vampirica	1d2	44-47	46-48	Gruppo di PNG	Vedi gruppi
81-82	71-73	Ranger, gruppo	Vedi gruppi	48	49	Guardiano verde ^{MF}	1
83	-	Rinoceronte (animali)	1d4+1	49	50-52	Gufo gigante	1d2
84	-	Roc	1d2	50-51	53-54	Hobgoblin	Vedi gruppi
85	74	Rugginofago	1d2	52-53	55	Hybsil ^{MF}	2d3+10
-	75-76	Scheletro, 1 DV	2d4	54-55	56-57	Iena (animale)	2d8
86-88	77-80	Schiavisti	Vedi gruppi	56	-	Ippogrifo	1d4
89	81	Sciame di locuste	1	57-59	58	Krenshar	1d2
-	82-83	Sciame di pipistrelli	1	60	59	Leone (animale)	1 o 2d4
90	84	Scorpione mostruoso Medio (parassita)	1d2	61	60-61	Leucrotta ^{MF}	1d4
91	85	Segugio infernale	1d2	62-67	62-63	Maliardo ^{SS}	1d4
92	86	Segugio, mastino (animale) ^{RF}	2d4	-	64-66	Mercanti	Vedi gruppi
93-94	87-88	Thri-kreen ^{SS}	1d6+4	68-69	67	Mohrg	1
95	89	Topi mannari, drappello	Vedi gruppi	70-71	68-70	Nyth ^{MF}	1
96	90	Topo crudele	1d10+10	-	71-73	Ogre	1d3+1
97	91-92	Topo mannaro (licantropi)	1d4+1	72	74-75	Ombra	1
98	93-94	Viverna	1	73-78	76-78	Orco	2d4+2
99	95	Wemic ^{MF}	2d8	-	79	Pantera spettrale ^{MF}	1
-	96	Wight	1	79-82	80-81	Pattuglia (umani Shaaryan e Tashalan guidati da un ranger)	Vedi gruppi
-	97	Wraith	1	82-83	82-83	Pellegrini	Vedi gruppi
100	98	Yuan-ti, pattuglia	Vedi gruppi	83-85	-	Peryton ^{MF}	1d4
-	99-100	Zombi, 2 DV	1d4+2	86-87	84	Progenie vampirica	1d2
				88	-	Pterade ^{MF}	1d20+10
				89-93	85	Ragno-fase	1
				94-95	86-87	Ranger, gruppo	Vedi gruppi
				-	88	Satiro	1
				96-98	89-90	Scheletro, 1 DV	2d4
				-	91	Schiavisti	Vedi gruppi
				-	92-93	Sinistro (pipistrello delle profondità) ^{MF}	1d6+1
				99-100	94	Spettro	1
				-	95	Tigre mannara (licantropo)	1
				-	96-97	Wight	1
				-	98	Wraith	1
				-	99-100	Zombi, 2 DV	1d4+2

TABELLA 6-18: VALLE DI CHANNATH
(COLLINE CALDE, FRONTIERA) (LI I-13)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
-	01	Abishai verde (diavolo) ^{MF}	1d2
-	02-03	Allip	1
01	04	Ankheg	1
02-04	-	Aquila gigante	1d2
05	05	Aranea	1d3+3
06-08	-	Babbuino (animale)	2d4+2
09-10	06-09	Banditi	Vedi gruppi
11	10	Belva distortente	1d2
-	11-12	Bestia oscura ^{MF}	1d2+2
12-13	13-15	Bugbear, banda	Vedi gruppi
14	16	Bulette	1
-	17-19	Cacciatore notturno (pipistrello delle profondità) ^{MF}	2d6
15-17	20	Centauro	2d4

TABELLA 6-19: VELDORN
(PIANURE CALDE, FRONTIERA) (LI I-17)

d%	d%	Incontro	Numero incontrato
01	01	Aballin ^{MF}	1

02	02	Abishai blu (diavolo) ^{MF}	1d2	90-91	81-82	Segugio infernale	1d2
03	03	Abishai rosso (diavolo) ^{MF}	1d2	-	83-84	Sinistro (pipistrello delle profondità) ^{MF}	1d6+1
04	04	Abishai verde (diavolo) ^{MF}	1d2	-	-	-	-
05-06	05-06	Albero oscuro ^{SS}	1	-	85	Spettro	1
-	07	Allip	1	92	86	Succube (demone)	1
07-09	08-09	Ankheg	1	-	87	Tiranno della morte (beholder) ^{FR}	1
10	10	Babau (demone)	1	-	-	-	-
11	11	Bacio fatale, (affine dei beholder) ^{MF}	1	93	88-89	Topi mannari, drappello	Vedi gruppi
12-16	12-13	Banditi	Vedi gruppi	94-97	90-91	Topo crudele	1d10+10
17-18	14-15	Barghest, branco	Vedi gruppi	-	92	Vampiri, drappello	Vedi gruppi
19-20	16-17	Basilisco	1	98	93	Vrock (demone)	1
21	18	Bebilth (demone)	1	-	94-95	Wight	1
22	19	Beholder	1	-	96	Wraith	1
-	20	Bestia oscura ^{MF}	1d2+2	-	97-98	Zannamorte ^{RF}	1
23-25	21	Bugbear, banda	Vedi gruppi	99-100	99-100	Zombi, 2 DV	1d4+2
26	22	Cacciatore di troll	1	-	-	-	-
-	23	Cauchemar (incubo)	1	-	-	-	-
27-29	24-25	Ciclope (gigante) ^{SS}	1d4+1	-	-	-	-
30	26	Cinghiali mannari, drappello	Vedi gruppi	-	-	-	-
-	27	Divoratore	1	-	-	-	-
-	28	Dracolich ^{FR}	1	-	-	-	-
31	29	Drago blu, adulto	1	-	-	-	-
32	30	Drago marrone, molto vecchio ^{MF}	1	-	-	-	-
33	31	Drago rattelyr, vecchio ^{SS}	1	-	-	-	-
34	32	Drago rosso, adulto	1	-	-	-	-
35	33	Drago zanna, vecchio ^{MF}	1	-	-	-	-
36-37	34-35	Dragonide ^{MF}	2d4	-	-	-	-
-	36-37	Dretch (demone)	1d4	-	-	-	-
38-39	38	Ettin	1d3+1	-	-	-	-
-	39	Fantasma	1	-	-	-	-
40	40	Gauth (beholder)	1d2	-	-	-	-
-	41-42	Ghast, branco	Vedi gruppi	-	-	-	-
41-42	43-44	Giganti delle colline, razziatori	Vedi gruppi	-	-	-	-
43-45	45-46	Gnoll, banda da guerra	Vedi gruppi	-	-	-	-
46-47	47	Goblin, banda da guerra	Vedi gruppi	-	-	-	-
48-51	48-49	Goblin, razziatori	Vedi gruppi	-	-	-	-
52-56	50-51	Gruppo di PNG	Vedi gruppi	-	-	-	-
57	52-53	Hezrou (demone)	1	-	-	-	-
58-60	54-55	Hobgoblin, razziatori	Vedi gruppi	-	-	-	-
61	56-57	Incubo	1	-	-	-	-
62-63	58-59	Kir-lanan (Gargoyle) ^{FR}	1d4+1	-	-	-	-
64	60	Lupi mannari, drappello	Vedi gruppi	-	-	-	-
65-68	61	Mercanti	Vedi gruppi	-	-	-	-
69-70	62-63	Minotauro	1	-	-	-	-
-	64	Mohrg	1	-	-	-	-
71	65	Naga guardiana	1	-	-	-	-
72	66	Naga oscura	1	-	-	-	-
73-75	67-68	Ogre magi, razziatori	Vedi gruppi	-	-	-	-
-	69	Ombra	1	-	-	-	-
-	70	Ombra maggiore	1	-	-	-	-
76-77	71-72	Orchi, razziatori	Vedi gruppi	-	-	-	-
78	73	Orsi mannari, drappello	Vedi gruppi	-	-	-	-
-	74-75	Pipistrello d'ossa (pipistrello delle profondità) ^{MF}	2d4	-	-	-	-
79-80	76-77	Scheletro, 1 DV	2d4	-	-	-	-
81-87	78-79	Schiavisti	Vedi gruppi	-	-	-	-
88-89	80	Scorpioidi, cacciatori ^{MF}	Vedi gruppi	-	-	-	-

pericoli naturali

Anche se sono i mostri e i banditi spietati a costituire le minacce principali per i viaggiatori dello Splendente Sud, esistono anche numerosi pericoli meno evidenti. Le terre lungo le coste meridionali di Faerûn nascondono un numero di pericoli pari a quello delle terre rigide del nord. Soltanto gli sciocchi affrontano un viaggio nel Sud senza prepararsi prima.

CLIMA CALDO

In questa zona di Faerûn, il calore è estremo e può risultare micidiale, se abbinato alla forte umidità. La gente del luogo ha imparato a rimanere in casa nelle ore più calde del giorno, cercando riparo all'ombra. Quelli talmente avventati da ignorare i consigli dei più saggi potrebbero ritrovarsi a soffrire di esaurimento o peggio. Se i personaggi si mettono in viaggio senza prendere le debite precauzioni contro gli effetti diretti del sole, sono soggetti agli effetti descritti alla voce "Pericoli del caldo", pagina 303 della *Guida del DUNGEON MASTER*. Gli intervalli di temperatura compresi nelle tabelle del tempo atmosferico sottostanti corrispondono alle definizioni dei livelli di calore riportati nella *Guida del DUNGEON MASTER*.

Tempo atmosferico casuale

Anche se l'andamento climatico è complesso e l'avvicinarsi delle stagioni può provocare dei cambiamenti, i fattori principali che influenzano il tempo atmosferico lungo la costa meridionale di Faerûn sono la latitudine della regione e i venti che spirano dal Grande Mare. Quando dall'oceano giunge aria calda e umida che si solleva lungo i fianchi delle varie catene montane che si allungano fino alla costa, i risultati sono frequenti e violente tempeste di fulmini.

Il tempo atmosferico di una qualsiasi giornata è definito da tre componenti: la temperatura, la forza del vento e le precipitazioni. Le tabelle dalla 6-20 alla 6-23 indicano le varie combinazioni di tempo atmosferico relative a ogni stagione, orientate verso i risultati più probabili. Una giornata improvvisa di freddo può sempre capitare in estate, ma non sarà mai probabile quanto le lunghe giornate di caldo bollente e di umidità soffocante.

COME USARE LE TABELLE

Le tabelle del tempo atmosferico sono organizzate secondo quattro aree di base: coste aperte, paludi e foreste, pianure e montagne. Si tira un d% e si applica lo stesso risultato a tutte e quattro le regioni. Questo rende il tempo atmosferico più realistico, con condizioni leggermente più miti lungo le coste e leggermente più fredde alle quote elevate. Una qualsiasi condizione climatica dura per 1d6 giorni prima che una nuova fase arrivi, quindi è necessario tirare per definire di nuovo il tempo atmosferico solo, quando si esaurisce l'ultima fase, e non ogni giorno.

Acque aperte/coste: Qualsiasi tratto di acque aperte o coste che si trovi a sud delle varie montagne o foreste rientra in questa categoria, compreso Halruaa, il Dambrath, il Luiren e l'area nei pressi delle Acque Dorate.

Foreste/paludi: Questa voce comprende qualsiasi regione boschiva dello Splendente Sud, nonché le paludi della regione, tra cui Akhlaur, Mortik e Rethild.

Pianure: Tutto lo Shaar, la Grande Crepa e il Veldorn rientrano in questa categoria.

Montagne: Tutte le catene montuose, dalle Mura a ovest al Muro di Polvere a est, rientrano in questa voce,

TABELLA 6-20: INVERNO

(II NIGHTAL - 20 HAMMER)

Acque aperte/Foreste/		Pianure	Montagne	Temperature	Vento	Precipitazioni
coste	paludi					
01-07	01-03	01-09	-	Calde	Debole	Sereno
08-10	04-10	10-15	-	Calde	Debole	Umido
11-16	11-13	16-17	01	Tiepide	Debole	Sereno
17-19	14-19	18	02	Tiepide	Debole	Umido
20-26	20-25	19-23	03	Tiepide	Variabile	Sereno
27-31	26-31	24-26	04	Tiepide	Variabile	Pioggia
32-34	32-34	27-28	05	Tiepide	Variabile	Acquazzone
35-40	35-39	29-32	06	Tiepide	Bufera	Sereno
41-45	40-45	33-35	07-08	Tiepide	Bufera	Pioggia
46-47	46-48	36-38	09	Tiepide	Bufera	Acquazzone
48-50	49-50	39-40	10	Tiepide	Bufera	Tempesta di fulmini
51-57	51-56	41-48	11-16	Moderate	Debole	Sereno
58-70	57-65	49-60	17-29	Moderate	Variabile	Sereno
71-76	66-74	61-69	30-44	Moderate	Variabile	Pioggia
77-80	75-80	70-75	45-50	Moderate	Variabile	Acquazzone
81-84	81-84	76-83	51-58	Fredde	Debole	Sereno
85-92	85-92	84-90	59-70	Fredde	Variabile	Pioggia
93-100	93-100	91-96	71-85	Fredde	Variabile	Acquazzone
-	-	97-100	86-100	Fredde	Bufera	Neve

TABELLA 6-21: PRIMAVERA

(21 HAMMER - 15 TARSAXH)

Acque aperte/Foreste/		Pianure	Montagne	Temperature	Vento	Precipitazioni
coste	paludi					
01-05	01-10	01-10	-	Severe	Debole	Sereno
06-09	11-14	11-13	01-02	Calde	Debole	Sereno
10-17	15-22	14-20	03	Calde	Debole	Umido
18-22	23-27	21-24	04-06	Calde	Variabile	Sereno
23-28	28-33	25-29	07-08	Calde	Variabile	Pioggia
29-35	34-40	30-35	09-10	Calde	Variabile	Acquazzone

36	41	36	11-12	Tiepide	Debole	Sereno
37-38	42-43	37-38	13	Tiepide	Debole	Umido
39-41	44-46	39-41	14-16	Tiepide	Variabile	Sereno
42-43	47-48	42-43	17-19	Tiepide	Variabile	Pioggia
44-46	49-51	44-46	20-22	Tiepide	Variabile	Acquazzone
47-50	52-55	47-50	23-25	Tiepide	Bufera	Sereno
51-54	56-59	51-54	26-30	Tiepide	Bufera	Pioggia
55-59	60-64	55-59	31-34	Tiepide	Bufera	Acquazzone
60-65	65-70	60-65	35	Tiepide	Bufera	Tempesta di fulmini
66-68	71-73	66-68	36-42	Moderate	Debole	Sereno
69-73	74-78	69-73	43-52	Moderate	Variabile	Sereno
74-79	79-84	74-79	53-62	Moderate	Variabile	Pioggia
80-85	85-90	80-85	63-70	Moderate	Variabile	Acquazzone
86-88	91-92	86-88	71-74	Fredde	Debole	Sereno
89-95	93-95	89-93	75-80	Fredde	Variabile	Pioggia
96-100	96-100	94-97	81-90	Fredde	Variabile	Acquazzone
-	-	98-100	91-100	Fredde	Bufera	Neve

TABELLA 6-22: ESTATE

(16 TARSAXH - 15 ELEINT)

Acque aperte/Foreste/		Pianure	Montagne	Temperature	Vento	Precipitazioni
coste	paludi					
01-05	01-07	01-20	01-03	Severe	Debole	Sereno
06-15	08-20	21-30	04-05	Severe	Debole	Umido
16-20	21-30	31-45	06-07	Calde	Debole	Sereno
21-40	31-45	46-55	08-10	Calde	Debole	Umido
41-55	46-50	56-60	11-14	Calde	Debole	Pioggia
56-60	51-65	61-80	15-19	Calde	Variabile	Sereno
61-70	66-74	81-83	20-23	Calde	Variabile	Pioggia
71-75	75-80	84-85	24-25	Calde	Variabile	Acquazzone
76-77	81	86	26-29	Calde	Debole	Sereno
78-81	82-84	87	30-32	Tiepide	Debole	Umido
82-84	85-86	88-89	33-38	Tiepide	Variabile	Sereno
85-86	87-88	90	39-42	Tiepide	Variabile	Pioggia
87	89-90	91	43-45	Tiepide	Variabile	Acquazzone
88-90	91	92	46-52	Tiepide	Bufera	Sereno
91-92	92-93	93	53-58	Tiepide	Bufera	Pioggia
93-94	94	94	59-63	Tiepide	Bufera	Acquazzone
95	95	95	64-65	Tiepide	Bufera	Tempesta di fulmini
96	96	96	66-72	Moderate	Debole	Sereno
97-98	97-98	97-98	73-82	Moderate	Variabile	Sereno
99	99	99	83-92	Moderate	Variabile	Pioggia
100	100	100	93-100	Moderate	Variabile	Acquazzone

TABELLA 6-23: AUTUNNO

(16 ELEINT - 10 NIGHTAL)

Acque aperte/Foreste/		Pianure	Montagne	Temperature	Vento	Precipitazioni
coste	paludi					
01-05	01-10	01-10	-	Severe	Debole	Sereno
06-09	11-14	11-13	01-02	Calde	Debole	Sereno
10-17	15-22	14-20	03	Calde	Debole	Umido
18-22	23-27	21-24	04-06	Calde	Variabile	Sereno
23-29	28-34	25-30	07-09	Calde	Variabile	Pioggia
30-36	35-41	31-36	10-11	Calde	Variabile	Acquazzone
37	42	37	12-13	Tiepide	Debole	Sereno
38-39	43-44	38-39	14	Tiepide	Debole	Umido

40-42	45-47	40-42	15-17	Tiepide	Variabile	Sereno
43-45	48-50	43-45	18-21	Tiepide	Variabile	Pioggia
46-48	51-53	46-48	22-24	Tiepide	Variabile	Acquazzone
49-51	54-56	49-51	25-26	Tiepide	Bufera	Sereno
52-54	57-59	52-54	27-30	Tiepide	Bufera	Pioggia
55-58	60-63	55-58	31-33	Tiepide	Bufera	Acquazzone
59-63	64-68	59-63	34	Tiepide	Bufera	Tempesta di fulmini
64-66	69-71	64-66	35-41	Moderate	Debole	Sereno
67-71	72-76	67-71	42-51	Moderate	Variabile	Sereno
72-78	77-83	72-78	52-61	Moderate	Variabile	Pioggia
79-84	84-89	79-84	62-69	Moderate	Variabile	Acquazzone
85-87	90-91	85-87	70-73	Fredde	Debole	Sereno
88-95	92-95	88-93	74-80	Fredde	Variabile	Pioggia
96-100	96-100	94-97	81-90	Fredde	Variabile	Acquazzone
-	-	98-100	91-100	Fredde	Bufera	Neve

DEFINIZIONI

Di seguito vengono descritti i risultati delle tabelle dalla 6-20 alla 6-23.

Temperature: I risultati delle temperature ricadono all'interno delle seguenti categorie generiche. Le temperature notturne in genere scendono di 10-20 gradi rispetto al giorno e potrebbero passare a quelle della categoria inferiore (probabilità del 50%).

Estreme: Al di sopra dei 40°C. (Di notte, le temperature ricadono sempre nella categoria "calde")

Calde: Tra i 31° e i 40°C.

Tiepide: Temperature tra i 16° e i 30°C.

Moderate: Temperature tra i 6° e i 15°C.

Fredde: Temperature tra i -17° e i 5°C.

Vento: La forza dei venti prevalenti. I periodi di calma o le raffiche improvvisi sono sempre possibili. La forza del vento scende di una categoria, di notte (da severo a forte, ad esempio). I tre risultati sulle tabelle del "Tempo atmosferico casuale" sono debole, variabile e tempesta. Tirare un d% e consultare la Tabella 6-24 per le condizioni specifiche di ciascuna voce.

Gli effetti del vento sono riassunti nella Tabella 3-24: "Effetti del vento", pagina 95 della Guida del DUNGEON MASTER.

Precipitazioni: Il tipo di precipitazione che si verifica durante il giorno. I giorni di pioggia costante sono molto rari: anche nel caso di pesanti acquazzoni e tempeste di fulmini, lunghe ore di cielo aperto si verificano comunque.

Sereno: Nessuna precipitazione rilevante.

Acquazzone: 1d3 acquazzoni della durata di 1d4 ore ciascuno

TABELLA 6-24: FORZA DEL VENTO

Debole	Variabile	Tempesta	Forza
01-70	01-40	-	Leggera/moderata
71-95	41-70	01-10	Forte
96-100	71-90	11-50	Molto forte
-	91-100	51-89	Bufera
-	-	90-92	Uragano
-	-	93-100	Tornado

all'interno della giornata. Altrimenti, la giornata è una giornata di pioggia.

Umido: Nessuna precipitazione degna di nota, ma i personaggi che subiscono gli effetti dell'esposizione a temperature calde o severe subiscono un'ulteriore penalità di -2 ai tiri salvezza sulla Tempra per evitare danni da calore non letali a ogni ora.

Neve: La neve cade fittamente, ma 1d4-1 interruzioni, ciascuna costituita da 1d4 ore di sereno, si alternano alle nevicate.

Tempesta di fulmini: 1d3 tempeste di fulmini della durata di 2d6x10 minuti ciascuna nell'arco della giornata. Altrimenti, la giornata è serena (probabilità del 50%) o piovosa (probabilità del 50%).

Illustrazione di Chris Hawkes



Alcuni halfling del Luiren attirano una fauce aberrante in un'imboscata



DAMBRATH

Agli occhi degli stranieri, il Dambrath sembra una terra di contraddizioni. I suoi abitanti vivono in vaste praterie, sotto un sole cocente e un cielo azzurro sterminato, ma giurano fedeltà ai drow, che odiano la luce. Anche se la maggior parte della popolazione locale è umana, il Dambrath è governato dai Crinti, una stirpe di sangue misto umano, drow ed elfico. La nazione trae la maggior parte delle sue risorse commerciali sia dalla terra che dal mare. Data la sua politica sorprendentemente priva di aggressioni nei confronti delle terre vicine e la sua avversità ad acconsentire agli stranieri di spingersi troppo all'interno delle sue terre, il Dambrath è rimasto un mistero per i popoli di Faerûn per molto tempo. E la sua classe nobiliare non chiede di meglio.

Descrizione geografica

La nazione del Dambrath si estende dal Bosco di Lluir Meridionale a est fino al Muro Orientale, che funge da confine con Halruaa a ovest, per una lunghezza di oltre 1.050 km. La sua costa è lunga quasi il doppio, dal momento che la Baia dei Delfini Danzanti scava una grande insenatura nell'entroterra. Dalla costa, i territori del Dambrath si estendono per circa 450 km a nord, fino alla Foresta di Amtar, lungo le vie carovaniere che conducono a Delzimmer. Rethild, nota anche come la Grande Palude, rientra palesemente nei confini del Dambrath, ma i sovrani del regno governano quel tratto solo di nome, dal momento che i lucertoloidi e le naga che vivono laggiù scoraggiano ogni tentativo di assumere il controllo diretto.

Il clima del Dambrath è caratterizzato da un caldo opprimente, fatta eccezione per la sua stagione delle piogge, che comincia a metà Uktar e dura dai due ai tre mesi. A sud delle Montagne della Guardia Gnoll le giornate sono soffocanti, ma le notti sono piacevoli a causa delle brezze che spirano dal Grande Mare e che rinfrescano rapidamente l'aria. A nord delle montagne, le temperature sono perfino più calde e

Paria è ferma, umida e soffocante. In quelle zone piove molto spesso, il che fa della Foresta di Amtar una zona umida e afosa quanto le giungle della Penisola del Chult. Molti abitanti locali non hanno mai visto la neve, e la brina mattutina è pressoché inesistente, se non sulle montagne.

La maggior parte delle terre del Dambrath è costituita da pianure aperte coperte di erba alta, particolarmente adatte all'allevamento dei cavalli. Questo vero e proprio mare verdeggianti si estende fino all'orizzonte in ogni direzione. Fattorie e allevamenti di cavalli (minuscole comunità autosufficienti impegnate ad allevare le migliori cavalcature di Faerûn) spuntano a distanza di qualche chilometro le une dalle altre per tutta la campagna. Buona parte della popolazione urbana vive nelle città mercantili della costa, specialmente lungo le rive della Baia dei Delfini Danzanti. Le acque cristalline della baia fanno delle attività di pesca e di ricerca delle perle due attività lucrative per tutto l'arco dell'anno.

caratteristiche geografiche principali

Il Dambrath è composto da due diverse aree geografiche: la costa attorno alla Baia dei Delfini Danzanti e le pianure interne a nord delle Montagne della Guardia Gnoll. Gli abitanti considerano tutte le altre peculiarità geografiche come dei trascurabili tratti di terra desolata ai confini delle aree disabitate. "Tieniti fuori dalle terre selvagge, e le terre selvagge si terranno lontane dal tuo cammino," recita un famoso detto dei Dambrathan.

Baia dei delfini danzanti

L'ampio golfo noto come la Baia dei Delfini Danzanti misura oltre 450 km. Si spinge per un lungo tratto all'interno della costa centrale del Dambrath, proteggendo l'entroterra della nazione dalle peggiori intemperie del Grande Mare. La baia gioca un ruolo fondamentale nell'economia del Dambrath, dal momento che è ricca di ostriche da perle e di una vasta gamma di fauna ittica. I pescatori calano ogni giorno le loro reti lungo tutta la costa, catturando pesci spada, dentici, orate e altri pesci, molti dei quali vengono rivenduti localmente per riempire le dispense dei cittadini del Dambrath. Lungo le acque basse di tutta la costa, i cercatori di perle si tuffano per raggiungere i banchi di ostriche visibili anche a molti metri di profondità grazie alla purezza dell'acqua. File costanti di vascelli mercantili vanno e vengono



0
135
scala in chilometri

dalle varie città portuali del Dambrath, smistando le merci della baia... e offrendo ottimi bersagli ai corsari che spesso infestano queste acque al soldo dei nobili loro patroni.

Le acque della baia sono calme in modo quasi innaturale, al punto che c'è chi teorizza che una sottile forma di magia protegga la baia dalle tempeste. In effetti, nessuna tempesta ha mai agitato le sue acque per almeno gli ultimi 500 anni, nonostante molti tratti delle coste vicine vengano spesso percossi dal vento e dalla pioggia. I capitani di molte navi che frequentano la baia hanno addirittura imparato a non spingersi oltre le sue foci, quando la presenza dei delfini all'interno della baia si fa più fitta. Queste creature sembrano capire quando una tempesta sta per arrivare e si riparano all'interno della baia con uno o due giorni di anticipo, per trovare rifugio.

Anche quando il tempo è calmo, i molti branchi di delfini che vivono nella baia sono la caratteristica locale più importante, visibile e stupefacente. Ogni giorno, al tramonto, migliaia di delfini prendono parte tutti assieme a una "danza" o a un gioco di qualche tipo, sorprendentemente coordinati tra loro. Gli abitanti locali si spingono spesso sulle rive o salgono a bordo di vascelli a ponte scoperto per spingersi sulle acque e osservare i delfini che danzano.

Oltre che per il loro intrattenimento e la loro bellezza naturale, i delfini sono tenuti in gran conto come difesa contro i pericoli dell'acqua. Oltre ad essere dotati della capacità di percepire il cattivo tempo in arrivo, i delfini hanno eliminato quasi tutte le creature predatrici (squali, seppie giganti e sahuagin compresi) dalla baia. In numerose occasioni hanno anche aiutato i naufraghi sul punto di annegare (tra cui una regina che governava il Dambrath oltre 300 anni fa). Data la loro sorprendente capacità a proteggere la baia, i delfini sono adorati e protetti in tutto il Dambrath. Chiunque venga sorpreso a fare del male a un delfino è destinato a subire una punizione straordinariamente dolorosa per mano delle sacerdotesse di Loviatar.

Vari sapienti hanno tentato di studiare i delfini e di scoprire se esiste davvero un *dweomer* in grado di controllare il tempo atmosferico e di proteggere la baia. Alcuni hanno individuato una debole e soffusa emanazione di magia, ma finora nessuno è riuscito a determinarne l'origine o gli effetti. Alcuni hanno ipotizzato che l'origine della magia protettiva della baia sia un'intelligenza superiore che giace nelle sue profondità, e che sia stato questo essere ad addestrare e organizzare in qualche modo i delfini.

Anzi, da molti anni circolano leggende su una presunta città sommersa al centro della baia. Molti marinai riferiscono di avere visto le cime di alcune guglie apparire nell'acqua, quando il sole splende direttamente in verticale, illuminando gli anfratti più profondi delle acque cristalline. Ma tali voci non sembrano mai riferirsi alla stessa ubicazione, e le esplorazioni successive condotte per localizzare questa favoleggiata città sommersa si concludono sempre con un nulla di fatto. Alcuni credono che la città sia ciò che resta di un impero dimenticato da secoli, che un tempo poggiava sulla terra ferma, e che a causa di una magia uscita fuori controllo fu sommersa dalle acque, provocando la formazione della baia. Altri invece affermano che la città sommersa è la dimora di una sinistra razza marittima i cui abitanti si nascondono nell'ombra, in attesa del momento giusto per attaccare le coste del Dambrath. In questa versione della storia, i delfini sono alleati delle creature marine: eseguono le loro danze e salvano i nuotatori in difficoltà solo per indurre negli abitanti di superficie un erroneo senso di sicurezza.

La verità sta nel mezzo. Esiste veramente una città nascosta sul fondo della Baia dei Delfini Danzanti, abitata dai tritoni.

Questi esterni erano in rapporti amichevoli con le tribù Arkaiun che un tempo vivevano sulla costa del Dambrath, e di tanto in tanto commerciavano con loro. Fin da allora, tuttavia, i tritoni tenevano nascosta l'esistenza della loro città, preferendo avventurarsi a riva in piccoli gruppi per trattare con gli umani. Alcuni secoli or sono, una disputa riguardo al valore delle perle spinse i tritoni a troncargli ogni contatto, e alla fine le tribù umane si dimenticarono della loro esistenza. Quando i drow invasero la superficie e soggiogarono gli Arkaiun, i tritoni non venivano più menzionati nemmeno nelle leggende.

I tritoni tengono nascosta l'esistenza della loro città grazie a una possente magia generata da un gruppo di potenti chierici fedeli alla loro divinità personale. La magia nasconde le mura e le guglie della città tramite un semplice effetto di distorsione: vale a dire, le strutture appaiono in vari altri punti nelle profondità della baia. I chierici tritoni sono anche i responsabili del tempo atmosferico perennemente calmo della baia, e i delfini sono veramente i loro amici e alleati. Un portale nel cuore della città dei tritoni conduce al Piano Elementale dell'Acqua.

colline dei re defunti

Questa regione di colline digradanti ricoperte di un manto erboso un tempo era nota semplicemente come le Colline dei Re. Il suo nome fu cambiato quando gli Arkaiun furono soggiogati dai drow e delle loro inaspettate alleate, le sacerdotesse di Loviatar (vedi "Storia del Dambrath", sotto). Nonostante il loro nome vagamente macabro, le colline sono un luogo piacevole e relativamente sgombro da pericoli, fatta eccezione per i giganti delle colline che a volte si spingono fin quaggiù dalle montagne. Le alture erbose sono punteggiate qua e là di piccole chiazze di pini o di chiomenere, ma altrimenti, gli alberi sono rari in questa zona. Vari ruscelli scorrono tra le colline, diretti verso le terre piatte delle pianure a sud e a est.

Numerosi *halfling* vivono sulle pendici orientali della Colline dei Re Defunti. Molti di questi *hin* sono dei cuoreforte che sono migrati a ovest partendo dal Bosco di Lluir Meridionale, e che hanno finito per spingersi oltre i confini delle terre native del Luiren (vedi il Capitolo 10 di questo libro). Gli *halfling* si tengono sulle loro e vivono in piccoli borghi e villaggi sparsi in tutta la regione collinosa. È raro che gli *hin* lascino i loro domini, anche se mantengono qualche rapporto commerciale con i Dambrathan a sudovest. Sono più che felici di fare affari con qualsiasi mercante che ritenga vantaggioso deviare dalla via che collega Cathyr a Delzimmer per commerciare con loro.

Le colline traggono il loro nome dalla vecchia tribù Arkaiun che aveva colonizzato la regione (vedi "Storia del Dambrath", sotto), che era solita seppellire i suoi re all'interno di tombe collocate in luoghi remoti. Dei nove monarchi Arkaiun che regnarono sul Dambrath, sette paiono essere seppelliti in altrettante cripte segrete nascoste sotto le colline. Soltanto Reinhar I, che morì durante la battaglia di Halruaa, e Reinhar IX, che rimase ucciso nello scontro con i drow di T'lindhet, non ottennero l'onore di essere seppelliti in questo luogo. Nonostante questo, su ordine di Malar il Signore delle Bestie, gli Arkaiun costruirono una camera funeraria in onore di Reinhar I, riempiendola di tesori e dotandola di numerosi sigilli e interdizioni per proteggerla. Stando alle leggende, Malar donò agli Arkaiun anche due costrutti magici, un leone di pietra e una tigre di ferro, da collocare come guardiani all'interno della tomba.

Gli Arkaiun del Dambrath (ora chiamati Shebali dai loro padroni Crinti) affermano orgogliosamente che le tombe dei loro antenati non sono mai state trovate o saccheggiate. In realtà,

vari avventurieri Crinti ne hanno saccheggiate molte. I Crinti hanno saggiamente tenuto segreta questa informazione, per evitare di scatenare una sommossa presso gli Shebali. I razziatori di tombe hanno prudentemente contrabbandato le meraviglie rinvenute in altre zone del mondo, ottenendo ottimi guadagni da questo smercio. Eppure, esistono ancora varie tombe che non sono state scoperte, senza dubbio protette dall'antica magia dei costruttori Arkaiun.

foresta di Amtar

La Foresta di Amtar è un tratto di terreno boschivo rigoglioso e umido dalle caratteristiche quasi tropicali. Fitti grovigli di suth si estendono per chilometri e chilometri, formando varie barriere naturali in numerosi punti della foresta. Le vaste chiome degli alberi e numerosi pini più piccoli riempiono i vuoti tra i grovigli di suth, mentre le liane più spesse, l'edera e i roveti formano un sottobosco che a volte ricopre perfino i tronchi stessi degli alberi. Anche se tra i rami che formano il tetto di fogliame della foresta filtra ben poca luce, il clima piovoso e la sua collocazione in una fascia tropicale mantengono la Foresta di Amtar calda e afosa, facendone un rifugio perfetto per un'infinità di sciami di insetti striscianti e volanti.

L'Amtar è anche la dimora di molti tipi di animali selvatici. Pappagalli, ari e molti altri uccelli tropicali fanno il nido tra i suoi rami, mentre lucertole e serpenti di ogni genere strisciano nascosti nel suo sottobosco. Tra i mammiferi che vivono nella foresta vanno menzionati i cinghiali selvatici e alcuni predatori pericolosi come le tigri e i leopardi. Varie famiglie di scimmie e di gorilla si aggirano per il bosco, ma sono presenti in grossi numeri soprattutto nella metà settentrionale. I viaggiatori devono fare attenzione a ben più dei semplici animali, tuttavia. Serpenti, lucertole e scarabei giganti infestano le zone più intricate della foresta, e i branchi vaganti sono comandati da vari girallon e gorilla crudeli.

Una tribù di elfi noti come i Trunadar, o "popolo delle stelle" considera l'Amtar meridionale la propria dimora. La tribù, che non conta più di cinquecento membri adulti, sfrutta la relativa protezione offerta dalle Montagne della Guardia Gnoll a sud, che fungono da protezione aggiuntiva contro le incursioni dei Dambrathan. I Trunadar vagano per le zone centrali della foresta meridionale, tenendosi alla larga sia dalla comunità di Guardia Elfica, sul lato orientale, che dalle rovine note come la Porta delle Zanne di Ferro a ovest. Il capo ufficiale della tribù, Ferla Treerunner (barbaro 8/stregone 6 elfo selvaggio CB) di tanto in tanto manda qualche gruppo di razziatori a ostacolare il disboscamento della foresta che ha luogo nei pressi della comunità di Guardia Elfica. Con frequenza più o meno analoga, i reggenti Crinti del Dambrath inviano un manipolo di soldati nella foresta per spaventare gli elfi selvaggi e scacciarli via. Nessuno dei due contendenti, tuttavia, desidera arrivare ad azioni di guerra vere e proprie sul territorio dell'avversario.

Vari piccoli gruppi di banditi approfittano dell'occultamento offerto dalla boscaglia per sfuggire agli inseguimenti, mentre altri hanno delimitato delle aree lungo i perimetri della foresta come basi temporanee. I secondi solitamente si nascondono lungo il confine settentrionale dei boschi, raziando le carovane che percorrono la strada che va da Rethmar a Delzimmer. Alcuni si rifugiano nelle propaggini orientali dell'Amtar e dirigono i loro assalti verso la Via del Mercante. La boscaglia fitta e intricata rende ogni inseguimento quanto meno difficoltoso, dal momento che i banditi conoscono i sentieri che passano attraverso i vasti grovigli di suth molto meglio dei loro inseguitori.

Tandith Tornears (barbaro 5 ogre LM) guida uno di questi gruppi di razziatori: una pittoresca accozzaglia di umani e mezzorchi coadiuvata da un paio di ogre. Tandith e i suoi scagnozzi pattugliano i tratti di bosco lungo la strada tra Channathgate e l'Altopiano. Laggiù i margini della foresta arrivano fin sul ciglio della strada, il che ne fa un punto ottimale per le imboscate. I membri delle Tre Spade hanno cercato invano per molti anni di catturare la banda di Tandith, ma senza mai riuscirci. Di recente hanno chiesto aiuto alla Grande Crepa, dal momento che una cospicua parte delle merci rubate in queste incursioni era destinata ai nani dorati o proveniva da essi. I capi stanno attualmente decidendo come meglio agire.

PORTA DELLE ZANNE DI FERRO

Un'antica città, le cui origini si perdono tra le nebbie del tempo, si erge alle propaggini sud-occidentali della Foresta di Amtar. Soltanto poche pietre rimangono ancora visibili: le liane e i rampicanti si sono fatti strada fino a ricoprire o attraversare ogni traccia della gloria passata della città.

La città della Porta delle Zanne di Ferro, così chiamata così chiamata per le torri stranamente ricurve e minacciose che si ergono a fianco di ciò che rimane della porta principale, era già in rovina quando gli Arkaiun migrarono in questa regione. Quei pochi che hanno studiato i resti della città in dettaglio ipotizzano che potrebbe essere stata fondata dalla stessa cultura che aveva eretto la città di Ilimar al sud, basandosi sulla somiglianza che accomuna l'architettura di laggiù e la porta di questa città, simile a un paio di zanne da rettile. Quali che siano le sue origini, tuttavia, la gente più prudente evita di avvicinarsi al luogo, a causa delle creature pericolose che la chiamano casa.

Una grossa tribù di gnoll ha reclamato il luogo come sua dimora e ora lo usa come base, da cui conduce razzie al sud e a est, sugli allevamenti delle campagne del Dambrath, e a nord, verso Channathgate e Rethmar. Questi gnoll sono molto meglio organizzati degli altri loro simili, e in qualche modo riescono a colpire i punti nevralgici e le carovane più ricche a ogni nuova incursione. Molte vittime di queste razzie credono che gli gnoll agiscano d'accordo con i fuorilegge dello Swagdar (vedi sotto), ma la verità è molto più sinistra.

Alcuni anni fa, un glabrezu tanarri di nome Quinix si fece strada fino a un *portale* dell'Abisso parzialmente funzionante, che lo condusse fino ai livelli sotterranei della città. Il demone ottenne rapidamente la fedeltà degli gnoll, grazie a una complicata ragnatela di bugie adeguatamente rinforzata con qualche offerta di corruzione. Di conseguenza, gli gnoll ora credono che Quinix sia un diretto rappresentante di Yeenoghu, e che la sua presenza sia la dimostrazione che la loro tribù è quella prediletta dal dio. Quinix da allora ha usato il *portale*, che funziona senza alcuna logica, per far venire un paio di vrock, che impiega come assistenti e guardie del corpo. Il glabrezu ora siede nelle viscere della città in rovina, intento a tramare per seminare il caos e il male in tutte le terre circostanti.

montagne della guardia gnoll

Le Montagne della Guardia Gnoll corrono da est a ovest per circa 173,5 km nella metà settentrionale del Dambrath, prima di digradare verso le Colline dei Re Defunti a est. Le Montagne della Guardia Gnoll non sono particolarmente alte: molti dei suoi picchi arrivano a malapena a 2.700 metri e il Monte Hazail, la cima più alta della catena, misura 3.454 metri. Tuttavia, dato che buona parte del Dambrath è a livello del mare, la catena

montuosa spicca comunque in netto contrasto con le pianure immediatamente a sud.

Le Montagne della Guardia Gnoll sono ricoperte da un sottile strato di neve per circa cinque mesi all'anno, il frutto delle precipitazioni nella stagione piovosa invernale. Nel resto dell'anno, le chiazze di pini, chiomenere e suth che crescono lungo i pendii appaiono come chiazze di verde scuro contro le radure montuose marroni, dove prevale un tappeto erboso basso e ispido simile a quello delle pianure sottostanti. Sopra la fascia dei boschi, altre distese di erba marrone ricoprono le cime lisce e tondeggianti delle montagne. A differenza di altre catene montuose di Faerûn, più erte, le Montagne della Guardia Gnoll sono state erose nel corso dei millenni dai temporali quotidiani che percuotono i loro pendii e dall'incessante brezza marina che soffia dal sud.

Le Montagne della Guardia Gnoll, proprio come suggerisce il loro nome, sono abitate da numerose tribù di gnoll, che vivono in complessi di caverne disseminati per i pendii boscosi. Nella maggior parte dei casi, i Dambrathan che vivono nei pressi delle pendici considerano gli gnoll un grave problema, dal momento che sono aggressivi, ostili e consumano molte delle risorse locali. Tuttavia, quelle poche tribù di gnoll che si sono radunate sotto la solida guida di Grubash Blacksnout (guerriero 6 gnoll LM), un capo particolarmente disciplinato, sono riuscite a mantenere dei rapporti amichevoli con i loro vicini umani e Crinti. Grubash coordina i territori di caccia per minimizzare i conflitti e mette gli gnoll al servizio dei nobili del Dambrath come mercenari. In cambio di generose provviste in carne e di qualche gingillo d'argento, i mercenari gnoll sono pronti a combattere contro le altre tribù di gnoll al servizio dei più potenti allevatori, e a volte attaccano gli allevamenti di proprietà dei rivali dei loro datori di lavoro.

Alcuni giganti delle colline vagano per i pendii più alti delle Montagne della Guardia Gnoll, contendendosi i territori di caccia con le tribù degli gnoll. Questi giganti a volte si spingono fino alle Colline dei Re Defunti, e a volte anche nelle praterie, per saccheggiare del cibo dagli allevamenti degli umani (sono ghiotti di carne di cavallo e la considerano una prelibatezza).

Una famiglia di giganti delle tempeste possiede un castello ben nascosto su una rupe particolarmente remota e protetta, sui picchi più alti delle Montagne della Guardia Gnoll. Abinor Lashingwind (stregone 7 gigante delle tempeste CB), il capofamiglia, si sforza in tutti i modi per tenere il castello di famiglia nascosto agli occhi dei Dambrathan delle pianure e dei drow dei regni sotterranei. I giganti delle colline sono al corrente dell'esistenza dei loro rivali, ma li lasciano soli, dal momento che non vedono alcun motivo per incorrere nella collera dei giganti più grossi. Per tenere alla larga gli intrusi delle altre razze, Abinor ha iniziato a seminare in giro delle "prove" dell'esistenza di un immenso e suscettibile drago d'argento che si anniderebbe sui picchi, e le voci riguardanti questa bestia fittizia sono giunte fino alla costa e al vicino Luiren.

Numerosi giacimenti d'argento si snodano all'interno delle Montagne della Guardia Gnoll e i minatori scoprono nuovi filoni ogni anno. I Dambrathan sono diventati ricchi estraendo il minerale prezioso dalla terra e hanno fondato varie miniere in tutte le montagne nonostante i pericoli dei mostri e dei fuorilegge. Alcuni dei consorzi minerari più grossi ingaggiano le compagnie minerarie rivali (e perfino le tribù di gnoll meno amichevoli) pagandole per lavorare all'interno delle loro concessioni, assicurandosi così il massimo dei risultati con il minimo dei pericoli.

La città drow di T'lindhet si trova proprio al di sotto delle Montagne della Guardia Gnoll, a molti chilometri sotto la superficie. A differenza dei collegamenti tra il Sottosuolo e il mondo

di superficie, le strade che collegano il Dambrath alle viscere della terra sono vie carovaniere libere, dal momento che i drow hanno reclamato almeno di nome il controllo delle terre dove vivono le loro controparti di superficie. La strada principale che collega le due regioni parte da Herath e serpeggia tra le pendici meridionali, lungo le estremità occidentali della catena, fino a entrare in un'ampia caverna. Da laggiù, il sentiero scende attraverso dei tunnel in pietra lavorata e raggiunge la comunità drow. Molte altre strade più piccole si uniscono alla strada provenendo da altri ingressi di superficie, ma dal momento che i drow non usano questi sentieri secondari come vie carovaniere regolari, non si preoccupano di tenerle sgombre dai predatori.

Rethild, la grande palude

La Grande Palude di Rethild abbraccia la base del Muro Orientale di Halruaa, che delimita il confine occidentale del Dambrath. I margini meridionali della palude si fanno gradualmente più profondi e meno solidi, finché non si mescolano all'oceano. La palude è un luogo asfissiante, ricco di cipressi ricoperti di muschio e alberi zalantar, nonché popolato da innumerevoli orrori ansiosi di cibarsi dei viaggiatori più imprudenti. Sono pochi coloro che decidono di addentrarvi, e ancora meno quelli che fanno ritorno dalle sue acque fangose.

L'aria nella Grande Palude è calda, asfissiante e fetida. Per buona parte dell'anno, la combinazione di alte temperature, umidità devastante e infiniti nugoli di insetti sciamanti e affamati dà adito a un ambiente opprimente che risulta tollerabile a ben poche creature che non siano native del luogo per più di qualche ora. Anche durante la stagione delle piogge, quando la temperatura scende di qualche grado, la palude rimane un bagno di vapore infestato dagli insetti e dalle malattie. Le cause di morte sono equamente ripartite tra lo sfinimento, le malattie e i colpi di calore, nonché le molte pericolose creature che abbondano nella palude.

I vapori tossici che ribollono e si levano dalle acque sono generati dalla materia in decomposizione, dalle esalazioni dei mostri e dai residui di energie magiche rimaste nel luogo da tempo immemorabile. Questi fumi letali prendono la forma di nubi ribollenti di color giallastro, marrone o verde che scivolano sul terreno e fluttuano lentamente tra gli alberi, spinti dalle brezze salmastre. Alcune di queste nubi sono direttamente letali e racchiudono veleni come il fumo di othur bruciato o malattie come la febbre da gallina e il fuoco mentale, che si diffondono per tutto lo stagno.

La Grande Palude ospita numerose creature insolite, tra cui versioni giganti di sanguisughe, rospi e serpenti, tribù di bullywug e tasloi (vedi pagina 71), nonché alcuni cumuli striscianti. Inoltre, circolano molte voci riguardo a un ulteriore abitante, un drago nero chiamato Valraxaxath, che si nasconderebbe in una città in rovina nel cuore della palude. Le voci sono vere, ma il drago non è stato più visto da oltre sessant'anni, dal momento che preferisce andare a caccia in luoghi lontani grazie a una rete di portali. Non si conosce il nome della città perduta che funge da sua tana, ma le leggende affermano che fu costruita dalla stessa razza che eresse Ilimar (vedi sotto) e forse anche Chasolné (vedi pagina 135).

Senza dubbio gli abitanti più numerosi della palude sono i lucertoloidi, le cui tribù sono state riunite nel regno di Kethid, sotto il comando di Ghassis (stregone 15 mezzo-immondo lucertoloide CM). Re Ghassis, non pago di governare sul suo regno, ha iniziato a interessarsi sia delle meraviglie che delle politiche del mondo esterno alla Grande Palude. Sotto la guida del suo

comandante di armata Sladdis (guerriero 12 lucertoloide CM), Ghassis invia numerose compagnie di lucertoloidi mercenari, noti con il nome collettivo di Servitori dell'Uovo Reale, a combattere nelle guerre più remote. I membri di questa compagnia dimostrano una determinazione quasi ossessiva e un forte senso di appartenenza al gruppo, quindi vengono tenuti in gran conto negli scontri campali. La loro carenza di iniziativa e di senso tattico, tuttavia, richiede un'autorità forte e una serie di istruzioni precise, affinché possano produrre i risultati desiderati.

Nella maggior parte dei casi, Ghassis si disinteressa alla sorte di questi mercenari. Il re dei lucertoloidi è di gran lunga più interessato alle ricchezze che può accumulare riscuotendo le tariffe di ingaggio dei datori di lavoro piuttosto che a veder tornare sani e salvi i suoi sudditi dopo uno scontro. Non si fa problemi a inviare i Servitori dell'Uovo Reale a svolgere le missioni più pericolose, da cui esistono poche possibilità di tornare, ma si aspetta di essere pagato molto bene per avere mandato i suoi sudditi a morire. Negli ultimi anni, il re ha stanziato varie compagnie dei Servitori dell'Uovo Reale a combattere nelle Guerre di Riconquista del Tethyr, e altri a prendere parte a qualche combattimento nelle Giungle del Chult. Nonostante i mercenari lucertoloidi siano molto popolari negli altri paesi, è raro che gli abitanti del Dambrath chiedano il loro intervento per combattere contro i loro nemici. Dal momento che molte delle lotte della nazione sono scontri interni, i nemici avrebbero ottime opportunità di fare a Ghassis un'offerta migliore... e i Dambrathan sanno bene che il re potrebbe ordinare tranquillamente ai suoi sudditi di cambiare schieramento, in cambio di un compenso adeguato.

Forse come pagamento per i servizi dei Servitori dell'Uovo Reale, o forse semplicemente tramite l'astuzia e l'inganno, Ghassis è entrato in possesso di tre aeronavi Halruaan. Anche se

i suoi sudditi sono al corrente di questa acquisizione, il re cerca di tenere la loro esistenza nascosta agli occhi del mondo. Per la maggior parte del tempo, le tiene nascoste nelle profondità dello stagno, mimetizzandole. Tuttavia, Re Ghassis a volte le usa per viaggiare per il suo regno in lungo e in largo, o in qualche rara occasione per far sbarcare i mercenari sul campo di battaglia. Qualche volta la gente che vive oltre i confini della palude vede le luci delle aeronavi che si alzano in cielo. Tali avvistamenti hanno dato origine a varie dicerie riguardo alle luci danzanti che compaiono nei cieli della Grande Palude, anche se le speculazioni sulle loro origini sono varie e pittoresche quanto la gente che le ha avvistate. Sono in pochi quelli che si sono avvicinati alla verità.

ILIMAR

Ilimar è una città spaccata in due, situata alle estremità opposte di un *portale*. Questi due luoghi, ora soltanto dei cumuli di rovine, sono tutto ciò che resta di una città fondata vari millenni fa dai sarrukh, la razza progenitrice che creò molte delle lucertole e dei rettili intelligenti di Faerûn, tra cui le naga, gli yuan-ti e i lucertoloidi. La metà meridionale di Ilimar è situata alla base delle colline, nei pressi della sorgente di un ruscello che alimenta la Grande Palude dal nord. La metà settentrionale è situata nelle propaggini occidentali della Foresta di Gulthmere, nei pressi delle rive meridionali del Lago Braccio Lungo.

La parte meridionale di Ilimar, un luogo sacro ai lucertoloidi del Rethild, è controllata da un circolo di naga spirituali, che i lucertoloidi adorano come se fossero delle divinità. Queste naga sanno che tre sarrukh giacciono ibernati da qualche parte sotto il centro di Ilimar meridionale. I sarrukh hanno fatto di tutto per rimanere ben nascosti da ogni potenziale minaccia, quindi

Illustrazione di Wayne England



La Grande Palude di Rethild è la dimora di molte creature

nemmeno le naga sanno di preciso dove si trovano. Tuttavia sono in grado di percepire la presenza dei loro creatori, e intendono essere pronte per il momento in cui i loro signori emergeranno dalle profondità delle rovine.

Le naga spirituali usano i luçertoloidi come manovalanza per localizzare altri luoghi perduti risalenti al periodo dei sarrukh. Una volta trovato un complesso di rovine di questo tipo, iniziano gli scavi per recuperare eventuali artefatti preziosi che un tempo appartenevano ai loro creatori, con l'intenzione di offrirli come dimostrazione di imperitura fedeltà al momento del loro ritorno. Le naga hanno già scoperto vari siti del genere, tra cui le rovine di Chasolné (vedi Capitolo 9), oltre il Muro Orientale e la palude.

Swagdar (desolazione dei fuorilegge)

La terra desolata nota come lo Swagdar va dalle pendici del Muro Orientale ai margini del territorio pattugliato dai militari di Herath, e dai confini settentrionali della Grande Palude ai confini meridionali della Foresta di Amtar. Per interi decenni, lo Swagdar è stato un ottimo rifugio per tutti coloro che si rifiutano di inchinarsi ai Crinti che governano il Dambrath. Banditi, ladri e Shebali che sono sfuggiti al dominio dei Crinti vagano per queste distese incolte, scegliendo una vita molto simile a quella dei nomadi. Senza un unico capo carismatico a riunirli, le varie tribù si azzuffano tra loro quasi con la stessa frequenza con cui combattono contro i Dambrathan. Per gli abitanti di questa terra senza legge, tuttavia, la pericolosa libertà offerta dallo Swagdar è preferibile a una vita di sottomissione.

Molti di coloro che si recano nello Swagdar sono criminali in fuga dal loro passato, o in cerca di un luogo dove poter condurre le loro razzie lontani dall'occhio vigile della legge. Altri sono individui solitari che preferiscono gli spazi vuoti della natura selvaggia alle pianure più densamente popolate del Dambrath vero e proprio. Altri ancora affermano di essere discendenti degli Arkaiun originali, e di essere giunti per sconfiggere gli arroganti Crinti e tornare allo stile di vita dei loro antenati. Questi vagabondi solitamente adorano il Signore delle Bestie, come facevano i loro antenati secoli or sono.

Quando le razzie dei banditi diventano intollerabili, i Crinti inviano delle spedizioni punitive nello Swagdar per sconfiggere o scacciare i suoi occupanti. Finora, i loro successi sono stati quanto meno trascurabili, dal momento che i nomadi dello Swagdar possono dileguarsi in un batter d'occhio e nascondersi nelle colline, nelle foreste o nelle paludi. Quando i Crinti si stancano di correre dietro alle false piste e tornano alle loro terre civilizzate, le tribù riemergono e riprendono la loro vita da dove l'avevano interrotta.

Anche se le tribù dello Swagdar vagano liberamente per i territori aperti della desolazione, fanno molta attenzione a evitare le rovine come Ilimar e la Porta delle Zanne di Ferro. Diversi banditi che si sono lasciati spingere dalla curiosità e si sono recati in quei luoghi sono scomparsi, e la gente della desolazione mette in guardia i nuovi arrivati e i viaggiatori sui pericoli di quei posti raccontando storie spaventose attorno ai fuochi da campo. Tuttavia, incoraggiano con gioia tutti gli avventurieri che sembrano sapere il fatto loro e che capitano nella zona ad andare in cerca di fortuna tra le rovine.

Abitanti del Dambrath

Le nobildonne Crinti che occupano il ruolo di sovrintendenti del Dambrath fanno di questa nazione una vera e propria rarità nel

Faerûn. I Crinti, che condividono tutti, almeno in certa misura, un retaggio di sangue misto, non solo occupano le più elevate posizioni sociali all'interno della società Dambrathan, ma si considerano anche al di sopra di tutte le razze "inferiori" che vivono entro i confini del regno.

Razze e culture

Circa il quindici per cento degli abitanti del Dambrath è costituito da individui di sangue misto umano, drow ed elfico. Molti di loro hanno almeno una parte di sangue drow, ma intere generazioni di unioni tra drow, mezzo-drow, umani e mezzelfi hanno finito per rendere la cosa più prominente in alcuni individui rispetto ad altri. Indipendentemente dal loro preciso retaggio, questi individui a sangue misto vengono tutti chiamati mezzodrow o Crinti, e costituiscono l'aristocrazia del Dambrath.

Molti umani (Shebali) discendono dagli Arkaiun che vivevano quaggiù prima dell'arrivo dei drow e dei loro alleati mezzelfi. Anche se gli umani compongono il settanta per cento della popolazione, sono considerati cittadini di seconda classe in tutta la nazione. Tuttavia, questa distinzione è più marcata nei centri urbani che non nelle campagne, dove il lavoro negli allevamenti richiede un maggior pragmatismo e una maggiore tolleranza.

Il resto della popolazione del Dambrath è composta da halfling, goblin e gruppuscoli di altri umanoidi. Questi individui non godono di prestigio superiore a quello degli umani.

Tutti gli elfi diversi dai drow non sono i benvenuti nel Dambrath, e gli abitanti del luogo li rimandano indietro quando giungono ai confini. Qualsiasi elfo sorpreso entro i confini del Dambrath solitamente viene catturato e consegnato ai templi di Loviatar, per il sollazzo delle sacerdotesse. Ai nani non viene negato l'accesso, ma non sono nemmeno i benvenuti. Molti nani che visitano il Dambrath sono mercanti che giungono a sud seguendo la Via del Mercante, ma non si trattengono a lungo.

ARKAIUN

Anche se per buona parte sono dei Nar, gli Arkaiun possiedono anche qualche traccia di sangue Illuskan, grazie al ruolo straordinario di un portale (vedi "Storia del Dambrath", sotto, e il Capitolo 11), che collegò le due tribù progenitrici fra loro nella regione delle Colline del Consiglio dello Shaar Orientale. Migrairono da quell'area fino al Dambrath oltre mille anni fa.

Un tipico Arkaiun è basso e tarchiato, ha la pelle scura e olivastro e capelli neri come le piume di un corvo. Di tanto in tanto, tuttavia, nasce anche qualche bambino alto, o dotato di una chioma bionda o rossa, tratti tipici dei suoi antenati Illuskan.

Fatta eccezione per quegli Arkaiun nati e cresciuti nel cuore delle città costiere, ogni umano del Dambrath impara ad andare a cavallo ad appena cinque anni di età. Nelle aree urbane, molti Arkaiun sono manovali, operai e artigiani. Nelle campagne a nord lavorano come braccianti negli allevamenti dei grandi proprietari terrieri Crinti.

I Crinti non consentono agli umani di avere terre loro. Alcuni rari Shebali reclamano della terra nelle pianure, ma simili appezzamenti si trovano sempre nello Swagdar, o altrove lungo i confini del paese, dove la legge esiste solo di nome.

Molti stranieri considerano gli Arkaiun poco più di semplici barbari, e a tutti gli effetti la loro posizione alla base della gerarchia sociale del Dambrath li dipinge come un popolo rozzo e barbarico. Nonostante questo, gli Arkaiun si aggrappano tenacemente alla loro identità nazionale, nonostante siano stati soggiogati dai Crinti (o forse proprio per questo motivo).

CRINTI (MEZZO-DROW)

I Crinti del Dambrath discendono da varie dinastie molto diverse fra loro. Nove su dieci sono il risultato dell'unione tra i drow di T'lindhet (vedi sotto) e i loro schiavi o le loro concubine. Gli altri possono far risalire la loro dinastia direttamente a una delle Prime, le 112 sacerdotesse di Loviatar che strinsero il patto per governare il Dambrath per conto dei drow. Questi Crinti, noti come i Figli delle Prime, sono quelli che godono di maggior prestigio nella società Dambrathan, anche se nelle loro vene scorre soprattutto sangue umano, piuttosto che elfico o drow.

I tipici Crinti dei giorni attuali vantano un lignaggio complicato, comprensivo di vari Casati drow, antenati umani, mezzo-drow, e a volte una sacerdotessa mezzelfa di Loviatar. I Crinti costituiscono la nobiltà del Dambrath, la classe regnante che può detenere proprietà, gestire il governo e godersi i frutti della terra... o meglio, che fa tutto questo in nome dei suoi padroni, i drow purosangue.

I Crinti godono di una posizione di autorità nel Dambrath, una che non avrebbero mai potuto raggiungere nelle altre terre di Faerûn. Ma pur essendo saliti ai vertici della piramide sociale del mondo di superficie, sono visti ancora come poco più di bifolchi mezzosangue dai loro padroni drow che vivono sotto le Montagne della Guardia Gnoll. A causa di questo duplice ruolo, molti Crinti passano la loro vita sforzandosi di surclassarsi l'un l'altro e di dimostrare il loro valore... sia ai drow che a se stessi.

Un tipico Crinti ha la pelle nera o color grigio scuro, capelli bianchi o argentati e gli occhi di un qualsiasi colore tra quelli conosciuti presso gli umani o gli elfi. Alcuni Figli delle Prime, tuttavia, hanno la pelle pallida, come i loro antenati umani e mezzelfi.

DROW DI T'LINDHET

I drow di T'lindhet, la città sotterranea situata a vari chilometri sotto il Dambrath, visitano raramente le terre di superficie che hanno reclamato come loro. I membri dei vari grandi Casati di T'lindhet preferiscono tramare e complottare l'uno contro l'altro come hanno sempre fatto, lasciando il compito poco attraente di gestire le loro proprietà di superficie ai loro governatori Crinti. Nonostante il loro disprezzo per le altre razze coinvolte in questo strano rapporto, i drow hanno trovato vantaggioso lasciare ai Crinti il controllo dei loro interessi nel mondo di superficie e il dominio sui loro schiavi umani. In questo modo gli elfi scuri traggono i benefici delle risorse del mondo di superficie senza dover sottostare alla sgradevole necessità di interagire direttamente con le creature plebee che rendono tutto questo possibile. Grazie a questo accordo, le strade che collegano le pianure del Dambrath alle caverne di T'lindhet rimangono aperte per commerciare, piuttosto che fungere da campo di battaglia tra gli abitanti di superficie e quelli del Sottosuolo.

I drow di T'lindhet devono ancora rivelare il Silenzio di Lolth ai loro cugini di superficie, ma al fine di mantenere questo segreto sono stati costretti a cedere perfino un maggiore controllo del Dambrath ai Crinti. Inoltre, tra i Crinti inizia a circolare la voce che i seguaci di Lolth che vivono in superficie hanno perduto il favore della Regina Ragno. Fino ad ora, tuttavia, non hanno idea della vera portata del problema.

vita e società

Le divisioni sociali all'interno del Dambrath tengono la popolazione segregata non solo per razza, ma anche per sesso. Le posizioni più elevate sia nel mondo politico che nel mondo

culturale sono riservate alle femmine Crinti; tutti gli altri sono considerati inferiori da qualche punto di vista. L'influenza combinata dei signori supremi drow e della Chiesa di Loviatar hanno posto le basi per questa insolita divisione sociale e politica circa cinquecento anni fa, e sono rimaste in vigore fin da allora.

I Crinti dal sangue misto governano la terra per conto dei drow, che ne reclamano il dominio dal Sottosuolo. Gli Shebali (i discendenti umani dei nomadi a cavallo Arkaian che un tempo vagavano per le terre del Dambrath), costituiscono tuttora la stragrande maggioranza dei cittadini. Nella società del Dambrath sono i Crinti a godere dei privilegi, mentre gli Shebali li servono e soddisfano ogni loro piacere.

Ma la separazione razziale dei cittadini è solo la metà della storia: il Dambrath è anche una società matriarcale vera e propria. Come già accade nella civiltà drow e nella chiesa di Loviatar, sono le femmine a impugnarne le redini del potere nel Dambrath. Anche se questo ordine sociale è più accentuato nelle corti nobiliari che non tra la gente comune, le femmine occupano una posizione di superiorità rispetto ai maschi in molti aspetti della cultura Dambrathan. Il fatto che sia le sacerdotesse della Vergine del Dolore che i drow abbracciassero questo precetto consentì ai due gruppi di trovare dei punti in comune su cui costruire il loro insolito rapporto cinque secoli or sono. Senza di esso, le ambizioni dei drow sulle terre di superficie non avrebbero retto a lungo, nemmeno contro degli umani indeboliti.

Nelle città e ai livelli più alti della società, la struttura sociale matriarcale è molto più pronunciata che non nelle campagne. Le femmine occupano posizioni di potere all'interno del governo con frequenza assai maggiore rispetto ai maschi, e le femmine Crinti sono le uniche cittadine che hanno il diritto di rivestire il ruolo di honglath, o giudici (vedi "Legge e ordine", sotto). Le femmine si aspettano la massima cortesia dai maschi: devono camminare dietro di loro per la strada e rimettersi al loro giudizio in ogni questione relativa all'intelletto. Sia le femmine che i maschi possono prestare servizio nell'esercito, anche se i ranghi di ufficiali sono solitamente riservati alle femmine. Anzi, molte famiglie nobiliari considerano un grande onore il fatto che i loro eredi prestino servizio in qualche branca dell'esercito del Dambrath come ufficiali.

ECONOMIA

Nonostante la sua politica isolazionista (vedi "Politica e potere", sotto), il Dambrath commercia fittamente con il resto di Faerûn e anche con le terre oltrestanti. La nazione esporta tre tipi di beni principali: cavalli, argento e perle. Altre merci da esportazione comprendono manufatti (armadi, sedie, tavoli e altri mobili, nonché aste per frecce di ottima qualità) ricavati dal legname abbattuto nella Foresta di Amtar, frutta raccolta nei frutteti delle Colline dei Re Defunti e pesce pescato nella Baia dei Delfini Danzanti. Dato che la maggior parte della popolazione del paese è ammassata nelle città portuali e costiere, il traffico navale è intenso e porta un flusso regolare di merci provenienti da altri paesi, che i cittadini acquistano e scambiano volentieri.

Buona parte delle pianure a nord della costa sono occupate dagli allevamenti di cavalli, i cui esemplari costituiscono la maggiore fonte di introiti della nazione. Chi possiede un allevamento nelle pianure possiede un'attività sia prestigiosa che remunerativa, dal momento che i cavalli allevati dai proprietari terrieri Crinti sono apprezzati lungo tutta la costa del Grande Mare e perfino in altre parti del mondo, come ad esempio Zakhara. Non è una meraviglia per nessuno che i mercanti di cavalli del Dambrath siano ritenuti tra i contrattatori più abili di tutto il Faerûn.

Quei pochi proprietari terrieri che non hanno investito nel commercio di cavalli solitamente usano le loro risorse nelle miniere d'argento delle Montagne della Guardia Gnoll. I proprietari minerari spesso formano dei consorzi per incrementare i loro profitti e assicurarsi di sfruttare al massimo i giacimenti localizzati.

Il commercio delle perle fornisce di che sfamarsi ai tuffatori di tutta la costa. Grazie alla natura riparata della baia e alla purezza delle sue acque, i banchi di ostriche sono abbondanti e facili da trovare. E così, il bottino giornaliero di un tuffatore può arrivare anche a varie migliaia di monete d'oro. I mercanti di perle vendono molte delle perle pescate ai Crinti più facoltosi, perennemente impegnati a surclassare i loro rivali politici e sociali attraverso sfoggi di lusso sfrenato, ma rimangono sempre abbastanza perle per le esportazioni.

Di tanto in tanto un tuffatore potrebbe essere abbastanza fortunato da raccogliere una perla Dambrathan speciale. Queste perle, di un'intensa tonalità blu-verdastra, si trovano solo nelle acque della Baia dei Delfini Danzanti e sono molto rare. Una perla Dambrathan vale cinque volte una perla normale nel Dambrath, e fino a sette o dieci volte una perla normale negli altri centri mercantili.

Anche se la maggior parte del commercio del Dambrath si basa sul mare, un flusso costante di carovane giunge nella nazione dal nord, arrivando lungo la Via del Mercante da Delzimmer. La Regina del Dambrath, fedele alla sua politica di isolazionismo, fa rispettare un editto che proibisce alle carovane di spingersi nell'entroterra del paese oltre Cathyr, e ogni singolo convoglio viene meticolosamente ispezionato a Dunfeld prima di poter procedere ulteriormente a sud. Questo alto livello di sicurezza provoca una leggera svalutazione dei prezzi delle merci, dal momento che tutto va venduto a Cathyr e poi deve essere trasportato fino agli altri mercati Dambrathan dai mercanti locali. Tuttavia, gli affari rimangono abbastanza vantaggiosi da sostenere questi inconvenienti. Quegli elfi che non sono drow vengono comunque bloccati alla frontiera, anche se fanno parte di una carovana. Qualsiasi elfo che tenti di varcare i confini viene messo sotto custodia e inviato ai templi di Loviatar.

LEGGE E ORDINE

Ai fini della legge, un individuo deve essere in grado di dimostrare di avere almeno 1/32 di sangue drow o di sangue delle Prime per essere classificato come Crinti. All'atto pratico, i Crinti che hanno sembianze drow o elfiche (pelle scura o orecchie a punta) ottengono un trattamento di favore rispetto a quelli che assomigliano più agli umani.

Le leggi del Dambrath sono ben strutturate e la giustizia è rapida e spesso severa. Le giudici note con il nome di honglath presiedono a tutti i processi e prendono tutte le decisioni riguardo alle questioni legali. Soltanto le femmine Crinti possono diventare honglath, e custodiscono gelosamente il loro potere giudiziario.

Solitamente le punizioni per i crimini commessi dai Crinti consistono in multe (salvo alcune rare circostanze), mentre gli Shebali subiscono pene molto più gravi, come la tortura per mano delle sacerdotesse della Vergine del Dolore. In entrambi i casi, i maschi solitamente subiscono pene più gravi rispetto alle femmine. La sentenza per i crimini più gravi (furto di cavalli, insegnare a un maschio qualsiasi tipo di magia, o andare contro il giudizio di un honglath) è la morte lenta per tortura all'interno di un tempio. Nel caso di magie insegnate a un maschio, il trasgressore viene privato dei suoi titoli e delle sue terre, e poi inviato ai templi. Il maschio che ha ricevuto istruzioni solitamente

viene giustiziato o sottoposto a un incantesimo di *regressione mentale* e inviato a lavorare nelle miniere d'argento.

Soltanto i Crinti possono diventare proprietari terrieri nel Dambrath e i titoli vengono tramandati alle eredi femminili, sebbene non sempre sia la primogenita a ereditarli. È l'honglath locale piuttosto che la matrona Crinti, a decidere chi eredita le sue proprietà. Spesso è la figlia che dimostra più iniziativa, buon senso e capacità di comando a meritarsi l'eredità. In alcuni casi un honglath ripartisce la ricchezza di una matrona Crinti tra tutte le sue figlie. Se la matrona non ha figlie o nipoti, allora può essere un figlio maschio a ereditare la fortuna, purché sia sposato. In tal caso, è sua moglie ad assumere immediatamente il controllo della tenuta. Se l'erede maschio non è sposato, allora deve prendere moglie in modo che la proprietà possa essere tramandata come si deve. Spesso un honglath organizza il matrimonio, se la matrona non è stata in grado di farlo prima della morte. Diversi maschi Crinti sono diventati improvvisamente popolari tra le femmine da maritare quando si verifica una situazione del genere.

GUERRA E DIFESA

I Crinti danno grande valore a una forte presenza militare per molte ragioni: per scoraggiare le insurrezioni degli Shebali, per far rispettare la politica isolazionista del Dambrath, e poiché i loro legami con i drow e la loro discendenza da essi genera vari gradi di animosità nei loro confronti nelle altre terre. E così i reggenti del Dambrath mantengono una forte presenza militare in ogni città principale.

Una tipica presenza militare di una comunità di terra è composta da un terzo di truppe di fanteria e da due terzi di truppe di cavalleria. Un'unità di fanteria solitamente è composta da soldati di fanteria leggera addestrati a spostarsi velocemente sulle lunghe distanze piuttosto che per gli scontri pesanti. Le grandi distanze di terreno da coprire e le condizioni estremamente calde e scomode proibiscono ai soldati di indossare armature pesanti e di portare con loro grosse quantità di equipaggiamento. Le unità di cavalleria generalmente sono composte da due terzi di cavalleria pesante e un terzo di cavalleria leggera (incursori) e le tattiche dei cavalieri riflettono la necessità di distanziare e circondare i nemici nei vasti spazi aperti delle pianure.

Ogni porto più grande di un villaggio mantiene una flotta che può variare da una a sei fregate in grado di muoversi velocemente. Queste navi da guerra portano a bordo numerosi incantatori che hanno il compito di rintracciare e distruggere ogni pirata e contrabbandiere che cerchi di insinuarsi nella Baia dei Delfini Danzanti per disturbare il commercio. Alcuni dei Crinti più ricchi finanziano anche le loro flotte mercantili personali e ingaggiano capitani indipendenti per scortarle, in modo da poter trasportare personalmente le loro merci fino al mercato. Ovviamente, le flotte pirata rivali spesso applicano tattiche terroristiche (compresi veri e propri abbordaggi) le une contro le altre. A seconda delle politiche del momento, la flotta portuale del Dambrath potrebbe chiudere un occhio su questi atti o esercitare una giustizia rapida e spietata.

RELIGIONE

La religione ufficiale del Dambrath è il culto di Loviatar, dal momento che le sue sacerdotesse fornirono un notevole aiuto ai drow durante la loro conquista degli Arkaiun. Ogni grande comunità dispone di un tempio principale dedicato alla Vergine del Dolore, completo di un distacco di sacerdotesse e di attrezzature per la tortura. Molti aspetti della sua fede pervadono vari elementi della società Dambrathan, specialmente gli

intrattenimenti di massa e le pene per i criminali (comprese tutte le forme di pena capitale).

Non tutti nel Dambrath decidono di osservare la religione di stato. Alcuni Arkaiun adorano ancora Malar in gran segreto, come facevano i loro antenati prima della venuta dei drow, e diversi esuli dello Swagdar vedono ancora un elemento fondamentale della caccia nel Signore delle Bestie. La maggior parte dei drow purosangue che hanno scelto di vivere in superficie venerano Lolth, ma un'esigua minoranza di drow e di Crinti preferisce rendere omaggio a Eilistraee. I chierici di Loviatar sono disposti a chiudere un occhio riguardo all'influenza di Malar e di Lolth, in nome del rapporto che queste divinità hanno con la loro, ma sono assai meno tolleranti nei confronti della Signora della Danza, che pare aver preso piede nella società Dambrathan.

Avventurieri

Al di là del fatto che alcune razze non sono affatto le benvenute all'interno del paese, i reggenti del Dambrath vedono come il fumo degli occhi qualsiasi straniero che si aggiri per la loro terra, e hanno promulgato varie leggi per impedirlo. Quei gruppi che sono visibilmente provenienti da altre terre attirano subito i sospetti dei Crinti, che considerano ogni mercante che si è spinto oltre i confini nel migliore dei casi una spia, e nel peggiore dei casi un criminale.

Nonostante questa mancanza di ospitalità, diversi avventurieri hanno rischiato volontariamente la cattura pur di esplorare le rovine ai confini delle terre civilizzate. I più sfrontati tentano regolarmente di spingersi fino alla Grande Palude e a Ilmar, mentre altri puntano alla Porta delle Zanne di Ferro, a Guilmarl e ad Ammathâr per soddisfare la loro sete di ricchezze e segreti. I Dambrathan fanno mostra di pattugliare queste zone per scoraggiare le incursioni, ma i costi sono proibitivi e i risultati in genere sono insoddisfacenti.

politica e potere

Hasifir, l'attuale Regina del Dambrath, è una discendente diretta della regina originale, che assunse il comando con la benedizione dei drow poco dopo la sconfitta di Reinhar IX e delle sue forze Arkaiun. Anche se la storia dei Crinti del Dambrath è ricca di intrighi e di tradimenti, la stessa famiglia è riuscita a mantenere un saldo controllo sul regno per oltre cinque secoli. Questa stabilità, tuttavia, non è garanzia di sicurezza per l'attuale regina. Molte delle cugine di Hasifir rivestono incarichi di potere in tutto il Dambrath, e ve ne sono diverse che tramano per spodestarla e governare in sua vece.

Nonostante il suo atteggiamento relativamente minaccioso, il Dambrath si dimostra marcatamente neutrale nei confronti delle altre nazioni. Ai Crinti non interessa conquistare nessuno: sono troppo impegnati a godersi le molte comodità di casa per pensare di scendere in guerra. Ma sono ben consapevoli che le altre nazioni potrebbero non credere al loro disinteresse, specialmente a causa del legame del Dambrath con i drow di T'lindhet. Quindi considerano necessario il mantenimento di una cospicua presenza militare per dissuadere le altre nazioni ad agire spinte dalla paura.

Da parte loro, i drow di T'lindhet la vedono allo stesso modo. Hanno fin troppi affari da sbrigare nel Sottosuolo senza doversi preoccupare di preoccupare di cosa accade in superficie, o addirittura oltre i confini del Dambrath. Fintanto che i Crinti continuano a gestire gli affari del Dambrath con efficacia e

mantengono un flusso costante di beni tra la superficie e il Sottosuolo, gli elfi scuri sono soddisfatti.

La Regina Hasifir si rende conto che i Crinti non sono l'unico bastione del potere nel Dambrath, e vorrebbe correggere la situazione. Ma è saggia quanto basta da capire che c'è poco da guadagnare e molto da perdere a scontrarsi con Ferla Treerunner nella Foresta di Amtar o con Re Ghassis nella Grande Palude. Anche scacciando i ribelli nascosti nello Swagdar, probabilmente riuscirebbe soltanto a disperdere le sue forze e a indebolire il paese contro eventuali invasioni dall'esterno, e così mostra una reazione marcatamente disinteressata a queste questioni, convinta che la loro effettiva importanza si riduca di conseguenza.

storia del dambrath

La storia del Dambrath è molto breve. Nonostante la sua posizione geografica vantaggiosa e il suo clima relativamente favorevole, i coloni sono giunti in zona soltanto in tarda fase rispetto alle altre parti di Faerûn. La breve storia della nazione può essere ripartita in due periodi principali: l'era degli umani e l'era dei Crinti.

CRONOLOGIA

Anno	Evento
-946	Gli abitanti Nar di Shandaular fuggono dal lato settentrionale di un <i>portale</i> a due sensi ad Ashanath dinanzi alle armate del nentyarch, lasciando indietro il loro re, Arkaius, a sigillare il <i>portale</i> . Le tribù, raggiunta l'area delle Colline del Consiglio, adottano il nome Arkaiun in onore del monarca caduto.
211	Anno degli Splendori Sciupati: Le tribù Arkaiun fuggono dalle Colline del Consiglio dinanzi all'avanzata degli eserciti degli invasori Untheric e Mulhorandi e migrano verso sudovest. Vagano per le praterie lungo le coste meridionali di Faerûn, stabilendosi alla fine presso la Baia dei Delfini Danzanti.
314	Anno dell'Apprendista Balbettante: Fondazione della città di Shantil (l'attuale Cathyr).
385	Anno dello Sguardo della Signora: Fondazione di Hazuth.
423	Anno della Notte di Velluto: Varie tribù di Arkaiun si contendono il dominio dei territori nel corso della Guerra dei Nomadi.
467	Anno dei Quattro Venti: Un gigante delle colline gorilla mannaro di nome Dermos il Fiero emerge dalle terre selvagge, affermando di essere una manifestazione di Malar. Dermos raduna attorno a sé un culto di fanatici e dà ordine di massacrare tutti gli Arkaiun che non si piegano a lui.
469	Anno della Biblioteca Polverosa: Dermos il Fiero e tutti i membri del suo culto bestiale vengono uccisi all'imboscata del Crinale della Roccia Nera.
545	Anno del Pernicon: Un capotribù di nome Reinhar unisce le varie tribù Arkaiun in un'unica nazione, fondando di fatto il regno del Dambrath. Reinhar si proclama Re Reinhar I.
546	Anno della Sciabola Arrugginita: Il Dambrath invade e conquista il Luiren e soggioga la popolazione degli halfling locale.
551	Anno della Camera Spoglia: Reinhar I conquista l'Estagund.
552	Anno dei Morti: Il Dambrath conquista la Dorata Var.

- 553 Anno dello Stridore di Denti: Il Dambrath invade il Durpar e saccheggia varie città costiere, poi invade Halruaa e occupa varie sue città.
- 554 Anno del Frumento Ondeggiante: Re Reinhar I è sconfitto e ucciso in battaglia dal mago Halruaan Mycontil a Sulaziir. Il vecchio figlio del re, Reinhar II, guida l'armata in ritirata dal Dambrath.
- 600 Anno del Fuoco e del Gelo: Reinhar III e i suoi due figli vengono uccisi dai giganti durante una battuta di caccia sulle Montagne della Guardia Gnoll. Dopo una breve guerra di successione, il nipote di Reinhar III viene incoronato con il nome di Re Reinhar IV.
- 617 Anno del Massacro Inutile: Una misteriosa epidemia uccide un Arkaiun su dieci, compreso Reinhar IV.
- 647 Anno del Cuore Vagabondo: Reinhar VI ascende al trono del Dambrath.
- 716 Anno del Rimpianto Duraturo: Filoni d'argento vengono scoperti all'interno delle Montagne della Guardia Gnoll. La popolazione di Herath si triplica nel giro di un anno.
- 802 Anno della Pace Frammentata: Alcuni minatori in cerca di giacimenti d'argento nelle Montagne della Guardia Gnoll appena a nord di Herath fanno breccia nel Sottosuolo e scoprono la città drow di T'lindhet. I drow, infuriati da quella che vedono come un'invasione, uccidono i minatori e iniziano a razzare i paesi e i villaggi nei pressi dell'imbocco della miniera.
- 803 Anno della Lunga Mano: Re Reinhar IX invia una spedizione nelle miniere per combattere i drow sul loro stesso terreno. L'attacco si rivela un disastro e gli umani vengono rapidamente respinti verso la superficie.
- 808 Anno della Falce di Luna: I drow di T'lindhet uccidono quasi cinquemila soldati umani nella battaglia di Valle Ombrosa, appena a nord di Herath.
- 817 Anno della Torcia Mortale: Oltre quindicimila drow rimangono uccisi dagli elfi selvaggi ai margini meridionali della Foresta di Amtar, dopo che si erano ritirati da un assalto in forze della cavalleria degli umani.
- 819 Anno del Paggio Mendace: I drow invadono la città di Herath.
- 822 Anno del Calice del Mago: Prastuil cade in mano ai drow.
- 825 Anno della Brocca d'Argento: I drow conquistano le città di Luenath e Maarlith.
- 830 Anno della Proposta Ambiziosa: I drow assediano la città di Shantil, intrappolando Re Reinhar e il suo esercito nella penisola a sud della città.
- 831 Anno della Lingua Ingannevole: Traditi dalle loro alleate, le sacerdotesse mezzelfe di Loviatar, gli Arkaiun sono sconfitti alla Battaglia di Crimar. Cathyr, l'Alta Sacerdotessa di Loviatar, uccide Reinhar IX. Le sacerdotesse acconsentono a governare il Dambrath per conto dei drow. Cathyr rinomina la capitale in suo onore e diventa la prima Regina del Dambrath.
- 973 Anno del Covo Svotato: Un'orda di razzatori d'ombra Crinti attraversa il Passo Nath e assalta le città di Halruaa, dando il via a una serie di schermaglie tra le due nazioni che dureranno quattro anni.
- 1023 Anno della Viverna Vagante: Alcuni razzatori dell'Estagund cercano di invadere il paese, sbarcando nei pressi di Darmesh e avanzando lungo la penisola. Le forze del Dambrath li sconfiggono facilmente nei pressi di Hethar.
- 1035 Anno delle Stelle Cadenti: Filina, la figlia della regina, uccide Cathyr nel sonno e sale al trono del Dambrath.
- 1040 Anno del Cuor di Leone: Cathakay, la figlia di Filina, corrompe l'ultimo amante di sua madre affinché uccida la regina, poi prende il suo posto sul trono.
- 1094 Anno del Tordo Crestato: Cathakay si scontra in battaglia con un dragone d'oro sulle Colline dei Re Defunti e i due si uccidono reciprocamente. La nipote della regina, Melinith, prende la corona.
- 1116 Anno del Fodero Vuoto: La marina del Dambrath intrappola e sbaraglia una grossa flotta di pirati al largo della costa di Timarl. Tredici navi cariche di merce rubata affondano in un punto del mare profondo oltre 60 metri.
- 1174 Anno del Martello d'Agata: Il Dambrath conduce una serie di razzie lungo le coste del Grande Mare, attaccando e saccheggiando varie città costiere dell'Estagund, del Durpar e del Veldorn.
- 1213 Anno della Pace Notturna: Dopo una serie di scelte sbagliate che provocano diverse sconfitte in mare, la Regina Melinith richiama la sua flotta e istituisce una politica isolazionista per il Dambrath, politica che perdura tuttora.
- 1215 Anno della Luce Stellare: La regina Melinith muore di vecchiaia e sua figlia Ausitil sale al trono. Questo evento segna il primo atto di successione avvenuto pacificamente nella storia dei Crinti.
- 1275 Anno della Lama: La Regina Ausitil muore nel sonno. Il paese rimane senza una regina per tredici anni mentre Yenandra, l'erede al trono riconosciuta, è intrappolata magicamente in mare. Al suo ritorno, Yenandra uccide due dei cugini che ambivano al trono e viene immediatamente incoronata regina.
- 1313 Anno della Quercia Frantumata: Valraxaxath, un drago nero che si nasconde nella Grande Palude, emerge e terrorizza la nazione per quattro giorni e quattro notti prima di scomparire di nuovo.
- 1356 Anno del Verme: La Regina Yenandra, afflitta dalla vecchiaia e dalla malattia, si lascia volontariamente trasformare in guardiana spettrale da sua figlia, la maga Hasifir, con l'aiuto di vari stregoni drow. Hasifir ascende al trono.
- 1373 Anno dei Draghi Vagabondi (anno attuale).

Governo

Il Dambrath è una società matriarcale retta da una regina che riveste anche il ruolo di Alta Sacerdotessa del Tempio di Loviatar. La regina assegna a vari nobili Crinti gli altri ruoli di governo della nazione, comprese le cariche di honglath (giudici), di comandanti dell'esercito e di sacerdotesse anziane dei templi di Loviatar nelle altre città.

L'attuale Regina del Dambrath è Hasifir Hazm'cri (maga 12/chierica 4 di Loviatar mezza-drow LM) che, contrariamente alla tradizione, era una potente maga invece che un'alta sacerdotessa di Loviatar, quando ascese al trono. La sua nomina è giunta inaspettata ai suoi sudditi, che si aspettavano che sua madre Yenandra (ladra 3/chierica 10 di Loviatar/vergine del flagello 3 mezza-drow LM), la cosiddetta "Regina Pirata", nominasse una delle sorelle di Hasifir come erede al trono, dal momento che entrambe erano chieriche che dimostravano la stessa passione della madre per i viaggi in mare e i saccheggi. Ma Yenandra era visibilmente afflitta dalla vecchiaia e da una grave malattia che

nessun chierico del Dambrath riusciva a curare. In cambio del trono, Hasifir propose a sua madre di lanciarle un incantesimo che le avrebbe consentito di scegliere il modo e il tempo della sua morte, vincolandola alla terra che aveva governato per così tanto tempo, e scrivendo il suo nome nella leggenda.

Con l'aiuto di un circolo di stregoni drow e la benedizione di Loviatar, Hasifir trasformò Yenandra e il suo cavallo preferito in un guardiano spettrale e in un incubo. Ora, nelle notti senza luna, la gente del Dambrath spesso afferma di scorgere una splendida Crinti attraversare in silenzio il paese in sella al suo cavallo, con una luce rossa che arde nei loro occhi. Yenandra, ora chiamata la Regina dell'Incubo, è amata e temuta esattamente come lo era in vita, e i suoi occhi rossi sono diventati una vista ricorrente nel Dambrath.

Una volta assunto il trono, Hasifir è stata costretta ad accettare il ruolo di Alta Sacerdotessa di Loviatar assieme alla corona. È stata dunque sottoposta all'addestramento clericale e si è dimostrata un'allieva capace, anche se deve fare grande affidamento sui consiglieri della chiesa di Loviatar per dirigere le cerimonie più importanti, fino a quando non sarà abbastanza abile da poterlo fare da sola. Quindi i suoi consiglieri clericali detengono un potere politico decisamente maggiore di quanto non disporrebbero normalmente le sacerdotesse secondarie di Loviatar.

Le duchesse e le baronesse Crinti occupano i consueti ruoli di potere tradizionali o ereditari nelle varie città del Dambrath, governando i centri urbani e le terre circostanti con l'aiuto delle honglath e dei templi locali di Loviatar. Anche se sono le honglath a dirigere i processi e a emettere le sentenze sui criminali, le duchesse e il tempio hanno il compito di far rispettare tali sentenze e di impartire le punizioni. Nel Dambrath, le attività governative sono strettamente interconnesse ai dettami della fede della Vergine del Dolore: si completano e si supportano gli uni gli altri in numerosi aspetti della vita giornaliera. Le tre istituzioni che compongono la struttura politica (le honglath, la nobiltà e i templi) effettuano una sorta di controllo incrociato tra loro e si equilibrano a vicenda. Dal momento che la regina trae il suo potere dal sostegno di questi gruppi, si assicura sempre di avere l'appoggio di almeno due di essi nel gestire ogni questione.

Nemici

Dal punto di vista dei Crinti, praticamente qualsiasi altro governo o centro di potere del Faerûn meridionale è un potenziale nemico, quanto meno a causa del generico odio nei confronti dei drow e dei loro simili che anima buona parte degli abitanti di Faerûn. Tuttavia, questa xenofobia si è in parte ammorbidita quando il Dambrath si è fatto valere come contatto commerciale sia negli smerci via terra che in quelli via mare. Grazie al suo potenziale commerciale e al fatto che non ha dato alcun segno di ostilità per vari decenni, il Dambrath mantiene un cauto stato di pace nei confronti dei suoi vicini. Nonostante questo, le possibilità di conflitto spingono sempre i capi di ogni nazione a tenere d'occhio gli altri nervosamente.

ELFI SELVAGGI

Gli elfi selvaggi che vivono nella Foresta dell'Amatar costituiscono la totalità della popolazione elfica stabile del Dambrath. I Trunadar sono costantemente impegnati a combattere con i drow di T'lindhet per assicurarsi che la loro foresta non cada mai nelle mani degli elfi scuri com'è accaduto al resto del Dambrath.

Anche se ben pochi altri elfi sono interessati a mettere piede all'interno dei confini della nazione, a nessun elfo dispiacerebbe

vedere la struttura di potere dei Crinti crollare in rovina. Ma gli elfi di ritorno dalla Ritirata hanno ben poco interesse a muovere guerra al Dambrath direttamente, dal momento che hanno fin troppe crisi a cui far fronte (come ad esempio l'invasione del Cormanthor da parte dei drow). Tuttavia, se gli Arkaiun dovessero mai rivoltarsi contro i loro oppressori, un nutrito numero di avventurieri elfici sarebbe disposto a sostenere la causa della libertà.

HALRUA

Tra tutte le nazioni con cui il Dambrath ha incrociato le armi in passato, i suoi vicini a ovest sono probabilmente i meno disposti a credere che i Crinti desiderino la pace. I maghi Halruaan sono già sospettosi di natura, dato il loro ancestrale timore di essere invasi da gente bramata di accaparrarsi la loro magia, ma diffidano del Dambrath in modo particolare, dal momento che sia i Crinti che gli Arkaiun in passato hanno dato ai maghi buoni motivi per credere la pace non possa durare a lungo. Ancora oggi, nonostante le dichiarazioni ufficiali di neutralità da parte della Regina Hasifir, qualche capitano indipendente Dambathan continua ad assalire le navi mercantili Halruaan e i razziatori d'ombra Crinti cavalcano spesso fino a Nath per assalire e depredare i cittadini Halruaan di là. Yenandra aveva inviato alcuni emissari ad Halarahh in più occasioni per tranquillizzare i maghi, ma in segreto si divertiva a vederli protestare e agitarsi per la sua apparente mancanza di controllo sui suoi sudditi.

Dopo l'ascesa al trono della Regina Hasifir, i timori dei maghi Halruaan riguardo a una possibile invasione si sono fatti più forti, dato il suo grande interesse nei confronti della magia. Corre voce che la regina intenda scatenare dei nuovi incantesimi contro i loro vicini occidentali, tra cui alcuni ottenuti dagli stregoni drow, al fine di impadronirsi delle favoleggiate magie Halruaan. Peggio ancora, alcuni dei membri più ambiziosi e privi di scrupoli del culto di Shar, che sta prendendo piede ad Halruaa, stanno iniziando a chiedersi se la magia dei Crinti non possa agevolare la loro ascesa al potere. Anche se tutti gli Halruaan sono isolazionisti e vagamente xenofobi, l'influenza corrottrice della Trama d'Ombra potrebbe sviare gli stregoni più ambiziosi tra le loro fila e spingerli a stringere nuove alleanze con i loro vicini Crinti.

città e luoghi

Buona parte della popolazione del Dambrath vive nelle varie città, paesi e villaggi situati lungo la costa. Quasi ogni comunità che si affaccia sulla Baia dei Delfini Danzanti è un porto, che smista buona parte delle sue merci via mare piuttosto che via terra. Ogni porto è affollato da barche da pesca di ogni genere e dotato di mercati portuali atti a smistare merci in partenza e in arrivo di ogni genere. Le città portuali più grosse sono dotate anche di vaste stalle e recinti dove vengono custoditi i cavalli più pregiati provenienti dagli allevamenti, in attesa di essere venduti ai mercanti e di essere spediti ai porti più lontani.

Il resto dei cittadini del Dambrath vive negli allevamenti disseminati per le pianure o negli accampamenti di minatori situati sul versante meridionale della catena delle Montagne della Guardia Gnoll. Ogni allevamento è una comunità estesa e autosufficiente che comprende un maniero principale riservato ai proprietari Crinti, dormitori per i manovali, una fucina e un'armeria per la lavorazione del ferro, numerose stalle e granai e vari recinti. Questi complessi sono circondati da migliaia e migliaia di acri di praterie dove i branchi di cavalli possono



Il Tempio di Lolth a Cathyr.

pascolare liberamente. I proprietari degli allevamenti più piccoli possiedono all'incirca un centinaio di capi, mentre gli allevatori Crinti più facoltosi possono arrivare a possedere fino a una dozzina o più di allevamenti separati, ciascuno dotato di varie migliaia di cavalli.

Cathyr (metropoli)

Per alcuni è una sorpresa, ma la capitale del Dambrath non si affaccia sulla Baia dei Delfini Danzanti, bensì a est della sua imboccatura, sulle rive di una baia più piccola lungo la costa. Cathyr segna la fine meridionale della Via del Mercante, che corre verso nord lungo i confini orientali della nazione, verso Delzimmer. Cathyr, un tempo conosciuta come Shantil, è forse la città più cosmopolita del Dambrath. Pagando la cifra giusta, in questa città è possibile acquistare pressoché di tutto.

Cathyr è circondata da larghe e solide mura di pietra, ma le sue porte sono spesso chiuse. Il mercato è situato al di fuori delle mura, a nord della città, dal momento che i recinti dove ha luogo la compravendita dei cavalli occuperebbero troppo spazio per essere compresi al suo interno. Le carovane che arrivano dalla Via del Mercante devono infatti fermarsi al mercato e non possono entrare nella città vera e propria con i carri; l'accesso è comunque consentito al personale delle carovane, purché non si tratti di elfi e i viaggiatori siano disposti a pagare una tariffa.

Il palazzo della regina è situato al centro della città, circondato su tutti i lati da ampi giardini verdeggianti. Su un lato del palazzo si erge il più grande tempio della nazione dedicato a Loviatar, mentre sul lato opposto si erge un tempio leggermente meno imponente dedicato a Lolth. Quest'ultimo

tempio è dotato di contrafforti sospesi simili alle zampe di un gigantesco ragno e il suo ingresso principale è scolpito per somigliare alla testa e alla bocca di un ragno.

La città interna è un luogo affollato, frenetico ed esotico. L'odore di fieno e di cavalli è percepibile ovunque, dal momento che i nobili possiedono varie centinaia di cavalli alloggiati nelle loro stalle. I ricchi vivono in ville spaziose a due o tre piani che si affacciano sulle strade più ampie della città. La maggior parte dei poveri di Cathyr vive radunata assieme nella parte orientale della città, vicino ai moli. Alcuni, tuttavia, si stabiliscono al di fuori delle mura cittadine, in lunghe file di capanne che si protendono verso la costa. In questa area, i mezzadri che lavorano la terra di proprietà dei Crinti producono buona parte del cibo destinato agli abitanti cittadini. Legalmente parlando, questi manovali umani e umanoidi sono debitori morosi e criminali minori che possono guadagnarsi la libertà attraverso anni di duro lavoro nei campi delle loro padrone Crinti, ma in pratica sono poco più di semplici schiavi.

Cathyr dispone di una guarnigione di 2.000 soldati che hanno il compito di mantenere l'ordine in città, di combattere contro gli invasori o di contrastare quei mostri che potrebbero aggredire la popolazione. Questa forza militare è composta da circa due terzi di cavalleria e da un terzo di fanteria. La guarnigione è comandata da Rimala Grevos (guerriera 6/invocatrice 7 mezza-drow LN), una guida competente che può vantarsi anche di essere una Figlia delle Prime, sebbene non abbia grosse ambizioni politiche.

Oltre a queste forze di terra, Cathyr dispone anche di una flotta di dodici navi da guerra. In un qualsiasi momento, la

metà di questi vascelli si trova a pattugliare le acque nei pressi della città, mentre il resto è schierato a difesa del porto.

Cathyr (metropoli): Convenzionale; AL LM; Limite di 100.000 mo; Risorse 211.870.000 mo; Popolazione 42.374; Mista (umani 74%, Crinti 15%, drow 4%, halfling 3%, gnoll 2%, mezzorchi 1%).

Autorità: Hasifir Hazm'cri, maga 12/chierica 4 di Loviatar mezza-drow LM (Regina del Dambrath e Alta Sacerdotessa di Loviatar).

Personaggi importanti: Chaladra Sse'blis, chierica 14 di Lolth drow femmina CM (Alta Sacerdotessa del Tempio di Lolth); Nuriel Limbiya, chierica 9 di Eilistraee mezza-drow NB (sacerdotessa a capo dei seguaci di Eilistraee all'interno della città); Rimala Grevos, guerriera 6/invocatrice 7 mezza-drow LN (comandante della guarnigione cittadina).

Guarnigione cittadina: Guerriero 9, guerriero 8 (2), guerriero 7, guerriero 6 (5), guerriero 5 (13), guerriero 4 (21), guerriero 3 (122), guerriero 2 (312), guerriero 1 (457), guerriero 3/invocatore 3, guerriero 5/mago 5, guerriero 2/mago 1 (8), guerriero 1/mago 1 (7), combattente 7 (3), combattente 6 (7), combattente 5 (19), combattente 4 (32), combattente 3 (217), combattente 2 (316), combattente 1 (382), combattente 8 (3), mago 5 (4), mago 4 (11), mago 3 (24), mago 2 (36).

Herath (grande città)

Herath, situata alle sorgenti del Fiume Dambron, conta quasi 18.000 abitanti, il che ne fa la terza città più grande del Dambrath. L'economia della città ruota attorno alle miniere d'argento scavate nelle montagne che si trovano appena a nord, oltre che a un fiorente artigianato della metallurgia. Molti dei nani della nazione vivono a Herath, dove guadagnano molto bene grazie alla loro abilità come fabbri. Anche molti fabbri umani si sono fatti un nome in questa città. I fabbri di Herath sono talmente bravi che riescono a rifornire la maggior parte delle forze armate del Dambrath.

Selanith L'baros (aristocratica 13 mezza-drow LM), la baronessa di Herath, è una donna crudele con un debole per le gare e i giochi che si concludono con la morte. L'arena cittadina offre regolarmente spettacoli ideati per soddisfare i gusti sanguinari della baronessa. Selanith è la cugina di terzo grado della Regina Hasifir, e come molti altri Crinti imparentati al casato reale, spera che qualcuno della famiglia (possibilmente lei in persona) un giorno possa sedersi sul trono. Ma anche se è ambiziosa, rimane comunque realistica; ha soltanto 1/32 di sangue drow e le sue fattezze sono molto più simili a quelle di un'umana che di un'elfa scura. Tuttavia, è stata abbastanza astuta da scegliere un drow maschio come suo consorte, in modo che le sue figlie possano risultare ottime candidate alla corona, se mai dovesse presentarsi l'opportunità.

Maarlith (metropoli)

Come la sua città gemella a est, Cathyr, anche Maarlith è uno dei porti mercantili più attivi del Dambrath, anche se la sua popolazione arriva solo a poco più di tre quarti della capitale. Dal momento che le carovane mercantili straniere non possono spingersi all'interno del Dambrath oltre Cathyr, Maarlith è diventata il punto di smistamento per le merci destinate all'entroterra del paese, molte delle quali arrivano quaggiù via nave. Buona parte del quartiere mercantile della città è occu-

pato dai caravanserragli Crinti, il cui unico compito è quello di trasportare le merci di prima necessità e i beni di lusso nell'entroterra, fino agli altri paesi, villaggi e allevamenti. Oltre alle navi che trasportano le merci provenienti da altri punti della costa, i moli cittadini sono affollati da numerosi vascelli carichi di merci provenienti da altri paesi e pronti a caricare la merce da esportare. Come Cathyr, anche Maarlith dispone di enormi recinti fuori dalle mura dove gli allevatori radunano i cavalli destinati alla vendita.

La baronessa di Maarlith, Jofine Dulare (guerriera 7/raziatrice d'ombra Crinti mezza-drow LM) ha passato buona parte della sua gioventù nella bambagia, imparando a cavalcare e girando per il paese accompagnata da un piccolo seguito di amici ogni volta che voleva. Si è spinta molte volte perfino nella regione di Nath ad Halruua per razzare i villaggi locali, soltanto per divertimento. Jofine ha ereditato la reggenza di Maarlith dopo avere corrotto le guardie cittadine e avere rapito la sua stessa madre mentre era in vacanza in uno dei suoi tanti allevamenti, per poi darle la caccia per divertimento assieme ad alcuni amici.

Purl (villaggio)

Il nome di questo covo di pirati lungo la costa del Grande Mare è una degradazione di "perla", la gemma che molti dei suoi visitatori usano per pagarsi le spese. Il villaggio, nascosto tra le colline, è coperto per metà sia dal mare a sud che dal resto della nazione a nord. In realtà, Purl è poco più di una città fatisciente, una fetida raccolta di bordelli, birrerie, dormitori e sale da gioco. I suoi mercanti servono i clienti meno affidabili, quelli che si guadagnano da vivere a bordo delle navi dei corsari e dei capitani indipendenti che solcano i mari nei pressi del Dambrath.

Molti visitatori di Purl sono marinai veterani e raggrinziti, anche se non tutti sono cacciatori di tesori indipendenti. Anzi, almeno la metà dei marinai in porto in un qualsiasi momento è al servizio di qualche nobile Crinti, anche se molti di loro potrebbero addirittura ignorare di essere al servizio di qualcuno al di sopra del loro capitano.

Con una popolazione appena al di sopra dei 400 abitanti, Purl è abbastanza grande da soddisfare i gusti di qualsiasi visitatore, ma allo stesso tempo abbastanza piccola da passare inosservata agli occhi dei più. Anzi, se non fosse per le navi ormeggiate nel suo piccolo porto riparato e il bagliore giallastro dei suoi fuochi notturni, nessuno noterebbe l'esistenza della città, dal momento che i suoi edifici sono celati alla vista.

Anche se Purl ufficialmente è sotto la giurisdizione del patriarcato del Dambrath, i Crinti lo ignorano completamente. Il villaggio è senza legge: vale solo l'intesa generica secondo la quale nessuno comanda su nessun altro. Gli scontri sono più che comuni, fanno parte dell'attrazione, e qualche anima sfortunata finisce per lasciarci la pelle ogni notte, quando la baldoria si fa troppo pesante.

T'lindhet (piccola città)

I drow che vivono sotto le Montagne della Guardia Gnoll possono anche proclamarsi i padroni delle terre del Dambrath, ma sono pochi quelli di loro che si spingono oltre i comodi confini bui della loro città natale. T'lindhet, che conta poco più di 9.000 abitanti tra drow e schiavi, può sembrare piccola se paragonata a molte delle altre città del Sottosuolo. Tuttavia, può dimostrarsi un avversario formidabile, come scoprirono a loro spese gli Akraiun cinquecento anni fa.

La città vera e propria è situata in cima a un immenso altopiano all'interno di una lunga caverna a 4,5 km sotto la superficie. Un grande fiume sotterraneo attraversa la caverna, dividendosi in due rami alla base dell'altopiano e formando due corsi d'acqua che lambiscono l'altura prima di tornare a essere uno solo al lato opposto. Sul fondo della caverna, al di là della protezione dell'altopiano, i drow hanno fondato un villaggio di mercanti proprio alla fine della via mercantile che emerge in superficie nei pressi di Herath. All'interno di questa area, i mercanti del mondo di superficie e delle altre zone del Sottosuolo si radunano per sbrigare i loro affari. Come conseguenza di questa insolita vicinanza a un punto di smercio stabile, i drow di T'lindhet possono disporre di una vasta gamma di beni provenienti da tutto il Faerûn a dei prezzi più che ragionevoli.

T'lindhet vanta quattordici grandi Casati drow, che si contendono languidamente il controllo della città e delle terre di superficie. Fin dalla conquista del Dambrath, i drow di T'lindhet si sono adagiati in un placido senso di sicurezza. Sembrano soddisfatti delle ricchezze accumulate e mostrano poca ambizione rispetto a quella che anima gli altri drow. Forse i drow di T'lindhet si sono rammolliti, ma dinanzi alle molte comodità che si sono procurati grazie al loro acume commerciale, l'impulso a impegnarsi in giochi distruttivi fatti di mosse e contromosse si è in qualche modo sopito. Non hanno del tutto abbandonato i modi dei drow: di certo i membri di ogni casato amano osservare lo spettacolo di due fratelli rivali che si contendono il controllo della tenuta, e di tanto in tanto l'opportunità di mettere in ginocchio un altro casato è troppo ghiotta per non essere sfruttata. Ma in generale, i cittadini di T'lindhet preferiscono godersi i frutti delle fatiche dei loro inferiori, piuttosto che lottare di persona per migliorare la loro posizione.

Eroi e mostri

Nonostante il suo frenetico commercio e la sua popolazione crescente, il Dambrath attira un numero sorprendentemente limitato di avventurieri. Quei rari personaggi che scelgono una vita di avventura sono per lo più umani o Crinti. Gli avventurieri umani sono Arkaiun in cerca di una vita migliore, lontani dall'oppressione delle loro padrone Crinti, oppure sono i discendenti di qualche fuorilegge dello Swagdar. Molti dei Crinti che scelgono questo stile di vita sono semplicemente scontenti delle loro vite da nobili viziati, ma ce n'è anche qualcuno che decide di diventare avventuriero perché crede che il suo volto troppo umano gli impedisca di ottenere il prestigio dovuto nei ranghi della nobiltà. A prescindere dalla razza, i maschi in genere hanno un forte desiderio di sfuggire all'oppressione che vige nel Dambrath. Alcuni personaggi lucertoloidi possono lasciare la Grande Palude per cercare fortuna indipendentemente, e di tanto in tanto anche qualche mezzorco o gnoll si stanca della vita da guardia del corpo o da sciarico a pagamento e si appresta a partire dal Dambrath in cerca di qualcosa di meglio.

Le regioni del Capitolo 1 adatte ai personaggi Dambrathan comprendono la regione della Foresta di Amtar e la regione del Rethild. Tra le classi di prestigio del Capitolo 2, il raziatore d'ombra Crinti, la vergine del flagello e il corsaro del Grande Mare sono tutte ideate per i personaggi originari del Dambrath.

I mostri del Capitolo 5 più frequenti nel Dambrath comprendono l'albero oscuro, la fauce aberrante, il maliardo, la mantimera e il tasloi. Altre creature frequenti nel paese comprendono gli gnoll, i vari giganti, i lucertoloidi, le naga e i drow.



Una tipica notte a Purl

ESTAGUND E LE TERRE SPLENDENTI



La Dorata Var, il Durpar e l'Estagund, le tre nazioni mercantili note con il nome collettivo di Terre Splendenti, abbracciano la grande baia nota come le Acque Dorate, a poca distanza dal Grande Mare. Queste nazioni soleggiate sono bacciate dal caldo meridionale e da molti sono considerate l'estrema propaggine sud-orientale di Faerûn. Molti credono che le Terre Splendenti segnino la fine del mondo civilizzato, dal momento che tutto ciò che si trova oltre la baia è considerato Lontano Est, una serie di terre conosciute nel Faerûn solo attraverso alcune leggende troppo fantastiche per essere ritenute veritiere. Alcuni affermano che le Terre Splendenti hanno acquisito molte delle strane caratteristiche dei loro più bizzarri vicini orientali, e che siano a malapena riconoscibili come parti di Faerûn.

Anche se la Dorata Var, il Durpar e l'Estagund hanno diverse forme di governo e strutture interne, tutte e tre promuovono il commercio come stile di vita. I consorzi mercantili noti come chaka offrono prodotti e servizi di ogni genere e i loro capi, noti come nawab, detengono grandi poteri politici ed economici. Tutte e tre le nazioni abbracciano inoltre il credo dell'Adama, un misto di convinzioni religiose e di codici di condotta che fungono da guida ai cittadini nella vita quotidiana.

Descrizione geografica

Le Terre Splendenti si estendono per quasi 750 km, dalle propaggini delle Montagne del Rospo Accucciato e del Bosco di Lluir a est fino alla nazione di Ulgarth. Dal Grande Mare, che delimita l'Estagund e La Dorata Var a sud, il terreno si fa gradualmente più alto fino ad arrivare alle pendici meridionali del Muro di Polvere, coprendo una distanza di circa 375 km. L'Estagund occupa la parte occidentale delle pianure, mentre la Dorata Var si estende sulla penisola a sud delle Acque Dorate. Il Durpar abbraccia la baia lungo i suoi margini sud-occidentali, occidentali e settentrionali, occupando una fascia di terreno a forma di ferro di cavallo stretta tra le acque del mare e le due catene montuose. Anche se ufficialmente non è considerato parte delle Terre Splendenti, il Veldorn (conosciuto anche come la Terra dei Mostri), è più vicino a queste tre nazioni che a qualsiasi altra regione. Occupa il tratto di prateria situato a nord dell'Estagund, stretto tra i confini orientali dello Shaar e le Montagne della Cintura del Gigante.

Le Terre Splendenti sono composte per buona parte da pianure piatte e scaldate dal sole, ideali per crescere frumento, caffè e altre

coltivazioni a clima caldo. Laddove la terra non è stata domata, la campagna è costituita da chilometri sterminati di terreno ondulato ricoperto di erbacce, cactus e qualche chiazza occasionale di alberi bassi e cespugliosi. Qualche fosso inaridito interrompe il terreno di tanto in tanto, ma altrimenti l'unico limite alla visuale in questo tratto di mondo è l'altura più distante.

La civiltà nelle Terre Splendenti si raggruppa attorno alle sorgenti d'acqua disponibili. I paesi e le città si ammassano lungo la costa della baia e sulle rive di quei fiumi abbastanza grandi da continuare a scorrere anche nei mesi più caldi e aridi dell'estate. Le aree dell'entroterra sono assai meno densamente popolate, nonostante le condizioni generalmente più piacevoli. Sono pochi gli umanoidi che vivono sulle catene montuose attorno alle Terre Splendenti, dal momento che i mostri che vivono sulle pendici combattono ferocemente per accaparrarsi le risorse alimentari limitate di laggiù.

Il clima nelle Terre Splendenti è caldo quasi tutto l'anno. La regione è investita dai raggi del sole più caldi e la maggior parte della nazione (fatta eccezione per le coste del Grande Mare) beneficia di una mite stagione delle piogge. Nella maggior parte delle giornate, una brezza costante soffia dall'oceano verso le aree costiere, rendendo le temperature più tollerabili quando il sole scende a ovest. Nell'entroterra, le brezze soffiano gentilmente sui campi di frumento, facendo sembrare le terre un vasto oceano color sabbia. Durante i periodi di siccità, i venti delle pianure a volte sollevano grandi nuvole di polvere che ostacolano gli spostamenti.

caratteristiche geografiche principali

Dal momento che la maggior parte della regione è costituita da distese pianeggianti ricoperte di grano, le caratteristiche geografiche insolite delle Terre Splendenti ottengono ancora maggior risalto. Alcune di queste caratteristiche fungono da barriere naturali lungo i confini, mentre altre spuntano semplicemente dal mezzo delle pianure come riferimenti per l'orientamento.

Acque Dorate

Su questa placida baia si affaccia la maggior parte delle coste delle Terre Splendenti. Le acque di questa insenatura interna, protette dalle turbolenze marine più forti sia dalla terra che dalle barriere coralline, sono insolitamente calme e limpide. La pesca nelle Acque Dorate è ricca e abbondante, e il frutto di una giornata di pesca è in grado di rifornire quasi ogni tavolo degli insediamenti costieri di pesce fresco. In qualsiasi momento, schiere di navi mercantili e battelli da pesca sono visibili in ogni punto della baia. Alcune di queste navi trasportano i loro carichi da un punto all'altro della costa; altre fanno la guardia per difendere le imbarcazioni da quelle creature che potrebbero minacciarle. *

Le Acque Dorate contengono alcuni minerali che emanano un tenue bagliore dorato quando la luce le colpisce. È questo fenomeno che in origine ha dato alla baia e alle Terre Splendenti i loro nomi, anche se ora molti abitanti di Faerûn associano questi soprannomi semplicemente all'amore degli abitanti locali per il commercio e per l'oro che guadagnano.

Molte delle creature marine che vivono nelle Acque Dorate sono pacifiche, anche se a volte la comparsa di qualche branco di squali interrompe le attività dei cercatori di perle e dei raccoglitori di corallo. La città degli elfi acquatici chiamata Nemilar sorge sul fondo della baia nel bel mezzo della distesa, appena a nord-est di Ormpé. Molti anni fa un druido fanatico, un elfo acquatico di nome D'lishae Lheilos (druido 12 di Deep Sashelas elfo acquatico N) usò l'incantesimo *risveglio* per rendere una piovra gigante senziente. Sperava di ottenere l'aiuto della creatura per fermare la distruzione delle barriere coralline da parte

degli umani del luogo, che continuavano a strappare pezzi di corallo dal fondale per realizzare i loro gioielli. La piovra, che prese il nome di Slulushtup, fornì volentieri l'aiuto richiesto, ma ciò non fu sufficiente a porre fine alle depredazioni degli umani. Col tempo, la piovra studiò l'arte di D'lishae e scelse a sua volta di seguire la via del druido. Ora Slulushtup (druido 9 di Deep Sashelas N piovra gigante risvegliata N) si è insediato nei pressi dell'arcipelago che separa la metà orientale della baia da quella occidentale. Ha iniziato a lanciare a sua volta degli incantesimi *risveglio* per creare una squadra di squali intelligenti e di squali crudeli, che ha convinto a pattugliare le barriere coralline e ad attaccare i raccoglitori di corallo.

foresta Aerilpar

Questa piccola ma densa foresta tropicale, nota anche come il Bosco degli Alberi Oscuri, incombe come una piaga tetra e pericolosa su una regione già infestata dai mostri, l'estremità orientale del Veldorn. Il bosco si adatta bene alla Terra dei Mostri, e sono pochi coloro che si addentrano nelle sue profondità fumose e ne fanno ritorno. Nonostante la reputazione di della foresta, diversi esploratori coraggiosi hanno cercato di attraversarla, sperando di trovare i numerosi tesori di cui parlano le storie che circolano nelle altre regioni.

Le due più grandi minacce all'interno della Foresta Aerilpar sono i serpenti volanti e gli alberi oscuri (vedi pagina 60). Numerosi esemplari di entrambe le creature vivono in questi boschi, riuscendo in qualche modo a coesistere e rendendo l'area assai pericolosa per tutte le altre creature. Inoltre, una coppia di chimere ha stabilito il suo covo nel cuore della foresta. Ognuna



Le Acque Dorate



è dotata della testa di un drago nero, ed entrambe hanno addestrato alcuni dei serpenti acidi del luogo a svolgere il ruolo di bestie da guardia per la nidiata di uova che la femmina ha appena deposto.

Al centro vero e proprio della foresta si apre una radura protetta da un muro pietra del diametro di 12 metri e alto 4 metri, quasi sfiorato dai rami degli alberi circostanti, che però non arrivano a crescere sopra di esso. All'interno del muro si innalza una collina erbosa la cui cima eretta arriva a 9 metri di altezza. L'area all'interno del muro è protetta da un incantesimo *santificare* e da un *santuario privato di Mordenkainen* permanente. Superfluo a dirsi, le creature della foresta si tengono alla larga da questo monte misterioso.

Montagne Curna

Questa piccola catena montuosa a volte è conosciuta come le Cime Blu o le Montagne della Saggezza. Le montagne corrono lungo la costa settentrionale dell'Estagund orientale e la Var occidentale, formando una barriera tra le due nazioni e le Acque Dorate a nord. Per essere montagne, le Cime Azzurre sono molto basse ed erose e assomigliano più a colline erbose e digradanti che non a picchi rocciosi scoscesi. I grovigli di suth che punteggiano i pendii montani in alcuni tratti rendono i viaggi alquanto difficoltosi.

Nonostante il loro aspetto modesto, sono pochi coloro che si avventurano sulle Montagne Curna, dal momento che la catena è da sempre il rifugio di molte creature mostruose. Quando i barbari Durpari giunsero a colonizzare le Terre Splendenti, chiamarono alle propaggini nordoccidentali della catena le Terre Bestiali, dato il grande numero di creature micidiali che calavano

dai passi più bassi per assalirli. In seguito, quando i Durpari svilupparono uno stile di vita più sedentario, le creature delle montagne passarono ad assaltare le carovane dei mercanti.

Gli studiosi moderni teorizzano che esista qualcosa di innaturale all'interno delle montagne (forse un *portale*, o forse un qualche altro orrore in grado di generare mostri magicamente) che sia la fonte di questa insolita concentrazione di mostri. Le storie e le leggende, assieme a quei pochi documenti frammentari che esistono, sembrano indicare un incremento di popolazione assai più rapido del solito, considerato il tipo di creature presenti e il cibo disponibile. A prescindere dalle speculazioni, nessuno ha mai scoperto quale anomalia si nasconda tra le montagne e cosa possa provocare una situazione del genere, e l'afflusso di nuovi mostri si è considerevolmente attenuato rispetto ad alcuni secoli fa. Attualmente, vari leucrotta vagano per le pendici più basse delle Curna, spingendosi di tanto in tanto fino agli insediamenti degli umani per cibarsi dei pastori e dei viaggiatori che si allontanano troppo dalle zone più sicure. Una coppia di roc vive tra i picchi più alti delle montagne e si ciba principalmente dei leucrotta, anche se di tanto in tanto uno dei due esemplari plana fino alla baia per ghermire qualche squalo, delfino o pesce spada.

Una delle più gravi minacce del luogo si nasconde in un complesso di caverne sulle propaggini orientali della catena montuosa, appena a sudest di Ormpé. Zesilias (stregona 5 medusa LM) è assetata di magia e vive tra le montagne assieme a una manticora che tiene come compagna. Le due lavorano assieme per accumulare magia e oggetti magici per saziare la sete di potere di Zesilias. La manticora indossa un amuleto *anti-pietrificazione* (vedi pagina 55) che le consente di rimanere a fianco della medusa senza subire gli effetti del suo sguardo. Zesilias e il suo animale da compagnia assalgono i cittadini delle comunità



La Foresta Aerilpar non è un luogo sicuro per i viaggiatori

costiere appena a nord delle montagne, spesso presentandosi sotto mentite spoglie (camuffati magicamente o meno) in cerca di altra magia.

Nonostante i pericoli delle montagne, alcuni nani di recente hanno fondato un casato mercantile (la Chaka delle Gemme) a Ormpé, dopo avere scoperto una grossa vena di smeraldi. Queste pietre, note come gli smeraldi di Curna, hanno un'inusitata proprietà minerale che fa splendere una luce purpurea nel cuore delle gemme, se intagliate in modo adeguato. La chaka custodisce gelosamente l'ubicazione della miniera, ma secondo alcune voci che circolano nei pressi di Ormpé, i nani avrebbero scoperto un'antica mappa nella grande biblioteca della città che li avrebbe guidati alle vene di smeraldo. La scoperta degli smeraldi Curna ha reso la Chaka delle Gemme assai ricca nel giro di breve tempo, e i suoi membri ora godono di una considerevole influenza politica. Il capo della Chaka delle Gemme ora siede nel Consiglio dei Nawab del Durpar e ha avuto un ruolo fondamentale nel trasferimento della capitale da Heldapan a Vaelan (vedi "Politica e potere").

muro di polvere

La catena montuosa nota come il Muro di Polvere ha molti nomi, tra cui le Montagne della Guerra, le Montagne dell'Adama e le Montagne del Grifone. Il Muro di Polvere, una catena tra le più alte di Faerûn, costituisce una barriera alta e imponente che separa il Durpar dal Deserto di Raurin. A differenza delle Curna, queste montagne sono aspre, ripide e torreggianti. Molti picchi della dorsale centrale arrivano facilmente ai 4.500 metri e la Collera dell'Adama, la cima più alta, arriva a 6.600 metri.

Queste montagne scoscese e pericolose formano una barriera molto efficace contro le furiose tempeste di polvere che imperverano sul Raurin o sul versante opposto della catena. Secondo le leggende, le Montagne del Muro di Polvere sorsero in occasione del cataclisma che distrusse l'antico Impero di Raurin, e chiunque posi gli occhi sulla catena montuosa nutre ben pochi dubbi sull'autenticità di questo racconto. Le Montagne del Muro di Polvere sono vette rocciose erte e scoscese, intervallate da crepacci e baratri per tutta la loro lunghezza. Le colline ai loro fianchi sono crinali scoscesi, ricoperti di detriti franosi, e le vallate che le intervallano sono disseminate di spunzoni rocciosi e di arbusti spinosi. Sulla catena del Muro di Polvere cresce ben poca vegetazione, se non per gli arbusti più caparbi.

Nonostante la loro presenza intimidatoria, le Montagne del Muro di Polvere sono popolate da un'orda di orchi grigi. Alcuni dicono che il numero totale di queste creature sia superiore a quello degli abitanti di tutte le Terre Splendenti, mentre altri smentiscono questa affermazione, facendo notare che non c'è cibo disponibile a sufficienza per sfamare una tale quantità di creature. Nonostante questo, quando un'orda di orchi grigi scende verso le pianure del Durpar per razziarle, i suoi numeri a volte equivalgono alla popolazione di un piccolo paese. La gente che vive nel territorio di caccia degli orchi grigi sta sempre all'erta per difendersi dagli attacchi. Stando alle ultime voci, alcuni rakshasa si sarebbero insediati tra gli orchi grigi con l'intenzione di soggiogarli e di forgiare un impero nelle pianure, non appena riusciranno a spazzare via gli umani.

Oltre agli orchi grigi, la catena montuosa del Muro di Polvere ospita alcune viverne e vari tipi di giganti, tra cui ogre, ciclopi (vedi pagina 65), giganti delle pietre, giganti delle colline e perfino alcuni giganti delle tempeste. Inoltre, corre voce che un clan di giganti del gelo viva sui picchi più alti, dove le nevi sono

perenni. Nessuno sa dire come abbiano fatto i giganti del gelo ad arrivare fin lassù quando il clima nelle pianure circostanti è così caldo, ma le voci non si estinguono.

CINTURA DEL GIGANTE

Come il Muro di Polvere, la catena della Cintura del Gigante forma un'imponente e desolata barriera tra le basse pianure dello Splendente Sud e il Raurin. La catena della Cintura del Gigante, in realtà una continuazione del Muro di Polvere, è quasi altrettanto alta e senz'altro altrettanto aspra e rocciosa. Le pareti scoscese della Cintura del Gigante si innalzano improvvisamente dalle praterie del Veldorn e appaiono ancora più impervie a causa del brusco cambiamento dei rilievi.

La Cintura del Gigante è un nome adeguato, in quanto i pendii carichi di detriti delle sue montagne ospitano un grosso clan ben organizzato di giganti delle colline, guidato da un esemplare particolarmente ingegnoso e imprevedibile chiamato Gruzog Granitejaw (druido 5/maestro delle rune 5 gigante delle colline CN). Gruzog di recente si è unito agli altri capitani delle bestie del Veldorn e ha stretto con lui un patto di aiuto reciproco. Il suo clan a volte ingaggia delle schermaglie con i giganti delle pietre che vivono sul versante settentrionale della catena.

Raurin, il deserto di polvere

In un'epoca imprecisata precedente al Mulhorand e all'Unther, un impero di maghi sorse nelle terre orientali di Faerûn. Questa nazione, nota col nome di Imaskar, era un luogo di magie potenti, strane tecnologie e terribile superbia, anche nei confronti delle stesse divinità. Quando gli Imaskari fecero giungere un'intera orda di schiavi attraverso un *portale* e poi lo sigillarono per intrappolarli a Imaskar per sempre, nessuno poteva immaginare che le divinità di quegli schiavi sarebbero giunte su Toril per esigere vendetta sui maghi arroganti. La terra desolata ora nota come il Deserto di Polvere di Raurin è il risultato della terrificante vendetta di quelle divinità.

Le terre desolate dove un tempo sorgeva Imaskar sono devastate da terribili tempeste di sabbia, pronte a dilaniare il terreno, le pendici collinari e quelle poche creature abbastanza audaci da erigere quaggiù le loro case. Tuoni e fulmini percuotono le terre piatte e spoglie senza che cada neanche una goccia di pioggia. Nuvole di polvere turbinano e scorticano ogni cosa sul loro cammino, impedendo perfino ai piccoli cumuli di pietra di rimanere intatti a lungo.

Alcune sparute creature riescono a tollerare i venti sferzanti e i violenti turbini di sabbia. Sia i draghi blu che i draghi marroni amano il Deserto di Polvere, anche se gli scontri tra loro a volte rimbombano di una tale potenza da sovrastare perfino l'ululato del vento circostante. Inoltre, alcuni geni a volte si radunano nel luogo per le loro discussioni private o per combattere tra loro. I djinni sono quelli che visitano il deserto più spesso, dal momento che i venti senza tregua del luogo sono molto simili a quelli del loro piano nativo, ma anche qualche efreet si presenta di tanto in tanto, per godersi l'aria rovente e le condizioni aride e polverose del deserto.

Delle grandi città di Imaskar rimane ben poco, e quei pochi frammenti delle strutture ancora esistenti spesso sono del tutto sepolti dalle dune. Le leggende parlano di vasti complessi di rovine ricchi di artefatti potenti e meravigliosi, nonché di segreti perduti da tempo e bramati dai maghi dei giorni attuali. Corre voce che esista anche un grande tempio sotterraneo dedicato a Set e nascosto da qualche parte al centro di una delle città in rovina.

Abitanti delle Terre splendenti

Nella maggior parte dei casi, i popoli delle Terre Splendenti dedicano il loro tempo e le loro energie a commerciare, ad accumulare comodità di ogni genere e a rafforzare i loro vincoli di rispetto reciproco. Laddove questi aspetti fondamentali della civiltà sono assenti o dove i popoli sono oppressi (nel Veldorn, ad esempio), la gente del luogo deve lottare per migliorare le loro vite, sforzandosi di emulare l'esempio splendente posto dalla Dorata Var, dal Durpar e dall'Estagund.

Razze e culture

Anche se il gruppo etnico dominante delle Terre Splendenti è quello dei Durpari, la natura aperta e amichevole dei nativi ha fatto sì che ogni razza e gruppo etnico riconoscibile sia rappresentato in queste terre. Mercanti e rivenditori di ogni genere provenienti dalle terre più lontane spesso scelgono di passare del tempo aggiuntivo in una o più delle tre nazioni, per godersi meglio il clima e l'ospitalità del luogo. Alcuni decidono di stabilirvisi e si mescolano con i locali tramite matrimoni incrociati; altri visitano le Terre Splendenti per breve tempo e poi ripartono.

Oltre agli umani sono gli halfling gli umanoidi più diffusi nelle Terre Splendenti: ne sono presenti in gran numero sia nell'Estagund che nel Durpar. Molti di questi hin sono emigrati dal Luiren, o per motivi commerciali o semplicemente per godersi le meraviglie offerte dalle altre culture. I nani vivono nei pressi delle Montagne Curna e del Muro di Polvere, e molti hanno fondato potenti chaka (associazioni mercantili) incentrate sull'estrazione dell'oro e delle pietre preziose. Molti mezzelfi vivono nei centri abitati delle Terre Splendenti, dal momento che quaggiù sono accettati e apprezzati come individui. Pochi elfi vivono o fanno visita a queste terre, tuttavia, dal momento che molti trovano il ruolo centrale del commercio e della ricchezza in queste culture di cattivo gusto. Negli ultimi anni, sempre più gnomi hanno preso a insediarsi nella regione, dal momento che i loro talenti come artigiani (specialmente come intagliatori di gemme) sono assai richiesti.

DURPARI

Il popolo dei Durpari ha vissuto sulle rive delle Acque Dorate fin da prima dell'ascesa dell'Impero Imaskari. I Durpari non hanno mai sviluppato una loro identità nazionale negli anni in cui si sono consolidati come popolo, dal momento che venivano ripetutamente schiavizzati, massacrati o abbandonati alla vita barbarica dai vari gruppi vicini (soprattutto dai Mulan del Mulhorand). Da allora, fatta eccezione per un breve periodo di conflitto in cui gli Arkaiun del Dambrath invasero e saccheggiarono molte delle Terre Splendenti, i Durpari rimasero un popolo libero e indipendente. Usciti dal loro relativo isolamento, i Durpari hanno finalmente sviluppato una loro identità nazionale basata sul commercio, sul rispetto e sulle strutture delle loro leggi.

Un Durpari medio è alto appena 165 cm, ha la pelle molto scura, quasi nera, e i suoi occhi sono neri o grigi. I suoi capelli sono insolitamente scuri e folti, anche se di tanto in tanto nasce qualche bambino dai capelli rossastri o dorati.

La gente delle Terre Splendenti parla il Durpari, che ha le sue radici nel Draconico, il Mulhorandi e il Rauric. Utilizzano l'alfabeto Thorass, importato dall'occidente.

MOSTRI (VELDORN)

Le terre a nord dell'Estagund e a nordovest del Durpar sono infestate da mostri potenti e bene organizzati, ognuno dei quali

controlla un tratto dell'attuale Veldorn. Attraverso la cruda forza di personalità e un pizzico di poteri speciali, i capi di queste varie organizzazioni, noti al di fuori del Veldorn come capitani delle bestie, sono riusciti a stringere un'alleanza per proteggersi l'un l'altro dalle "aggressioni" degli eserciti delle altre terre al sud, all'ovest e al nord. Al di là di questo patto di reciproca difesa, i vari tipi di mostri solitamente si ignorano l'un l'altro.

Il Veldorn in origine era un gruppuscolo di piccoli insediamenti Durpari lungo le rive occidentali delle Acque Dorate, tra la baia e le Montagne Curna. Col tempo, altre creature come vampiri, beholder, topi mannari ed esseri provenienti dai piani inferiori iniziarono a riversarsi fuori dalle montagne, soprattutto dalla regione a nordovest nota come le Terre Bestiali. Alcune di queste creature malvagie si riversarono sugli insediamenti umani direttamente, mentre altre si insinuarono subdolamente nelle loro strutture di potere. Altri tipi di mostri decisero di condividere il loro spazio con queste creature, fungendo da razze servitrici per altre creature più potenti o coabitando con loro per trarre benefici reciproci.

Gradualmente, tutti i centri civilizzati della regione del Veldorn caddero sotto l'influsso delle bestie corrotte, e la nazione divenne nota come la Terra dei Mostri. Altre creature, tra cui un paio di draghi e i giganti delle colline della catena della Cintura del Gigante, si unirono in seguito a questa alleanza, reclamando per loro alcuni tratti del territorio. Col passare dei secoli, gli umani del Durpar e dell'Estagund sono riusciti a scacciare alcune delle creature del Veldorn via dalla costa delle Acque Dorate e a reclamare quell'area per loro, ma le tribù bestiali non hanno fatto altro che migrare in altre aree controllate dai loro compatrioti, spostando i confini del Veldorn a nord e a ovest.

vita e società

La vita nelle Terre Splendenti è sorprendentemente libera, priva di ogni genere di pesante influenza da parte delle strutture di potere, come invece accade spesso nelle terre vicine. Fintanto che i cittadini seguono i precetti dell'Adama (vedi "Legge e ordine" e "Religione", sotto), in genere possono curare i loro affari come meglio credono. Dal momento che influenza numerose attività quotidiane delle Terre Splendenti, l'Adama offre alla gente il modo di governarsi da sola, rendendo di fatto superfluo il bisogno di un'autorità centrale. Il Durpar, dove tutta la società ruota attorno agli affari, è il modello migliore di questo tipo di struttura. Nell'Estagund la situazione è più o meno la stessa, anche se è ancora il sovrano colui che prende le decisioni più importanti e che esige un alto livello di rispetto e di servizi dal suo popolo. Nella Dorata Var, lo stile di vita del mercante o dell'artigiano medio è sotto molti aspetti simile a quello degli altri due stati, ma la vita ai vertici è molto più influenzata dalla politica, con tre fazioni perennemente in lotta fra loro per la supremazia. Questo atteggiamento tende a distogliere l'attenzione dal commercio e costringe i cittadini a schierarsi per una fazione, che lo desiderino o meno. Ma il fatto che il commercio rimanga la forza principale al di là delle lotte politiche è sufficiente a tenere legata la Dorata Var alle altre due nazioni delle Terre Splendenti.

ECONOMIA

Gli affari sono affari nelle Terre Splendenti, come recita un detto assai popolare. Per i Durpari il commercio è da sempre uno stile di vita, un'attività in cui sono diventati straordinariamente esperti. Ai Durpari piace affermare che la loro passione per il commercio è nata come un metodo di competizione più pacifico rispetto al continuo guerreggiare con gli altri popoli, un'usanza che ha impedito a lungo alle varie tribù di nomadi di evolversi come popolo. Riconosciuto il valore dell'Adama, i Durpari hanno smesso di

uccidersi l'un l'altro e hanno iniziato a competere tra loro nei mercati. La devozione che ne è risultata nei confronti dei beni materiali ha portato alla crescita di un popolo talmente abile nelle contrattazioni da tenere testa perfino alla gente dell'Amn.

Dal momento che il commercio è al centro di ogni aspetto della vita nelle Terre Splendenti, la chaka (il casato mercantile) è la forma di organizzazione più importante nella regione. Molti Durpari identificano un cittadino dalla sua chaka prima ancora che dalla sua famiglia, anche se in molti casi la chaka e la famiglia sono la stessa cosa. Una piccola chaka potrebbe gestire solo un'attività, come ad esempio una lavanderia o un negozio di formaggi, mentre quelle più potenti potrebbero addirittura tenere altre numerose chaka minori sotto le loro ali. Le chaka più grosse sono diversificate e autosufficienti e sono in grado di gestire numerose attività e vie carovaniere. Spesso aprono succursali nelle altre terre per vendere gli stessi beni che esportano dal loro paese nativo.

A differenza di molte altre terre, le nazioni delle Terre Splendenti accettano ogni tipo di moneta coniata altrove. A un mercante Durpari non interessa se una moneta d'oro viene dal Cormyr o dal Calimshan, purché sia d'oro. Anche se esamina ogni moneta d'oro attentamente per assicurarsi che sia legittima, ne accetta di ogni tipo senza fare problemi.

Le nazioni delle Terre Splendenti esportano numerosi prodotti naturali, il più importante dei quali è il grano. I contadini Durpari coltivano nelle loro sterminate pianure vasti acri di frumento che poi rivendono nei mercati delle altre terre. Gemme di vario tipo, caffè, pesce e alcuni tipi di frutta e verdura partono da vari porti delle Terre Splendenti destinati alle altre zone di Faerûn. Anche i prodotti artigianali stanno diventando gradualmente un bene di esportazione importante, come anche le merci di scambio provenienti dalle altre terre. Le chaka Durpari specializzate in merci esotiche sono in grado di far venire nelle Terre Splendenti oggetti esotici provenienti dalle lontane Zakhara e Maztica, dove vengono venduti sia agli abitanti del luogo che ai mercanti intenzionati a spedirle nel lontano Amn, a Waterdeep, nel Thesk e in molti altri luoghi.

LEGGE E ORDINE

I Durpari seguono con convinzione un codice di comportamento chiamato l'Adama. Questo codice influenza ogni aspetto della società, dalle procedure commerciali alle punizioni per i crimini. L'Adama è sia un credo religioso che uno stile di vita, e indica ai cittadini come dovrebbero comportarsi in ogni occasione. Dato che buona parte della vita nelle Terre Splendenti ruota attorno al commercio, tuttavia, i precetti dell'Adama tendono a concentrarsi sulla condotta di un individuo negli affari.

In termini generali, coloro che seguono i precetti dell'Adama considerano tutti i crimini come varianti del furto, sia che il trasgressore abbia rubato delle proprietà, una vita o la fiducia altrui. Quindi la frode è considerata un crimine grave quanto l'omicidio e le pene per gli affari sporchi o disonesti sono aspre quanto quelle previste per i crimini più tradizionali. In queste terre è raro che ai criminali venga concessa una seconda opportunità, dal momento che la tolleranza per le trasgressioni è minima.

In generale, le punizioni per i crimini nelle Terre Splendenti sono in sintonia con la cultura locale. Le multe sono un deterrente efficace in una società che pone il commercio e la ricchezza al di sopra di ogni cosa. Anche cercare di far passare dei prodotti scarsi per merce di alta qualità può provocare punizioni severe in grado di far naufragare l'attività commerciale. Inoltre, dal momento che i cittadini abbandonano rapidamente una chaka che sia stata giudicata colpevole di attività commerciali illecite, il danno complessivo spesso è superiore a quello della semplice multa. Numerose chaka hanno perso sia la loro clientela che la

loro influenza politica (vedi "Governo", sotto) quando i clienti si sono dichiarati insoddisfatti dei loro acquisti presso di esse.

È interessante il fatto che la società Durpari consideri la pena capitale un affronto all'Adama. Quindi, gli individui giudicati colpevoli di crimini capitali vengono imprigionati, in genere messi ai lavori forzati nelle miniere o nelle fattorie, ma non vengono mai condannati a morte. Per la maggior parte dei crimini, i lavori forzati durano solo qualche anno, ma il criminale dovrà ripartire da zero una volta liberato, il che è una punizione agghiacciante da non sottovalutare. Coloro che non vengono riabilitati dopo la sentenza iniziale rimangono prigionieri a vita.

GUERRA E DIFESA

Ogni nazione dello Splendente Sud gestisce le sue operazioni militari in maniera leggermente diversa, anche se il risultato finale è all'incirca lo stesso in tutta la regione.

Dorata Var: Non tutto è calmo e pacifico nella Terra del Frumento. Tre fazioni principali, i nawab (mercanti), gli hajwa (nobili proprietari terrieri) e i jana (i sacerdoti dell'Adama) sono impegnati in una perenne lotta per il potere (vedi "Governo", sotto), e ogni fazione di questo triangolo instabile fa valere il proprio peso sfoggiando una forza militare personale. Anche se simili giochi di potere hanno poco effetto sulla vita quotidiana del mercante o dell'artigiano comune, il costo in denaro, tempo ed energie per tenere tutte queste truppe in ordine incide sulle casse della nazione. Ma sotto molti aspetti si tratta di denaro ben speso, dal momento che la presenza di queste forze funge da deterrente per gli aspiranti invasori. Pochi nemici penserebbero di attaccare Var a cuor leggero, sapendo che le varie fazioni potrebbero facilmente fare fronte comune e unirsi per respingere le eventuali minacce esterne.

Durpar: Come ogni altra cosa nel Durpar, anche la difesa nazionale è considerata una questione di affari e viene appaltata a organizzazioni private. Quindi, invece di mantenere un esercito nazionale regolare, la nazione affida la sua difesa a un insieme di compagnie mercenarie a gestione privata, ognuna dislocata nella città che finanzia le operazioni. I nawab delle varie comunità si occupano di scegliere le chaka di difesa, ma la gestione della difesa locale viene poi lasciata ai capi delle chaka che hanno ricevuto il contratto.

Ogni città e paese del Durpar raccoglie tasse a sufficienza dalla compravendita dei beni (vedi "Governo", sotto) per pagare i contratti dei servizi di difesa. I porti più grandi solitamente ingaggiano delle chaka specializzate in difese navali, ma perfino il più minuscolo dei paesi stipendia una chaka di difesa, non fosse altro che una grande famiglia i cui membri vantano una tradizione militare. Diversi gruppi di avventurieri hanno deciso di ritirarsi a vita privata nel Durpar, fondare una chaka e accettare un contratto per difendere la comunità dove ora abitano.

Estagund: A differenza del Durpar, dove ogni funzione è categoricamente una questione di affari, l'antica e onorata tradizione di una classe di nobili guerrieri è ancora viva e salda nell'Estagund. I membri di questa classe nobiliare, noti come i Maquar, seguono un codice di condotta altamente rigido che regola molti aspetti delle loro vite e vieta o limita molte attività. In cambio di questi sacrifici, i Maquar sono sollevati dall'obbligo di pensare al proprio mantenimento, in modo da potersi dedicare esclusivamente alla protezione del popolo. I Maquar prendono ordini solo dal rajah dell'Estagund e da coloro che egli ritiene degni di avere il comando (in genere i capi delle varie città a cui le unità di difesa dei Maquar vengono assegnate).

RELIGIONE

L'Adama pervade ogni aspetto della vita nello Splendente Sud, allo stesso modo delle religioni tradizionali in molte altre parti di

Faerûn. La differenza principale consiste nel fatto che il popolo Durpari è estremamente tollerante nei confronti delle altre religioni, dal momento che il loro credo accetta la moltitudine di divinità adorate nelle altre parti del mondo, invece che competere con loro.

Nel senso più stretto del termine, l'Adama, conosciuto anche come "l'Unico", è l'incarnazione dello spirito celato in tutte le cose: umanoidi, animali, vegetali, rocce e perfino gli dei. Quindi, tutte le creature e gli oggetti su Toril, comprese le divinità stesse, sono considerate manifestazioni dell'Adama. Teoricamente, l'Adama abbraccia ogni cosa, quindi chi adora una divinità, in un certo senso, rende omaggio all'Adama.

All'atto pratico, tuttavia, non tutte le divinità sono accettabili. Alcune sono tenute in maggior considerazione, dal momento che incarnano i valori fondamentali dell'Adama meglio di altre. In particolare, Zionel (Gond), Curna (Oghma), Lucha (Selûne), Torm e Waukeen rappresentano gli aspetti più ricorrenti della vita quotidiana nelle Terre Splendenti, e quindi i loro seguaci sono bene accetti più di chiunque altro. Altre divinità, specialmente quelle che richiedono sacrifici umani, e Mask, che protegge i ladri, sono rifiutate in quanto i dettami delle loro fedi sono incompatibili con quelli dell'Adama. Questa contraddizione apparente non sembra disturbare gli abitanti delle Terre Splendenti. L'opposto di un principio gradito può esistere in quanto necessità filosofica, ma questo non lo rende certo attraente.

Seguire i precetti dell'Adama è più una questione di condotta giornaliera e di comportamento che non di cerimoniali e di rituali. I Durpari credono che l'Adama esista in ogni cosa che fanno, e che se la loro condotta negli affari è onesta e giusta, l'Adama sarà in questo modo onorato. Le leggi che governano il popolo sono basate sui dettami dell'Adama, che a tutti i fini pratici sono gli stessi principi sostenuti dalle cinque divinità Faerûniane che meglio lo rappresentano.

Avventurieri

Nella maggior parte dei casi, gli avventurieri sono trattati allo stesso modo di tutti gli altri visitatori delle Terre Splendenti: non sono né desiderati né respinti. Anche se i mercenari e i maghi erranti hanno ampie opportunità per esplorare i confini della civiltà e portare alla luce i tesori nascosti tra le rovine del passato, i Durpari preferiscono che simili attività non interrompano il flusso degli affari. Quindi, gli avventurieri che disturbano l'andamento del commercio (o, peggio ancora, violano i dettami dell'Adama con le loro azioni) sono puniti con la stessa rapidità e la stessa severità riservata a tutti i cittadini locali.

Questa generica ambivalenza nei confronti degli avventurieri, tuttavia, non significa che la gente della Dorata Var, dell'Estagund e del Durpar non sappia cosa fare degli avventurieri. Al contrario, i mercanti Durpari sono ben felici di poter condurre affari con qualche nuovo arrivato che abbia delle monete che gli pesano in tasca e che sia alla ricerca di equipaggiamento altamente specializzato... e costoso. Allo stesso modo, sono ben lieti di fare affari con quegli avventurieri che tornano vittoriosi dai luoghi più lontani portando con loro oggetti meravigliosi (e spesso magici) da scambiare. Oltre alle consuete opportunità di profitto, i cittadini delle Terre Splendenti riconoscono l'utilità di avere stranieri coraggiosi pronti a liberare le loro terre dalla presenza di quei mostri che altrimenti saccheggerebbero le loro città e distruggerebbero sia le loro usanze che le loro vite.

Il Veldorn è l'unica evidente eccezione a questo atteggiamento, dal momento che i capitani delle bestie di quella terra covano un profondo disprezzo per gli avventurieri. Dal punto di vista dei signori dei mostri, chiunque si faccia strada con la forza nei loro

territori ansioso di menare le mani è considerato cacciagione e fonte di divertimento, e gli eroi cacciatori di mostri occupano il primo posto nella loro classifica. Sono pochi coloro che sfidano le distese selvagge del Veldorn rendendosi conto di quanto possano essere uniti i capitani delle bestie quando si tratta respingere gli invasori, e ancora meno sono quelli che fanno ritorno per avvertire gli altri di questo inaspettato livello di organizzazione. In qualche occasione, le orribili creature del Veldorn non si limitano a respingere al mittente gli aspiranti eroi: a volte montano un contrattacco, solitamente nei pressi di una via carovaniera, giusto per ribadire il concetto che con loro non si scherza.

politica e potere

La Regola d'Oro ("Chi ha l'oro fa le regole") vale nelle Terre Splendenti forse più che in ogni altro luogo di Faerûn. La ricchezza è senza dubbio il fattore principale alla base della politica e delle strutture di potere in molte nazioni, ma in nessun'altra nazione questo fatto è palesato in modo così esplicito.

Le nazioni delle Terre Splendenti hanno concezioni della politica leggermente diverse, come descritto di seguito.

Dorata Var: Var è una monarchia, retta dal Supremo Potentato Anwir Duprestiskava. Subito sotto di lui vengono tre potenti fazioni: gli hajiwa, i nawab e i jana, perennemente in lotta tra loro per la supremazia. Ogni fazione è sufficientemente potente da poter teoricamente spodestare il sovrano, se si concentrasse esclusivamente su quello scopo, ma Anwir previene questo rischio mettendo le fazioni continuamente l'una contro l'altra, impegnandole in un gioco di potere che dura all'infinito. Se non fosse per questa incessante lotta di potere, la vita a Var sarebbe molto simile a quella dei suoi stati vicini.

Gli hajiwa, i nobili proprietari terrieri, sono quelli che detengono le maggior ricchezze in termini di proprietà e investimenti. I nawab, i capi delle varie chaka, discutono continuamente con gli hajiwa per ottenere una percentuale maggiore di profitto, dal momento che sono loro a concludere gli affari e a sbrigare ogni fase, dalla spedizione alla vendita della merce nei mercati. I jana, i sacerdoti, desiderano che la ricchezza sia destinata a incrementare la gloria dell'Adama, e spesa secondo le loro indicazioni. Dopotutto, senza la loro guida divina, non ci sarebbe nessuna ricchezza di cui godere... o almeno questo è quanto affermano.

Durpar: Negli abitanti di questa nazione, la convinzione che ricchezza sia sinonimo di potere è talmente radicata che hanno fondato un governo basato esclusivamente sul reddito, in cui i capi delle chaka più ricche compongono il consiglio regnante della nazione. Questo sistema di governo è assai meno corrotto di quanto potrebbe sembrare. Anche se spinge ogni chaka ad ammassare il maggior numero di ricchezze possibili in modo da guadagnarsi un posto nel consiglio, chi spinge le cose a discapito della normale gestione degli affari inevitabilmente ne paga il prezzo. Una chaka che produce merce di bassa qualità e che fa pagare prezzi esorbitanti potrà ottenere un seggio nel consiglio per una stagione, ma le sue tattiche diventerebbero presto note, e la chaka potrebbe sbriciolarsi in fretta sotto il fuoco incrociato delle multe e della perdita di clienti.

I cittadini del Durpar sono astuti e sanno bene che con i loro acquisti non si limitano a procurarsi dei beni, ma esprimono anche un voto relativo ai membri del consiglio. Nessuna chaka dell'Alto Consiglio rimane a lungo in carica se gestisce le pratiche contrattuali della nazione in modo poco pulito. Ingaggiare la propria chaka per pulire le strade o svolgere qualche altro servizio pubblico non funzionerà, a meno che la chaka non sia davvero in grado di svolgere il servizio in modo appropriato. Il popolo del Durpar non tollererà alcun affronto all'Adama, quindi i membri dell'Alto Consiglio sono tenuti ad agire in nome dell'interesse pubblico.

Nonostante i controlli e gli equilibri interni del sistema, le politiche del Durpar non sono totalmente imparziali. Al contrario, i vari nawab tramano e complottano in continuazione l'uno contro l'altro per ottenere trattamenti di favore per se stessi e per i loro alleati quando devono promuovere nuove leggi o contratti. Forse il più recente (e il più sorprendente) esempio di manovra politica nel Durpar è la recente decisione dell'Alto Consiglio di trasferire la capitale da Heldapan a Vaelan, una mossa che molti Vaelenor considerano fonte di grande orgoglio, ma che fa ancora accigliare i cittadini di Heldapan ogni volta che qualcuno nomina l'argomento.

Estagund: Dal momento che l'Estagund è una monarchia ereditaria, la sua struttura di potere non è esattamente la stessa del Durpar, ma il risultato è simile, dal momento che il rajah dell'Estagund trae a sua volta il suo potere dalla ricchezza. Non solo il rajah è il più ricco individuo dell'Estagund, ma è anche il capo dell'esercito del regno e il comandante supremo dei Maquar. I capi delle chaka più ricche detengono comunque una forte influenza sul governo, ma fungono tutt'al più come consiglio ausiliario; il rajah governa come un vero monarca.

Veldorn: Nella Terra dei Mostri, la struttura di potere è molto semplice: le bestie comandano sul tratto più ampio possibile di territorio e tutti coloro che si oppongono vengono eliminati. Non c'è molta solidarietà tra i sovrani delle varie città-stato del Veldorn. Se la loro attenzione non fosse quasi sempre rivolta a minacce peggiori che premono lungo i confini, i mostri che controllano questa regione si sarebbero già fatti a pezzi l'un l'altro. Ma dal momento che alcuni di loro hanno avuto la lungimiranza di capire cosa c'è in serbo per tutti loro se non c'è collaborazione, è stata stretta un'alleanza informale affinché ognuno possa coprire le spalle dell'altro. Finora questo sistema ha funzionato, e per il resto i capitani delle bestie si lasciano in pace l'un l'altro e sbrigano i loro affari come meglio credono.

storia delle terre splendenti

La regione attorno alle Acque Dorate in principio era una terra fertile ideale per lo stile di vita nomade delle molte tribù umane che vagavano lungo le sue coste. Col tempo, queste tribù si stancarono di combattersi l'un l'altra e di subire le razzie delle altre nazioni più grandi di loro, e così formarono delle comunità stabili e fecero del commercio la loro attività principale. Oggi gli abitanti di queste nazioni sono considerati alcuni dei migliori contrattatori del mondo.

CRONOLOGIA

Anno	Evento
-2488	Caduta di Imaskar. Privati di una guida, gli stati vassalli del Durpar e del Gundavar (l'Estagund e la Dorata Var dei giorni attuali) decadono nella barbarie.
Dal -1922 al -623	Ha luogo una serie di schermaglie tra il Mulhorand e i barbari Durpari. Molte tribù Durpari vengono spazzate via; di altre rimangono soltanto poche famiglie.
-1405	Heldapan viene fondato come centro di pesca e di commercio.
-1234	Vaelen (attualmente nota come Vaelen la Vecchia) viene fondata come centro mercantile nei pressi di una sorgente naturale.
-1183	Vaelantar (attualmente nota come Vaelan) viene eretta come avamposto mercantile fortificato.
-862	Klionna (attualmente nota come Chavyondat) viene fondata come centro di pesca e di commercio.
-623	Anno delle Ali Tagliate: Fondazione del Regno del Durpar per mano del Maharajah Udandwi, che

	riunisce tutte le comunità mercantili della costa settentrionale delle Acque Dorate.
-256	Anno dei Guerrieri Capaci: Satama, un mercante Durpari, inizia a predicare i precetti dell'Adama.
-252	Anno della Rivendicazione: Satama è nominato Maharajah del Regno di Durpar.
-241	Anno del Sudario di Sabbia: La tribù del Veldorn, il gruppo principale nella regione tra le Acque Dorate e le Montagne Curna, nonché del tratto lungo il Fiume Linguadileone, si proclama Regno di Veldorn. Vaelen è designata come sua capitale.
-236	Anno dei Porti Maldisposti: Le tribù del Gundavar si uniscono sotto le bandiere del Rajah B'heshti I, dando origine al regno di Gundavar.
-229	Anno della Vergine Mirmidone: Il Gundavar, il Durpar e il Veldorn stipulano un'alleanza formale.
-162	Anno della Maledizione delle Ossa: Le tribù del Gundavar occidentale si rivoltano contro il rajah e fondano il Regno dell'Estagund.
-119	Anno dello Scrutinio Ravvicinato: Il Rajah Marak III del Gundavar invade l'Estagund nel tentativo di riunificare le due nazioni.
-112	Anno dei Sogni Tormentati: Il Rajah B'heshti II rinuncia alle sue pretese sull'Estagund, cambia il nome di Gundavar in Var e proclama l'Adama religione ufficiale di stato.
Dal -83 al 1002	I barbari dell'Ulgarth iniziano ad assaltare le città Durpari. Queste razzie continuano per tutto il millennio successivo.
48	Anno delle Picche Insanguinate: Thultim, il settimo re dell'Estagund, muore senza eredi. Scoppia una guerra di successione e l'Estagund si frammenta in varie città-stato.
127	Anno della Pietra Ribelle: Il Durpar, Var e il Veldorn stabiliscono rapporti commerciali formali con il Mulhorand.
142	Anno della Naga Predatrice: Alcuni clan di beholder scendono dalle Curna e conquistano Assur, assoggettando gli umani e proclamandosi loro principi.
143	Anno della Principessa Sorridente: Le forze Durpari cercano di liberare Assur dalle grinfie dei principi beholder, ma falliscono.
147	Anno del Colosso di Ferro: I beholder principi di Assur conquistano Vaelantar e Ormpé. Il Veldorn viene definito la Terra dei Mostri dal Maharajah Waileen I.
153	Anno della Pietra del Lupo: Vari demoni appaiono a Ormpé e sconfiggono i principi beholder nella battaglia per il controllo della città.
212	Anno della Magia Risvegliata: Il Durpar conduce un secondo tentativo per liberare le città costiere del Veldorn dall'influenza dei mostri ma viene nuovamente respinto.
245	Anno del Drago Senza Ali: La città di Vaelen è invasa dalle creature mannare guidate da un principe topo mannaro. Migliaia di profughi continuano a riversarsi nel Durpar per evitare le incursioni dei mostri.
317	Anno dello Scudo Spaccato: Una disputa commerciale fa scoppiare la prima Guerra Monetaria tra il Mulhorand e il Durpar.
428	Anno delle Lacrime dell'Unico: Il Maharajah Waileen V del Durpar muore senza eredi. Un Alto Consiglio composto dagli undici mercanti più ricchi viene istituito per mantenere la calma e l'ordine finché non si nominerà un successore.

- 447 Anno del Treant Risvegliato: L'Alto Consiglio del Durpar è formalmente riconosciuto come forma ufficiale di governo del Durpar.
- 551 Anno della Camera Spoglia: L'Estagund è conquistato dagli Arkaiun del Dambrath.
- 552 Anno dei Morti: Var è conquistata dagli Arkaiun del Dambrath.
- 553 Anno dello Stridore di Denti: Le città Durpari di Sandrun, Pharsul e Morvar sono saccheggiate dagli Arkaiun del Dambrath.
- 554 Anno del Frumento Ondeggiante: L'Estagund riconquista la sua indipendenza dal Dambrath e si unifica sotto la guida di Re Bonrial. Anche Var proclama la sua indipendenza, e le varie fazioni nobiliari, mercantili e religiose iniziano a litigare su chi diventerà il nuovo rajah. Ha inizio la Guerra Dorata, così chiamata a causa degli sterminati campi di frumento che fanno da teatro a molti degli scontri.
- 557 Anno della Mescolanza: Muwadeen, un mercenario a riposo dell'Estagund senza alcun legame con nessuna delle tre fazioni di Var, negozia la pace tra i jana, i nawab e gli hajwa. In un raro momento di concordia, tutte e tre le fazioni chiedono a Muwadeen di assumere l'incarico di Supremo Potentato di Var, coadiuvato da un consiglio di rappresentanti di ogni fazione.
- 823 Anno dei Petali Fluttuanti: Schermaglie tra l'Estagund e Var per sfruttare le risorse acquifere lungo il comune confine.
- 1002 Anno della Roccia Celestiale: Il Durpar negozia una pace armata con Ulgarth.
- 1023 Anno del Bottino del Pirata: Re Selkarin dell'Estagund tenta di invadere il Dambrath e viene ucciso. Suo fratello Hedgita sale al trono, il regno è nel caos.
- 1026 Anno della Magia Cremisi: Jeradeem Seltarir, un nawab dell'Alto Consiglio del Durpar, ottiene il trono dell'Estagund tramite negoziati, acquistandolo dal Re Hedgita, ormai sul lastrico, e colloca il suo primogenito Numambi sul trono come rajah.
- 1027 Anno della Tempesta: Il Rajah Numambi Seltarir dell'Estagund fonda i Maquar e ne fa un corpo militare scelto e una forza dell'ordine pubblica, per agevolare la ripresa dell'economia. Rinomina inoltre la capitale Chavyondat, in onore della sua prima figlia.
- 1043 Anno del Cavaliere Oscuro: Scoppia la seconda Guerra Monetaria tra il Mulhorand e il Durpar a causa di una disputa sulle tasse. I topi mannari di Vaelen attaccano vari convogli militari di entrambe le fazioni durante gli scontri.
- 1046 Anno della Campagna Crepuscolare: Il Mulhorand attacca Vaelen per distruggere la nidiata locale di topi mannari. La città è ridotta in rovina, ma le creature mannare restano in forze, essendosi nascoste sottoterra.
- 1048 Anno del Gentiluomo: Saed, un ex-nawab del consiglio di Turelve, nel Durpar, viene trasformato in un vampiro e si rifugia nella città in rovina di Vaelen, di cui assume rapidamente il controllo.
- 1049 Anno dell'Assenza di Auril: I capitani delle bestie del Veldorn si radunano al comando di Saed, il signore dei vampiri di Vaelen.
- 1102 Anno della Vergine Casta: Le forze unificate del Durpar, di Var e dell'Estagund scacciano i beholder da Vaelantar e da Assur e li costringono a fuggire a ovest, verso le Montagne del Rospo Accucciato.
- 1103 Anno della Gloria Divorante: Le forze del Durpar/Var/Estagund sconfiggono i demoni di Ormpé e li mettono in fuga a nordovest, nelle terre desolate. Gli umani iniziano a ricolonizzare le città deserte.
- 1152 Anno delle Acque Portentose: Il Durpar conduce il suo primo tentativo di riaprire le vie carovaniere con il Mulhorand, inviando una spedizione a scacciare i mostri del Veldorn. L'incursione fallisce poiché ogni gruppo di mostri giunge in soccorso degli altri.

vaelan o vaelen la vecchia?

Col passare dei secoli, molti mercanti ed esploratori provenienti dalle Terre Centrali visitavano lo splendente Sud e tornavano con numerose mappe della regione. Purtroppo, in pochi riuscivano a mettersi d'accordo sia sull'ubicazione che sul giusto nome della città nota come Vaelan. Alcuni affermavano di avere visitato un affollato porto mercantile fortificato che portava quel nome e che si trovava sulle coste occidentali delle Acque Dorate, nei territori del Durpar. Altri insistevano nell'affermare che Vaelen era in realtà una città in rovina e infestata dai mostri lontana dalla baia e nascosta nell'entroterra, nei pressi di una sorgente naturale in una zona collinosa a circa mezza giornata di viaggio a cavallo da un grande fiume. Soltanto di recente questo equivoco è stato chiarito, quando uno scriba di nome Loducius il Ridente è tornato dalle Terre Splendenti a Waterdeep portando con sé una spiegazione.

Nei tempi antichi, la tribù dei Veldorn delle Terre Splendenti si radunava una volta all'anno in una regione collinare, dove sgorgava una sorgente che serpeggiava verso il Fiume Linguadileone. Col tempo la tribù si insediò permanentemente presso questo antico luogo di raduno e si dedicò al commercio, fondando la comunità di Vaelen. Negli anni successivi, quando le

tribù rivali iniziarono ad attaccare le loro carovane, i Veldorn eressero un porto fortificato sulla costa delle Acque Dorate e lo chiamarono Vaelantar, che significa "Piccola Vaelen" in Durpari. Le carovane potevano custodire la loro merce laggiù finché non arrivavano le navi a caricarla.

Quando i mostri iniziarono a calare dalle Montagne Curna, nel secondo secolo CV, Vaelantar fu conquistata dai beholder e il Veldorn ne perse il controllo. Un secolo dopo anche la capitale del Veldorn cadde, stavolta per mano delle creature mannare. Poi il Mulhorand, stanco di vedere le sue carovane continuamente assalite dalle creature mannare di Vaelen, inviò un esercito che distrusse la vecchia capitale del Veldorn in rovina nel 1046. Mezzo secolo dopo, il Durpar reclamò Vaelantar per la popolazione umana, riuscendo finalmente a scacciare i mostri mandandoli al nord e all'ovest. I nawab dell'Alto Consiglio, intuendo il vantaggio di avere più porti da controllare sulla baia, reclamò i territori tra le Acque Dorate e la catena delle Curna come parte del Durpar e iniziò a ricolonizzare le vecchie comunità. In questo arco di tempo, il nome Vaelantar fu abbreviato in Vaelan, e la capitale originaria divenne nota con il nome di Vaelen la Vecchia.

- 1184 Anno della Clessidra Ululante: Il drago blu Anwir Dupretiskava uccide il Supremo Potentato di Var. Assunte sembianze umane, il drago afferma di essere un lontano cugino del vecchio sovrano e sale al trono.
- 1281 Anno dell'Anima Fredda: Il Durpar e l'Estagund effettuano un secondo tentativo a forze congiunte di spazzare via i mostri del Veldorn. La loro marcia nei territori del Veldorn dura solo 3 giorni prima che i Durpari siano costretti a tornare indietro.
- 1370 Anno del Boccale: Le prime navi mercantili Durpari tornano da Maztica carichi di merci pregiate.
- 1371 Anno dell'Arpa Non Suonata: L'Alto Consiglio del Durpar vota lo spostamento della capitale del Durpar a Vaelan.
- 1373 Anno dei Draghi Vagabondi (anno attuale): I mercanti delle Terre Splendenti si spingono fino a Waterdeep, al Lontano Est, a Zakhara e a Maztica per procurare merci destinate ad altri mercati.

GOVERNO

Le strutture di potere ufficiali delle nazioni note come le Terre Splendenti sono molto più diverse tra loro delle altre caratteristiche che condividono. Anche se sotto ogni apparenza il denaro onnipotente rimane sempre il re incontrastato di Var, del Durpar e dell'Estagund, la verità è leggermente diversa. In realtà, ogni regno vede il proprio governo sotto una prospettiva leggermente diversa.

Dorata Var: Il governo di questa nazione peninsulare è di gran lunga il più complesso e controverso delle tre nazioni mercantili. Il Supremo Potentato Anwir Duprestiskava è ufficialmente il capo di stato, ma in pratica le tre fazioni (gli hajwa, i nawab e i jana) che si contendono l'influenza sul sovrano detengono un potere quasi equivalente al suo. Questo triangolo instabile è perenne fonte di manovre, lotte interne e conflitti aperti tra le fazioni, e al potentato in genere tocca il ruolo di paciere.

Gli hajwa sono i nobili tradizionali, i proprietari terrieri ereditari che hanno investito buona parte delle loro ricchezze nelle loro proprietà e nei loro affari. Desiderano continuare a controllare la ricchezza della nazione alla vecchia maniera, vale a dire facendo lavorare la terra ai popolani e traendone i benefici. Qualsiasi nobile proprietario terriero è automaticamente un membro della fazione degli hajwa, se desidera farne parte, ma i proprietari delle tenute più estese hanno un'influenza decisamente superiore rispetto a quelli delle proprietà più piccole.

Se l'Estagund fosse una nazione di stampo più agricolo, gli hajwa senza dubbio godrebbero di un'influenza superiore a quella delle altre due fazioni e avrebbero il potentato dalla loro parte. Ma dal momento che l'economia di Var si è ampliata oltre la semplice agricoltura, i nawab (i mercanti) hanno sviluppato una base di influenza altrettanto solida nelle politiche del paese. I nawab sono riusciti a stringere il cappio attorno al commercio di Var, che comprende l'esportazione di grano e di vegetali coltivati nelle terre dei nobili. I mercanti si identificano da vicino nel modello commerciale offerto dal Durpar e vorrebbero che la loro nazione ne seguisse l'esempio. Qualsiasi mercante il cui quartier generale si trovi in un porto di Var può prendere parte al Consiglio dei Nawab (così viene chiamata ufficialmente la fazione). Come accade anche nel Durpar (vedi sotto), l'organo di governo è composto dagli undici mercanti più ricchi. Tutti gli altri membri possono soltanto discutere sulle questioni e offrire dei consigli ai loro capi.

Mentre le altre due fazioni discutono sulla natura degli affari, i jana si sforzano di ricondurre gli ideali della nazione a un obiettivo più elevato. I jana, o sacerdoti dell'Adama, sono molto più

potenti quaggiù che non negli altri regni delle Terre Splendenti. I jana hanno consolidato il loro potere subito dopo la nascita di Var come nazione, quando il Rajah B'heshti II, un sovrano profondamente religioso, elargì sfarzose donazioni ai templi dell'Adama. Il rajah incoraggiò i sacerdoti a predicare che la ricerca delle ricchezze a discapito del benessere comune era stata la causa scatenante della spaccatura che aveva scisso il vecchio Gundavar nell'Estagund e nel Var. I jana giunsero all'apice del loro potere durante l'occupazione degli Arkaiun, appellandosi ai popolani che lavoravano duramente per il beneficio degli altri. Anche dopo la ritirata della forza di occupazione Arkaiun, i jana conservarono una potenza pari a quella degli hajwa e dei nawab.

Stretto tra queste fazioni si trova il Supremo Potentato di Var, un sovrano ereditario che deve continuamente applicare una sottile opera di equilibrio per mantenere il potere e tenere in piedi il paese. I capi delle tre fazioni fondarono la monarchia allo scopo di porre fine alla Guerra Dorata, una battaglia per la successione scatenata dopo il vuoto di potere lasciato dalla ritirata delle forze di occupazione Arkaiun giunte dal Dambrath. Rendendosi conto che nessuna fazione avrebbe mai sostenuto un capo proveniente dalle altre due, tutte e tre acconsentirono saggiamente a chiamare uno straniero per farne il sovrano ufficiale. Anche se la monarchia è ereditaria, nessun potentato che abbia dei legami con una qualsiasi delle tre fazioni può salire al trono. Quindi, il titolo non sempre passa di padre in figlio, anche se, stando a ciò che tutti sanno, la carica è sempre rimasta nella stessa famiglia.

Sono pochissimi quelli che sanno che l'attuale Supremo Potentato di Var, di nome Anwir Duprestiskava, è in realtà un antico drago blu che si fa passare per un umano. Anche se è di per sé già una creatura di grande potenza, sta cominciando a capire (dopo quasi duecento anni sul trono) che l'opinione pubblica e la ricchezza della popolazione possono avere un'influenza sugli eventi assai superiore a quella di un qualsiasi singolo essere... perfino di un drago. In alcune occasioni, Anwir è stato costretto a eliminare (a volte in modo assai poco sottile) i suoi critici più severi. Di tanto in tanto commissiona l'assassinio di una creatura particolarmente carismatica che non abbia alcun legame con lui, o perfino di uno dei suoi stessi alleati, se tale individuo ha il potere di sbilanciare il trio di fazioni che egli si sforza di tenere sempre perfettamente contrapposte. Tali azioni drastiche continuano a funzionare soltanto perché in apparenza non è sempre chiaro che l'esito di tali circostanze tornino a suo favore, ma c'è comunque qualcuno che sospetta la sua mano dietro questi eventi.

Durpar: In confronto ai cittadini delle altre nazioni situate lungo la costa sud-orientale di Faerûn, gli abitanti del Durpar conducono una vita quasi autonoma. Anche se i cittadini considerano la fedeltà ai precetti dell'Adama di importanza fondamentale per mantenere la pace, l'armonia e un senso di compiutezza sia a livello personale che a livello nazionale, i cittadini del Durpar in genere sono liberi di condurre i loro affari e le loro questioni personali come meglio credono.

I nawab delle undici chaka più ricche del paese formano l'Alto Consiglio del Durpar, l'organo governativo della nazione. I posti nel consiglio si rinnovano annualmente, in base agli introiti dichiarati delle chaka, e il capo di quella più ricca diventa il Gran Nawab del Durpar. L'attuale gran nawab è Kara Jefatma (aristocratica 4/illusionista 10 umana LB), che non solo è il membro più ricco dell'Alto Consiglio ma anche uno degli individui più ricchi di tutto il Faerûn.

La gente del Durpar accetta l'autorità dell'Alto Consiglio poiché crede che i suoi membri agiscano nel migliore interesse della nazione. La logica dietro questa convinzione è puramente affaristica: i membri del consiglio hanno già dimostrato il loro

acume negli affari accumulando le vaste fortune necessarie a ottenere innanzi tutto un posto nel consiglio. Com'è prevedibile, le loro decisioni tendono ad agevolare le loro stesse chaka, ma dal punto di vista degli affari, ciò che è un bene per loro probabilmente è un bene anche per il resto delle chaka.

In teoria, i nawab hanno soltanto il potere di prendere le decisioni necessarie per mantenere in funzione le infrastrutture del regno e per garantire un regolare flusso economico. Ad esempio, possono riscuotere una modesta tassa su ogni transazione pubblica per finanziare le opere pubbliche. Usando questi fondi, l'Alto Consiglio stipula dei contratti con le varie chaka per proteggere la popolazione dalle invasioni, tenere le strade pulite, mantenere gli edifici pubblici, garantire la pace e così via. In realtà, gli undici individui più ricchi del Durpar godono di un considerevole peso politico, e sono in grado di influenzare molte altre chaka da dietro le quinte. Di recente, alcuni nawab dell'Alto Consiglio sono riusciti a far passare un voto per trasferire la capitale da Heldapan, la sua ubicazione tradizionale, alla nuova città di Vaelan. I nawab che hanno votato in favore di questo cambiamento disponevano tutti di alcune chaka lungo la vecchia regione Veldorn delle Acque Dorate e grazie ai benefici di un nuovo flusso di introiti provenienti dalle miniere di quell'area sono riusciti a ottenere un numero sufficiente di posti nell'Alto Consiglio da far passare il provvedimento. E così, quelle chaka sono destinate a beneficiare di condizioni commerciali più favorevoli e saranno in grado di ricompensare le chaka loro alleate con succulenti contratti per i servizi pubblici.

Allo stesso modo in cui l'Alto Consiglio gestisce gli affari dell'intero paese, altri consigli individuali (ciascuno composto da undici nawab) controllano le operazioni delle singole comunità in cui sono situati. Il solo requisito per ottenere un posto in uno di questi consigli comunitari è che il quartier generale della chaka si trovi all'interno dei confini della città. È molto raro che i nawab dell'Alto Consiglio occupino un posto anche in un consiglio cittadino. Anche se sicuramente potrebbero farlo in virtù della loro ricchezza, in genere sono fin troppo occupati per riuscire a gestire più di una carica in un consiglio. Ma quando l'Alto Consiglio cambia configurazione a causa di un'improvvisa fluttuazione delle ricchezze personali, i nawab spodestati dall'Alto Consiglio sviluppano improvvisamente un grande interesse nei confronti dei consigli locali.

Estagund: In questo regno è il rajah a detenere il controllo sul paese, ma lo fa affidandosi in molte questioni all'aiuto dei suoi consiglieri, nobili proprietari terrieri che casualmente sono anche i capi delle chaka più ricche dell'Estagund. Anche se il potere rimane nelle mani di un monarca ereditario invece che in un consiglio di ricchi mercanti, come nel Durpar, la famiglia reale controlla anche la chaka più ricca.

Nel 1026 CV, Jeradeem Seltarir, considerato da molti il più straordinario mercante nella storia del popolo Durpari, acquistò a tutti gli effetti il trono dell'Estagund dal Re Hedgita, in cambio di gemme preziose per un ammontare totale di un milione di monete d'oro. Jeradeem collocò immediatamente il suo secondo figlio, Numambi Seltarir, sul trono come rajah. La ricchezza acquisita consentì a Hedgita, che prima era ridotto sul lastrico, di diventare un nobile proprietario terriero e un consigliere alla corte di Numambi, e questo cambiamento permise all'Estagund di emergere dallo squallore finanziario in cui versava fino a diventare una potenza commerciale di tutto rispetto. La famiglia Seltarir ha governato l'Estagund fin da allora, e il suo potere e la sua ricchezza non hanno mai vacillato. L'attuale rajah, Ekripet Seltarir (aristocratico 5 umano LB), è un giovane ma energico sovrano che si impegna a fondo per far prosperare la nazione.

L'unica vera forza che consente a Ekripet di rimanere al potere, anche quando le sue decisioni si rivelano impopolari presso i nobili, è l'ordine dei Maquar. I Maquar, un saggio retaggio tramandato fin da Numambi, che fondò l'organizzazione nei suoi primi anni di regno come rajah, sono una squadra di soldati meticolosamente selezionati e fedeli in tutto e per tutto al trono. Anche se alcune unità dei Maquar sono state poste ai comandi di vari nobili per proteggere la nazione, esse non fanno mai nulla contro il trono, nemmeno se ricevono tali ordini dai loro attuali comandanti. L'attuale capo dei Maquar, che risponde direttamente al Rajah Seltarir, è Indamu Podo (guerriero 8/crociato-Maquar 6 umano LB), uno stoico soldato che si è addestrato per rivestire questo ruolo fin dall'infanzia. Anche se è Ekripet a comandare ufficialmente i Maquar, considera Indamu un caro amico e ascolta assiduamente la sua opinione in tutte le questioni militari.

I nobili a volte sono indicati come hajwa, anche se questo titolo è usato in modo formale soltanto a Var. Molti vantano un'antica tradizione come proprietari terrieri (discendenti delle tribù nomadi originarie che colonizzarono per prime la regione), e godono di una ricchezza ammassata attraverso interi secoli di coltivazione. Altri sono i nuovi ricchi, gli eredi dei principi mercanti che hanno usato i loro profitti per acquistarsi una baronia nel corso delle ultime generazioni. Questi due gruppi spesso si trovano in contrasto tra loro, e a volte il rajah deve intervenire per sedare qualche disputa tra quei nobili rivali che si guardano in cagnesco l'un l'altro. Quando non sono impegnati a discutere, i nobili gestiscono le loro proprietà come meglio credono, anche se sono ancora tenuti a rispettare i dettami dell'Adama e le pratiche di buon commercio da esso espresse. Da un certo punto di vista, i popolani dell'Estagund detengono una certa forma di potere sui nobili, poiché se un nobile non fornisce la sicurezza, le infrastrutture e gli incentivi al commercio (vale a dire tasse limitate) che il popolo si aspetta, gli abitanti possono semplicemente trasferirsi presso un'altra baronia che li soddisfi.

Veldorn: La Terra dei Mostri può difficilmente essere considerata una nazione vera e propria, anche se all'inizio era la quarta potenza commerciale della regione delle Acque Dorate. Ora nemmeno i suoi confini sono più quelli del vecchio regno degli umani; si sono spostati a nord e a ovest a causa dei continui conflitti del Veldorn con il Var, Durpar e l'Estagund.

Ogni centro civilizzato del Veldorn è una città-stato retta da una creatura o da un gruppo di mostri. L'unica cosa che impedisce a queste bestie di cadere dinanzi agli eserciti che di tanto in tanto marciano sui loro territori è il patto che hanno stretto tra loro per protezione reciproca.

Tuttavia la Terra dei Mostri non è popolata solo da orribili creature da incubo. La popolazione comune di ogni centro civilizzato (nel senso più estemporaneo del termine) solitamente è composta da soggetti relativamente comuni. Numerosi umani vivono ancora nel Veldorn, anche se molti di loro sono lavoratori indebitati, schiavi o fuorilegge che sono fuggiti dagli altri reami. Anche numerosi umanoidi che trovano la guida dei beholder, dei draghi, delle creature mannare e dei vampiri di loro gradimento vivono nell'area. I capitani delle bestie (come gli abitanti delle nazioni vicine hanno ribattezzato i capi dei mostri) governano con pugno di ferro e siedono a capo di stati totalitari dove comanda il più forte e l'economia poggia sulle razzie delle carovane e delle comunità ai confini delle altre civiltà.

Nel Veldorn, la tradizionale struttura di potere è stata capovolta. Gli elementi criminali, come ad esempio le gilde dei ladri, i conclave arcani malvagi e quei gruppi che potrebbero essere considerati associazioni fuorilegge nelle altre città qui comandano, mentre i retti difensori dei più deboli sono costretti a nascondersi e a combattere per la libertà in segreto.

Nemici

Nella maggior parte dei casi, le nazioni mercantili delle Terre Splendenti non hanno nessun nemico. Soltanto coloro che si oppongono al commercio onesto, come a esempio i ladri, possono aspettarsi di incorrere nelle ire del governo di questi paesi. Ma la Dorata Var, il Durpar e l'Estagund si oppongono tutti assieme ai mostri del Veldorn, che seminano il caos in qualsiasi transazione che si trovi a passare a nordovest, verso il Mulhorand. Anche se qualche scontro militare ha avuto luogo in passato tra le nazioni delle Terre Splendenti, la maggior parte dei conflitti ha luogo nei mercati, dove la competizione per vendere la merce può diventare davvero accanita.

Da parte sua, il Mulhorand istiga le ostilità quasi con la stessa frequenza con cui accoglie la merce che le Terre Splendenti spediscono verso le sue terre, solitamente a causa di dispute sulle tasse e sui valori di cambio delle monete. Inoltre, la pace che vige da un certo periodo tra il Durpar e l'Ulgarth è una pace armata, in quanto le due nazioni hanno una storia ricca di conflitti che molti cittadini non riescono a dimenticare. Ma sia l'Ulgarth che il Mulhorand riconoscono i grandi benefici che il commercio comporta rispetto alla guerra, e i loro capi si adoperano affinché i rapporti con le Terre Splendenti rimangano amichevoli. Soltanto il Dambrath potrebbe essere considerato un vero nemico delle Terre Splendenti. I suoi capi (sia le tribù Arkaiun di molto tempo fa, sia i Crinti dei tempi moderni), hanno fama di invasori presso le tre nazioni mercantili.

città e luoghi

La grande maggioranza delle comunità delle Terre Splendenti orbita attorno alla baia delle Acque Dorate. Questi insediamenti, nati come luoghi di scambio per le tribù che vagavano lungo le coste della baia, divennero in seguito centri civilizzati dove i nomadi potevano trovare maggior sicurezza optando per una vita sedentaria.

Il commercio è sempre stato la funzione principale di queste comunità, e buona parte dei commerci avviene via mare. Quindi, ogni città degna di nota dispone di un mercato permanente e di un porto ampio a sufficienza da consentire l'attracco a navi in grado di solcare gli oceani. Anche le poche città che sorgono nell'entroterra, lontane dal mare, sono state fondate sulle rive di quei fiumi ampi a sufficienza da consentire ai vascelli la navigazione.

ASSUR (grande paese)

Assur, fondato come piccola comunità di scambio utilizzata dalle tribù Durpari che vagavano per le rive occidentali delle Acque Dorate, faceva parte in origine del regno del Veldorn. Ma nell'Anno della Naga Predatrice (142 CV), vari clan di beholder calarono dalle Montagne Curna, sbucando da quella regione nota ai barbari come le terre bestiali, e conquistarono la città nel giro di poche ore. Tutto coloro che opposero resistenza furono uccisi; gli abitanti restanti furono resi schiavi. Nell'arco di un solo giorno, i beholder riuscirono a insediarsi saldamente come sovrani totalitari del paese.

Gli umani non riuscirono a scacciare i loro mostruosi padroni via da Assur fino all'Anno della Vergine Casta (1102 CV), quando finalmente riuscirono a mettere in fuga i beholder verso le pianure a nordovest. Dopo la sua riconquista da parte degli umani, Assur conobbe un breve periodo come città-stato indipendente e in seguito divenne parte del Durpar. Del periodo di dominio degli occhi tiranni rimane ben poco, e oggi la comunità è vivace e prosperosa quanto gli altri centri mercantili che si affacciano sulla baia.

Assur conta poco più di 3.200 abitanti e può vantare un vasto mercato adiacente ai moli portuali. Molti degli abitanti locali si guadagnano da vivere pescando; altri raccolgono perle e coralli (sebbene la presenza degli squali nelle acque vicine, insolitamente intensa, abbia reso queste attività più pericolose negli ultimi anni).

Il primo Nawab del Consiglio di Assur, Turmlì Valshu (aristocratico 7 umano LN) della Chaka Vashu, è specializzato nelle importazioni tessili. Attualmente è in cerca di un gruppo di avventurieri che possa ritrovare e riportare a casa la sua figlia irrequieta. Si è dileguata di recente in compagnia di alcuni amici adoratori di Sharess, che l'hanno convinta a vagare per il mondo e a godersi i piaceri che le terre esterne hanno da offrire.

chavyondat (metropoli)

Chavyondat, la capitale dell'Estagund, è la più grande città delle Terre Splendenti che non si affacci sulla costa delle Acque Dorate. La città, in origine nota come Klionna, fu fondata dalla tribù che portava il suo stesso nome nel -862 CV. Nell'Anno della Tempesta (1027 CV), il Rajah Numambi Seltarir ribattezzò la capitale in onore della sua figlia primogenita.

Chavyondat è stata razziata più volte sia da terra che dal mare, solitamente dai Dambrathan (sia dagli Arkaiun, nel quinto e sesto secolo CV, che dai Crinti dei tempi più recenti). La città fu la prima a cadere quando Reinhar I del Dambrath lanciò un'invasione su larga scala dell'Estagund nell'Anno della Camera Spoglia (551 CV).

Chavyondat (Metropoli): Convenzionale; AL LB; Limite di 100.000 mo; Risorse 337.445.000 mo; Popolazione 67.489; Mista (umani 82%, halfling 7%, mezzelfi 4%, nani 3%, gnomi 2%, mezzorchi 2%).

Autorità: Rajah Ekripiet Seltarir (aristocratico 5 umano LB), sovrano dell'Estagund e capo della Chaka Seltarir, la più ricca chaka del paese.

Personaggi importanti: Indamu Podo (guerriero 8/crociato Maquar 6-umano LB), capo dei Maquar; Mulad Shaulim (chierico 5 di Waukeen/mano dell'Adama 7 umano LB), Alto Sacerdote del Tempio dell'Adama; Venz Krulmir (mago 7/mago rosso 4 umano LN), capo dell'Enclave di Thay.

MERCATO E MOLI

Il mercato nel distretto vecchio della città, nei pressi dei moli, è composto da file su file di bancarelle permanenti coperte. L'Autorità del Commercio di Chavyondat, l'ufficio governativo che gestisce il commercio, i moli e le opere pubbliche, affitta le strutture ai mercanti per una giornata, per dieci giorni o per un mese. Data la sua distanza da molte altre comunità delle Terre Splendenti, le navi mercantili provenienti dalle terre occidentali che attraccano a Chavyondat non devono veleggiare molto lontano per vendere la loro merce e acquisire nuovi carichi. Quindi Chavyondat gode di prezzi leggermente più favorevoli per le importazioni e le esportazioni.

Cinque delle navi da guerra del rajah pattugliano e proteggono il porto e la Baia dei Re dalle invasioni, dai pirati e dai mostri marini. Altre dodici navi da guerra sono state stanziare sul posto, di proprietà e di gestione delle chaka principali, sei delle quali appartengono alla Chaka Seltarir. Le chaka usano le loro navi sia per difendere la città che per scortare le loro navi mercantili lungo le rotte più turbolente.

CASA DEL CONQUISTATORE

Questa struttura, appena a est e poco più in basso del Palazzo Seltarir, funge da dimora tradizionale e da centro di addestramento per i Maquar. Attualmente, più di duemila combattenti Maquar vivono in questo luogo, e almeno il triplo è disperso nelle altre

città, al servizio dei vari nobili. In caso di una crisi militare, i Maquar possono organizzarsi in unità speciali o assumere il comando della milizia composta dalla popolazione del paese.

CASA DELLE CHAKA

Tutte le pratiche che regolamentano il commercio sono gestite in questo edificio. L'Autorità del Commercio, che risponde direttamente al rajah del suo operato, ha qui i suoi uffici, e tutti i documenti commerciali pubblici relativi alle varie chaka sono custodite negli archivi di questo palazzo. I capi delle chaka si radunano a intervalli regolari in un Consiglio delle Autorità che si tiene nel grande auditorium del palazzo, per discutere delle pratiche di commercio, stabilire le tariffe dei prestiti, dirimere le dispute ed eleggere i consiglieri del Rajah Seltarir.

TEMPLI PRINCIPALI

Il più grande tempio di Chavyondat, situato nei pressi del centro cittadino, è dedicato all'Adama. Mulad Shaulim (chierico 5 di Waukeen/mano dell'Adama 7 umano LB) officia le cerimonie dei fedeli e presiede alle funzioni quotidiane, che si tengono all'alba o al tramonto.

Ai confini occidentali del paese, gli halfling hanno eretto un piccolo santuario a Cyrrollalee, all'interno della loro nutrita comunità.

NEGOZI PRINCIPALI

Nel mercato di Chavyondat è possibile acquistare di tutto e di più, ma una particolare area degna di nota è stata separata dal resto del mercato. L'Enclave di Thay, stabilita tre anni fa, è un maniero fortificato che si erge nel distretto ricco del paese e da cui i Maghi Rossi vendono merci importate di ogni genere, e

specialmente componenti per incantesimi. Sono specializzati negli oggetti magici scontati, che vendono a prezzi più bassi della maggior parte degli altri mercanti cittadini (sempre al 10% in meno dei prezzi indicati nel Capitolo 7 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

PALAZZO SELTARIR

Il palazzo del rajah poggia sul crinale più alto dell'estremità orientale di Chavyondat, dominando dall'alto tutta la comunità e la baia sottostante. Il palazzo fu eretto oltre trecento anni fa usando pietra calcarea bianca decorata con fregi di corallo color salmone. Il palazzo, costruito sul luogo in cui un tempo si ergeva la torre di guardia che proteggeva la città quando era poco più di un accampamento di mercanti, è stato ampliato per tre volte dopo la sua costruzione. Ospita l'intera famiglia del rajah ed è protetto da una schiera di trecento Maquar.

vaelen la vecchia (grande paese)

Questa città in rovina un tempo fungeva da capitale del Veldorn, ma vari eventi tragici si sono abbattuti su di essa. La comunità fu fondata nel -1234 CV, nei pressi di una sorgente naturale in una zona collinosa. Nell'Anno del Drago Senza Ali (245 CV), un esercito di creature mannare guidate da un principe topo mannaro sciamarono fuori dai loro nascondigli in città e strapparono il controllo della comunità alla popolazione umana. Da allora, il luogo ha sempre avuto fama di rifugio per le creature mannare di ogni sorta, nonché di pericolosa spina nel fianco per qualsiasi carovana che cerchi di attraversare le pianure oltre le Acque Dorate per arrivare al Mulhorand e alle altre terre lontane oltrestanti.



Il mercato di Chavyondat

Illustrazione di Ralph Horsley

Stanco di subire così tante perdite lungo la via carovaniera, il Mulhorand fece marciare un esercito sul Vaelen la Vecchia e la distrusse nell'Anno della Campagna Crepuscolare (1046 CV). Anche se la città fu rasa al suolo, numerose creature mannare sopravvissero, per lo più rifugiandosi sottoterra, dove i Mulhorandi avevano paura di andare. Due anni dopo, un vampiro appena trasformatosi, di nome Saed, che era stato un nawab nel Consiglio di Turelve, si nascose a Vaelen la Vecchia e radunò rapidamente attorno a sé un seguito. Presto la maggior parte delle creature che vivevano a Vaelen la Vecchia impararono a riconoscerlo come il signore della città. Un anno dopo avere assunto il controllo, Saed riuscì in qualche modo a convincere gli altri capitani delle bestie a unire le forze contro i loro comuni nemici e a stringere un patto di protezione reciproca. Una volta stabilito tale accordo, le creature mannare al servizio di Saed poterono tornare a razzare le carovane senza alcun timore di punizione.

Oggi, Vaelen la Vecchia non sembra essere altro che una collina erbosa disseminata di detriti pietrosi. Al di sotto delle colline, tuttavia, si estende un vasto complesso che funge sia da covo per la nutrita popolazione di topi mannari, cinghiali mannari, lupi mannari e altri licantropi, sia per un gran numero di servitori non morti. Un totale di oltre 2.000 creature vive nella vecchia capitale del Veldorn.

Ormpé (grande paese)

Come Assur e Vaelan, anche Ormpé in origine era un piccolo villaggio di pescatori che col tempo si trasformò in una fiorente comunità mercantile, prima che i principi beholder ne assumessero il controllo nel secondo secolo CV. Ma mentre nelle altre due città i beholder rimasero i padroni per vari secoli, a Ormpé non durarono a lungo. Nell'Anno della Pietra del Lupo (153 CV), un'orda di demoni guidata da un ghour particolarmente letale attaccò la città, mettendo in fuga gli occhi tiranni e assumendo il controllo dei loro schiavi umani. Il ghour e i suoi servitori instaurarono un regno di terrore a Ormpé che durò per 950 anni, finché il Durpar, l'Estagund e Var non riuscirono a sconfiggerlo unendo le loro forze. Molti demoni e molti umani rimasero uccisi negli scontri, ma il ghour riuscì a fuggire e si diresse verso le Montagne della Cintura del Gigante dove, stando alle leggende, si unì ai giganti delle colline di laggù.

Oggi Ormpé è una comunità rurale di minatori che conta circa 4.000 abitanti. Varie chaka hanno fatto fortuna quaggiù, grazie alla vendita di splendidi gioielli e pietre preziose. La Chaka delle Gemme, un casato mercantile nanico, di recente è ascesa al vertice della politica Durpari grazie alla scoperta di un ricco giacimento di smeraldi, e il suo capo, Krakus Stoutgut (aristocratico 2/esperto 9 nano dorato LN) è stato catapultato all'interno dell'Alto Consiglio. Con l'aiuto del Nawab Stoutgut, l'Alto Consiglio ha potuto trasferire con successo la capitale del Durpar a Vaelan, una mossa che ha portato alla Chaka delle Gemme vari benefici fiscali e prezzi di spedizione più bassi (grazie a un accordo con il nawab di Vaelan, offerto in cambio del voto a favore della Chaka delle Gemme).

Questo nuovo afflusso di ricchezza e di aspiranti ricchi ha portato a una rapida crescita della popolazione di Ormpé... in verità, più rapida di quanto il Consiglio di Ormpé non si aspettasse. Come risultato, attorno alla città è sorta una vasta zona di bassifondi popolata da coloro che hanno poco denaro o poche prospettive di lavoro, in attesa di una svolta. Parte del problema nasce dal fatto che la Chaka delle Gemme preferisce utilizzare

soltanto minatori nanici per gli scavi e intagliatori di gemme gnômeschi per la preparazione degli smeraldi, lasciando gli umani disperati senza alcun impiego. Se non viene fatto qualcosa per rimediare allo squallore in tempi brevi, la situazione potrebbe degenerare.

Pyratar (metropoli)

La capitale della Dorata Var, Pyratar (popolazione 44.389) è una delle più grandi città delle Acque Dorate, secondo soltanto a Heldapan per dimensioni. Oltre a fungere da centro governativo del Supremo Potentato Anwir e delle tre fazioni politiche di Var, Pyratar è anche una città dallo spirito cosmopolita, grazie alle molte influenze esterne che si sono consolidate quaggiù più in fretta che non in altre città. La separazione dai dettami dell'Adama provocata da alcune di queste fazioni esterne è più profonda di quanto molti possano immaginare. Un gruppo di ladri adoratori di Mask ha messo in piedi un'organizzazione lucrativa nelle viscere della città, guidata dal Quarto Nawab Kelsipal Turamir (ladro 5/chierico 11 di Mask umano LM), del Consiglio di Pyratar.

vaelan (metropoli)

Come Assur e Ormpé, Vaelan un tempo cadde sotto il dominio dei mostri delle Montagne Curna, ma alla fine fu riconquistata. Nei primi giorni del Veldorn non era altro che un punto di sosta carovaniero fortificato chiamato Vaelantar, un avamposto eretto per proteggere la merce finché le navi destinate a trasportarla nei porti più lontani non arrivavano. Gradualmente, attorno alle attività dei mercanti iniziarono a spuntare vari servizi, e presto l'avamposto divenne una piccola e prosperosa comunità mercantile. Sotto il dominio dei beholder, il paese crebbe velocemente, diventando una vera e propria fortezza armata e dotata di difese magiche. Dopo una battaglia dura e sanguinaria, le nazioni mercantili riconquistarono la città, e quelle zone rimaste in piedi quando il fumo della battaglia si levò dalla città si rivelarono una vista imponente.

Nei due secoli e mezzo che seguirono Vaelan fu liberata e trasformata in un porto prospero, dotato di un mercato in grado di rivaleggiare con gli altri principali centri mercantili della regione.

Eroi e mostri

I personaggi delle Terre Splendenti sono molto spesso umani o mezzelfi, anche se alcuni potrebbero essere halfling i cui antenati migrarono dal Luiren o nani provenienti dalle Montagne Curna. Tra gli umani della regione, la maggior parte sono Durpari, ma esistono anche alcuni Mulan e Arkaiun. Inoltre, vari tipi di personaggi mostruosi provenienti dal Veldorn potrebbero avere deciso di abbandonare il regime oppressivo di quella regione e di seguire il richiamo dell'avventura.

Tra le classi di prestigio dettagliate nel Capitolo 2, il crociato Maquar, la mano dell'Adama e il corsaro del Grande Mare sono tutte classi diffuse nelle Terre Splendenti.

Una vasta gamma di mostri è presente nelle terre attorno alle Acque Dorate, e specialmente nel Veldorn. Tra le nuove creature descritte nel Capitolo 5, l'albero oscuro, il ciclope e la mantimera sono indigeni di questa regione. Altri mostri nativi del Veldorn comprendono i beholder, le creature mannare, i leucrotta, i demoni e i vari giganti.



HALRUA

caratteristiche geografiche principali

La nazione di Halruaa è forse la singola nazione più isolata di Faerûn, se si eccettuano alcuni regni delle isole. Le alte montagne torreggiano attorno alle pianure centrali e i loro picchi innevati brillano in lontananza, fuori portata da coloro che devono vivere nelle terre calde e sferzate dal vento. Alcuni passi montani alti e stretti attraversano queste impervie montagne e consentono un minimo di contatto con il resto del mondo, come anche le rotte navali del Grande Mare a sud. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, i maghi di Halruaa vivono benissimo nell'isolamento, separati dai loro vicini.

Halruaa, una nazione popolata da maghi isolazionisti, occupa una terra circondata dalle montagne. Questo ricco reame è famoso per le sue miniere d'oro, per il suo focoso vino Haerlu e, soprattutto, per la sua magia. I maghi Halruaan, come i loro potenti antenati Netheresi, sono assetati di favolose magie e si immergono negli studi arcani con devozione fanatica; perfino quegli Halruaan che non praticano l'Arte rispettano il suo onnipotente potere e la sua influenza.

Descrizione geografica

Halruaa è quasi completamente circondata dalle Mura di Halruaa, una serie di catene montuose che segnano i confini orientali, occidentali e settentrionali della nazione. Le coste del Grande Mare delimitano la nazione a sud. Halruaa si estende per circa 750 km da ovest a est e per oltre 525 km dalla costa alle pendici settentrionali. La maggior parte della nazione è composta da terre piatte e spazzate dal vento, interrotte soltanto da ampi fiumi dal corso lento e da qualche raro tratto di terreno inconsueto.

Per buona parte del territorio, Halruaa è una terra calda e umida, le cui temperature variano da oltre 38 gradi d'estate ai 26-32 gradi in inverno. Le montagne trattengono l'umidità che sale dal mare, generando tempeste di fulmini improvvise e frequenti. Le pendici e le vallate delle Mura di Halruaa sono più fresche e più gradevoli rispetto alle pianure centrali, le montagne vere e proprie sono ancora più fredde, e i loro picchi più alti sono ricoperti di neve permanente. L'inverno spesso fa comparire la neve sui templi delle pendici montane, ma non riesce ad arrivare fino alle pianure centrali. I venti che soffiano dalle montagne rendono la vita nell'entroterra più sopportabile, anche se le varie correnti climatiche, incontrandosi sul Lago Halruaa, rendono il luogo un posto infido da navigare.

desolazioni bandite

All'ombra del Muro Settentrionale di Halruaa giacciono i canali rocciosi noti come le Desolazioni Bandite. L'aspro terreno roccioso di questa regione è composto da colline aguzze e pianure polverose attraversate da fossi, gole e letti asciutti dei fiumi. Questo luogo caldo e desolato è caratterizzato da ben poca vegetazione, acqua o ombra. Quasi nessuno rimane nella regione per molto tempo, a meno che non sia costretto a farlo, e coloro che lo fanno non sopravvivono a lungo.

Oltre a una vasta gamma di mostri, questa area tradizionalmente funge da rifugio per tutti i fuorilegge in fuga dalla giustizia di Halruaa, di Lapaliya o dello Shaar. Attualmente, il peggiore di questi gruppi è quello degli Sanguinari Urlanti, una banda di gnomi selvaggi talpe mannare guidate da uno gnomo vampiro chiamato l'Urlo Agghiaccia-Sangue (illusionista 9 vampiro gnomo delle rocce CM). Questo gruppo pare essersi rifugiato in una rete di tunnel scavati da formiche giganti nelle distese a est di Lapalgard, e le razzie dei suoi membri possono arrivare fino alle Colline Rathgaunt e al Nath.

fiumi

I fiumi principali di Halruaa sorgono dalle montagne delle Mura e si riversano nel Lago Halruaa. Molti si fanno più larghi quando arrivano alle pianure, arrivando spesso a misurare vari chilometri di larghezza prima di riversarsi



nel lago centrale. In questi punti la corrente dei fiumi è calma e regolare, al punto da farli assomigliare a dei canali o a delle rientranze del lago invece che a dei fiumi nel vero senso della parola.

Il Fiume Ghalagar, sul lato ovest del lago, è l'unico corso d'acqua proveniente dal Muro Occidentale che attraversa la Palude di Akhlaur. A causa della sorgente extraplanare che fino a poco tempo fa alimentava l'insolita distesa di Akhlaur, la parte bassa del Ghalagar scorre alquanto velocemente. I Fiumi Halar e Aluer, i quali scendono entrambi dal Muro Settentrionale, sono i corsi d'acqua più ampi e trafficati di Halruaa. Una serie innumerevole di villaggi e paesi si affaccia sulle rive di questi due fiumi, pronti a ricevere le merci delle navi e delle chiatte mercantili di passaggio che vanno e vengono lungo il corso del fiume. A est, il Fiume Maeru collega il Lago Halruaa al Lago Maeru dopo essere sceso dal Muro Orientale. Questo corso d'acqua funge da via di trasporto principale per le vaste quantità d'oro estratte da queste montagne, e anche sulle sue rive si affacciano numerose comunità.

Come il lago in cui si riversano, anche i corsi d'acqua di tanto in tanto sono attraversati da qualche creatura insolita. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, i fiumi non nascondono nulla di più pericoloso di un grosso branco di pesci.

Lago Halruaa

Questo corpo centrale di acqua salmastra collega i porti fluviali della regione al mare. Anche se dalle montagne soffiano venti forti e imprevedibili che rendono la navigazione e la pesca sul lago difficoltosi (e l'attraversamento in volo a bordo di un'aeronave ancora peggiore), il Lago Halruaa rimane il fulcro centrale attraverso il quale passa la maggior parte dei commerci e dei viaggi del paese. Ognuno dei fiumi principali di Halruaa si riversa prima o poi nel Lago Halruaa, e ogni nave che percorre uno di quei corsi d'acqua solca il lago, tenendosi vicino alle coste per evitare le acque più agitate e i venti più capricciosi, prima di entrare in un altro canale e portare a termine il suo tragitto. A causa di questo fitto traffico di navi, buona parte della popolazione della nazione vive nelle comunità sulle rive del lago o nelle immediate vicinanze, che includono anche la capitale di Halarahh.

Anche se pochi Halruaan sono interessati a spingersi nella parte centrale del lago, assai pericolosa, diverse bestie insolite considerano quelle acque la loro dimora. Alcune di queste creature probabilmente sono native del Lago Halruaa, mentre altre vi sono giunte risalendo dal vasto canale che lo collega al Grande Mare a sud. In ogni caso, gli avvistamenti di tali creature sono abbastanza comuni da non creare più nemmeno troppa sensazione tra la popolazione. Di tanto in tanto, tuttavia, una bestia acquatica si spinge abbastanza vicino alla riva da creare un po' di agitazione. Quando una vera minaccia viene avvistata, i maghi locali non perdono tempo a ricacciare gli intrusi nelle profondità centrali del lago. Nell'ultimo anno sono stati avvistati alcuni squali insolitamente grossi, delle piovre e alcune testuggini dragone, e diverse persone affermano di avere visto una bestia alata, probabilmente un drago, tuffarsi o emergere dal centro del lago, solitamente di notte.

Le Mura

Tre possenti catene montuose note come le Mura delimitano Halruaa a ovest, a nord e a est, delimitando una nazione iso-

lata che è facile da raggiungere soltanto via mare. Le Mura raggiungono altezze da mozzare il fiato, e ogni catena può vantare alcuni picchi alti anche più di 6.000 metri sul livello del mare. Soltanto cinque passi principali attraversano queste montagne e collegano Halruaa ai reami esterni, reami che spesso si rivelano ostili.

Le montagne sul lato occidentale del paese sono note come le Lhairgal, o il Muro Occidentale. Questa catena misura oltre 525 km dalle sue estremità meridionali, che arrivano a toccare il Grande Mare, al Passo Talath, su a nord. Il Muro Occidentale è diviso in due dal Passo Mhair, che collega Halruaa alle Giungle di Mhair, sull'altro versante. Nel punto in cui il Muro Occidentale tocca il Muro Settentrionale, nell'angolo nordovest della nazione, il Passo Talath collega Halruaa a Lapaliya.

La catena settentrionale, che comprende le montagne che circondano il Nath, è chiamata Muro Settentrionale, o Nathagal. Questa fila di montagne e di ripide colline corre dal Passo Talath a ovest al Passo Nath a est, coprendo una distanza di circa 900 km. Il Muro Settentrionale è diviso in due dal Passo del Bandito, che collega Halruaa alle Desolazioni Bandite al nord. Il Passo Nath, situato nell'angolo nordest della sezione, va a formare un corridoio tra Halruaa e il Dambraith.

Il Muro Orientale è noto come il Muaraghal. Come il Muro Occidentale, si estende per oltre 525 km e, come le altre catene montuose che delimitano Halruaa, è diviso in due da un passo. Il Passo Azhal è situato appena a sud del fiume Maeru e collega Halruaa alla Grande Palude di Rethild. Le Muaraghal nascondono alcuni tra i giacimenti auriferi più puri di tutto il Faerûn. Le operazioni minerarie sulle colline e sulle montagne del Muro Orientale sono forse la seconda attività più remunerativa di Halruaa, dopo la magia.

Le montagne attorno ad Halruaa, specialmente quelle che abbracciano la Valle di Nath, ospitano i vari templi della magia. Sul Monte Talath, situato nella metà occidentale del Muro Settentrionale, sorge il grande tempio della divinità Mystra, che contiene una delle più grandi biblioteche e archivi magici di tutto il Faerûn (vedi "Monte Talath", sotto).

In genere, le montagne sono insolitamente sgombre dai pericoli, almeno sul versante Halruaan, dove lunghi anni di meticolose difese hanno domato buona parte del territorio. Il versante opposto, tuttavia, è molto più selvaggio e pericoloso. Sul versante occidentale si nascondono naga, yuant e altre minacce provenienti dalle Giungle di Mhair, mentre vari altri mostri, tra cui gnomi animaleschi e banditi, vagano per il versante nord. Sul versante est, i razziatori Crinti provenienti dalle pianure del Dambraith e le creature della Grande Palude, tra cui lucertoloidi e altre misteriose creature rettiliformi, infestano le pendici più basse. Più oltre, ogre, fauci aberranti, giganti, peryton ed esterni vaganti si annidano lungo tutta la catena montuosa. Molte di queste creature, tuttavia, sanno bene che non è il caso di suscitare la collera dei maghi Halruaan, quindi è raro che sfidino i picchi alti e impervi per recarsi sul versante opposto delle montagne.

nath

Il Nath, un agglomerato montano di colline nella zona nordest di Halruaa, è famoso per i suoi branchi di rothé e auroch selvatici, entrambi allevati come fonte di cibo. Questa area, situata a un'altitudine decisamente superiore al resto della nazione, gode di un clima leggermente più temperato. Le temperature sul Nath arrivano raramente

ai 38 gradi e le piogge, sebbene più frequenti, sono molto più dolci e favoriscono la crescita delle folte distese di cui si nutrono i branchi.

Forse le caratteristiche più significative della Valle di Nath sono i templi situati sulle basse pendici delle montagne che circondano la vallata. Ognuno di questi templi è dedicato a una scuola di magia arcana. Le sette sono di dimensioni limitate, perché sebbene molti ad Halruaa proclamino quanto meno una devozione formale a Mystra o ad Azuth, pochi sentono il bisogno di consolidare il loro legame con il divino attraverso le cerimonie religiose. I chierici e i maghi che si prendono cura dei templi sono i pochi che sono stati chiamati a servire le divinità della magia in modo più formale.

Oltre ai templi, la vallata non offre molti altri elementi significativi. Il Nath è considerato una terra aspra e selvaggia dagli altri abitanti di Halruaa, e coloro che vi abitano devono essere pronti a far fronte a minacce provenienti da ogni direzione, sebbene la peggiore sia senza ombra di dubbio quella che giunge da est. I razziatori d'ombra Crinti a volte si spingono oltre il Passo Nath per assalire i pastori o razzare i templi sulle colline. Ingenti forze Crinti hanno invaso quest'area in più di un'occasione, ma le potenti magie dell'aristocrazia Halruaan sono sempre riuscite a respingerli prima che potessero arrivare oltre l'imboccatura della vallata. Nonostante questo, gli abitanti che vivono nelle vicinanze svolgono comunque il ruolo di difensori di prima linea e tengono sempre gli occhi bene aperti per avvistare i razziatori dalla pelle grigia.

palude di Akhlaur

Questa palude di 9.000 chilometri quadrati, situata a ovest del Lago Halruaa, è un covo brulicante di pericolose crea-

ture e di magie dimenticate. L'Akhlaur, che trae il suo nome da un ambizioso necromante che aveva eretto la sua fortezza nascosta e protetta magicamente al centro della palude, non aveva in passato le stesse dimensioni di adesso. Quando il necromante decise di isolarsi dal mondo, la palude situata a fianco del Fiume Ghalagar copriva soltanto la metà del territorio attuale. Fino a poco tempo fa, le pianure attorno alla palude venivano lentamente ma gradualmente allagate, ampliando i confini della palude tutt'al più di 30 metri all'anno, anche se l'acqua defluiva poi nel fiume, garantendo un certo equilibrio.

Molti Halruaan sapevano che la palude si espandeva a causa di un *portale* che si apriva sul Piano Elementale dell'Acqua, ma pochi sapevano tutta la verità. Akhlaur era un mago ambizioso che studiava accanitamente i collegamenti interplanari. Quando uno dei suoi esperimenti riguardanti un collegamento con il Piano Elementale dell'Acqua era andato storto, la magia a cui aveva dato vita uscì fuori controllo. L'acqua infusa di magia iniziò a riversarsi oltre un *portale* mai chiuso che si apriva su quel piano, inondando i laboratori di Akhlaur e riversandosi nella palude. Il *portale* faceva passare più acqua nella palude di quanta il fiume non riuscisse a farne defluire. Se avesse continuato a espandersi, la Palude di Akhlaur prima o poi avrebbe raggiunto la costa, inglobando perfino Halagard. In tempi recenti, tuttavia, un elfo selvaggio, un segugio magico di nome Kiva, trasferì il *portale* al Nath grazie a un congegno magico simile a un buco portatile, arrestando la crescita della palude. In seguito una stregona di nome Tzigone lo chiuse nel corso di una battaglia tra i maghi Halruaan e alcuni invasori Mulhorandi. Appena prima di chiuderlo, Kiva riuscì a tornare ad Akhlaur.

Oggi la palude rimane delle dimensioni che aveva raggiunto quando il *portale* è stato chiuso, ma molti problemi rimangono, primo fra tutti, almeno per

Illustrazione di Carl Frank



Una razzia Crinti nel Nath



La Palude di Akhlaur è infestata da molte creature non morte

coloro che conoscono bene la palude, è la presenza dei laraken. Queste strane creature provenienti da un piano remoto iniziarono a comparire all'incirca simultaneamente all'inizio dell'allagamento. Pochi sanno dire se avessero avuto origine sul Piano Elementale dell'Acqua o se semplicemente fossero stati trascinati giù da un altro piano quando il portale si aprì. Qualunque fosse la loro origine, i laraken rappresentano tuttora un pericolo mortale per tutti i maghi, date le loro capacità di risucchio della magia.

I laraken non sono le uniche creature pericolose che vivono nella Palude di Akhlaur. Serpenti, cocodrilli e sciami di piranha infestano gli acquitrini e numerosi non morti, alcuni dei quali generati dagli strani esperimenti di Akhlaur e altri frutto di qualche spedizione sfortunata, si nascondono in molti anfratti della palude. Nonostante queste minacce, i maghi e gli avventurieri entrano spesso nella palude, in cerca dei favoleggiati tesori magici di Akhlaur.

Abitanti di Halruaa

Forse a causa della loro discendenza dai potenti maghi Netheresi, gli Halruaan non hanno mai perduto il loro amore e il loro fascino per la magia. La magia permea le loro vite, influenza ogni aspetto della loro esistenza e consente loro di mantenere un tenore di vita superiore a quello di qualsiasi altro popolo di Faerûn. Anche se non tutti gli Halruaan sono maestri nell'arte della magia, tutti hanno imparato ad apprezzarla. I maghi della nazione studiano l'Arte con devozione fanatica e considerano ogni altro genere di studio un'attività minore. Fortunatamente, gli Halruaan finora hanno evitato di cadere preda della cecità che condannò l'antica Netheril, e se tengono gli occhi aperti per non cadere mai vittime del-

l'arroganza, potranno godere del frutto delle loro fatiche per molti anni a venire.

Razze e culture

Halruaa è per gran parte (90%) una nazione umana, e gli umani Halruaan costituiscono l'80% della popolazione umana. Nei primi anni di vita della nazione, la grande vallata formata dalle Mura di Halruaa era popolata soltanto da qualche sporadica tribù Lapal che era fuggita dalle giungle a ovest. Dopo la caduta di Netheril, un gruppo di Netheresi guidati dal grande mago Raumark si spostò al sud, viaggiando a bordo di una flotta di magnifiche aeronavi fino a una terra che sembrava un paradiso. Nel giro di una generazione, iniziarono a mescolarsi con gli abitanti del luogo. Poco dopo, le ondate di indigeni Arkaiun che erano venuti a ovest dal Dambrath si mescolarono con i primi Halruaan e diedero vita al gruppo etnico che esiste ancora oggi.

Molti Halruaan dei giorni attuali hanno i capelli scuri, un tratto tipico sia dei loro antenati Netheresi che di quelli Lapal. Anche se i Netheresi dalla pelle chiara un tempo dominavano la popolazione, la pelle più scura e dai toni olivastri tipica delle tribù Lapal si rivelò più adatta al clima soleggiato e divenne un tratto dominante. Oggi il tipico Halruaan ha i capelli e la pelle scura, in una gamma di tonalità che va dal marrone scuro all'olivastro, anche se di tanto in tanto nasce qualche bambino dalla pelle pallida. Il colore degli occhi varia dal nero al nocciola al verde scuro. I maschi Halruaan sono alti circa 172,5 cm, mentre le donne arrivano in genere attorno ai 165 cm.

Gli Halruaan parlano l'Halruaan, che non è altro che un dialetto moderno dell'antico Netherese. Per le loro scritture usano l'alfabeto Draconico.

Il resto della popolazione della nazione è composto per lo più da nani e halfling. Molti nani vivono sulle montagne che costituiscono il perimetro orientale della nazione, dove lavorano nelle miniere d'oro locali. Alcuni mercanti halfling cuoreforte dal carattere particolarmente avventuroso sono emigrati dal Luiren e si sono insediati in alcune comunità mercantili nei pressi della costa, mentre alcuni piccoli gruppi di halfling pedestri vivono nei centri urbani di Halruaa ormai da varie generazioni.

Anche alcuni elfi e mezzelfi considerano Halruaa la loro patria, sebbene siano abbastanza rari da essere considerati semplicemente come delle stranezze nell'entroterra del paese. Nella maggior parte dei casi, coloro che hanno sangue elfico e si sono adattati a vivere nella nazione dei maghi hanno dimostrato una vocazione alla magia sufficiente a inserirli nelle consuete lotte di potere, oppure hanno scelto di servire come consiglieri per coloro che sono impegnati in tali lotte. Un numero ristretto di elfi e di mezzelfi costituisce un blocco del Consiglio degli Anziani, l'organo di governo del paese (vedi "Governo", sotto).

vita e società

Molti di coloro che non sono mai stati ad Halruaa in genere nutrono alcune convinzioni sbagliate sul paese. La prima è che tutti gli Halruaan siano maghi. Anche se questa affermazione è tutt'altro che vera, senza dubbio è stata incoraggiata nella mentalità degli stranieri da quei pochi Halruaan con cui essi hanno avuto contatto. In realtà soltanto circa un terzo di tutti gli Halruaan possiede il dono della stregoneria; i due terzi restanti si limitano ad agire come se ne fossero dotati a loro volta. La seconda convinzione errata, condivisa da coloro che non sono nativi di Halruaa, è che tutti i maghi della nazione vivano rinchiusi in torri oscure e sinistre, intenti a condurre i loro ultimi esperimenti magici e a ridacchiare malignamente. Ancora una volta, anche se si tratta di un errore giustificabile, questa percezione non risponde alla realtà.

In verità, gli Halruaan conducono le loro vite allo stesso modo degli altri popoli di Faerûn. Si sposano, hanno una loro famiglia, vivono all'interno di comunità dove hanno degli amici e dove si danno al commercio e al pettegolezzo, proprio come tutti gli altri. La differenza consiste nel fatto che la magia pervade le loro vite a livello quotidiano, al punto che la sua presenza è data per scontata. In buona parte di Faerûn, coloro che comprendono il funzionamento della magia sono considerati dei misteriosi rinnegati, ma ad Halruaa sono loro ad avere il posto d'onore nelle questioni di salute, ricchezza e felicità, mentre coloro che non detengono poteri magici hanno l'impressione di rimanere a guardare il mondo dalla finestra. Anche se conoscere la magia non è necessario per vivere bene ad Halruaa, di sicuro rende le cose più facili: questo spiegherebbe perché così tanti Halruaan fingano di intendersi almeno un pochino di magia.

Del terzo della popolazione dotata di abilità magiche, circa i due terzi non si sono mai spinti oltre i primi trucchetti (come riportato nella descrizione del talento *Addestramento Magico*; vedi pagina 32 dell'*Ambientazione di FORGOTTEN REALMS*). Il resto (poco più del 10 per cento della popolazione totale), conosce veramente le sottigliezze del lancio degli incantesimi. Per gli Halruaan, la vera arte è quella dei maghi: la carriera dello stregone è considerata un approccio troppo indisciplinato e primitivo alla magia. Quei pochi Halruaan che hanno ottenuto il dono della stregoneria invece

della magia tendono a sminuire la portata del loro potere oppure abbandonano il paese.

Con un tale ammontare di magia sulla punta delle dita, non c'è da stupirsi che gli Halruaan ostentino esagerate cerimonie gli uni con gli altri. Le interazioni sociali tra Halruaan in genere prevedono lunghe e dettagliate dichiarazioni di intenti, scambi rituali di componenti per incantesimi e altre elaborate accortezze, in genere come parte di una visita formale presso la dimora dell'altro. Tali pratiche potrebbero sembrare una perdita superflua di tempo in una società in cui il peso della magia non sia un fattore quotidiano, ma per gli Halruaan è più di una questione di cortesia: è autoconservazione. Agli occhi degli stranieri, queste cortesie in principio sembrano soltanto un florilegio di gesti, inchini e scambi di formalità troppo rapidi e troppo confusionari da seguire. Col tempo, tuttavia, i rituali acquistano un loro senso e anche i visitatori imparano a seguirli e a prendervi parte.

Gli Halruaan sono un popolo soddisfatto di sé, più interessato a rimanere in patria che a esplorare o a sfruttare il resto di Toril. Ai maghi piace condurre le loro ricerche nella riservatezza dei loro laboratori e non hanno grandi motivi per spingersi oltre le Mura. Coloro che abbandonano la loro terra nativa in genere sono mercanti o agenti in cerca di qualche insolita componente per incantesimi. Alcuni di tali agenti sono abbastanza importanti da spostarsi a bordo di una delle favoleggiate aeronavi Halruaan, ma questi vascelli volanti sono talmente fragili e preziosi che vengono inviati oltre le mura Halruaan soltanto per le missioni più importanti.

Anche se i maghi Halruaan passano buona parte del tempo immersi nei loro studi, riescono comunque a trovare il tempo per farsi una famiglia, sebbene tendano ad avere in media meno figli rispetto ai cittadini delle altre nazioni. Come risultato, i bambini di questo paese tendono a beneficiare di più attenzione da parte dei genitori. Gli Halruaan frequentano le scuole pubbliche fino all'età di tredici anni. Gli esami per determinare un'eventuale vocazione alla magia hanno luogo all'età di cinque anni, e gli studenti in grado di praticare la magia spesso riescono a padroneggiare i trucchetti all'età di quindici anni.

Il numero limitato di eredi significa anche che Halruaa non è un paese densamente popolato. È anzi privo di grandi città, e quasi tutti i centri urbani esistenti sono meno affollati di quanto ci si aspetti. Le strade cittadine sono ampi viali panoramici, le dimore occupano vasti spazi e sono circondate dal verde, e i parchi pubblici e le piazze sono numerose e assai frequentate.

ECONOMIA

Per i suoi cittadini, Halruaa è una vera e propria terra dell'abbondanza. Molte delle sue campagne sono composte da vaste pianure ben irrigate dalle piogge frequenti. L'agricoltura costituisce buona parte dell'economia, e data la popolazione relativamente poco numerosa, le fattorie attorno al Lago Maeru e a nord del Lago Halruaa sono in grado di produrre buona parte del cibo necessario alla nazione. La pesca è abbondante sui larghi fiumi e lungo le rive dei laghi, e la frutta fresca, le verdure, i formaggi e la carne sono presenze quotidiane sulle tavole di tutta Halruaa.

Le principali esportazioni della nazione sono l'oro e il vino Haerlu. L'oro viene estratto dalle montagne sul lato orientale della nazione e il vino viene spremuto nei vigneti disseminati in tutto il paese. Parte dell'oro viene fuso direttamente in lingotti e usato come valuta, ma la maggior parte viene usato

per creare pregiate opere d'arte, esclusivamente in oro oppure in lega con l'argento per formare l'electrum. I gioielli d'oro e di electrum e il vino Haerlu sono venduti a caro prezzo su tutte le coste meridionali del Grande Mare e anche in nazioni come Lapaliiya e il Chondath.

Gli Halruaan potrebbero rivaleggiare con i Maghi Rossi nell'esportazione di oggetti magici se lo volessero, ma stranamente, i loro incantesimi e i loro oggetti magici raramente arrivano oltre i confini della nazione. Gli Halruaan sono estremamente possessivi nei confronti delle loro creazioni magiche e non li lasciano circolare facilmente oltre i confini del loro regno, nel mondo esterno. Proprio per questo, diversi individui in posizioni di spicco aggrottano le ciglia ogni volta che sentono parlare di un'aeronave che solca i cieli da qualche parte oltre le Mura.

La magia è probabilmente la prima voce sulla lista delle importazioni di Halruaa. La sete dei maghi Halruaan per magie nuove o inconsuete provenienti dalle altre terre è senza confini e la loro abitudine di impadronirsi senza dare niente in cambio non sembra disturbarli minimamente. Oltre alle importazioni di materiale arcano, Halruaa è anche un fiorente mercato per i metalli preziosi e altre merci rare o di valore, specialmente se utilizzabili in qualche procedura magica, come ad esempio le componenti per incantesimi. In una nazione dove il tenore di vita è così alto, la richiesta di gioielli pregiati e altre opere d'arte è sempre alta, e i maghi più appariscenti preferiscono ricavare i loro oggetti magici dal materiale più pregiato.

LEGGE E ORDINE

Forse il più grande pericolo di vivere in una società talmente pregna di capacità magiche è il rischio dello scoppio di scontri magici sempre più intensi, e dell'effetto che tali scontri potrebbero avere sui passanti innocenti. Dal momento che gli Halruaan conoscono i pericoli della magia che detengono, tali sfoggi palesi e letali di magia sono molto rari. Nonostante questo, la magia sembra pervadere l'aria stessa di ogni villaggio e paese, e maghi di ogni indole controllano magicamente chiunque potrebbe apparire come una minaccia. Scrutare è una pratica comune, e per le strade di Halruaa volano divinazioni di ogni genere come se fossero coriandoli a una festa. Ne risulta che Halruaa è sotto molti aspetti una nazione che si tiene sotto controllo da sola.

Quando si presenta un problema, la giustizia è impartita in modo rapido ma meticoloso. I segugi magici Halruaan, che hanno l'incarico di far rispettare le leggi relative alla magia, inseguono tutti i praticanti rinnegati e li conducono dinanzi alla giustizia. Nessun processo viene concluso senza che si svolgano le adeguate ricerche magiche, e nessun caso viene mai portato dinanzi alla corte se non ci sono sostanziose prove magiche a supportare gli eventi. Quando sono state fornite prove a sufficienza per dimostrare la colpevolezza di un individuo, la punizione non tarda... ammesso che venga considerata necessaria una punizione. Le intenzioni hanno un peso determinante nel sistema giudiziario e una spiegazione del tipo "Mi ha puntato contro qualcosa che sembrava una bacchetta, quindi l'ho ucciso" è considerata una difesa accettabile, purché l'imputato sia veramente convinto che la sua vita fosse in pericolo.

Tutto questo potere magico alla portata di molti in realtà riesce a fare di Halruaa una nazione pacifica, almeno all'interno. Sono pochi coloro che pensano di commettere un crimine e di farla franca quando la gente a ogni angolo di strada ha i mezzi per estorcere magicamente una piena confessione.

GUERRA E DIFESA

È sufficiente dare un'occhiata alla mappa per capire che Halruaa è geograficamente ben protetta. Le montagne che la circondano su tre lati sono alte e impervie, e riescono a isolare completamente la nazione dalle terre adiacenti.

Il mezzo migliore che gli Halruaan hanno per garantire la loro sicurezza è la prevenzione. Un minuscolo atto di spionaggio ben collocato è in grado di evitare un grande disastro militare e la divinazione è spesso il modo migliore per ottenere le conoscenze giuste riguardo al nemico. Col passare dei secoli, i divinatori hanno sviluppato un'ottima reputazione grazie alla loro capacità di prevedere i pericoli in arrivo, sia che si tratti di minacce mostruose, di pericoli climatici o di invasioni da parte di nazioni ostili, e l'esercito di Halruaa è riuscito a prevenire numerosi attacchi negli ultimi decenni semplicemente scoprendo in anticipo cosa stava per accadere.

Tuttavia, tutta la preparazione del mondo non servirebbe a nulla senza una forte presenza militare che la sostenesse, e gli Halruaan hanno imparato molto tempo fa che la magia da sola non è in grado di fare la differenza. Anche se le aeronavi potrebbero trasportare soldati, provviste e magie di supporto da un luogo all'altro molto velocemente, i vascelli sono molto fragili e i maghi cercano di non usarle mai in un combattimento vero e proprio. Le aeronavi vengono invece fatte atterrare per scaricare le truppe, per lasciare poi che le tattiche militari più tradizionali facciano il resto.

I cinque passi montani sono le debolezze più grandi nella corazza di Halruaa, ma sono facili da difendere. Anche se meno impervi delle alte vette che li fiancheggiano, i passi non sono comunque dei percorsi facili su cui far avanzare un esercito, specialmente se una forza più piccola si insedia a loro guardia. Quelle poche volte in cui una forza nemica è riuscita a raggiungere l'entroterra del paese (un evento raro, grazie all'uso ben studiato delle divinazioni), l'esercito Halruaan l'ha sempre fronteggiata usando plotoni composti in gran parte di cavalleria leggera, per sfruttare al meglio il terreno aperto. Storicamente, soltanto i Crinti a est hanno inflitto perdite pari a quelle subite durante gli scontri a cavallo.

La flotta Halruaan è in grado di mettere assieme una forza imponente per difendere il paese dalle invasioni via mare. Numerose navi da guerra veloci e manovrabili sono attraccate in ogni città portuale e altre ancora pattugliano le acque vicine. Dal momento che la maggior parte della popolazione vive nell'entroterra (nei pressi del Lago Halruaa), qualsiasi flotta di invasione dovrebbe risalire il canale tra il lago e il mare per poter condurre l'invasione. Poche armate sarebbero in grado di sopravvivere in uno spazio talmente limitato, specialmente mentre le navi da guerra più agili sfrecciano attorno a loro e su entrambe le rive del fiume si assembrano i maghi a difesa della loro patria. L'unica altra opzione fattibile per gli invasori sarebbe sbarcare sulle rive al di fuori del paese e far scendere le truppe, per poi avanzare via terra. A quel punto, la mobilità superiore delle aeronavi Halruaan fornirebbe rapidamente ai difensori il vantaggio.

Ma pur dinanzi a tali difese, diverse nazioni e orde di mostri hanno tentato di condurre incursioni contro la nazione dei maghi, allettati dalle voci che parlano delle grandi magie nascoste in quel luogo. Le magie di Halruaa in realtà sono meno sgargianti di quanto non affermino le dicerie, ma gli abitanti locali le usano comunque con efficacia per proteggere le loro comunità.

RELIGIONE

Anche se la religione ha un suo ruolo in questa società dominata dalla magia arcana, non è in primo piano nella vita quotidiana di Halruaa come potrebbe esserlo in altri luoghi. Nonostante questo, quasi tutti gli Halruaan omaggiano almeno formalmente gli dei, ben sapendo quanto sia folle voltare le spalle alle divinità che conferiscono ai mortali le meraviglie della magia. Credere di poter fare a meno di questa forma di adorazione sarebbe l'apice dell'arroganza.

Molti Halruaan adorano Mystra o Azuth. La stragrande maggioranza della popolazione rende omaggio alla Madre di Tutta la Magia, pregando che vegli sulla Trama e che consenta allo stile di vita degli Halruaan di continuare a esistere indisturbato. Ogni comunità pari o superiore a un villaggio dispone almeno di un santuario dedicato a Mystra, e tutte le città e i paesi principali sono dotati di un tempio sfarzoso in suo onore. Anche se in alcuni tempi il lusso è quasi sfacciato, tutti scompaiono in confronto al Monte Talath, il centro della magia ad Halruaa. Il Monte Talath si erge tra le pendici montane della zona settentrionale di Halruaa, ed è il luogo dove sorge il più grande tempio di Mystra in tutto il Faerûn. Non solo funge da grande centro di culto, ma è anche uno degli archivi e biblioteche più complete di tutto il Faerûn... almeno per quello che riguarda la magia.

Non tutti ad Halruaa scelgono di adorare Mystra. Una fazione di discreta entità segue gli insegnamenti del Signore degli Incantesimi. Anzi, l'incremento dei seguaci di Azuth che ebbe luogo poco dopo la sua ascesa a divinità fu merito soprattutto degli Halruaan, e i suoi adoratori costituiscono il nucleo della chiesa da oltre un millennio. La loro voce collettiva si è fatta più forte negli anni successivi al Periodo dei Disordini, dal momento che diverse dispute hanno coinvolto gli adoratori di Mystra in questo periodo, spingendo numerosi maghi (perfino alcuni degli anziani) a cambiare patrono.

Come se la rivalità tra le due fedi non creasse abbastanza attriti, iniziano a circolare voci che parlano di un nuovo culto segreto dedicato a Shar e diffuso ad Halruaa. Secondo tali voci, alcuni Halruaan (e perfino alcuni anziani) avrebbero risposto al richiamo della Signora della Notte e si sarebbero convertiti alla Trama d'Ombra. Anche se tali voci sono esagerate, probabilmente nascondono qualche frammento di verità. Nonostante i membri del Consiglio degli Anziani tradizionalmente abbiano difficoltà a mettersi d'accordo praticamente su ogni cosa, coloro che hanno abbracciato la Dea Oscura quasi sicuramente sono uniti nella fedeltà alla loro causa segreta.

Nessun'altra fede ha preso piede stabilmente ad Halruaa finora. Le chiese di Savras e di Velsharoon sono le più significative tra le fedi minori, ma entrambe sono state quasi del tutto assorbite nella Chiesa di Azuth, e alla popolazione va bene così. Anche se qualche sacerdote delle altre divinità visita i porti della costa per brevi periodi di tempo (forse al servizio di qualche mercante o come emissario di un'altra nazione), in genere non è il benvenuto nell'entroterra di Halruaa e non ha il permesso di diffondere i precetti della sua fede tra la gente del luogo. Coloro che tentano di farlo attirano rapidamente l'attenzione e vengono cortesemente invitati ad andarsene. Se insistono, vengono magicamente espulsi da Halruaa e trasportati oltre il confine più vicino, solitamente riapparendo sul versante opposto delle montagne... o nel bel mezzo del Grande Mare.

Avventurieri

Dal momento che agli Halruaan piace il loro isolamento, la gente del luogo non ama gli stranieri che gironzolino per le loro campagne. La nazione accetta un piccolo numero di avventurieri che di tanto in tanto visitano le regioni più remote (specialmente la Mura di Halruaa, la Palude di Akhlaur, le Giungle di Mhair e lo Swagadar del Dambrath) in cerca di profitto e di avventura. Ma è raro che quei viaggiatori che giungono a Halruaa da altre terre in cerca di tesori e di mostri da uccidere siano i benvenuti. Quei pochi che riescono ad intrufolarsi non vengono allontanati con la forza, fintanto che non provocano guai e non cercano di diffondere il credo di una fede indesiderata, ma la gente del luogo tiene d'occhio con sospetto le loro attività.

Alcuni avventurieri di carriera trovano metodi alternativi per guadagnarsi da vivere ad Halruaa. I combattenti veterani in genere trovano lavoro presso l'esercito, mentre i maghi possono ottenere denaro o merce in cambio di addestramento, specialmente se portano con loro conoscenze ed esempi di magie esterne. I ladri stranieri, tuttavia, non sono tollerati. Come i sacerdoti rivali, coloro che vengono sorpresi a praticare l'arte del furto vengono cortesemente invitati ad andarsene o rimossi magicamente dalla nazione.

politica e potere

La magia è la forma di potere più venerata ad Halruaa, e coloro che sanno utilizzarla con efficacia tendono ad accentrare su di loro anche il potere politico. Fortunatamente per il resto del mondo, è raro che i maghi di Halruaa la vedano allo stesso modo su un qualsiasi argomento. Quindi, la struttura di potere di Halruaa è composta da numerose fazioni di maghi, pronti a mettersi i bastoni fra le ruote nella loro ricerca di ulteriore magia.

Zalathorm, l'attuale re-mago di Halruaa, è un divinatore la cui capacità di predire il futuro ha soppresso varie minacce sul nascere prima che potessero diventare serie. In verità, Zalathorm e gli altri divinatori hanno avuto un tale successo nel proteggere la nazione che ora la maggior parte dei cittadini preferisce che le cariche politiche siano occupate dagli specialisti di divinazione, piuttosto che affidare le sorti della nazione agli invocatori, agli evocatori e agli altri tipi di maghi che governavano Halruaa in quei giorni in cui doveva difendersi attivamente.

storia di halruaa

I primi popoli a insediarsi nelle pianure calde e umide di Halruaa furono le tribù Lapal che stavano fuggendo dai loro tirannici padroni yuan-ti nelle giungle a est. Questa gente robusta si insediò lungo le rive dei grandi fiumi e attorno al lago e divenne un popolo di contadini, pescatori e pastori. Dal momento che le tre catene montuose attorno ad Halruaa formavano una barriera naturale contro il mondo esterno, le tribù poterono vivere più o meno in pace.

Nessun altro giunse nella valle per quasi 1.400 anni, quando un gruppo di maghi Netheresi guidati dall'arcimago Raemark, in fuga dalla collera dei phaerimm e dalla distruzione dell'impero di Netheril giunse sul posto a bordo di una flotta di aeronavi. Raemark aveva previsto la sorte che incombeva sulla sua terra nativa e aveva iniziato a pro-

gettare la fuga ancora prima della scelta fatale di Karsus e della morte di Mystryl. Una volta attraversate le montagne, i Netheresi trovarono una terra ricca e splendida, scarsamente popolata dai pastori e dalle tribù Lapal, e decisero di farne la loro nuova patria.

I due gruppi etnici si mescolarono rapidamente invece di combattere per contendersi le risorse di una terra ampia e abbondante, e presto impararono a convivere. I maghi fornivano alla gente semplice di Halruua una classe dominante organizzata, leggi, giustizia e oggetti meravigliosi. I nativi di Lapal che mostravano talento per la magia venivano accettati come studenti senza alcuna esitazione, e la presenza di così tanti maghi potenti presto scoraggiò i razziatori e i mostri che in precedenza avevano infestato le pianure.

Negli anni che seguirono l'arrivo dei Netheresi, Halruua crebbe e prosperò, diventando una nazione di maghi arroccata nell'isolamento. Ma anche se i suoi cittadini non mostrarono mai molto interesse negli eventi che avevano luogo oltre le Mura di Halruua, non fu possibile affermare il contrario: i vicini di Halruua effettuarono numerosi tentativi di conquistare il paese, nonostante le sue favoleggiate difese. I Dambrathan, invidiosi delle ricchezze e dei tesori magici di Halruua, si dimostrarono la spina nel fianco più resistente, invadendo Halruua per brevi periodi di tempo in varie occasioni.

Nel 585 CV, una flotta di galeoni Dambrath attaccò la costa di Halruua e occupò la nazione a sud del Lago Halruua per vari mesi, finché il grande re-mago Halruaan noto come Mycontil non sconfisse gli invasori e non uccise il loro capo. L'ultima invasione seria ebbe luogo circa cento anni fa, quando un carismatico satrapo di Lapaliya guidò una grande orda di razziatori oltre il Passo Talath. Gli Halruaan respinsero gli invasori con facilità.

CRONOLOGIA

Anno	Evento
-1732	Le tribù Lapal iniziano a colonizzare il bacino del Lago Halruua.
-339	Anno delle Ragnatele Squarciate: Karsus provoca la caduta di Netheril e l'arcimago Raumark guida un gruppo di Netheresi a sud. Il gruppo alla fine giunge ad Halruua e vi si insedia.
-125	Anno della Saggezza Bandita: Hetel Hastalhorn, un importante arcimago Halruaan, scopre Mhairhetel, ora nota come la Città dei Rinnegati, sulla punta delle Giungle di Mhair.
147	Anno del Colosso di Ferro: Gli adoratori di Azuth si separano ufficialmente dalla Chiesa di Mystra e fondano la Dimora dell'Altissimo Asceso, sulle montagne nei pressi del Lhair.
173	Anno dello Sharn Urlante: Vari seguaci di Leira, stanchi della presa che i seguaci di Mystra e di Azuth esercitano sul Consiglio degli Anziani, lasciano Halruua a bordo di alcune aeronavi. Questi signori dei maghi si stabiliscono a Nimbral.
426	Anno dell'Alba Nera: Ongild, un mago di fama, crea una gemma magica in grado di contenere gli incantesimi e le impartisce il suo nome. L'Ongild, dopo varie peripezie, finisce nel ventre di un drago rosso chiamato Hoondarrh.
546	Anno della Sciabola Arrugginita: Gulkuluster inizia a creare una serie di potenti bacchette, una delle quali è attualmente in possesso di un drago di zaffiro chia-

	mato Malaeragoth, che si nasconde sotto le Montagne Picchigrigi.
553	Anno dello Stridore di Denti: I barbari Arkaiun del Dámbrath invadono la costa di Halruua e occupano numerose città per vari mesi.
554	Anno del Frumento Ondeggiante: Mycontil, il re-mago di Halruua, raduna un'armata per scacciare gli invasori. Durante la battaglia uccide il re dei barbari, Reinhar I, usando un incantesimo devastante che consuma anche Mycontil e il suo circolo di apprendisti.
585	Anno del Beholder Lascivo: Una flotta di galeoni Dambrathan tenta di risalire il canale che conduce al Lago Halruua e conquista Halagard. Una serie di magie devastanti lanciate dalla riva e dalle aeronavi affonda quasi tutte le navi.
638	Anno delle Frasi di Poco Conto: Per le strade delle città di Halruua circolano le prime voci di un tempio dedicato a Grumbar, nascosto nel Muro Occidentale.
827	Anno della Fortuna Sacrificata: Il mago Omm Hlandrar di Halruua sfida un mago rosso di nome Velsharoon a uno spettacolare duello di magia nel cielo dello Shaar. Lo scontro termina in parità.
973	Anno del Covo Svuotato: I razziatori d'ombra Crinti iniziano a razzciare la Valle del Nath attraverso il passo che collega le due nazioni.
1144	Anno del Maglio del Gigante: L'arcimago Halruaan Ootheraum Deirin uccide il drago Thokalastees nei cieli del Mare Scintillante a est di Orilil nel corso di uno scontro aereo.
1146	Anno degli Ospiti Tardivi: Il necromante Akhlaur apre un portale verso il Piano Elementale dell'Acqua, liberando i laraken nello stagno dove si erge la sua torre.
1260	Anno della Lama Spezzata: Lapaliya tenta di invadere Halruua, ma viene respinta.
1262	Anno del Vento Nero: Zalathorm, l'attuale re-mago, sale al trono di Halruua.
1263	Anno del Tressym: Il Netyarch Zalathorm sposta la capitale di Halruua da Halagard ad Halarahh per motivi di difesa.
1312	Anno del Grifone: Thongameir "Incantesimi Tempestosi" Halargoth acquista un giovane drago di bronzo come cavalcatura e viene spesso visto volare nei pressi della sua fortezza tra le montagne, nota come le Torri di Narth.
1321	Anno delle Catene: Nasce Darsson Spellmaker, che diventerà famoso come creatore di numerosi incantesimi.
1332	Anno della Spada e delle Stelle: Hansandrar Ilmeth, un arcimago di Halruua, crea la Runa Possente del Maestro, un "tomo magico" di Deneir.
1355	Anno dell'Arpa: Dwalimar Omen, un agente di Zalathorm, parte da Halruua a bordo del Padrone dei Reami, un'aeronave speciale dotata dell'Astrolabio di Nimbral, per recuperare alcuni pericolosi artefatti sparsi per il Faerûn.
1357	Anno del Principe: Il Netyarch Zalathorm impazzisce brevemente quando intravede tramite divinazione il Periodo dei Disordini e per due settimane Gabrela sale al trono in sua vece.
1372	Anno della Magia Selvaggia: Scoppia la Guerra dei Maghi. Akhlaur e Zalathorm, che devono le loro lunghe vite a certe magie che hanno creato assieme

in gioventù, si combattono l'un l'altro. Zalathorm distrugge la gemma rossa attorno al suo collo, che racchiude l'ultima parte rimanente della magia che prolunga le loro vite, uccidendo entrambi. Subito dopo, i sopravvissuti della battaglia, assieme alla Cabala (un gruppo di spiriti elfici recentemente liberati da un'altra gemma più grande) riportano Zalathorm in vita.

1373 Anno dei Draghi Vagabondi (anno attuale).

Governo

L'organo governativo di Halruaa è il Consiglio degli Anziani, un tumultuoso gruppo di oltre quattrocento potenti maghi guidati dal netyarch, detto anche il re-mago. Anche se tutti gli anziani sono pensatori indipendenti con opinioni ampiamente diversificate, in qualche modo riescono a lavorare assieme e a governare il paese con efficacia.

Il capo del consiglio e attuale netyarch di Halruaa è Zalathorm Kirkson (divinatore 20/maestro del sapere 4/ anziano Halruaan 5 umano LN), che stando alle voci ha centinaia di anni di età. La sua torre si erge nel mezzo del complesso del tempio dedicato a Mystra ad Halarahh. Il palazzo del netyarch è un palazzo riccamente decorato e protetto da una vasta gamma di guardiani e difese magiche.

Zalathorm usa un oggetto magico speciale noto come il *Globo di Cristallo* (vedi pagina 59) quando deve indire un incontro del consiglio. Il *Globo* gli consente di contattare tutti gli anziani in una volta con un unico comando, e coloro che rispondono rimangono in contatto telepatico con Zalathorm e con gli altri anziani fintanto che lo desiderano. L'uso di questo congegno significa che gli anziani non hanno bisogno di recarsi a palazzo per prendere parte a un incontro, anche se molti di essi sono dotati di mezzi magici per farlo con facilità. In numerose occasioni, meno della metà degli anziani risponde alle convocazioni telepatiche, dal momento che molti sono occupati in complesse ricerche magiche o altri affari personali quando giunge la convocazione. A meno che la questione da discutere non sia di estrema importanza, è sufficiente che soltanto un decimo dei membri del consiglio voti per far passare una decisione. Quando una questione molto grave richiede la partecipazione dell'intero consiglio, viene indetto un voto speciale. Se passa, una convocazione magica viene inviata in tutta fretta a ciascun anziano, con la richiesta di recarsi immediatamente a palazzo per deliberare su una questione importante. Quando le circostanze lo consentono, viene concesso un periodo di attesa per consentire a tutti i membri di arrivare in tempo. Quando il consiglio si riunisce, tuttavia, coloro che non sono riusciti a presenziare devono accettare la decisione di coloro che erano presenti.

Per diventare un anziano, un individuo deve dimostrare un minimo di vocazione arcana e fare domanda al consiglio per diventarne membro. In generale, i maghi che fanno già parte del consiglio effettuano dei "controlli sul suo passato" usando alcuni incantesimi di divinazione generici per assicurarsi che il potenziale membro non crei problemi in futuro. Nella maggior parte dei casi, questo controllo è una mera formalità, dal momento che ogni mago che conti qualcosa ad Halruaa sa già chi sono tutti gli altri (sia i potenziali alleati che rivali), ed è ben consapevole delle dinamiche delle varie fazioni nel Consiglio degli Anziani. Una volta accettato nel consiglio, ogni singolo membro trova il livello di partecipazione che gli è più utile e congeniale.

Quando il netyarch muore o rinuncia al trono, il Consiglio degli Anziani al gran completo si riunisce per eleggerne uno nuovo. Gli anziani sarebbero tenuti a scegliere il più potente tra i membri del consiglio, ma le elezioni di ogni successore sono sempre state questioni contese e cariche di manovre politiche di ogni genere. Gli ultimi tre netyarch sono stati tutti specialisti nella scuola di divinazione, per lo più a causa del fatto che i divinatori hanno dimostrato il loro valore nell'estirpare le minacce alla nazione prima che si verificassero.

Dal momento che molti maghi Halruaan adorano Mystra, la sua chiesa svolge un ruolo centrale nel governo. I sacerdoti della Signora dei Misteri fungono da giudici per lo stato, appurando la verità e le intenzioni per tutti i casi criminali usando i loro incantesimi di divinazione. In tempi recenti, gli organi giuridici governativi hanno aperto le loro porte a qualche servitore di Azuth, concedendo a questa parte della popolazione una rappresentanza più degna di nota in tutti gli aspetti della politica Halruaan.

Il Consiglio degli Anziani determina la politica della nazione a grosse linee, ma ogni città e ogni paese elegge poi un sindaco per sbrigare le questioni locali. In pratica, i cittadini votano quasi sempre per assegnare a un Anziano del Consiglio il ruolo di sindaco, poiché credono che i maghi più potenti siano anche i più qualificati a gestire le loro comunità. I sindaci sbrigano le pratiche quotidiane delle loro comunità e nominano gli individui che ritengono più meritevoli per rivestire le varie cariche governative (specialmente quelle riguardanti la pace e la difesa). Le pattuglie, le guardie cittadine e di tanto in tanto alcune squadre di soldati, sono una vista comune per le strade. Tali unità difensive quasi sempre comprendono un sacerdote e un mago che fungono da giudici e da esecutori.

Nemici

Per un abitante di Halruaa, i popoli di qualsiasi altra nazionalità sono dei nemici. Gli Halruaan considerano i nativi delle altre nazioni un branco di avidi accaparratori di magia che non vedono l'ora di mettere le mani sul duro lavoro di tutti i maghi. Forse questo atteggiamento è un risultato dei tempi antichi di Halruaa, quando i Netheresi in esilio credevano che i phaerimm sarebbero giunti a dare loro la caccia, o forse è il risultato delle varie razzie subite da Halruaa nel passato più recente. Quale che sia la causa, molti abitanti di Halruaa credono che chiunque al di fuori della loro nazione ambisca alla loro magia e trami per impossessarsene.

BANDITI

Forse i nemici più irritanti che Halruaa si trova a dover affrontare sono le orde sterminate di banditi che sembrano riuscire a farsi strada strisciando, oltrepassando o scavando il Muro Settentrionale fin dalle Desolazioni Bandite. Anche se la divinazione rimane uno strumento potente per prevedere le principali minacce alla nazione, non è altrettanto utile nel predire l'arrivo e gli spostamenti delle bande di razziatori più piccole. E così, gli Halruaan della zona settentrionale del paese hanno imparato a tenere sempre gli occhi aperti e una mano sulla loro borsa di componenti per gli incantesimi in caso di guai.

DAMBRATH

Realisticamente parlando, sono poche le nazioni che oserebbero attaccare una nazione di maghi direttamente. Finora, lo sfidante più audace è stato il Dambrath, ma gli

storici hanno sempre trovato sospetta la saggezza dei capi barbarici precedenti al dominio dei Crinti su quella nazione. Più recentemente, le incursioni nel Nath sono diventate un popolare passatempo per i Crinti del Dambrath, anche se tali razzie solitamente si rivelano più delle forme di divertimento indette dai nobili di mentalità più indipendenti che non invasioni vere e proprie ordinate dalla regina e dai suoi consiglieri. Da quando i divinatori sono saliti al potere, le difese contro gli attacchi esterni in genere sono diventate più efficaci e i Crinti hanno iniziato a perdere interesse nell'infastidire i loro vicini. Nonostante questo, l'imponente catena montuosa e la vasta palude che separa i due paesi probabilmente sono un bene per entrambi. Fintanto che non si allontanano dai moli, i mercanti Crinti sono i benvenuti nelle città Halruaan, e questo atto di cortesia sembra gradito a entrambe le fazioni.

LAPALIYA

Questa federazione informale di città-stato aveva già deciso da tempo che razzare Halruaa sarebbe una strategia proficua. L'acquisizione di nuove magie è la spiegazione più probabile di questa decisione, ma è stata proprio la magia a condurre gli invasori Lapaliyan a una sonora sconfitta, e la situazione non sembra destinata a cambiare nell'immediato futuro. Attualmente il flusso del commercio è fiorente in entrambe le direzioni attraverso il Passo Talath, e finché i Lapaliyan sono disposti a rimanere sul loro lato della montagna, gli Halruaan saranno ben lieti di fare affari con loro.

THAY

Anche se le fondamenta di entrambe queste grandi nazioni poggiano sulla magia, Thay e Halruaa non sono mai giunti alla guerra vera e propria, ma chiunque le conosca non esita ad affermare che non potrebbero mai fidarsi l'una dell'altra. Da parte loro, i Maghi Rossi non chiederebbero di meglio che mettere la mani sui più straordinari segreti di Halruaa, e hanno tentato più volte di aprire un'enclave ad Halruaa, anche se tutti questi tentativi sono stati fermamente stroncati. Gli Halruaan sospettano che consentendo ai maghi del nord di stabilire un avamposto del loro paese inviterebbero guai a non finire, a prescindere dall'offerta di partenza dei maghi di Thay. Qualche Mago Rosso singolo è stato avvistato a volte in giro per Halruaa, ma non è dato sapere per quale ragione, dal momento che la politica di Halruaa prevede un intervento rapido e sommario contro tutti i trasgressori, prima che abbiano la possibilità di causare danni, e spesso anche prima che abbiano la possibilità di parlare. Non sarebbe una sorpresa per nessuno se il probabile motivo della loro presenza in genere riguardasse il furto di qualche magia.

città e luoghi

La popolazione di Halruaa si raduna in numerosi villaggi e città sparsi nell'entroterra del paese. Molte di queste comunità sono insediamenti piccoli e confortevoli, che non arrivano mai a più di qualche centinaio di abitanti ciascuno. Gli abitanti di questi villaggi solitamente possono fare conto su un mago di almeno 11° livello per ottenere guida e protezione. Un tale individuo detiene di solito la carica di sindaco e forse anche quella di membro del Consiglio degli Anziani.

I più grandi centri urbani di Halruaa sono piccoli in confronto alle grandi città di molte altre nazioni e sono molto meno

densamente popolati rispetto agli altri grandi nuclei urbani. La capitale, Halarahh, è la più grande comunità di Halruaa, ma conta solo 8.000 cittadini, anche se occupa uno spazio pari a quello di una città grande il doppio. Molte altre città principali si affacciano sulle rive del mare, sui laghi e sui fiumi, anche se alcune sono cresciute attorno alle risorse che sostengono le industrie principali del paese, vale a dire le miniere e i vigneti.

La vita nelle città di Halruaa è caratterizzata dalla magia in molti aspetti. Le vie sono tranquille e delimitate da lunghe file di abitazioni, alcune vaste e sfarzose, altre piccole e modeste, ognuna delle quali è dotata di qualche comodità magica intera. Un'usanza tipica delle città della costa è quella di costringere il corallo a crescere magicamente per formare delle "pareti" per formare case e giardini, mentre le strade di tutti i centri abitati del paese sono bene illuminate di notte con incantesimi di luce che regolano la loro intensità a seconda dal momento della giornata. Anche i comuni manovali hanno a loro disposizione almeno un oggetto magico minore o due che può rendere la loro vita o il loro lavoro quanto meno più facile. Gli incantesimi che consentono di raffreddare, cucinare e preservare il cibo sono alla portata di tutti.

Per coloro che possono permetterselo, le magie esotiche hanno sia una funzione decorativa che pratica. Quegli incantesimi che producono luci scintillanti e suoni piacevoli vengono spesso intessuti nelle stoffe per accentuare la loro bellezza. Varie creature insolite e altamente magiche, come ad esempio i behir, sono tenuti come animali da compagnia. Viaggiare su carri e tappeti volanti o a bordo di aeronavi è un metodo di spostamento comune. In ogni angolo di Halruaa, gli abitanti colgono ogni opportunità di fare sfoggio della loro magia e della loro ricchezza.

Aluarim (piccolo paese)

Aluarim (popolazione 1.328), situato a poca distanza dalle rive del Fiume Aluar, è ben protetto da eventuali invasori, data la sua posizione al centro di Halruaa. La funzione principale del paese è quella di centro di smistamento per le fattorie circostanti. Buona parte degli spazi di questo peculiare paese sono occupati dai granai di stoccaggio nei pressi delle rive del fiume, dotati di moli che si affacciano direttamente su di esso. Il traffico navale in arrivo e in partenza da Aluarim è costante, dal momento che il paese è l'ultima fermata lungo la rotta diretta a nord, fatta eccezione per Eru nel lontano nord.

Fino a circa sei mesi fa, Aluarim era la dimora di Rhodea Firehair (invocatrice 18/anziana Halruaan 3 umana NB), la più potente invocatrice del paese. Rhodea era nota per la sua assoluta temerarietà e aveva assunto la guida dell'esercito in varie occasioni.

Al contrario delle aspettative, Rhodea non morì in battaglia, ma nel corso di un incidente alla tesoreria reale che coinvolse un drago sotto metamorfosi. Poco dopo la sua tragica scomparsa, sua figlia Thalia fu pugnalata a morte da Procopio Septus e da Dhamari Exchelsor, i due maghi la cui magia aveva provocato l'incidente alla zecca.

La torre dove Rhodea abitava si ergeva ai margini occidentali di Aluarim da prima che nascesse il paese. Per motivi ignoti, la tradizione richiede che in questa torre dimori sempre un invocatore. Il suo occupante precedente, un certo Alteb Lazin, era molto meno amichevole di Rhodea nei confronti degli abitanti locali, anche se faceva comunque la sua parte per difendere la città quando era necessario. La torre è rimasta vuota fin dalla morte di Rhodea, ma la sua aeronave, il Fuoco Fatuo, è ancora attraccata alla sua cima.

casato Jordain

Lungo la costa meridionale di Halruaa, su una penisola che si affaccia sulla Baia di Taertal, si erge un vasto complesso che guarda verso il Grande Mare. Questa fortezza cinta da mura è la sede del Casato Jordain, dove risiede l'ordine che addestra e indottrina tutti i consiglieri resistenti alla magia noti come i Jordaini. Il Casato Jordain dispone di terreno sufficiente a ospitare un ampio parco e numerosi campi coltivati, nonché vasti spazi aperti utilizzati come pascoli per le mandrie. Al centro della tenuta sono situati vari edifici usati che comprendono dormitori, una cucina, una sala mensa, aule e sale di addestramento per il combattimento per gli apprendisti Jordaini che vivono sul posto. Come tutte le più grandi piantagioni e allevamenti, il Casato Jordain è interamente autosufficiente, anche se si premura comunque di mantenere rapporti commerciali con la città di Khaerbaal, in modo da acquisire tutta quella merce che i residenti non potrebbero produrre da soli.

Non è possibile presentarsi semplicemente al Casato Jordain per essere addestrati come Jordaini resistenti alle magie; le sue reclute vengono letteralmente cresciute a tale scopo. I genitori vengono selezionati tramite una serie di incantesimi di divinazione per ottenere la combinazione genetica giusta e vari elisir speciali forniscono ai neonati frutto di tali unioni pianificate una straordinaria resistenza innata alla magia. Quando un Jordaini nasce e viene identificato come un candidato appropriato, ogni dettaglio della sua vita viene meticolosamente pianificato dalla gerarchia del Casato Jordain.

Il Casato Jordain funge da dimora non solo per gli aspiranti Jordaini, ma anche per i numerosi maghi che fungono da istruttori e addestratori. Ogni giorno gli istruttori pongono ai Jordaini una serie di sfide magiche, volte ad affinare le loro doti fisiche e mentali fino alla perfezione. Allo stesso tempo, usano altri incantesimi per insegnare ai giovani Jordaini come mantenere le loro conoscenze e diventare indispensabili per i loro futuri padroni.

Illustrazione di Carik Frank

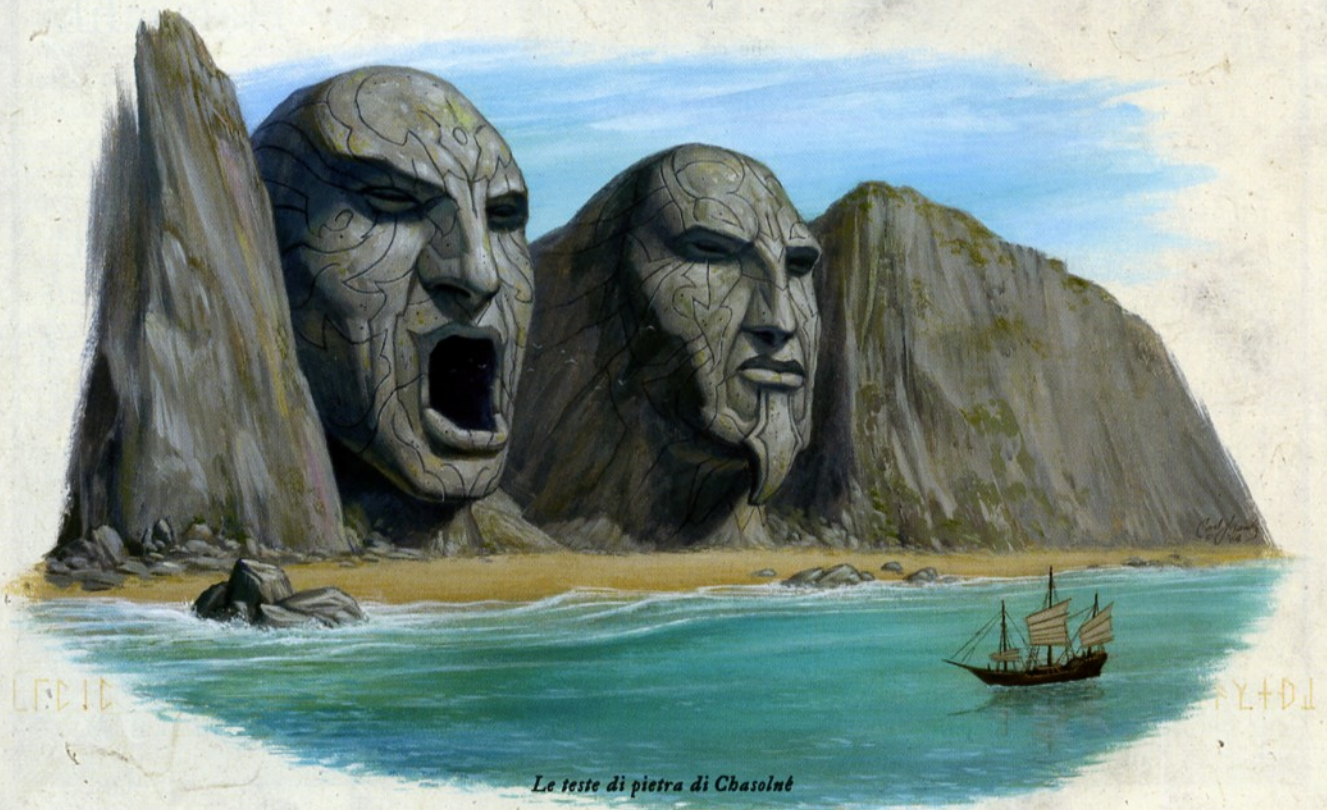
chasolné

Chasolné, una strana rimanenza di una civiltà precedente all'arrivo dei Netheresi, sorge sulla costa del Grande Mare, sulla punta meridionale del Muro Orientale, nei pressi della Baia dei Pirati e di Yaulazna. Due teste di pietra dai lineamenti accentuati sono state scolpite sulle scogliere che si affacciano sull'oceano a un'altezza di oltre 150 metri dall'acqua. Queste sculture, quasi due caricature di volti umani, guardano l'oceano e delimitano uno spazio aperto centrale dove una scalinata di pietra stretta e tortuosa conduce verso la cima della scogliera partendo dalla spiaggia sabbiosa. La scalinata, intagliata direttamente nella roccia, sale per quasi quattrocento metri al di sopra del livello del mare; fino a uno sperone di roccia ben nascosto che guarda a sua volta verso il mare.

Lo sperone ospita alcune rovine consunte e un grosso tavolo di pietra (forse un altare) decorato con immagini di creature marine e strani vascelli navali. Accanto a questo tavolo sono visibili due bracieri di pietra il cui interno è stato annerito dall'olio da ardere. Sulla parete delle scogliere, verso il retro dello sperone roccioso, si ergono due file di colonne che segnano l'imboccatura di un tunnel. Il tunnel conduce a una grande caverna dal tetto a cupola che sembra priva di qualsiasi apparente uscita. Più di un avventuriero ha visitato questo luogo nella speranza di scoprire qualcosa in più sull'area e cercare eventuali tesori che potrebbero essere nascosti nelle vicinanze.

galdel (grande paese)

Galdel, un'accogliente comunità di circa 3.200 abitanti, è situata sul lato sud del Lago Halruaa. È famosa soprattutto per i suoi artigiani locali; esperti fabbri di electrum. Circa una dozzina di artigiani assai richiesti vivono nel villaggio, fondendo oro e argento nella lega di metallo nota come electrum e usandola per creare opere d'arte, anelli, bacchette e armi pregiate. Tra questi artigiani è presente anche



un nano chiamato Boronuil Ironfist (guerriero 4/esperto 13 nano dorato LN), considerato da molti il migliore nel settore. Se i clienti possono permetterselo, Boronil può creare oggetti personalizzati in oro, argento o electrum pronti a ricevere potenziamenti magici. Le sue tariffe sono il quadruplo delle tariffe standard e c'è una lista di attesa di almeno due anni a cui iscriversi.

Halagard (piccola città)

Con i suoi 7.500 abitanti, Halagard è seconda solo ad Halarahh in termini di popolazione. La città, situata alla foce del Canale Halagard sulla Baia di Halruaa, è sia un porto sicuro che un'area di pesca produttiva; il pesce è una delle esportazioni principali di Halagard. Circa due terzi del pesce pescato nella baia viene spedito nell'entroterra per sfamare il resto della nazione, mentre il terzo restante viene affumicato, salato e imballato per essere spedito verso qualche terra lontana.

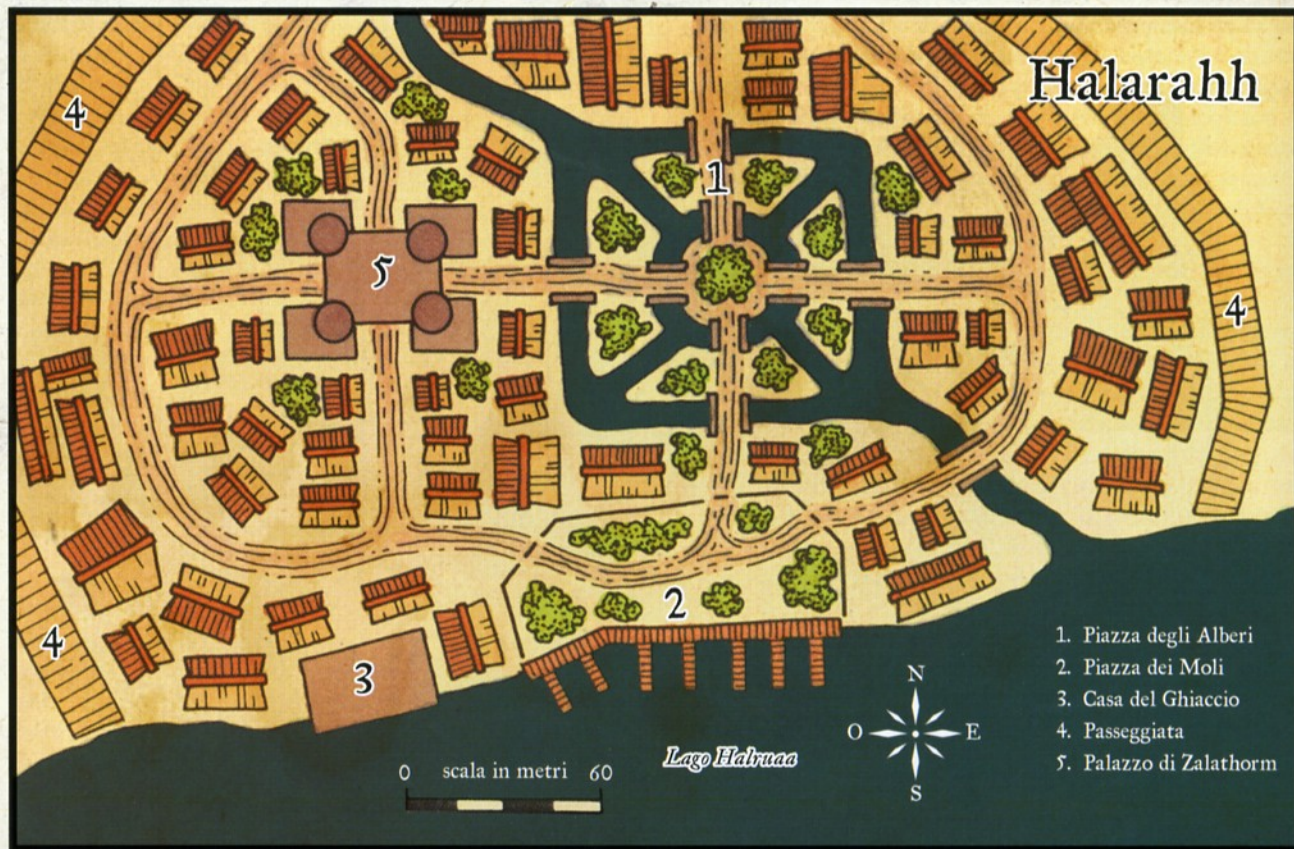
Per molti anni, Halagard è stata la capitale di Halruaa, ma poco più di un secolo fa, Zalathorm indisce una seduta del Consiglio degli Anziani per votare sul trasferimento della capitale nell'entroterra, dove sarebbe stata più sicura dai potenziali invasori, nonché dalla pericolosa avanzata della Palude di Akhlaur. Fu una sfida all'ultimo voto, in quanto il forte blocco guidato dal sindaco di Halagard si opponeva, ma il provvedimento passò e i cittadini di Halagard non perdonarono mai il re-mago per questo sgarbo imbarazzante. Nonostante il trasferimento, molti abitanti di Halagard si considerano ancora i veri custodi delle tradizioni Halruaan. In coerenza con la loro opposizione alle nuove mode in voga presso gli Halruaan (un modo per protestare silenziosamente contro il declassamento della loro adorata città), i maghi di Halagard in genere si specializzano nell'evocazione o nell'invocazione invece che nella divinazione.

L'attuale sindaco di Halagard è Eledric Omanrys (evocatore 14/anziano Halruaan 2 umano LN), che è anche un membro molto influente del Consiglio degli Anziani. Eledric, un evocatore di grande talento che ama circondarsi di apprendisti e consiglieri, è perennemente accompagnato da evocatori in erba e consiglieri Jordaini. La vita dei suoi apprendisti non è facile; Eledric li tiene sotto torchio e si aspetta grandi risultati da loro. Nonostante la sua fama come maestro severo, tuttavia, non c'è mai carenza di richiedenti in attesa di riempire un posto vuoto nel suo personale, dal momento che rimane uno dei più grandi evocatori della nazione.

Ad Halagard vivono anche altri dodici anziani. Il numero di anziani in città era cresciuto per breve tempo dopo il trasferimento della capitale, ma il motivo era chiaro: mano a mano che la palude a ovest avanzava inesorabilmente verso i margini della città, i pericoli che si nascondevano al suo interno diventavano sempre più evidenti. La situazione doveva essere risolta rapidamente per impedire che Halagard venisse inghiottita dalla fanghiglia della palude. A tale scopo, alcuni maghi di fama si trasferirono ad Halagard per studiare l'avanzata della palude e scoprire un modo per arrestare l'espansione della palude. Ora che il portale verso il Piano Elementale dell'Acqua all'interno della palude è stato chiuso, molti dei maghi che erano venuti in città per studiare il fenomeno se ne sono andati ma alcuni, a cui la città è piaciuta, sono rimasti.

Halarahh (piccola città)

Halarahh, la città che ospita il trono di Zalathorm, conta poco più di 8.000 abitanti, che ne fanno la città più grande di Halruaa. Questo paese vasto e fervido di attività è situato sulle rive settentrionali del Lago Halruaa, alle foci del Fiume Halar. La città annovera numerosi spazi pubblici che gli abitanti usano per passeggiare, tenere discorsi e indire celebrazioni.





Halarabb, capitale di Halruaa

Illustrazione di Sam Wood

Almeno tremila abitanti della capitale, compresi diciassette membri del Consiglio degli Anziani, sono maghi attivi, il che fa di Halruaa il luogo con la maggior concentrazione di incantatori dopo il Thay. Centinaia di torri dei maghi, favoleggiati edifici fatti di corallo, pietra, cristallo e forza magica, si profilano all'orizzonte della città, svettando su quello che altrimenti sarebbe un panorama cittadino basso e piatto. Nei decenni passati, ogni mago cercava di surclassare i suoi rivali innalzando la torre più alta per godere della vista più spettacolare della città e delle campagne circostanti. Alla fine, però, i rischi iniziarono a farsi consistenti sia per le torri che per le aeronavi e Zalathorm fu costretto a intervenire attivamente per porre fine a questa "guerra delle torri" e alla follia architettonica che dilagava. Nella speranza di ottenere il favore di Zalathorm, alcuni maghi ridussero addirittura di loro iniziativa l'altezza delle loro torri, rendendo i cieli molto più sicuri per le aeronavi.

Data la sua alta concentrazione di maghi e il fatto che il re-mago e il suo consiglio sbrigano i loro affari quaggiù, Halarabb è un luogo difficile in cui vivere per coloro che non sono praticanti dell'Arte. In tutti i settori, i trattamenti di favore e le promozioni sono riservate a coloro che sono dotati della scintilla arcana, ma rimangono fuori dalla portata di coloro che non hanno alcuna vocazione magica. Le ovvie eccezioni a questa regola sono i Jordaini. Questi consiglieri immuni alla magia lottano per le posizioni migliori e per il prestigio al fianco dei maghi loro padroni nell'eterno gioco della politica che ha luogo nella corte di Zalathorm. Anche se non possono mettere mano sulla vasta ricchezza (sia fiscale che magica) disponibile a tanti altri in città, il loro status riconosciuto da tutti, dal re-mago al più umile monello di strada, è per loro una ricompensa sufficiente.

PIAZZA DEGLI ALBERI

La Piazza degli Alberi è situata nel cuore della città, nei pressi del Palazzo del Netyarch; è una distesa di parchi, fiumi, padiglioni e gazebo a disposizione dei cittadini per passeggiare, chiacchiere e tenere discorsi. Una vasta gamma di alberi temperati e tropicali, molti dei quali fioriscono e danno frutti, affollano la piazza. Tralici ricoperti di rampicanti offrono spazi riservati per le conversazioni private, mentre alcuni ponti attraversano piccoli fiumi artificiali, dando alla Piazza degli Alberi l'aspetto di un vasto giardino perfettamente mantenuto. Lungo i margini esterni, numerosi negozi vendono merce di ogni genere, da leccornie a bevraggi, a gingilli magici come i berretti rinfrescanti (cappelli su cui è stato lanciato un minuscolo incantesimo di gelo) e pietre abbaglianti (sassi dai colori sgargianti incantati con vari trucchetti per farle lampeggiare o scintillare).

I cittadini di Halarabb si recano alla Piazza degli Alberi regolarmente per conversare, discutere o ascoltare qualche discorso appassionato. Chiunque è libero di mettersi in piedi su un piedistallo e iniziare a parlare di qualsiasi argomento gli interessi, anche se il pubblico più nutrito si raduna sempre attorno agli oratori già noti. Alcuni dei dibattiti più vivaci che hanno provocato dei cambiamenti politici nella nazione sono iniziati come discorsi appassionati nella Piazza degli Alberi.

PIAZZA DEI MOLI

Come è accaduto a molte altre città Halruaan, buona parte di Halarabb è cresciuta sulle rive del mare. I suoi moli, tuttavia, non sono le passerelle strette, affollate e ammassate attorno ai magazzini tipiche delle altre città portuali di Faerûn. Quaggiù i moli sono ampi e conducono direttamente a un parco all'aperto noto come la Piazza dei Moli. Questa piazza a cielo aperto è

lastricata con pietre colorate e numerosi grossi alberi forniscono ombra a sufficienza da permettere ai visitatori di passeggiare e chiacchierare in tranquillità. Tra un albero e l'altro sono situati vari padiglioni decorati con tendoni dai colori sgargianti.

La Piazza dei Moli è il classico luogo destinato a ospitare qualsiasi fiera o festa che si tenga in città. In primavera, quando sul Lago Halruua si tiene la Regata della Regina, la folla si raduna sulla Piazza dei Moli per assistere allo spettacolo e magari raccogliere un po' della polvere della fortuna che viene gettata nel corso dei tradizionali spettacoli di luci. In estate la piazza ospita varie fiere viaggianti di mostri, in cui gli espositori espongono le loro ultime prede provenienti da tutto il Faerûn. I maghi interessati a procurarsi animali da compagnia alla moda, a preparare qualche nuova delizia culinaria o semplicemente a rifornirsi di componenti di incantesimi accorrono a tutti questi eventi per esaminare da vicino la merce offerta. Come ha detto un mercante Durpari dopo avere visitato Halarahh nel corso di una fiera di mostri, "Se si mangia, si mette in gabbia, si tiene alla catena o si può fare a pezzi, sicuramente ce lo trovi."

CASA DEL GHIACCIO

In un edificio basso e lungo non lontano dai moli, molti maghi professionisti lavorano sodo ogni giorno, usando la loro magia per generare enormi quantità di ghiaccio. Una volta creato, il ghiaccio viene rapidamente ripartito in blocchi, avvolto in tessuti isolanti e consegnato in tutta la città a coloro che possono permettersi il lusso di averne e a coloro che non possono farne a meno per svolgere il loro lavoro.

Dal momento che la manovalanza necessaria per creare così tanta acqua ghiacciata è immane, anche per gli standard dei maghi, si discute della possibilità di istituire una fonte costante di ghiaccio creando un *portale* verso le Distese Ghacciate dell'Abisso. Il risparmio in termini di magie da lanciare sarebbe immenso, ma i potenziali pericoli di una simile opzione finora hanno bloccato la proposta, che rimane una costante fonte di discussione presso gli Anziani del Consiglio.

PALAZZO DEL NETYARCH

Anche in un luogo come Halarahh, dove i maghi che mescolano la magia all'architettura competono l'uno con l'altro per creare le dimore più sontuose, il Palazzo del Netyarch rimane il più maestoso di tutte le costruzioni esistenti. La vasta struttura è un capolavoro di architettura, dotata di guglie svettanti collegate da arcate che sembrano sospese nel vuoto. Grandi facciate e sostegni fatti di materiali trasparenti (o a volte di forze magiche) conferiscono all'intero edificio una sensazione aperta e spaziosa.

All'interno, il fitto uso di magia raggiunge livelli quasi frivoli. Ogni stanza è decorata con un'abbondanza di potenziamenti magici. Un cielo notturno, una spiaggia oceanica lambita dal tramonto e una distesa esotica di fiori luminosi provenienti dal lontano Sottosuolo sono soltanto alcune tra le attrazioni di spicco ideate per riprodurre maestosi scenari del mondo esterno. Varie sale sono state costruite per mostrare le proprietà più interessanti del suono, e i corridoi sono pieni di costrutti magici progettati per spaventare, divertire e meravigliare i visitatori. Draghi meccanici a grandezza naturale, con tanto di vapore che esce dalla bocca, si nascondono nelle nicchie disposte lungo i corridoi più ampi, mentre altre teche usate come pareti di separazione tra una stanza e l'altra contengono versioni vive, vegete e miniaturizzate di creature veramente esistenti. Nel cuore del palazzo, alcune camere speciali illuminate con una riproduzione artificiale della luce del sole contengono folte foreste pluviali complete di uccelli esotici, serpenti e rane arboree.

Ma non tutta la magia del palazzo del re-mago è a disposizione del pubblico. L'intero luogo è protetto da innumerevoli magie difensive, ideate per impedire l'ingresso ai ladri e agli assassini e per custodire i suoi tesori. Diverse ali del palazzo sono severamente vietate ai visitatori, in quanto cariche di simboli mortali, guardiani animati e magie vincolanti pronte a distruggere i trasgressori invece che limitarsi a respingerli.

PASSEGGIATA

Uno dei più graditi e popolari passatempi per i cittadini di Halruua è osservare e farsi osservare a spasso per la Passeggiata, specialmente al tramonto. La Passeggiata è un vasto viale che corre in cima alle mura cittadine, che hanno più una funzione cerimoniale che difensiva. Il viale è raggiungibile tramite varie scalinate di marmo che consentono ai cittadini un facile accesso. Ogni sera, centinaia di cittadini benestanti passeggiano indossando le loro vesti migliori (spesso intessute di potenziamenti magici) e magari portando a spasso anche il loro behir o il loro animale preferito. Coloro che frequentano la Passeggiata si divertono a competere gli uni con gli altri, ma essere parte della folla rimane sempre la cosa più importante.

Khaerbaal (piccola città)

La città di Khaerbaal si affaccia sulla costa meridionale, nella Baia di Taertal. Come molti altri insediamenti di Halruua, Khaerbaal è una città aperta, spaziosa, percorsa da grandi viali, parchi e piazze, anche se è innegabilmente meno sofisticata rispetto alle altre comunità.

Khaerbaal è una delle due basi assegnate alla flotta Halruaan e ospita circa quindici navi e sei aeronavi. I cantieri navali e la fortezza principale della marina sono situati sull'isola di Rulasuu, che si trova al largo della costa di Khaerbaal. Dal momento che Rulasuu non è una vera città, ma solo una fortificazione militare dotata di moli di attracco, molti dei marinai di servizio alla fortezza si recano in libera uscita a Khaerbaal. Il numero insolitamente alto di locande e taverne che sono spuntate per soddisfare questa clientela rendono Khaerbaal una città alquanto turbolenta.

Oltre a fungere da avamposto militare, Khaerbaal svolge anche il ruolo di centro di commercio per la regione sud-occidentale del paese. Le navi mercantili i cui capitani non desiderano risalire l'imboccatura della baia fino al Lago Halruua si fermano a Khaerbaal. I prezzi non sono buoni come quelli dell'entroterra, ma i mercanti possono accorciare il viaggio di diversi giorni fermandosi quaggiù. Molti degli abitanti di Khaerbaal che non sono maghi o che non prestano servizio nell'esercito sono mercanti che rappresentano tutti i villaggi e le fattorie della regione.

Khaerbaal è governata da Grozalum (illusionista 16/anziano Halruaan 2 umano N), anche se come anziano a capo della città è spesso assente. Grozalum preferisce passare il suo tempo alla corte del netyarch ad Halarahh, nella speranza di ottenere favori e finanziamenti per la sua lunga serie di progetti ed esperimenti magici. In sua assenza, l'incarico di gestire gli affari della città passa agli ufficiali di marina, che devono passare tanto tempo a tenere le loro truppe in riga quanto a far rispettare la legge. Una tale situazione ha inevitabilmente condotto alla nascita di un certo risentimento tra gli ufficiali, che fanno notare che il loro tempo e le loro risorse non sono sufficienti per pensare a tutto. Finora, tuttavia, i cittadini di Khaerbaal si sono dimostrati restii ad apportare cambiamenti, dal momento che una presenza governativa ridotta al minimo è proprio ciò che vogliono.

Forse la caratteristica più significativa di Khaerbaal, oltre alla sua flotta militare, è l'ampio parco al centro della città, dove crescono alcuni grossi alberi di bilboa. Questi alberi giganteschi sono più alti di qualsiasi edificio e, stando agli esperti, hanno raggiunto queste dimensioni sicuramente tramite qualche influenza magica. Il raggio di un albero di bilboa può arrivare facilmente anche a 30 metri, creando un vero e proprio mondo a parte sotto il suo fogliame. Vari animali e parassiti nidificano spesso nelle cavità dei grandi alberi di bilboa, creando insediamenti simili ai bassifondi delle altre città di Faerûn.

maeruhah (villaggio)

Nascosto tra le pendici del Muro Orientale, Maeruhah è l'insediamento più vicino alle miniere d'oro della nazione. Poco più di un semplice avamposto minerario di frontiera, Maeruhah è popolato da gente che cerca l'oro di giorno e fa baldoria di notte. I mercanti che riforniscono i minatori si aspettano una clientela turbolenta alla sera, e si sforzano di offrire merci e servizi che soddisfino questo genere di clienti, tentando allo stesso tempo di minimizzare le risse e le sommosse. Numerosi bardi e musicanti si recano a Maeruhah, assieme a concubine di ogni genere e preferenza. Ci sono sale da gioco a ogni angolo della strada e alcuni maghi (specialmente gli illusionisti) hanno accumulato una piccola fortuna allestendo intrattenimenti magici e spettacoli per gli avventori locali.

Nonostante la sua fama di villaggio turbolento, Maeruhah non è totalmente priva di leggi. Due compagnie di nani mercenari, i Martelli della Giustizia e lo Scudo Dorato, hanno accettato di far rispettare la legge su incarico di quei pochi anziani che vivono in paese. Queste truppe, rozze e turbolente proprio come il resto degli abitanti, spaccano qualche testa quando è necessario e non stanno a sentire troppe storie da nessuno. In generale, tuttavia, riescono a tenere il posto abbastanza tranquillo da non spaventare i visitatori.

Ognuno degli anziani che vive quaggiù ha un'aeronave, anche se non usano spesso questi veicoli sfarzosi se non per questioni di prestigio o per divertimento personale. Alcuni degli abitanti del luogo più scalmanati a volte cercano di impadronirsi di una delle aeronavi per farsi un giro, e così i maghi devono mettere a punto delle misure di sicurezza creative per dissuadere i furti senza danneggiare troppo gli scavezzacollo.

Maeruhah (villaggio): Convenzionale; AL NB; Limite di 200 mo; Risorse 6.340 mo; Popolazione 693; Mista (umani 83%, nani 8%, mezzelfi 5%, elfi 2%, halfling 2%).

Autorità: Sindaco Rinlin Pulgro (invocatore 14/anziano Halruaan 2 umano NB).

Personaggi importanti: Kelvrin Errowd (divinatore 11/anziano Halruaan 1 umano LN), Doby Flurrig (abiuratore 12/anziano Halruaan 2 umano NB), Inyda Lauz (divinatrice 12/anziana Halruaan 4 umana LB) e Drindos Bez-Mont (invocatore 13/anziano Halruaan 2 umano N), membri del Consiglio degli Anziani di Halruaa; Branwig Forkbeard (guerriero 13 nano dorato LN), capo della compagnia mercenaria dei Martelli della Giustizia; Holper Stoutshield (guerriero 9/uccisore di giganti 6 nano dorato LN), capo dei mercenari dello Scudo Dorato; Dreela Fallstatter (esperta 14 mezzelfa NB), proprietaria della Viverna Vincente, sala da ballo e casinò.

Mercenari del Martello della Giustizia: Chierico 5, chierico 2, guerriero 9, guerriero 7 (2), guerriero 6, guerriero 4 (3), ranger 8, ranger 4 (2), stregone 6, combattente 4 (3), combattente 3 (2), combattente 2 (2).

Mercenari dello Scudo Dorato: Barbaro 4, bardo 7, chierico 6/guerriero 4, chierico 3, guerriero 8, guerriero 6, guerriero 5 (3), guerriero 2 (3), ranger 6, ranger 3, ladro 7, ladro 3 (2), combattente 5 (3), combattente 4 (3), combattente 3 (5), mago 6/guerriero 5.

Altri personaggi: Aristocratico 3, aristocratico 1 (4), barbaro 1, bardo 6, bardo 5, bardo 4 (2), bardo 2 (3), bardo 1 (2), chierico 3, chierico 2, chierico 1 (2), combattente 4, combattente 3 (2), combattente 2 (3), combattente 1 (22), esperto 6, esperto 5 (3), esperto 4 (3), esperto 3 (5), esperto 2 (8), esperto 1 (13), guerriero 7, guerriero 5 (2), guerriero 4 (2), guerriero 3 (5), guerriero 2 (6), guerriero 1 (13), ladro 7 (2), ladro 6 (2), ladro 5, ladro 4 (3), ladro 3, ladro 2 (4), ladro 1 (7), mago 11, mago 9 (3), mago 8, mago 7 (2), mago 6 (4), mago 5 (7), mago 4 (10), mago 3 (12), mago 2 (17), mago 1 (19), monaco 1, paladino 2, popolano 10, popolano 9, popolano 8, popolano 7 (2), popolano 6 (4), popolano 5 (3), popolano 4 (5), popolano 3 (4) popolano 2 (8), popolano 1 (396), ranger 2, stregone 1.

monte talath (piccolo paese)

Il Monte Talath, considerato da molti il vero centro della magia ad Halruaa, è un piccolo paese situato alle pendici di una delle montagne più alte delle Mura. Il paese in realtà non è che una serie di abitazioni erette da coloro che lavorano nel grande tempio di Mystra, scavato sulla fiancata della montagna.

L'alta sacerdotessa del tempio è Greila Sontoin (chierica 20 di Mystra umana LN), che, stando alle voci, avrebbe acquisito saggezza e intuizione ultraterrena su ogni cosa relativa alla magia tramite i suoi stessi incantesimi e grazie alla predilezione di Mystra. Anche se Greila è molto vecchia e non si allontana quasi mai dal tempio, è ancora in grado di usare magie potenti, e potrebbe essere una formidabile sfidante per Zalathorm, se mai i due dovessero ritrovarsi a combattere. Fortunatamente, il re-mago e l'alta sacerdotessa sono in buoni rapporti e comunicano regolarmente tra loro, dal momento che si fidano delle reciproche opinioni riguardo a molti argomenti.

Il Tempio di Mystra è una magnifica struttura sormontata da guglie svettanti che sembrano impossibilmente alte a fianco degli erti pendii della montagna. Come le grandi torri dei maghi nelle città sottostanti, il tempio è composto principalmente da solida pietra, ma comprende anche mura cristalline e *muri di forza* permanenti. Chiunque desideri rendere omaggio alla Signora della Magia può entrare nel tempio per adorarla, ma coloro che si aspettano di ottenere incantesimi o oggetti magici unici rimangono puntualmente delusi. Tutti gli oggetti di vero valore sono custoditi dietro al tempio vero e proprio, in un enorme complesso di caverne ideato per immagazzinare secoli di conoscenze magiche e tenerle al sicuro.

Accedere agli archivi del tempio non è cosa facile. Quei visitatori che desiderano accedere alle sale della conservazione devono essere sottoposti a una rigorosa serie di esami magici. Coloro che passano l'esame sono ammessi, ma il livello fino a cui ogni particolare visitatore può spingersi è strettamente limitato, e il personale del tempio potrebbe esigere che il visitatore sia accompagnato mentre si trova all'interno. Un membro del Consiglio degli Anziani può accedere quasi a ogni sezione, mentre gli altri abitanti di Halruaa sono limitati alle aree più comuni. I visitatori provenienti da fuori del paese possono a malapena grattare la superficie, come si suol dire, e tutti devono pagare una tariffa esorbitante per potere accedere a un qualsiasi livello. I viaggiatori che tornano alle loro terre native dopo una visita al tempio del Monte Talath spesso parlano delle meraviglie delle

sue biblioteche, senza rendersi conto di non avere visto neanche un terzo dei suoi veri tesori.

Nonostante tutti gli sforzi dei sacerdoti, a volte qualche ladro o qualche spia riesce a entrare, ma esistono sempre potenti magie di abiurazione pronte a tenere a bada gli intrusi. Molti vengono trovati solo qualche giorno dopo essere stati folgorati, congelati o parzialmente disintegrati.

Il complesso segue una sua forma di organizzazione: i visitatori in genere riescono a localizzare una qualsiasi nozione magica con soltanto cinque o sei anni di ricerche diligenti. I maghi Halruaan si vantano della loro abilità nel rintracciare le informazioni richieste nelle caverne di Talath, e alcuni divinatori hanno dedicato tutta la loro vita allo scopo di studiare nuovi incantesimi atti a snellire le procedure. In pratica, tuttavia, nessuno in tutta Halruaa (tranne forse un lich o due specializzati in queste questioni) ha un'idea precisa della vastità delle informazioni contenute nel Monte Talath.

Talathgard

La fortezza di Talathgard si trova sul fondo del passo ai piedi del Monte Talath. Le forze militari stanziato alla fortezza hanno l'incarico di sorvegliare la strada che conduce al Monte Talath e l'ingresso al Grande Tempio di Mystra, verso la sommità della montagna.

Talathgard dispone di una squadra di potenti maghi e combattenti veterani che arriva a 200 membri. Nessun mago di Halruaa è sciocamente orgoglioso al punto di credere che tali difese possano tenere lontana ogni creatura intenzionata a entrare nel tempio o nel complesso di caverne retrostante, ma lo squadrone riesce comunque a tenere a bada molte delle potenziali minacce. Il novanta per cento dei saccheggiatori viene respinto prima ancora che riescano a passare i cancelli di Talathgard; il restante dieci per cento ha imparato che non è comunque il caso di raggiungere il tempio passando per la strada principale.

Oltre a fungere da avamposto di guardia per il tempio, Talathgard costituisce anche una prima linea di difesa per il Passo Talath, che collega Halruaa con Lapaliya, una nazione con cui i maghi di Halruaa si sono scontrati in passato.

Yaulazna (baia dei pirati) (borgo)

Nascosta nell'insenatura nota come la Baia dei Pirati, la città segreta e fatiscente di Yaulazna funge come rifugio e punto di ritrovo per molti dei pirati che solcano le acque e infestano le coste del Grande Mare. Metà di questo borgo sorge sulla riva, e l'altra metà su una piattaforma galleggiante composta da relitti di navi che sono stati bloccati assieme. La parte sulla terra fu eretta su un insediamento molto più antico, un insieme di vecchie fondamenta e colonne di pietra risalenti allo stesso periodo e alla stessa cultura delle rovine di Chasolné. Numerosi tunnel, canali e camere attraversano il terreno nei dintorni e sotto la baraccopoli, dove le montagne si innalzano dall'oceano.

A differenza di Purl, a est, Yaulazna è retta da una forte figura autoritaria, il leggendario Re dei Pirati Yargo (ladro 9/corsaro del Grande Mare 8 halfling piedilesti LM). Yargo si considera il padrone di Yaulazna, e sotto ogni aspetto, le cose stanno veramente così. Mantiene il ferreo controllo della comunità e ha uomini a sufficienza per far valere le sue parole. Ma nonostante la sua natura autoritaria, molti pirati accolgono con gioia l'autorità di Yargo su Yaulazna.

Innanzitutto, Yargo fornisce ai pirati un luogo adatto per nascondersi quando hanno la legge o un pirata rivale alle calcagna. Al Re dei Pirati non importa nulla di quello che un pirata può fare al largo. Fintanto che si comporta bene durante la sua permanenza in porto, è libero dalle persecuzioni o dalle rappresaglie.

Inoltre, Yargo risolve volentieri le dispute tra i corsari rivali che si presentano al suo cospetto. La sua unica condizione è che chiunque accetti di sottoporsi al suo giudizio poi dovrà accettare anche la sua decisione, altrimenti non sarà mai più il benvenuto a Yaulazna.

Infine, Yargo offre un servizio continuo a chiunque desideri conservare il frutto dei suoi saccheggi nelle caverne sotto la città, per tutto il tempo che desidera, ma trattiene il dieci per cento del valore totale, da versare quando si consegnano i valori da custodire. Il Re dei Pirati ha dimostrato la sua affidabilità in così tante occasioni che molti pirati accettano volentieri la sua offerta, e il suo complesso di cripte sotterranee trabocca d'oro. Di tanto in tanto, qualche pirata ladro arriccias il naso all'idea di cedere il suo tesoro in custodia a Yargo, ma il Re dei Pirati non deve mai difendere personalmente la sua reputazione. Quasi ogni altro pirata in città si affretta a garantire per Yargo quando si verifica una situazione del genere.

Uno straniero potrebbe trovare sorprendente il fatto che le flotte delle nazioni costiere non facciano nessun tentativo per far chiudere i traffici di Yaulazna, ma Yargo ha un piano anche per questa eventualità. In realtà, sia Halruaa che il Dambrath hanno provato più volte a inviare una flotta nella Baia dei Pirati per radere al suolo la baraccopoli, ma ogni volta che le navi sono arrivate, gli equipaggi non hanno trovato nulla a cui dare fuoco: è come se l'intero paese fosse svanito nel nulla. E l'impressione non è poi troppo lontana dalla verità. Yargo ha un amico potente, un mago rinnegato di Halruaa chiamato Zuusted Nimderval (evocatore 20 umano NM) che ha sviluppato una variante dell'incantesimo *spostamento planare* che consente all'intera baraccopoli di svanire temporaneamente per ricomparire altrove. Per sicurezza, Yargo non fa altro che collocare delle vedette all'entrata della baia e in alto sulle montagne (per avvistare eventuali aeronavi), e Zuusted usa le sue magie per individuare possibili incantesimi di scrutamento e creature che tentino di avvicinarsi occultate magicamente. Al primo segno di pericolo, la baraccopoli e chiunque si trovi al suo interno si trasferiscono altrove finché l'emergenza non passa. Yargo usa buona parte del denaro che guadagna sorvegliando i tesori degli altri pirati per tenersi buono Zuusted.

Yaulazna (Borgo): Convenzionale; AL LM; Limite di 30.000 mo; Risorse 9.000.000 mo; Popolazione variabile (circa 180), in media 300: Integrata (umani 37%, halfling 23%, mezzelfi 13%, mezzo-drow 9%, mezzorchi 7%, elfi 5%, tiefling 4%, altri 2%).

Autorità: Yargo (ladro 9/corsaro del Grande Mare 8 halfling piedilesti LM), Re dei Pirati di Yaulazna.

Personaggi importanti: Zuusted Nimderval (evocatore 20 umano NM), braccio destro di Yargo; Cam Beely (ladro 7/corsaro del Grande Mare 4 umano NM), capitano del Serpente Stellare ed ex-rivale di Yargo; Ly'stri Faerow (ladra 4/guerriera 7/corsara del Grande Mare 8 mezza-drow CM), capitana della Vedova Nera e ritenuta la pirata più famigerata del Grande Mare; Wamdra Brooling (ladra 3/esperta 14 umana N), ex-cortigiana di Calimport e proprietaria della taverna e ostello del Genio Porpora.

Macellai di Targo: Bardo 5/stregone 8, chierico 9, guerriero 10, guerriero 7, guerriero 6 (3), mago 13, mago 8, mago 7 (2), monaco 12, ladro 15, ladro 12 (2), ladro 6/stregone 5, ladro 9, ladro 8 (3), ladro 7, ladro 5 (2), stregone 7.

Equipaggi delle navi: In qualsiasi momento, 1d6+4 navi sono presenti in porto. Ognuna ha un capitano con un livello di personaggio tra l'8° e il 12° (in genere un ladro o un guerriero con alcuni livelli da corsaro del Grande Mare) più 2d20 guerrieri, ladri, esperti e combattenti dal 1° al 10° livello.

Altri personaggi: Barbaro 1, bardo 3, bardo 1 (2), combattente 3, combattente 2 (5), combattente 1 (8), esperto 6, esperto 5 (3), esperto 4 (3), esperto (2), esperto 1 (2), guerriero 6, guerriero 5 (3), guerriero 4 (7), guerriero 3 (8), guerriero 2 (11), guerriero 1 (13), ladro 3, ladro 2 (4), ladro 1 (7), mago 1, popolano 7, popolano 6, popolano 5 (2), popolano 4 (3), popolano 2 (7), popolano 1 (18), stregone 2, stregone 1.

Zalazuu (grande paese)

Zalazuu, situato sulla Baia di Azuth, è un grande paese popolato da quasi 5.000 abitanti che funge da centro di commercio principale per la zona sud-orientale di Halruaa. Come Khaerbaal, anche Zalazuu funge da punto di appoggio per una vicina base navale Halruaan. Quasi 2.000 soldati e circa venti navi da guerra (sia vascelli marittimi che aeronavi) sono stanziati a Forte Zalazuu, una grande fortezza cinta da mura e situata appena fuori città.

Lailuu Gyrrite (chierica 19 di Mystra umana LB) governa Zalazuu, ma si preoccupa più di difendere Halruaa che di governare la città. Lascia che sia un gruppo di burocrati e di impiegati a occuparsi della gestione giornaliera, che si è fatta sempre più complicata e difficoltosa col passare degli anni. Molti di questi servitori civili hanno poca dimestichezza con la magia o non la conoscono affatto, ma alcuni sono riusciti ad apparire più importanti (e quindi a preservare il loro ruolo in una nazione che tende a favorire i maghi) creando un groviglio di regole, procedure e moduli che nessun altro riuscirebbe a capire. Come risultato, il commercio in questo porto è meno lucrativo di quanto potrebbe essere, semplicemente perché molti mercanti sanno che è più facile fare affari nelle altre città Halruaan. Nonostante il tempo di viaggio aggiuntivo, molti credono che sia più semplice risalire un tratto del canale piuttosto che fare sosta a Zalazuu.

PALUDE DI KILMARUU

Appena a est del paese di Zalazuu si trova la Palude di Kilmaruu. Anche se non è famosa quanto la Palude di Akhlaur nei pressi di Halagard, è comunque un luogo fetido e pericoloso, e costituisce una minaccia per coloro che vivono nelle vicinanze. In realtà, questa palude è parte del motivo per cui la marina Halruaan ha stanziato così tanti veicoli e truppe a Zalazuu.

Da qualche parte nel mezzo della palude si nasconde una città in rovina. In pochi sono riusciti ad arrivare alle rovine e a tornare per riferire ciò che hanno visto, ma quei pochi che ce l'hanno fatta affermano che la città era stata costruita dagli elfi prima che lo stagno esistesse. Per ragioni sconosciute, un trio di potenti maghi Halruaan deviarono il corso di un fiume che prima sfociava nella Baia di Azuth e allagarono la comunità elfica. Gli elfi tentarono di opporsi ai maghi, nella speranza di cacciarli via e riportare il fiume sul suo corso normale, ma non riuscirono a vincere. La loro comunità fu distrutta e gli elfi uccisi si animarono come creature non morte. La loro nefasta energia negativa col tempo si diffuse in tutta la palude, saturan-

dola di malattie, generando creature contorte e corrotte e molti altri non morti.

Sia i soldati che i gruppi di avventurieri hanno tentato più e più volte di liberare la palude da questa empia contaminazione, ma fino a poco tempo fa, questi tentativi sono riusciti soltanto a rendere lo stagno più letale. Come recita un detto comune a Zalazuu "La palude aiuta a tenere basso il numero degli sciocchi in città". Alcuni mesi fa, tuttavia, il segugio magico Kiva ha condotto un gruppo di Jordaini nella palude e ha distrutto la sfera verde (un artefatto creato dal necromante Akhlaur) che era responsabile della creazione dei mostri che infestano la palude. Da allora, il numero di creature non morte nella palude è calato rapidamente. Ora che il loro regno di terrore è terminato, altri maghi e avventurieri hanno iniziato a esaminare le rovine, nella speranza di recuperare i tesori perduti degli elfi.

Eroi e mostri

Molti dei personaggi che provengono da Halruaa sono umani, anche se qualche eroe appartenente a un'altra razza potrebbe facilmente essere originario di questo paese. Un nano dorato, ad esempio, potrebbe essere il discendente di qualche cercatore d'oro delle montagne orientali, o un artigiano di una delle tante città che esportano gioielli di lusso o oggetti destinati a ricevere potenziamenti magici. Un elfo o un mezzelfo potrebbe essere il figlio di uno dei maghi elfici appartenenti al Consiglio degli Anziani. Inoltre, alcuni halfling del vicino Luiren sono migrati fino alle città costiere, col passare dei secoli, trovando la vita cittadina in una terra di maghi interessante e ricca di opportunità.

Dal momento che i maghi abbondano ad Halruaa, qualsiasi personaggio mago potrebbe facilmente essere originario di questa nazione. Anche i bardi sono comuni, sebbene debbano far fronte a diverse battute sarcastiche sulle loro "magie da baraccone". Esistono alcuni stregoni ad Halruaa, ma sono estremamente rari e in genere scelgono di diventare avventurieri per lasciarsi alle spalle una vita di sospetti e di persecuzioni. I sacerdoti delle divinità della magia e degli incantesimi sono diffusi ad Halruaa, ma quelli fedeli ad altre divinità sono pressoché inesistenti. I druidi e i ranger sono più comuni nelle aree di frontiera, specialmente sulle montagne, ma sono alquanto rari in città. Alcuni monaci si sono addestrati presso un tempio dedicato alle divinità della magia, e di tanto in tanto qualche paladino decide di difendere una causa esoterica, ma nessuna delle due classi è molto diffusa ad Halruaa. Analogamente, anche i ladri e i barbari sono estremamente rari.

Tutti i talenti del Capitolo 1 sono accessibili per un personaggio originario di Halruaa. Le classi di prestigio del segugio magico Halruaan, l'anziano Halruaan e il visir Jordain descritte nel Capitolo 2 sono particolarmente adatte a quei personaggi che provengono dalla terra dei maghi.

Sono pochi i mostri che vagano per Halruaa, soprattutto a causa del fatto che gli abitanti della nazione si sono dati molto da fare per tenere la terra libera da queste minacce. Tuttavia, gli avventurieri possono trovare facilmente qualche creatura mostruosa lungo le Mura, tra cui il behir Halruaan, il laraken e il serpente stellare. Altre possibili creature (solitamente quelle dotate di forza e resistenza fisica sufficienti ad attraversare le aspre catene montuose) comprendono draghi, lucertoloidi, bestie mannare, creature evocate e yuant-i.



LUIREN

Il Luiren, la terra degli halfling, è una regione pacifica e operosa. Anche se gli halfling sono presenti pressoché in tutte le terre di Faerûn, tutti i loro antenati sono originari del Luiren. Gli halfling, a volte chiamati il Popolo Piccolo, preferiscono il termine *hin*, il nome con cui continuano a riferirsi a se stessi. Ma non si curano di essere chiamati con altri nomi da quei visitatori che sanno poco sul loro conto. Sono abbastanza sereni da accogliere i nuovi arrivati con un sorriso e un posto dove farli riposare... anche se l'alloggio in questione potrebbe essere una stalla o un fienile dal tetto molto basso.

Descrizione geografica

La nazione *hin* del Luiren si trova lungo le coste meridionali di Faerûn, stretta tra il Dambrath a ovest e l'Estagund a est. Le aree colonizzate del regno sono raggruppate attorno a una piccola baia nota come il Golfo di Luiren, su una striscia di terra tra la baia e il Bosco di Lluir, la cui larghezza varia tra i 45 e i 75 chilometri. Questa regione popolata corre grossomodo da sudovest a nordest, coprendo circa 412,5 km dai margini del Bosco di Lluir Meridionale al punto in cui il Bosco di Lluir si incontra con l'Oceano, appena a est di Fasruil.

Il Bosco di Lluir si trova a nord delle coste dove sorge la maggior parte degli insediamenti. Anche se è considerato ufficialmente parte del regno, la foresta rimane per buona parte selvaggia e inesplorata, e gli halfling che si avventurano al suo interno sono pochi. Il Bosco di Lluir è delimitato a nord dalle Montagne del Rospo Accucciato, oltre le quali le vaste pianure dello Shaar Orientale si estendono per centinaia e centinaia di chilometri. Le campagne del Luiren sono costituite in gran parte da colline dolci e digradanti ricoperte di terriccio fertile e in grado di produrre ricchi raccolti. Piccole macchie di alberi molto vecchi e molto grandi spuntano qua

e là tra le colline. L'unica parte di terreno scoperto che non è coltivabile è la Palude di Mortik, che arriva fino alla costa meridionale del Golfo di Luiren e divide la penisola meridionale del Luiren in due.

Come tutte le altre regioni costiere del Faerûn meridionale, Luiren è calda e umida per buona parte dell'anno. A causa delle Montagne del Rospo Accucciato, che bloccano le correnti d'aria umida dell'oceano, costringendole a condensarsi in nubi fredde cariche di pioggia al di sopra dei boschi, il Luiren è una regione più piovosa del Dambrath a ovest o dell'Estagund a est. La stagione delle piogge, durante i mesi invernali, rallenta i viaggi e gli scambi, ma è preziosa per la stagione del raccolto, nei mesi successivi.

caratteristiche geografiche principali

Le terre coltivate verdi e digradanti che compongono buona parte del Luiren sono delimitate su tre lati dalla foresta o dalle montagne, e sul quarto lato dall'oceano. Anche se agli halfling piacciono le foreste, nessuno di loro si addentra mai troppo nei boschi per timore dei mostri che vi si annidano. La maggior parte della regione è rurale e gli halfling coltivano il grano, le verdure e gli agrumi per cibarsene o per rivenderli ai mercanti delle altre terre. Nelle loro pittoresche comunità fatte di case scavate sui fianchi delle colline, gli *hin* indicano incontri e raduni per scambiare tra loro prodotti, storie e notizie provenienti dalle altre terre.

Bosco di Lluir

Il Bosco di Lluir, a volte chiamato anche la Foresta Lunga dagli halfling del sud, si estende per oltre 600 km lungo il lato nord del Luiren, coprendo quasi metà del paese. Per tutta la sua lunghezza, alberi di agrumi e molti altri sempreverdi a clima caldo formano un tetto di fogliame fitto e buio che favorisce la crescita di rampicanti e di un fitto sottobosco. Laddove il lato settentrionale della foresta inizia a salire verso le Montagne del Rospo Accucciato, numerosi alberi di legno duro, specialmente le querce, che crescono meglio alle temperature più fresche, prendono il posto delle varietà meno resistenti.

Anche se nessun luogo all'interno della foresta è sicuro, la parte orientale è di gran lunga la più pericolosa, specialmente



nei pressi di Thruddar. Quell'area è popolata dagli halfling degli spiriti, che non tollerano alcuna illusione nel loro territorio. Oltre a qualche bandito occasionale, le propaggini orientali del Bosco di Lluir sono popolate da ragni immensi, scarabei rinoceronte, serpenti volanti, uccelli stigei e forse, cosa peggiore, dalle fauci aberranti. La parte occidentale del bosco funge da vasto "tempio" di Nola Treesong (ranger 5/druida 8 di Sheela Peryroyl halfling cuoreforte femmina NB), che passa il suo tempo a prendersi cura della foresta, ad aiutare i guardamarche a farne un luogo sicuro e a scoraggiare gli sciocchi e gli impreparati dall'addentrarsi troppo nelle sue profondità.

Bosco di Lluir meridionale

Questo tratto di foresta primordiale funge da effettivo confine tra il Luiren e il Dambrath. Negli anni di assestamento di Faerûn, il Bosco di Lluir e il Bosco di Lluir Meridionale costituivano una singola grande foresta che copriva tutto il Luiren attuale. Questa vasta foresta fu in seguito divisa in due parti, quando i cuoreforte abbattono molti alberi dopo le Guerre degli Spiriti Hin, varie malattie che si diffusero tra gli alberi e la necessità di costruire una strada fino a Delzimmer. Negli anni successivi, il Bosco di Lluir Meridionale si è ridotto a forse due terzi delle sue dimensioni originali, ma la gente più prudente continua a evitarlo.

Il Bosco di Lluir Meridionale, un luogo tetro e misterioso, è popolato da creature oscure e striscianti che gli halfling menzionano spesso nelle loro storie di fantasmi. Alcuni hin (specialmente i guardamarche) cercano di pattugliare almeno i margini del bosco, ma i pericoli sono talmente reali e nascosti che molti halfling semplicemente scompaiono per non tornare mai più. Quello di cui non si rendono conto è che la foresta è abitata da due tipi diversi di creature molto pericolose, entrambe fermamente intenzionate a non farsi notare.

La minaccia principale è costituita da una tribù di yuan-ti nascosta nelle regioni meridionali delle Giungle Nere della Penisola del Chult. I membri di questa tribù si sono spinti fin nel bosco molto tempo fa, usando un portale attivo in entrambi i sensi per rapire gli halfling che si avvicinano troppo e portarli alla loro città per usarli come cavie nei loro esperimenti. Inoltre, i boschi sono infestati da una tribù di beholder guidati da un beholder molto vecchio e molto astuto di nome Xianthrope (mago 7 beholder LM). Xianthrope ha creato numerosi tiranni della morte per distruggere sia gli hin e gli yuan-ti che si addentrano nei suoi territori di caccia.

golfo di Luiren

La baia nota come il Golfo di Luiren non è calma e sicura come la Baia dei Delfini Danzanti a ovest o le Acque Dorate a est. Le sue profondità sono decisamente più buie e torbide di queste altre due insenature e gli halfling, che non sono molto portati per la navigazione, passano poco tempo sulla sua superficie. Nonostante questo, l'ammontare di commercio in entrata e in uscita dal Luiren conduce numerose navi mercantili ad attraversare il Golfo di Luiren a intervalli regolari. Una rotta regolarmente pianificata che va da Shoun a Krenadir attraversa la baia in una direzione ogni due giorni per trasportare i mercanti e gli altri abitanti delle due città evitando loro di viaggiare per diversi giorni via terra.

Montagne del rospo Accucciato

Le Montagne del Rospo Accucciato segnano il confine settentrionale del Luiren, separandolo dallo Shaar Orientale al nord. Questa catena, a volte chiamata le Montagne Piccole dagli abitanti dell'Estagund, è antica ed erosa, e i suoi dolci pendii sono ricoperti di alberi sul versante sud, dove si mescolano con il Bosco di Lluir. Se non fosse per i giacimenti d'argento situati nelle profondità di queste montagne, quasi nessuno presterebbe attenzione a questa zona.

Numerose tribù di nani dorati vivono sulle montagne o lavorano nelle miniere d'argento che hanno stabilito nei paraggi. Il Popolo Tozzo occupa il suo tempo estraendo l'argento e combattendo contro gli ogre che vorrebbero impadronirsi del loro tratto di territorio. Negli anni recenti i combattimenti si sono fatti più pericolosi, soprattutto perché un ogre mago di nome Kalispar Onefang (stregone 7 ogre mago LM) ha organizzato e incitato i suoi seguaci per adottare tattiche più aggressive contro i nani.

palude di mortik

La Palude di Mortik è una regione pianeggiante nel Luiren meridionale che separa a tutti gli effetti la punta della penisola dal resto del paese. La regione è così vicina al livello del mare che l'acqua ristagna nel terreno, formando una palude.

La Palude di Mortik è un fetido stagno infestato da una miriade di animali molesti. Oltre alle pulci giganti che danno il nome alla palude, la Mortik ospita anche diverse varietà di rane giganti, ragni d'acqua e vespe assassine, nonché altri sciami famelici di insetti più comuni. Forse gli abitanti più pericolosi e astuti della palude, tuttavia, rimangono i merrow. Queste creature di tanto in tanto assalgono le fattorie e le carovane nei pressi della palude, trafugando bestiame e riserve di cibo per sfamare le loro tribù. Un potente sciamano o capotribù noto come il Re dell'Acquitrino (barbaro 7 merrow CM) comanda queste creature. Con queste creature al suo comando, il Re dell'Acquitrino può rendere la strada tra Chethel e Krenadir una via molto pericolosa.

Fin da quando sono esistite creature viventi nella zona, continua a circolare la voce che una città nascosta si trovi da qualche parte nella palude. Fino a oggi, la totale mancanza di prove a conferma di tali affermazioni non ha mai impedito agli avventurieri di continuare a tentare la fortuna. Molti di coloro talmente sciocchi da sfidare la Palude di Mortik e talmente fortunati da fare ritorno portano con loro febbri malariche, irritazioni, sanguisughe e infezioni, ma nessuno torna con una fortuna al seguito.

quelthiir

L'isola di Quelthiir è poco più di una grossa striscia di sabbia che separa l'imboccatura del Golfo di Luiren dal resto del Grande Mare. L'intera isola, lunga 150 km ma larga soltanto 15 km, è composta per lo più da basse colline ricoperte da arbusti, erbe marine e alcuni alberi avvizziti. Ogni tre o quattro anni, una tempesta proveniente dall'oceano e diretta verso terra investe l'isola tempestandola di pioggia e di vento.

Nonostante la sua conformazione inospitale, l'isola è protagonista di molte leggende. Varie storie parlano di un tesoro nascosto, sepolto sull'isola dai pirati che un tempo

terrorizzavano le coste meridionali di Faerûn. La versione più ricorrente è quella che riguarda un certo Capitano Jape "il Guercio" Belson, un famigerato tagliagole del Durpar dalla mente astuta e dall'animo crudele. Secondo la storia, il Guercio avrebbe accumulato una fortuna in perle e argento dopo avere assalito una nave mercantile Dambrathan diretta all'estero, che colò a picco con tutto l'equipaggio ancora a bordo. Dopo l'abbordaggio veleggiò dritto verso Quelthiir, dove fece costruire una cripta sotterranea protetta con ogni genere di trucchi mortali e di trappole. A quanto pare avrebbe nascosto il bottino nella cripta per poi dirigersi a Purl per far calmare le acque, ma i Dambrathan lo catturarono e lo trascinarono al tempio di Loviatar, assieme al suo intero equipaggio. Il tesoro, se mai è esistito, deve essere ancora nascosto in fondo alla cripta segreta.

Abitanti del Luiren

Molti visitatori del Luiren, quando ripartono, portano con loro una sensazione mista di calore e di confusione. Gli halfling di questa terra sono allegri e socievoli, ma le loro usanze e le loro tradizioni sembrano alquanto strane a coloro che provengono dall'esterno. Sulla costa, dove ha luogo la maggior parte dei commerci, gli halfling fanno del loro meglio per mettere a loro agio il Popolo Alto, costruendo locali più grandi dove possano sedersi, mangiare e dormire. Coloro che vivono nell'entroterra sono lieti di incontrare gli umani, gli elfi, i mezzelfi e i nani proprio come i loro cugini sulla costa, ma il massimo che sono disposti a offrire in termini di ospitalità è un fienile asciutto e un pasto caldo o due.

Illustrazione di Vince Locke



Una festa di paese nel Luiren

Razze e culture

Anche se è possibile incontrare gli hin quasi in ogni angolo del mondo, essi sono considerati dei visitatori in ogni angolo del mondo, eccetto che quaggiù. Nelle città degli umani, gli halfling in genere sono relegati in qualche isolato etnico. Nel Luiren, tuttavia, sono gli hin a comandare, e la loro cultura riflette questo fatto. Sono pochi i membri delle altre razze che si trattengono nel Luiren a lungo... non perché non siano i benvenuti, ma semplicemente perché faticano a trovare un loro spazio... sia letteralmente che metaforicamente.

Le tre sottorazze degli halfling sono simili tra loro, anche se si differenziano l'una dall'altra nel loro modo di vestire. Un tipico hin è alto circa 1,5 metri e pesa tra i 15 e i 20 kg. Ha gli occhi castani o neri, la pelle rossiccia e i capelli neri e lisci. Di tanto in tanto, tuttavia, nasce un bambino dalla pelle chiara o nocciola e dai capelli rossicci. Un tale evento è sempre considerato un lieto presagio, e gli hin affermano che un tale bambino è stato "benedetto da Brandobaris".

HALFLING CUOREFORTE

Tra le tre sottorazze degli halfling native di Faerûn, i cuoreforte sono quelli più strettamente legati al Luiren, e buona parte di essi vive ancora nella loro terra nativa. Furono i cuoreforte a sperimentare per primi le deprezzazioni della tribù degli spiriti durante le Guerre degli Spiriti Hin, e furono sempre i cuoreforte a insistere affinché questa macabra vicenda giungesse a una fine (vedi "Storia del Luiren", sotto). Dopo le Guerre degli Spiriti, gli halfling cuoreforte decisero di rinunciare alla vita nomade che

avevano condotto fino ad allora, abbattendo le foreste e insediandosi nella terra ora nota come il Luiren.

Anche se non sono cupi e riservati come gli halfling degli spiriti, i cuoreforte sono i più pragmatici e coscienziosi tra le tre sottorazze. Laddove i piedilesti non si sono mai liberati del tutto del loro desiderio di viaggiare, la maggior parte dei cuoreforte si accontenta di coltivare la terra, dividerne i beni e godersi una piacevole serata davanti al caminetto con la pipa piena di tabacco. Allo stesso tempo, i cuoreforte si sono bene adattati al concetto di una vita parzialmente nomade promosso dai piedilesti, e di tanto in tanto fanno i bagagli e si spostano in un nuovo luogo (spesso cambiando anche mestiere) senza pensarci troppo. La tribù dei cuoreforte si è meritata il suo nome in ben più di un'occasione: i suoi membri mostrano un'incrollabile determinazione e sanno rimanere saldi davanti al pericolo, difendono le loro dimore e proteggono i loro piccoli, resistendo alle durezze della terra. Molti aspiranti invasori sono rimasti sorpresi dalla ferrea determinazione dei loro avversari cuoreforte.

Gli halfling cuoreforte preferiscono indossare abiti semplici, adatti al lavoro nei campi o ai lavori artigianali in città. Un maschio cuoreforte in genere indossa pantaloni larghi, infilati all'interno dei suoi stivali da lavoro e un giacchetto di cuoio senza maniche sopra una semplice maglia di lino. Le femmine prediligono gli abiti da contadini, spesso protetti da un grembiule, e una semplice cuffia per coprire i capelli. In caso di tempo inclemente, gli halfling di entrambi i sessi indossano un mantello leggero per proteggersi dall'umidità. Inoltre, un tipico cuoreforte porta con sé un buon bastone da passeggio ovunque vada.

HALFLING PIEDILESTI

Anche se gli halfling piedilesti considerano il Luiren la loro dimora, costituiscono solo una minoranza, dal momento che la maggior parte di essi ha lasciato il Luiren subito dopo le Guerre degli Spiriti. Stando ai racconti tramandati di genitore in figlio, i piedilesti non erano disposti a rimanere così vicino ai luoghi dei massacri che ebbero luogo durante quel conflitto. Quei pochi che rimasero indietro non poterono fare altro che stabilirsi presso i cuoreforte, rinunciando al loro stile di vita nomade in cambio di una vita più sedentaria.

Gli halfling piedilesti sono simili sotto quasi ogni aspetto fisico ai loro cugini cuoreforte. All'atto pratico, l'unica differenza discernibile tra le due sottorazze consiste nel loro atteggiamento. Gli halfling piedilesti tendono a essere gioviali, quasi spensierati, e la loro natura nomade in realtà non si è mai sopita del tutto. La consuetudine di trasferirsi spesso da un luogo all'altro del Luiren (vedi "Vita e società", sotto) fu infatti istituita dai piedilesti per placare la loro sete di vagabondaggio senza dovere veramente lasciare il loro paese nativo, e in un secondo tempo l'usanza venne adottata anche dai cuoreforte. I piedilesti hanno una grande passione per gli animali da compagnia, e in genere una famiglia piedilesti tiene con sé almeno un grosso segugio, che funge per loro sia da compagno che da protettore. I piedilesti forse non saranno casalinghi e seriosi come i loro cugini cuoreforte, ma entrambi i gruppi hanno imparato che l'unico modo per convincere il Popolo Alto a lasciarli in pace è rispondere alle provocazioni. I piedilesti erano abituati a scappare e basta, ma ora hanno imparato a ergersi a fianco dei loro vicini cuoreforte quando necessario.

HALFLING DEGLI SPIRITI

Pochissimi halfling degli spiriti vivono nel Luiren, e quei pochi presenti si nascondono nelle profondità del Bosco di Lluir. È raro che si lascino scorgere dai visitatori.

vita e società

Gli halfling del Luiren seguono uno stile di vita spensierato che ben si adatta al loro carattere, ma che può provocare qualche equivoco quando interagiscono con i membri delle altre razze. Il lavoro di squadra è un elemento fondamentale della società hin, e praticamente ogni halfling desideroso di farsi valere si fa avanti per dare una mano in qualsiasi progetto in cui la comunità sia impegnata al momento. Il Popolo Piccolo ha una comprensione innata del fatto che nessun individuo può andare lontano senza un minimo di collaborazione da parte dei suoi simili.

Un aspetto unico della cultura del Luiren è il desiderio ricorrente degli halfling di trasferirsi e traslocare altrove. Una famiglia potrebbe improvvisamente decidere di spostarsi in un'altra zona dello stesso paese, o perfino in una città diversa. Alcune famiglie spesso rinunciano alla frenesia della vita in un centro urbano per passare alla quiete rurale della vita in una fattoria, o viceversa. Un trasferimento del genere può avere luogo varie volte nell'arco della vita di un halfling, ma c'è anche chi si sposta almeno una volta ogni dieci giorni, se la comunità halfling è grande a sufficienza. Quando un halfling si trasferisce, si lascia dietro tutte le sue proprietà: i mobili, i vestiti e perfino il lavoro. Tutti i vicini si fanno avanti per celebrare l'evento con una festa di addio in cui ognuno dà una mano a sgombrare la proprietà e a prepararla per i prossimi proprietari. La casa non rimane vuota a lungo: non appena una famiglia si trasferisce, un'altra ne arriva nel giro di poco tempo.

In un qualsiasi momento, una certa percentuale delle dimore di ogni insediamento sono sempre vuote e in attesa di nuovi occupanti. Le famiglie che visitano un paese per la prima volta potrebbero passare un giorno o due a controllare gli alloggi disponibili, prima di decidere quale luogo (e quali mobili, vestiti e lavori) sono giusti per loro. Gli stranieri trovano questo comportamento alquanto strano, ma per gli hin è naturale quanto un arcobaleno dopo la pioggia.

ECONOMIA

La maggior parte dell'economia del Luiren è basata sull'agricoltura. Gli hin esportano cibo crudo come il grano, le verdure e gli agrumi, e ne preparano altri come formaggio, bevande e misture e prodotti da forno (specialmente i dolci). Offrono anche vari oggetti artigianali, come ad esempio oggetti in legno intagliato e suppellettili di terracotta. Alcune fattorie si specializzano nell'allevamento del bestiame, quindi vengono esportate anche piccole quantità di lana e pelli.

Gli halfling conducono un fitto commercio con i nani dorati della Grande Crepa, cedendo il loro cibo in eccesso in cambio di metalli preziosi. Molta della loro merce rimanente viaggia fino ai mercati esteri via nave, ma sono pochi gli halfling che hanno il temperamento di affrontare un viaggio in mare, quindi gli hin si affidano spesso ai mercanti delle altre terre (soprattutto il Durpar) affinché smerchino questi prodotti per loro. Dati questi frequenti contatti commerciali, alcune locande e taverne nelle città costiere del Luiren (soprattutto quelle dove attraccano le navi dei mercanti umani), sono dotate di alloggi a misura di umano.

La merce rimanente viene spedita via terra tramite carovane dirette nel Dambrath. Tali viaggi sono affrontati con la massima prudenza, dal momento che gli halfling conoscono bene i loro vicini Crinti e la loro lunga storia di invasioni e aggressioni. Questo è un motivo più che suffi-

ciente per spingere gli halfling a condurre le loro trattative con i mercanti di Dunfeld intenzionati a spingersi più all'interno nel territorio del Dambrath. Altre carovane percorrono la strada che collega il Luiren all'Estagund, anche se questa strada non è una via commerciale importante, dal momento che le spedizioni via nave in genere sono più veloci e meno pericolose.

Gli hin non coniano le loro monete; dal momento che non ne hanno bisogno, se non per commerciare con gli stranieri. Nell'entroterra, molti hin non hanno bisogno di denaro e si affidano al baratto quando devono procurarsi qualcosa. Quegli halfling che non hanno motivo di visitare la costa o le regioni di confine del Luiren possono andare avanti anche molti anni senza vedere una moneta coniata. Quel poco di monete che circola nelle città costiere proviene dalle altre nazioni, soprattutto dal Dambrath e dal Durpar.

Fino ad ora, gli hin si sono apertamente opposti alla venuta dei Maghi Rossi di Thay nelle loro terre. Attualmente, i Thayan hanno fatto richiesta più volte per stabilire un'enclave a Beluir, e ogni volta il sindaco (con il solido appoggio sia dei cittadini che dei capi del clero), si è seccamente opposto. Gli hin credono che non possa venire nulla di buono dalla venuta dei perfidi Maghi Rossi con le loro enclave nel Luiren, e il loro atteggiamento non è destinato a cambiare nel prossimo futuro.

LEGGE E ORDINE

Gli hin del Luiren hanno poche leggi e molte usanze. Limitare strettamente le azioni di un popolo umorale e irruento di natura (e che annoverano una canaglia dichiarata nel loro pantheon) sarebbe un'impresa pressoché impossibile. Nonostante questo, gli halfling riescono a governarsi da soli quanto basta da impedire i crimini più seri all'interno della loro società. Quando un nativo del Luiren commette un crimine minore, il trasgressore solitamente riceve "una bella strigliata" e un monito a rigare dritto da parte di un halfling anziano e più saggio. Quando uno straniero provoca guai, gli halfling spesso trovano un modo creativo di ritorcere il crimine contro il criminale. Ad esempio, un truffatore potrebbe essere spinto con l'imbroglione a perdere anche il proprio denaro, oltre a quello acquisito con la truffa, mentre un ladro potrebbe svegliarsi per scoprire che è stato spostato nel cuore della notte (privato delle sue proprietà) nel bel mezzo del nulla.

Gli halfling ammettono che qualche mela marcia esiste in ogni barile e che se lasciato privo di controllo, un individuo particolarmente perverso potrebbe provocare un disastro. Quando si verifica una tale situazione, gli hin si appellano a un guardamarche locale (vedi "Guerra e difesa", sotto); affinché amministri la giustizia. Anche se gli halfling in genere sono gioviali e propensi a perdonare le infrazioni, sanno affrontare le minacce più serie con fermezza, come dimostrato nelle Guerre degli Spiriti. Quando la legge degli hin mette le mani su un assassino, tale assassino non deve aspettarsi nulla di meno di una rapida esecuzione.

In una qualsiasi comunità rurale del Luiren esistono due consigli alquanto informali di anziani del villaggio che sbrigano la maggior parte delle questioni governative. I maschi si radunano davanti agli scalini del più grande edificio comunitario (in genere un'osteria o un emporio) e le femmine si radunano attorno a un tavolo all'interno dello stesso edificio. I due gruppi discutono delle situazioni che la comunità deve affrontare e decidono qual è il modo migliore di gestire qualsiasi

problema. Solitamente, il cittadino più rispettato ed eminente della comunità presiede al duplice incontro come sindaco o saggio, anche se di tanto in tanto anche un guardamarche può assumere il ruolo di capo. Questo individuo ascolta tutte le discussioni e le repliche, e se il raduno non si conclude con un accordo, delibera come affrontare la situazione.

Nei centri urbani del Luiren, l'organo governativo è più formale. Nel corso di ognuna delle cinque festività stagionali, chiunque desideri avere voce in capitolo nel governo si reca nella piazza centrale (o nel mercato, o nel giardino di fronte all'ufficio del sindaco) per prendere parte alle discussioni o alle questioni che riguardano la comunità. Questi dibattiti affrontano tutti gli argomenti rilevanti, compresa la validità del sindaco e l'opportunità di riconfermare o meno la sua carica. Nella maggior parte dei casi, a meno che la crisi non sia grave o il sindaco non abbia deciso di trasferirsi altrove per un po', questa parte della discussione dura soltanto alcuni istanti e si esplicita in qualche brindisi, qualche battuta innocua nei confronti del sindaco e un rapido voto espresso a voce prima di dare il via alle celebrazioni vere e proprie. Se il sindaco dovesse invece essere sostituito, i cittadini passeranno un'ora o due ad ascoltare gli altri cittadini più importanti prima di indire le votazioni. A quel punto, l'hin che viene eletto impugna le redini della gestione del paese o della città.

Il sindaco è responsabile delle attività pubbliche quotidiane, ma in genere delega tali incarichi ad altri halfling di cui può fidarsi per fare le cose per bene. Un insediamento halfling solitamente raccoglie una quantità minima di tasse per ammortizzare i costi di gestione della città, ma le imposte normalmente sono molto basse. I guardamarche, con l'aiuto di qualche guardia cittadina volontaria, fanno fronte a qualsiasi problema possa verificarsi, o a causa degli halfling o a causa degli stranieri. Pochi umani che hanno passato una notte o due in una prigione a misura di halfling sono ansiosi di ripetere l'esperienza.

GUERRA E DIFESA

Lungo i confini della nazione, e specialmente ai margini delle foreste, un'organizzazione informale di protettori halfling noti come i guardamarche vigila costantemente per prevenire ogni possibile minaccia. I guardamarche sono volontari che capiscono la necessità di un'attenta vigilanza e sono dotati delle abilità necessarie per far fronte ai guai. Il resto della popolazione nutre grande stima nei confronti dei guardamarche, riconoscendo in loro la prima linea di difesa del Luiren contro i nemici.

Per essere creature piccole, gli hin possono dimostrarsi sorprendentemente feroci quando si tratta di difendere le loro terre e le loro case. Evitano di scendere in guerra a ogni occasione, ma sono perfettamente capaci di mobilitarsi e di organizzare le difese contro le altre nazioni o i mostri che si fanno avanti con intenzioni di conquista. I guardamarche sono esperti nel motivare e nel guidare i membri delle milizie di halfling contro gli avversari più grandi, specialmente nelle regioni dove la boscaglia è fitta. Dato che quasi ogni lato del Luiren è protetto dalle foreste, tali tattiche si rivelano quasi sempre vantaggiose per gli halfling.

La difesa delle coste è una questione più complicata per gli halfling del Luiren. Soltanto alcuni del Popolo Piccolo si trovano veramente a loro agio sull'oceano, quindi esistono ben poche navi da guerra hin. Gli abitanti del Luiren preferiscono rivolgersi a qualche corsaro umano onesto e affidabile, offrendogli una quota



Kaldair e Vaprak

La leggenda della fondazione del Luiren

Prima della caduta di Myth Drannor, quando il Bosco di Lluir ricopriva tutta la terra che ora comprende il Luiren e l'Estagund, il Popolo Piccolo giunse nel Faerûn. All'inizio vivevano sulle coste del Golfo di Luiren, mentre gli ogre dominavano i boschi. Queste creature terribili e crudeli tormentavano costantemente il Popolo Piccolo, che pregava di essere liberato da questo tormento. Un giorno un halfling di nome Kaldair Swiftfoot si imbatté nell'avatar della divinità degli ogre, Vaprak il Distruttore. L'halfling prese a sbeffeggiare Vaprak e alla fine lo sfidò a catturarlo, se ci riusciva. Infuriato, Vaprak inseguì l'halfling per dieci giorni e dieci notti, ma non riuscì mai ad afferrare l'irritante creaturina.

Alla fine Vaprak crollò a terra esausto e Kaldair gli si avvicinò. "Non puoi sconfiggermi in uno scontro di agilità, e non credo che tu possa sconfiggermi nemmeno in una prova di forza," disse.

Vaprak ringhiò per quell'insulto e acconsentì subito a cimentarsi.

"Vediamo chi riesce a sradicare un albero senza strappare le sue radici," suggerì Kaldair. "Se vinci tu, gli hin si ritireranno sulle montagne a nord della foresta, e gli ogre potranno avere i boschi tutti per loro. Ma se vinco io, gli ogre dovranno vivere sulle montagne, lasciando la foresta al Popolo Piccolo."

Vaprak accettò e afferrò immediatamente l'albero più vicino. Lo sradicò con facilità dal terreno, ma molte delle sue radici vennero strappate. L'avatar della divinità degli ogre provò ancora, ma riuscì soltanto a danneggiare l'albero.

Alla fine, dopo che Vaprak ebbe provato e fallito con molte grandi alberi, fu il turno di Kaldair. Kaldair si diresse verso un minuscolo germoglio e lo rimosse con delicatezza, estraendo la sua unica radice dal terreno senza danneggiarla.

Vaprak tremò e ruggì di rabbia, ma dovette ammettere che era stato battuto. In quel momento, Kaldair rivelò la sua vera identità: Brandobaris, il Furfante Irreprensibile.

"Non puoi battermi in uno scontro di agilità, e non puoi vincere nemmeno in una tenzone di intelligenza," lo derise la divinità degli hin. "Ora tu e la tua razza dovete lasciare i boschi, andare sulle montagne e non disturbare mai più il Popolo Piccolo."

Vaprak ruggì, squarciò e sradicò altri alberi, ma era stato battuto onestamente. E così radunò il popolo degli ogre e li condusse sulle Montagne del Rospo Accucciato, dove vivono ancora oggi.

E fu così che Brandobaris vinse il regno del Luiren per gli halfling.

regolare dei loro profitti commerciali in cambio del compito di pattugliare le coste. Quei pochi halfling che scelgono la vita in mare spesso si imbarcano a bordo di queste "flotte" indipendenti. Anche se gli halfling possono sembrare sciocchi e volubili agli occhi delle altre razze, sono bravi a capire la gente e non hanno difficoltà a distinguere un capitano affidabile da uno intenzionato ad approfittarsi di loro.

RELIGIONE

Normalmente, gli halfling preferiscono venerare l'intero pantheon hin, riconoscendo il valore di ogni divinità all'interno dell'esperienza religiosa nel suo complesso. I cuoreforte e i piedilesti del Luiren, tuttavia, spesso finiscono per prediligere alcune divinità rispetto ad altre. Arvoreen gode del seguito più nutrito, dal momento che gli abitanti del Luiren trovano i dettami del Difensore affini al loro modo di pensare nel proteggere la terra. Molti chierici della Spada Circospetta occupano posizioni politiche importanti, come ad esempio sindaci o perfino guardamarche.

Dopo Arvoreen, Yondalla è la divinità più popolare presso gli abitanti del Luiren. Gli halfling considerano saggia e utile la sua mano protettiva sulla casa e sulla sicurezza, e accolgono volentieri i suoi insegnamenti sulla tradizione. Inoltre, una nutrita fazione di hin, specialmente i druidi che vivono ai confini della civiltà, scelgono di venerare Sheela Peryroyl.

Molti degli halfling che hanno scelto una dimora fissa e sono rimasti nel Luiren sono curiosi, o addirittura turbati, dagli insegnamenti di Cyrrollalee la Custode del Focolare, che incita i suoi seguaci a guadagnarsi il rispetto degli altri popoli con la fondazione di una nazione hin. Dopotutto, il Luiren è già una nazione del genere e i suoi cittadini non capiscono perché la dea debba suggerire altrimenti. Anche se alcuni hin si sforzano per scoraggiare tali punti di vista, molti credono che questo concetto debba essere esaminato meticolosamente.

Anche se tutti gli halfling dimostrano un minimo di spensierato rispetto verso Brandobaris, pochi di quelli che vivono nel Luiren venerano veramente il dio furfante. Tutti gli hin capiscono che l'atteggiamento e le imprese di Brandobaris riflettono una parte della loro natura, ma gli individui più vecchi e saggi capiscono anche che un tale comportamento ha dei limiti. Nonostante questo, ogni halfling conosce a memoria la leggenda di come Brandobaris aiutò gli halfling a fondare il Luiren all'alba di Faerûn, e quasi tutti gli hin innalzano di tanto in tanto una preghiera per ringraziarlo di avere donato alla razza un'indole astuta e ingegnosa.

Avventurieri

Sicuramente gli hin non si oppongono alla presenza degli avventurieri nelle loro terre; anzi, la loro tradizionale ospitalità pretende che tali visitatori siano accolti come si deve, fintanto che non creano problemi. Gli hin tendono a essere leggermente più cauti nei confronti dei maghi e degli stregoni, dal momento che la vicinanza di Halruaa e del Durpar ha reso gli halfling diffidenti nei confronti dei potenti incantatori arcani che fanno un uso eccessivo della magia. Analogamente, i sacerdoti delle divinità malvagie o pericolose non sono i benvenuti entro i confini del Luiren, mentre agli altri chierici è concesso visitare il paese, purché non tentino di fare proseliti tra i locali.

Gli hin sanno che molti stranieri non giungono nel Luiren per incontrare gli abitanti, ma per esplorare i luoghi pericolosi nascosti ai margini della civiltà. Agli halfling tutto questo va benissimo, dal momento che gli avventurieri solitamente tornano

dalle loro imprese carichi di monete da spendere per acquistare merci e servizi; e lungo il cammino potrebbero anche togliere di mezzo un mostro pericoloso o due. Gli halfling lasciano volentieri agli avventurieri la metà di tutto ciò che riportano di valore dalle profondità delle foreste, delle paludi e delle montagne.

politica e potere

Nel Luiren, gli hin vivono in una sorta di anarchia benevola, dal momento che non esiste alcuna istituzione che definisca le leggi, oltre al clericato. I cittadini più anziani e più saggi di una qualsiasi comunità esercitano una certa forma di controllo sul resto degli halfling, ma gli hin accettano la loro autorità più per rispetto degli anziani che per vera paura del disordine sociale che potrebbe nascere dalla loro disobbedienza: Oltre al sindaco locale e al consiglio del villaggio, gli hin riconoscono informalmente due altre potenze politiche nel Luiren: i templi clericali e i guardamarche.

Molti sacerdoti delle varie divinità halfling svolgono il ruolo di guide secolari e spirituali delle varie comunità. In tutti i casi, gli altri hin si rivolgono al clericato per ottenere consigli, aiuti per dirimere le dispute e guarigioni divine in caso di malattie o di ferimenti. I chierici di quelle fedi che non sono aggravate da gerarchie formali solitamente vagano per il territorio per addestrare e proteggere i loro fedeli e raddrizzare i torti. Quindi, anche se non sono formalmente riconosciuti come organo di governo del Luiren, i chierici halfling esercitano un'influenza considerevole sulla società degli hin.

Anche i guardamarche detengono un considerevole potere, fungendo da protettori, difensori e perfino vigilanti del Luiren e dei suoi abitanti. In genere agiscono senza aderire a nessuna struttura di potere, ma collaborano al massimo con i sindaci e con i consigli dei villaggi. I guardamarche si incontrano di tanto in tanto, a volte per caso e a volte intenzionalmente, per discutere dei problemi principali, delle minacce e dei progressi fatti per far fronte a entrambi. Non esiste alcuna gerarchia tra loro, ma in genere ascoltano i più esperti e li considerano dei capi durante i raduni. Anche se a volte può capitare qualche disputa tra guardamarche, si tratta di eventi alquanto rari: non c'è posto per orgoglio o disaccordi quando è in gioco il benessere della nazione.

storia del luiren

Nei primi secoli esistevano tre tribù del Popolo Piccolo che vagavano per il grande Bosco di Lluir come nomadi boschivi. Dopo le Guerre degli Spiriti, la Tribù Cuoreforte e qualche membro della Tribù Piedilesti rimasero nell'area e si insediarono, abbattendo gli alberi per coltivare la terra e prendendo contatti con le altre nazioni. Da allora in poi, la storia degli halfling è stata una storia tranquilla, interrotta di tanto in tanto dalle invasioni e dalle aggressioni degli umani e degli umanoidi che volevano reclamare il Luiren e le sue risorse per loro.

CRONOLOGIA

Anno Evento

- c. -6.000 Gli umani tornano dal Bosco di Lluir, che si estende dal Fiume Ammath a ovest al Fiume Gundar a est, e dalle Montagne del Rospo Accucciato fino alle rive del Golfo di Luiren. Riferiscono di avere avvistato tre tribù diverse di hin che vivono in quella regione.
- 102 Anno del Guanto d'Arme Chiodato: Desva, un chierico di Malar, ottiene una posizione di potere tra gli

- halfing degli spiriti e inizia a condurli sulla strada dell'oscurità e del male.
- 68 Anno dei Destini Discordanti: Hanno inizio le Guerre degli Spiriti Hin, in risposta alle scorrerie di Desva e degli halfing degli spiriti. Chand, un cacciatore cuoreforte, diventa capotribù della Tribù Cuoreforte. Le Tribù dei Cuoreforte e dei Piedilesti uniscono le forze contro la Tribù degli Spiriti e iniziano a sterminare i suoi membri.
- 65 Anno degli Appetiti Mostruosi: Chand uccide Desva in combattimento. Tutti gli hin degli spiriti vengono uccisi o scacciati dal Bosco di Lluir, e le Guerre degli Spiriti Hin giungono finalmente alla conclusione.
- 14 Anno degli Amanti Ignoti: Fondazione di Beluir.
- 47 Anno del *Globo di Cristallo*: Fondazione di Chethel.
- 116 Anno della Promessa Mortale: Fondazione di Shoun.
- 148 Anno del Ghiaccio Blu: I merrow della Palude di Mortik attaccano Chethel. Metà del paese è distrutto prima che i nemici vengano respinti.
- 218 Anno delle Luci Danzanti: Fondazione di Krenadir.
- 328 Anno del Mantello d'Ermellino: Il Bosco di Lluir viene separato in due parti (il Bosco di Lluir e il Bosco di Lluir Meridionale) dal ripetuto abbattimento e dalla nuova strada carovaniera aperta a est.
- 383 Anno del Quelzarn: Fondazione di Ammathluir.
- 447 Anno del Treant Risvegliato: Gli ogre sciamano dalle Montagne del Rospo Accucciato e imperversano per la parte settentrionale del Bosco di Lluir per molti anni.
- 450 Anno del Pugno Cavo: Gli ogre sono sconfitti da un esercito di hin alla Battaglia dei Tre Tronconi.
- 461 Anno dell'Apprendista Flessibile: Ammathar viene fondata per facilitare il commercio tra gli hin e gli umani Arkaiun.
- 546 Anno della Sciabola Arrugginita: Il Luiren è invaso dai barbari Arkaiun del Dambrath. La maggioranza della popolazione halfing è resa schiava, ma alcuni individui riescono a nascondersi.
- 554 Anno del Frumento Ondeggiante: Gli umani del Dambrath si ritirano dal Luiren dopo che il loro re rimane ucciso ad Halruaa.
- 572 Anno dell'Oscurità Fremente: Nascono i guardamarche, per proteggere meglio il Luiren.
- 636 Anno del Giustacuore Luminoso: Ammathar è distrutta da un'entità malvagia nascosta nel Bosco di Lluir Meridionale. (Il responsabile della distruzione è un beholder, ma nessuno se ne rende conto all'epoca.)
- 709 Anno dei Giuramenti Sinceri: Gli halfing iniziano a scomparire all'interno del Bosco di Lluir Meridionale. A loro insaputa, gli yuan-ti usano un *portale* per rapirli e portarli nelle Giungle Nere per condurre esperimenti.
- 922 Anno del Pesce Parlante: I razziatori Crinti provenienti dal Dambrath attaccano Ammathluir. Gli halfing, guidati dai guardamarche, respingono gli invasori dopo tre giorni di combattimento.
- 1105 Anno del Guardiano: Una grande tempesta marina quasi distrugge Beluir e provoca ingenti danni a Chethel e a Krenadir.
- 1264 Anno dell'Altare Infranto: Il druido Voolad Espiral, con l'aiuto degli alberi oscuri e degli altri mostri, saccheggia Thruuldar, una comunità dell'Estagund ai margini del Bosco di Lluir. I guardamarche e gli

halfing degli spiriti del posto uccidono Voolad e imprigionano il suo spirito tra le rovine grazie alla magia.

1373 Anno dei Draghi Vagabondi (anno attuale).

GOVERNO

Il Luiren non ha un governo centrale, dal momento che gli halfing preferiscono governarsi tra loro tramite la collaborazione. Gli unici governi comunitari sono i consigli dei villaggi e dei paesi delle regioni rurali e i sindaci, che svolgono più il ruolo di organizzatori che non di veri e propri governatori nei centri urbani. I sacerdoti dei templi hin esercitano una notevole influenza su molti aspetti della società, e i guardamarche identificano e affrontano ogni minaccia contro il Luiren e i suoi abitanti. Nessuna forma di governo oltre a questi gruppi viene riconosciuta, e gli halfing riescono a vivere felici e civilizzati senza ulteriori comandi.

NEMICI

Anche se il Luiren dispone di ben poche risorse oltre ai prodotti delle sue fattorie, è stato l'obiettivo delle altre razze e delle altre nazioni un numero sorprendente di volte. Gli halfing vivono tra loro e non infastidiscono nessuno che non siano interessati a commerciare con loro, eppure varie invasioni, sia esplicite che più nascoste, li hanno tormentati nel corso di tutta la storia.

DAMBRATH

Anche se il Dambrath e il Luiren sono attualmente in pace, mantengono questo stato solo perché attualmente il commercio è più remunerativo della guerra. I vicini occidentali del Luiren hanno condotto una lunga serie di aggressioni contro gli halfing e ora il Popolo Piccolo non abbassa mai più la guardia. Dalle razzie dei barbari umani nei giorni antichi alle incursioni più recenti dei Crinti, i Dambrathan hanno dimostrato più e più volte di essere inaffidabili. Gli hin non capiscono perché dovrebbero subire una tale malevolenza, ma hanno imparato a loro spese a non farsi più prendere in giro; si aspettano un altro attacco da ovest da un momento all'altro e rimangono in guardia.

OGRE DEL ROSPO ACCUCCIATO

Vige un'inimicizia di vecchia data tra gli ogre dall'animo feroce che vivono sulle montagne a nord e gli halfing che popolano le pianure e le foreste sottostanti. Fin dalla fondazione del Luiren, le due razze si sono sempre contese il territorio e le dispute non sembrano destinate a placarsi nell'immediato futuro. Gli ogre erano soliti sciamare dalle pendici delle colline fino ai villaggi halfing a intervalli regolari, ma negli ultimi secoli hanno scoperto che il Popolo Piccolo è diventato un avversario formidabile, in parte grazie agli sforzi incrollabili dei guardamarche.

YUAN-TI

Gli halfing non sanno nemmeno che gli yuan-ti sono loro nemici, e questo fa di queste creature i più formidabili di tutti gli avversari del Luiren. Le creature rettiliformi hanno aperto un *portale* accessibile in entrambi i sensi che collega Ss'yin'tia'saminass, una delle loro città nelle profondità delle Giungle Nere, con il centro del Bosco di Lluir Meridionale. Usano questo sentiero magico per nascondersi nei boschi, aggredire quegli halfing solitari che si addentrano troppo nella foresta e li portano con loro a Ss'yin'tia'saminass per condurre su di loro degli esperimenti. Gli yuan-ti cercano di creare una nuova razza di schiavi e credono che gli halfing potrebbero rivelarsi una componente fonamen-

tale nel processo di creazione. I guardamarche che pattugliano l'area bersaglio fanno da molto tempo che alcune creature pericolose infestano il Bosco di Lluir Meridionale, ma non sanno quale sia la natura precisa della minaccia. Finora si limitano ad avvertire tutti gli hin di tenersi alla larga da quei boschi.

città e luoghi

Come è lecito aspettarsi in una città dove gli abitanti misurano la metà degli umani, praticamente ogni cosa in una comunità hin è costruita in taglia piccola. Il Popolo Alto può trovare qualche locale ideato per ospitare clienti della loro taglia, ma nella maggior parte dei casi coloro che visitano il Luiren si sentono dei giganti troppo cresciuti in un paese di bambini.

Molte delle comunità hin di dimensioni apprezzabili sono situate sulla costa, dove il commercio è fitto a sufficienza da consentire agli halfling e ai visitatori di mescolarsi facilmente. In ogni città costiera, i locali lungo i moli (specialmente le locande, le taverne e gli ostelli) possono accogliere ospiti sia di taglia umana che halfling, e il Popolo Alto tende a trovarsi più a suo agio quaggiù. Nell'entroterra, tuttavia, gli alloggi si rimpiccioliscono rapidamente, per accogliere più agevolmente gli abitanti del luogo.

Beluir (metropoli)

Molti popoli che vivono oltre i confini del Luiren considerano Beluir la sua capitale. In realtà gli hin non hanno una capitale, dal momento che non sono dotati di un governo ufficiale vero e proprio, e di certo non hanno nulla che possa contare a livello nazionale. Nonostante questo, Beluir rimane la più grande città sul suolo del Luiren, e ospita il più grande tempio dedicato a Yondalla, quindi è un luogo buono come un altro dove gli stranieri possono ottenere udienza presso qualche personaggio importante.

Fedeli alla loro natura ospitale, gli hin hanno riservato una sezione della città per accogliere i diplomatici e gli emissari delle altre nazioni. Alcune case a misura di umano in un isolato particolarmente ampio offrono comodità e accoglienza ai dignitari stranieri.

Inoltre, molte navi mercantili attraccano a Beluir a intervalli regolari per caricare la merce prodotta nel Luiren e rivenderla altrove. E così, i locali lungo i moli sono pronti ad accogliere clienti di ogni taglia e di ogni preferenza.

Calcitro Burrow (guerriero 8 halfling cuoreforte NB) presta servizio come sindaco di Beluir. La famiglia Burrow è alquanto facoltosa, e i suoi membri sono i proprietari di un grosso frutteto situato a pochi chilometri dai confini cittadini, nonché di numerose taverne di qualità in città. Calcitro è una figura leggendaria nella comunità. Da giovane era un famoso avventuriero che, a quanto si dice, uccise tutto da solo due giganti delle colline intenzionati a razzare la città. In realtà i suoi avversari erano due ogre ubriachi, ma ogni volta che qualcuno racconta la storia, la loro pericolosità cresce ulteriormente.

TEMPLI PRINCIPALI

Gringa Thistlehair (chierica 10 di Yondalla halfling cuoreforte femmina LB), la Voce Devota di Yondalla, presiede il tempio principale di Yondalla in città. Gringa è una fervida seguace di Yondalla ed è altrettanto fervida nella sua missione di migliorare le vite degli abitanti di Beluir. Anche se in privato è turbata dalle recenti insistenze di Cyrrollalee per trovare una patria agli hin, tiene le sue preoccupazioni per sé e predica la tolleranza verso

gli stranieri come metodo migliore per ottenere rispetto per gli hin. Le altre preoccupazioni di Gringa al momento riguardano il numero di sparizioni nel Bosco di Lluir Meridionale e nei dintorni, e ha contattato con discrezione diversi gruppi di avventurieri nella speranza di trovare qualcuno disposto a investigare, ma finora non ha scoperto nulla.

NEGOZI PRINCIPALI

Una taverna e locanda nota come la Papera Fredda, situata lungo i moli, serve sia clienti hin che il Popolo Alto. Il sindaco di Beluir è il proprietario del locale, anche se vi capita raramente e preferisce lasciare la gestione giornaliera a sua nipote, Cullada Burrow (esperta 6 halfling femmina NB). La Papera Fredda è famosa per le sue uova di anatra alla diavola con spezie e salmone, una prelibatezza nota in tutte le coste meridionali che ha anche ispirato il nome della taverna.

Erdel Talltufts (ladro 7 halfling cuoreforte NB) gestisce l'Eccellente Emporio dell'Equipaggiamento di Erdel, un negozio che rifornisce gli stranieri giunti a Beluir con l'intenzione di esplorarne l'entroterra. Erdel vende praticamente ogni cosa di cui potrebbe aver bisogno un avventuriero (ogni articolo sulle tabelle delle armi semplici, armi da guerra, armature e scudi, equipaggiamento d'avventura, attrezzi di classe e di abilità e vestiario nel Capitolo 7 del *Manuale del Giocatore*), sempre, al prezzo standard. Quello di cui molti abitanti di Beluir non si rendono conto è che Erdel gestisce anche una gilda di ladri, piccola e alquanto informale, composta soprattutto da ragazzi e ragazze molto giovani. Ha addestrato i membri di questa gilda a intrufolarsi a bordo delle varie navi che attraccano in porto per trafugare qualche oggetto di valore prelevandolo dal loro carico.

Beluir (Metropoli): Convenzionale; AL NB; Limite di 100.000 mo; Risorse 136.050.000 mo; Popolazione 27.210; Isolata (halfling 92%, umani 4%, mezzelfi 2%, elfi 1%, altre razze 1%).

Autorità: Sindaco Calcitro Burrow (guerriero 8 halfling cuoreforte NB).

Personaggi importanti: Voce Devota di Yondalla Gringa Thistlehair (chierica 10 di Yondalla halfling cuoreforte femmina LB); Capitano Furl Mossfoot (ranger 5/guardamarche del Luiren 5 halfling cuoreforte LB), guardamarche d'alto rango dell'area del Beluir; Yannig Longtunnel (ranger 5/guardamarche del Luiren 2 halfling cuoreforte NB), vicesindaco e comandante della guardia.

Guardia: Combattente 5, combattente 4 (3), combattente 2 (17), combattente 1 (215), ranger 3, ranger 2 (4).

Il resto dei cittadini di Beluir è troppo numeroso per essere descritto in questa sede.

chethel (grande città)

La città di Chethel è situata poco lontano da Beluir, lungo la costa, sul lato nord della Palude di Mortik. Chethel conta poco più di 14.500 abitanti ed è più piccola e più inconsueta della metropoli a nord. Chethel è famosa soprattutto per i suoi cantieri navali hin, dove gli halfling costruiscono allegramente alcuni dei vascelli marittimi più solidi dei dintorni (anche se pochi di loro poi salgono veramente sui vascelli costruiti).

Circa 1.500 degli abitanti di Chethel sono elfi e mezzelfi. Hanno fondato un loro isolato, noto come il Quartiere Lungo, dove hanno eretto le loro dimore e dove fanno affari presso negozi adatti alla loro taglia e ai loro gusti, ma si trovano a loro agio anche con la popolazione halfling del resto della città. Forse

è a causa della costante influenza dell'isolato elfico che molti hin hanno deciso di stabilirsi permanentemente a Chethel invece che continuare a spostarsi, come sono soliti fare molti loro simili in altre zone del Luiren.

Molti degli stranieri che visitano Chethel sono mercanti in cerca di opportunità di commercio o di riparazioni per le loro navi, ma anche gli avventurieri e gli esploratori fanno spesso sosta quaggiù prima di andare a esplorare la palude. Una piccola area nei pressi dei moli ospita una manciata di locali che servono questi individui coraggiosi, ma gli hin non si aspettano grandi affari, dal momento che la palude reclama le vite di molti avventurieri. Infatti molti abitanti caldegiano l'istituzione di una legge che proibisca a chiunque di entrare a Mortik, semplicemente perché coloro che vi si recano tendono a far arrabbiare il Re dell'Acquitrino, che poi manda i suoi servitori a sfogare la sua collera su Chethel. È a causa di questo pericolo che le mura di Chethel sono alte e solide, anche per i parametri degli umani.

Crimel (villaggio)

Il villaggio di Crimel è annidato ai margini del Bosco di Lluir, a circa 90 km a ovest di Beluir. Soltanto 500 hin abitano quaggiù, all'ombra della grande foresta. Molti di questi abitanti abbattano alberi e ricavano legname dalla foresta sotto lo sguardo attento di un druido e lavorano il legname ricavandone oggetti utili e di ottima fattura da rivendere nei mercati di Beluir. Altri procurano cibo per la popolazione, coltivando la terra o allevando mandrie di mucche o greggi di pecore negli ampi pascoli che circondano il villaggio. In breve, gli hin che vivono a Crimel conducono una vita semplice ma gratificante. Nonostante i rischi che comporta una posizione così ravvicinata alla foresta, gli abitanti di Crimel non rinuncerebbero mai al senso di comunità e fratellanza che condividono soltanto per spostarsi in un ambiente più sicuro.

Data la sua prossimità al Bosco di Lluir, Crimel è stato scelto come bersaglio da numerosi mostri nell'arco dei decenni. Come risultato, il tempio locale si è assicurato che la comunità sia pronta a far fronte a ogni genere di pericolo. Un nutrito gruppo di guardamarche vive nel villaggio e pattuglia il tratto di foresta circostante, specialmente nell'area dove lavorano i boscaioli.

NEGOZI PRINCIPALI

Nei pressi del centro del prato del villaggio è situato il Troll Rotolante, una taverna popolare dove la gente del luogo può incontrarsi, fare baldoria con gli amici e ascoltare le ultime notizie e pettegolezzi dai viaggiatori di passaggio. Inoltre, gli anziani del villaggio si radunano quaggiù regolarmente per discutere degli eventi locali. Il Troll Rotolante dispone di un paio di camere che i visitatori possono affittare (una delle quali è a misura di umano), ma la sua attività principale è l'osteria. La camera a misura di umano è stata affittata negli ultimi mesi da un umano chiamato Malric Fodemun (chierico 5 di Bane umano LN) che afferma di essere un mercenario a riposo in cerca di un posto tranquillo dove vivere i suoi ultimi anni. In realtà, ha offeso un suo superiore mentre prestava servizio al tempio di Bane di Westgate, sulla Costa del Drago, si è reso conto del suo errore prima che i suoi superiori reclamassero la sua testa ed è fuggito. Malric Fodemun è uno pseudonimo.

Sul lato opposto del prato rispetto al Troll Rotolante si trova l'Emporio di Pand il Pancione, una rivendita che offre utensili, provviste e strumenti per i boscaioli e i contadini del villaggio. Pand Roundnose (esperto 9 halfling piedilesti NB) è un individuo

smagrito fino all'inverosimile, ma che trovò il nome del suo negozio umoristico e lo mantenne. È un individuo amichevole e comprensivo, che fa spesso credito agli abitanti del luogo, quando hanno bisogno di contrattare. Non tiene molto equipaggiamento d'avventura: l'unica arma mai acquistata per il negozio è una semplice spada corta che è ancora appesa alla parete vicino alla porta, vicino al bancone della cassa.

TEMPLI PRINCIPALI

Il centro di culto principale a Crimel è il tempio di Yondalla, nella zona nordovest del paese. Questo edificio è in realtà la casa di Hubin Sharpears (chierico 6 di Yondalla halfling cuoreforte LB), il Reverendo Nutritore del tempio del villaggio. Hubin ha cercato di convincere gli abitanti di Crimel che c'è bisogno di costruire un santuario vero e proprio in onore di Yondalla, e incontri degli anziani hanno avuto come argomento questa questione ultimamente.

Nei boschi appena a nord del paese è stato eretto un piccolo santuario dedicato a Sheela Peryroyl sul fianco della collina. Nola Treestump (ranger 5/druida 8 halfling cuoreforte femmina NB) si prende cura del santuario e di tanto in tanto scende al villaggio per vedere se qualcuno ha bisogno delle sue cure, ma altrimenti passa buona parte del suo tempo nella foresta, lavorando assieme ai guardamarche del luogo per tenere alla larga le creature più minacciose. Nola è il druido che visita i boscaioli almeno una volta ogni dieci giorni per decidere quali alberi abbattere e quali lasciare in piedi per meglio preservare e garantire la ricrescita della foresta.

CASA DEL SINDACO

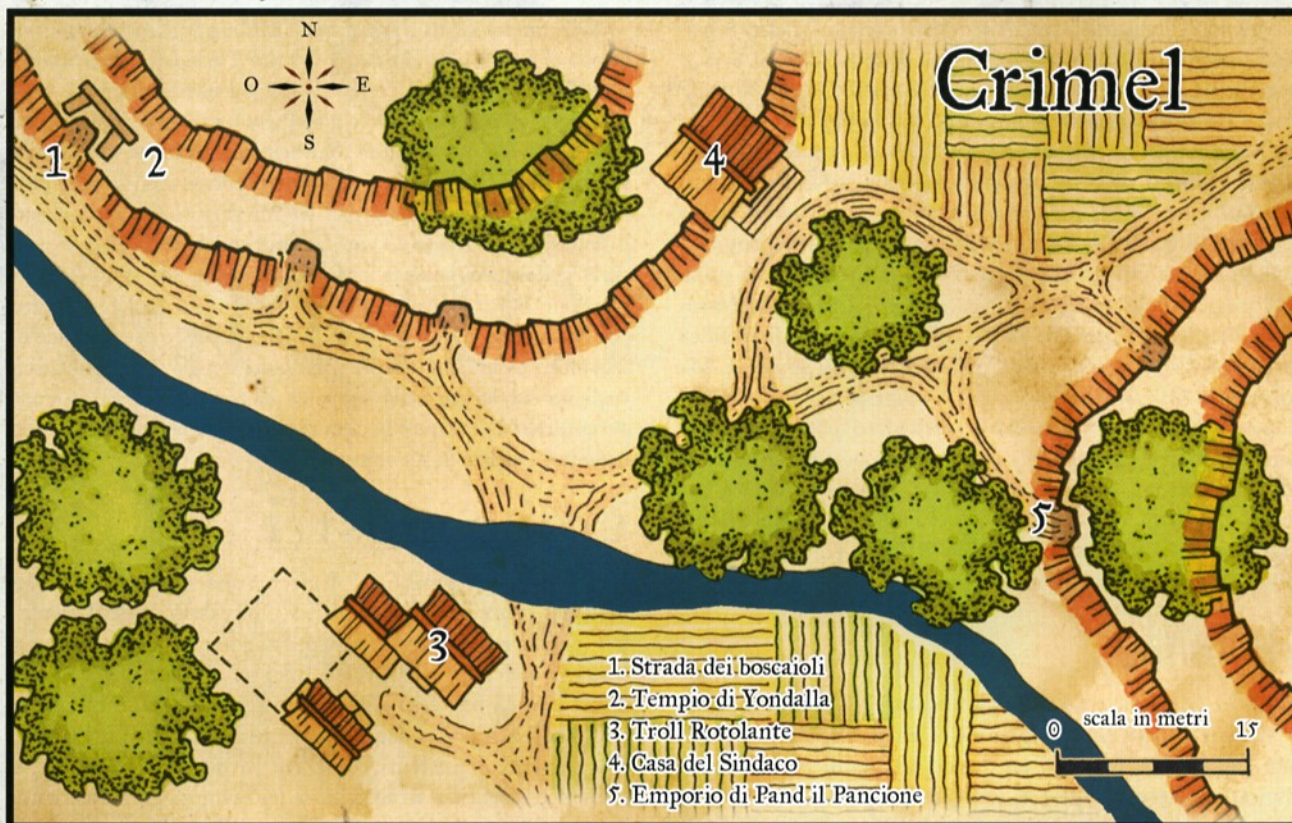
Silvo Carver (aristocratico 2/esperto 4 halfling cuoreforte NB) è il sindaco di Crimel e l'individuo più ricco del villaggio. Abita in una delle poche case del villaggio che sono degli edifici veri e propri, invece che in una tana scavata nel terreno. Silvo possiede una grande fattoria ai margini del villaggio, e tutti dicono che il suo bestiame è il più grosso e il più sano nel raggio di molti chilometri. Oltre a vendere prodotti caseari freschi a Beluir, vende anche alcuni capi di bestiame ogni anno, spesso ad altri contadini dei dintorni. Silvo si è trasferito a Crimel circa quindici anni fa ed è giunto poco dopo la partenza dell'altro sindaco, che aveva deciso di trasferirsi. Silvo non ha fatto altro che sistemarsi nella casa vuota e rilevare il lavoro, e nessuno ha visto alcun motivo per non riconfermarlo da allora ad oggi.

Crimel (Villaggio): Convenzionale; AL NB; Limite di 200 mo; Risorse 4.670 mo; Popolazione 467; Isolato (halfling 99%; altre razze 1%).

Autorità: Sindaco Silvo Carver (aristocratico 2/esperto 4 halfling cuoreforte NB).

Personaggi importanti: Rory Fingersall (popolano 4 halfling cuoreforte NB), proprietario del Troll Rotolante; Malric Fodemun (chierico 5 di Bane umano LN), fuggitivo in incognito; Pand Roundnose (esperto 9 halfling piedilesti NB), proprietario dell'Emporio di Pand il Pancione; Hubin Sharpears (chierico 6 di Yondalla halfling cuoreforte LB), il Reverendo Nutritore del Tempio di Yondalla; Nola Treestump (ranger 5/druida 8 halfling cuoreforte femmina NB), custode del santuario di Sheela Peryroyl; Arvor Brightbrows (ranger 6/guardamarche del Luiren 2 halfling cuoreforte LN), capo dei guardamarche locali.

Guardamarche: Adepto 4, adepto 2, adepto 1 (3), barbaro 2, barbaro 1 (2), bardo 2, chierico 3, combattente 5, combattente 4, combattente 3 (2), combattente 1 (12), guerriero 7, guerriero 4,



guerriero 3 (2), guerriero 1 (6), ladro 4, ladro 3 (2), ladro 2 (2), ladro 1 (2), mago 1, paladino 1, stregone 2, stregonè 1.

Altri personaggi: Aristocratico 1 (2), chierico 3, chierico 1 (2), combattente 1 (7), esperto 5 (2), esperto 3 (4), esperto 2 (7), esperto 1 (11), guerriero 4, guerriero 3 (2), guerriero 2 (4), guerriero 1 (2), ladro 3, ladro 1 (2), popolano 12, popolano 9, popolano 7, popolano 6 (2), popolano 5 (2), popolano 4 (3), popolano 3 (4), popolano 2 (5), popolano 1 (346).

Krenalir (grande paese)

Krenalir è situato sul lato opposto della Palude di Mortik rispetto a Chethel, la sua città gemella. Anche se i moli di Krenalir sono più che adeguati per gestire tutto il commercio necessario per mantenere la sua popolazione agiata e felice, molte navi mercantili preferiscono attraccare ai moli di Chethel o di Beluir, dal momento che quelle città sono dotate di strutture più comode per gli stranieri. Tuttavia, diverse carovane costeggiano la palude per giungere fino a Krenalir, nonostante i pericoli.

Con una popolazione di circa 4.800 abitanti, quasi tutti halfling, Krenalir è in realtà poco più di una piccola e confortevole comunità. Le sue risorse principali sono i molti chilometri di frutteti di agrumi che si estendono a est, sulla Penisola di Krenalir. Quando giunge il tempo del raccolto, le navi si dispongono su tre file lungo i moli e attendono il loro turno di attraccare e di riempire le loro stive dei preziosi frutti. Durante questo periodo, la popolazione di Krenalir cresce quasi della metà rispetto al normale. In seguito, quando ha inizio la stagione delle piogge, molti abitanti di Krenalir si dirigono a nord, verso altre zone del paese, in cerca di un clima migliore, trasformando la città in una vera e propria città fantasma fino alla primavera, quando gli alberi hanno di nuovo bisogno di cure.

Il sindaco di Krenalir, Hudkin Madhair (aristocratico 3/ guerriero 1 halfling cuoreforte LN) è un ex-nomade a cui non piaceva la vita del girovago e non vedeva l'ora di tornare a

casa. Come risultato, ora disprezza gli avventurieri e si sforza di rendere Krenalir più inospitale possibile per loro. È riuscito a stabilire una serie di regole che vieta ai negozi cittadini di offrire alloggi alle creature di taglia umana o di vendere equipaggiamento a taglia di umano. Tali sforzi non hanno impedito agli avventurieri di continuare a giungere in città, ma hanno soffocato lo sviluppo del commercio cittadino. Durante le ultime elezioni, Hudkin è rimasto in carica soltanto per uno stretto margine di voti, e probabilmente è solo una questione di tempo prima che i cittadini si stanchino della sua politica anti-avventurieri e lo destituiscono.

shoun (piccola città)

La città di Shoun (popolazione 7.487), sulla costa orientale del Luiren, sorge su un promontorio che si affaccia sul Golfo di Luiren e costituisce il confine settentrionale della baia. Shoun è l'ultima comunità importante lungo la via carovaniera che si dirige verso l'Estagund, prima che la pista entri nella regione selvaggia dove il Bosco di Lluir si incontra con la costa. E così la città accoglie il traffico carovaniero iniziale che giunge via terra dalla regione delle Acque Dorate. Spesso è utilizzata come punto di sosta anche dalle navi che giungono dagli altri porti, prima di proseguire oltre nel Golfo di Luiren.

Shoun è famosa per le sue due esportazioni principali: prodotti di panetteria e prodotti caseari. I pascoli attorno alla città sono popolati da mandrie di mucche e di capre e i contadini che le allevano portano il formaggio e il burro in città per venderlo. Molti panettieri di Shoun hanno accumulato vere e proprie fortune usando i prodotti caseari per creare una vasta gamma di prodotti nei loro forni, dal pane al latte a prelibati pasticcini e dolci. Molti mercanti si premurano di fermarsi a Shoun per acquistare entrambi i prodotti, in genere sulla via del ritorno dopo essere stati nel Luiren, in modo che i prodotti rimangano più freschi possibile quando fanno ritorno ai loro porti di partenza.

Melino "Ditapiccole" Smalltoes (aristocratico 7/ladro 8 halfling cuoreforte LN) è sindaco di Shoun da quasi 70 anni. Si dà il caso che sia anche lo hin più ricco dell'intera città e dei dintorni (fino a un giorno di cammino in ogni direzione), dal momento che possiede vari caseifici nei campi attorno alla città e numerosi negozi a Shoun. Date le ricchezze accumulate, molti abitanti cittadini hanno preso a chiamarlo Ditaricche, ma solo in modo benevolo, in quanto è una figura molto amata nella comunità.

Fino a circa due decenni fa, a Melino non importava nulla dell'integrità e dell'onestà della sua carica, e a Shoun la corruzione dilagava. Il resto della città si era stancato della sua politica torbida ed era sul punto di destituirlo per favorire un rivale. Ma col passare degli anni Melino scoprì la religione e capì che Shoun (e quindi, di conseguenza, anche il suo sindaco) poteva effettivamente prosperare ponendo fine alla corruzione e governando la città onestamente. Il suo piano funzionò, e anche se dovette "occuparsi" di alcuni dei suoi vecchi soci in affari a cui non andava a genio la sua conversione, i cittadini di Shoun gli dimostrarono la loro gratitudine negli anni a seguire.

Thruldar

Thruldar un tempo era l'ultimo avamposto dell'Estagund lungo la via carovaniere che giungeva nel Luiren. Nell'Anno dell'Altare Infranto (1264 CV), un druido umano di nome Voolad Espiral condusse un attacco a sorpresa contro Thruldar con l'aiuto di alcuni capitani delle bestie del Veldorn. Il druido aveva il comando di un piccolo esercito di alberi oscuri e di altre pericolose creature vegetali, e riuscì a cogliere la città completamente di sorpresa. Thruldar fu saccheggiata e molti dei suoi abitanti furono massacrati.

Nella foresta vicina, varie tribù di halfling degli spiriti notarono l'alone di magia nera che aveva avvolto Thruldar e si recarono a investigare. Una volta scoperto ciò che era accaduto, le tribù organizzarono un secondo attacco a sorpresa e riuscirono a uccidere il druido. Ma la potente entità malvagia che aveva spinto il druido ad agire non tollerava che il suo servitore fosse sconfitto, e presto Voolad si animò come fantasma. Gli hin riuscirono a intrappolare il fantasma del druido e i suoi servitori corrotti all'interno della città, collocando potenti incantamenti sulle sue mura. Questa soluzione bloccò all'interno della città anche molte ricchezze, che rimangono ancora tra le sue rovine. Sapendo che il druido e i suoi alberi oscuri sono ancora imprigionati nella città, gli halfling vegliano sul luogo, nella speranza di scoraggiare gli aspiranti avventurieri dall'entrare in città rischiando di liberare le forze del male intrappolate al suo interno.

Eroi e mostri

I personaggi originari del Luiren sono quasi sicuramente halfling: cuoreforte (i più diffusi), piedilesti, o degli spiriti. Un personaggio elfo o mezzelfo potrebbe provenire dal relativo quartiere di Chethel, mentre un umano potrebbe discendere da una famiglia che ha deciso di stabilirsi in una città degli hin una o due generazioni fa. Le altre razze sono praticamente inesistenti come native del Luiren, anche se qualche circostanza straordinaria può sempre giustificare una discendenza insolita.

Le classi di prestigio appropriate per i personaggi nativi del Luiren comprendono il pugno hin e il guardamarce del Luiren, e in misura minore il corsaro del Grande Mare.

I mostri della regione comprendono gli alberi oscuri e le fauci aberranti (entrambi descritti nel Capitolo 5) più i beholder di vario tipo, gli ogre, gli yuan-ti e una vasta gamma di creature della foresta.



Gli halfling degli spiriti sorvegliano Thruldar

SHAAR E LA GRANDE CREPA



Agli occhi di coloro che provengono da altre zone di Faerûn, lo Shaar sembra una vasta distesa vuota che costituisce uno sgradito ostacolo al commercio tra le terre circostanti. I feroci barbari nomadi e le bestie pericolose che vagano per le sue praterie sembrano passare tutto il tempo ad attaccare le carovane e a contendersi le preziose risorse d'acqua. Sembra quasi che tutti si sentirebbero più sollevati se lo Shaar sparisse e basta.

Ma questo immenso mare di colline digradanti è molto più variegato e affascinante di quanto molta gente riesca a cogliere. Lo Shaar è senz'altro una terra dura, popolata da creature feroci, ma nasconde anche numerose culture insolite, vaste risorse e opportunità di commercio impossibili da trovare altrove.

Descrizione geografica

Lo Shaar è una distesa quasi infinita di praterie che misura oltre 2.250 km da est a ovest e in media 375 km da nord a sud. Le sue estremità occidentali arrivano a toccare la punta del Mare Scintillante mentre i suoi confini orientali arrivano al Veldorn, la Terra dei Mostri. È tagliata in due da due imponenti elementi geografici: la faccia di una scogliera chiamata l'Altopiano e la Grande Crepa, uno squarcio nella terra più lungo di 300 km e largo la metà. La gente solitamente si riferisce alle terre a ovest dell'Altopiano chiamandole lo Shaar e alle terre a est con il nome di Shaar Orientale.

I Pendii del Fuoco, una parte del Bosco di Chondal, le Montagne Uthangol e l'estremo confine meridionale del Mulhorand fungono tutti da confini sul lato nord dello Shaar. Analogamente, la Valle di Channath (una serie di boschi o di montagne lungo il corso del Fiume Channath), la Foresta di Amtar e le Montagne del Rospo Accucciato segnano i suoi confini meridionali. Numerose foreste isolate e piccoli tratti collinari interrompono di tanto in tanto la vista monotona delle pianure, e vari corsi d'acqua attraversano le praterie, anche se tendono a diventare canali sabbiosi asciutti durante le stagioni calde.

Anche se non è un deserto vero e proprio, lo Shaar non beneficia di molta pioggia e sulla sua superficie non cresce molto oltre a chiazze d'erba, cactus e arbusti spinosi. Le giornate sono calde e roventi e le notti tremendamente fredde. Sia dal punto di vista geografico che meteorologico, lo Shaar è una terra di estremi.

caratteristiche geografiche principali

Il mare d'erba che compone buona parte dello Shaar non è piatto e monotono come affermano gli stranieri, anche se può essere senz'altro considerato tale se paragonato ad altre regioni di Faerûn. Le foreste, le montagne e i fiumi fungono da punti di riferimento per orientarsi nei tratti più vasti, ma il terreno tra un punto di orientamento e l'altro sembra soltanto una distesa sterminata di terra piatta a coloro che lo osservano da lontano.

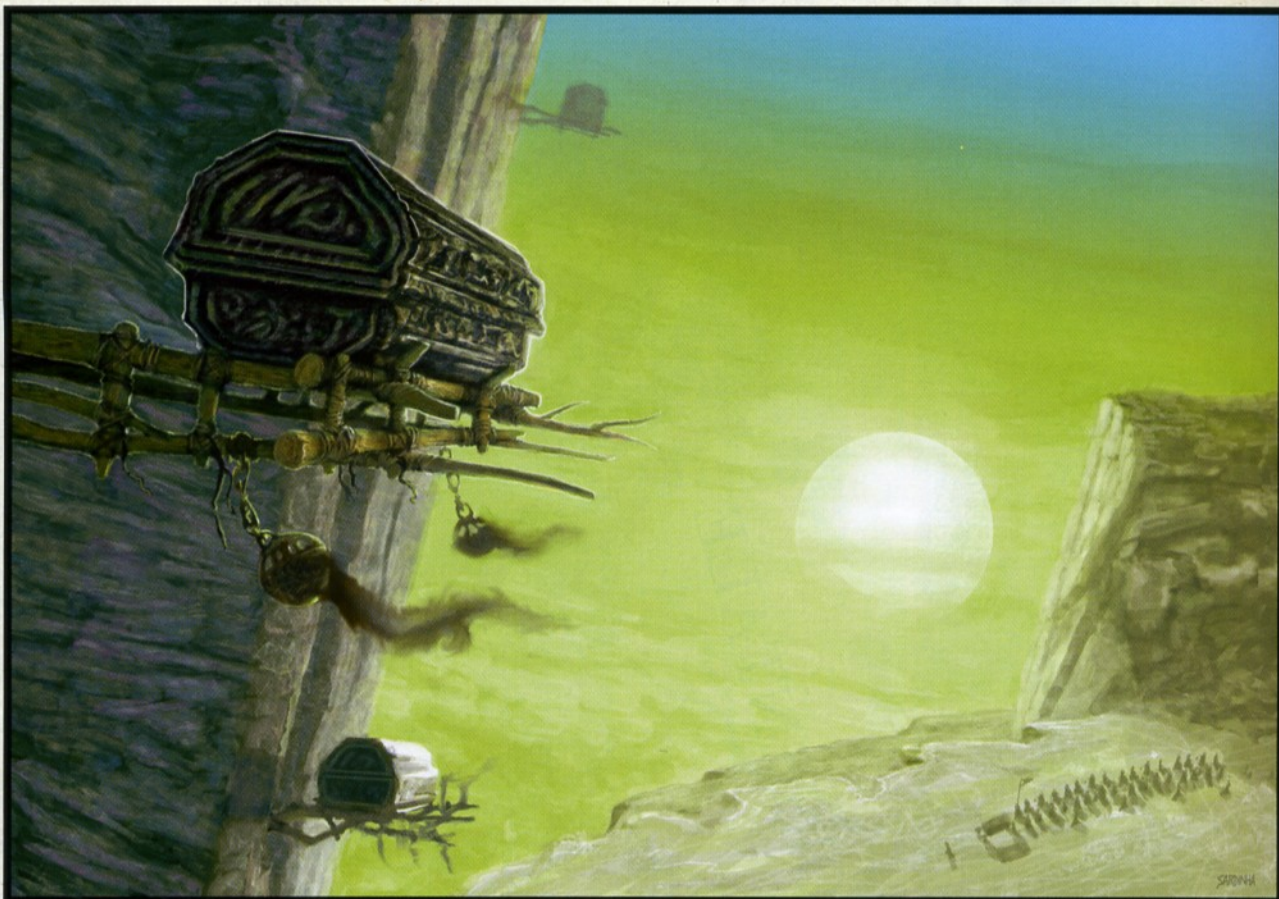
Le pianure sono dolcemente ondulate e l'intera lunghezza della regione digrada a un'angolatura pressoché impercettibile da est a ovest. Anzi, l'intero Shaar digrada verso il Mare delle Stelle Cadute a nord e verso il Mare Scintillante a ovest. Le catene montuose all'estremità meridionale dello Shaar formano una linea divisoria continentale, anche se il Grande Mare a sud è più vicino a buona parte della regione. Per tutta la lunghezza dello Shaar, le praterie sono punteggiate di varianti locali del terreno. In alcuni punti, le dune di sabbia interrompono l'orizzonte piatto mentre in altri alcune piccole vallate radunano acqua a sufficienza da formare degli stagni, sostenendo una relativa abbondanza di vita vegetale che attira animali erbivori e uccelli.

Varie tribù di nomadi umani hanno vagato per lo Shaar fin da quando la storia scritta lo ricordi, ma le tracce di civiltà quaggiù sono ridotte al minimo. Di tanto in tanto, altre potenze hanno assunto il comando su certe regioni delle praterie e hanno perfino eretto degli insediamenti per commerciare, ma di tali sforzi restano soltanto i resti in rovina ancora visibili tra le praterie.

Gli umani non sono soltanto le uniche creature nomadi che vivono nelle pianure. Anche gli wemic, i centauri, i thri-kreen e i loxo vagano per lo Shaar, dando la caccia alle mandrie di grandi erbivori per nutrirsi e lottando continuamente tra loro per reclamare il controllo delle risorse d'acqua. Di tanto in tanto, qualche gnoll, peryton, manticora, vivernà o drago sfida i nomadi per il controllo dell'area.







L'Altopiano divide lo Shaar a metà

Altopiano

Questa scarpata taglia le praterie in due e segna il confine tra lo Shaar e lo Shaar Orientale. Per tutta la lunghezza dell'Altopiano, il lato orientale si innalza tra i 60 e i 120 metri al di sopra del lato occidentale. Questa lunga rupe è interrotta in più punti a vari intervalli dell'Altopiano, che consentono ai viaggiatori di passare da una prateria all'altra con relativa facilità. Molti di questi passaggi sono poco più di sentieri ripidi e a volte instabili, ma esistono anche alcune vie carovaniere che attraversano l'Altopiano in vari punti dove si aprono breccie più ampie e digradanti che conducono oltre la rupe. Durante i temporali l'Altopiano genera numerose cascate, ma nelle altre occasioni l'acqua che si riversa oltre i cornicioni delle rupi è pressoché inesistente.

L'Altopiano è ben più di una semplice peculiarità territoriale. Spesso le tribù in guerra tra loro tentano di collocarsi sul lato più alto del rialzo per meglio avvistare i nemici in arrivo e ottenere un vantaggio tattico in battaglia. Altre tribù considerano l'Altopiano un luogo sacro e seppelliscono i loro morti lungo la faccia della parete rocciosa, a volte in quei punti considerati totalmente irraggiungibili. Alcuni corpi sono stati deposti all'interno di piattaforme sorrette da tralicci di legno che spuntano dalla faccia della parete rocciosa. Quei visitatori che hanno scorto queste cripte rimangono stupiti dall'altezza a cui gli indigeni hanno dovuto trasportare i tronchi e agli sforzi richiesti per collocare i sarcofagi in posizione. I più saggi ipotizzano che quasi sicuramente è stata usata la magia per creare queste tombe insolite.

Azulduth, il Lago di sale

Nelle distese sud-orientali del Mulhorand si trova il Lago di Sale, uno specchio d'acqua estremamente salata e poco pro-

fondo da cui si dirama il Fiume delle Spade. Nel corso della stagione calda, una vasta porzione dell'Azulduth si prosciuga per lasciare soltanto aride pianure di sale che a volte rimangono tali anche per vari mesi. A causa di una svista nell'antico trattato stipulato tra il Mulhorand e l'Unther, il Lago di Sale non fu reclamato da nessuno dei due imperi. Ancora oggi, nonostante il fatto che il Mulhorand abbia conquistato buona parte dell'Unther, gli Antichi Imperi mostrano ben poco interesse formale nell'Azulduth. Tuttavia, numerosi maghi potenti e altri Mulan sono giunti nel sud per indagare sul Lago di Sale, e specialmente sulle rovine disseminate attorno alle sue rive. Alcune tracce fanno credere che molte di queste antiche pietre siano i resti di una civiltà eretta da una razza sauride più di trentamila anni fa.

Oggi, un paio di piccole comunità sono sorte sulle rive del lago (o ai margini delle pianure di sale, durante la stagione arida). I cittadini di Azun e Buldamar si guadagnano da vivere estraendo il sale e pescando nel lago. Quando le carovane che vanno dalle Acque Dorate alle Colline del Consiglio passano nei pressi, scambiano il sale e il pesce che non hanno consumato con altre merci. Di tanto in tanto qualche avventuriero arriva sul posto per esplorare le rovine, provocando un'impennata nell'economia locale.

Oltre ai pesci che vivono nel lago, l'Azulduth ospita una vasta gamma di serpenti e di coccodrilli, la cui presenza rende l'ambiente già estremo ancor più pericoloso. La popolazione dei rettili attorno al lago è cresciuta a tali livelli negli ultimi anni che alcuni ipotizzano che forse l'antico impero dei sauridi stia per risorgere. Ovviamente, molti abitanti del luogo sono convinti che esistano molte altre rovine sotto la superficie del lago, che sarebbero la "prova" delle loro teorie. (Per ulteriori informazioni su Azulduth, vedi *Regni del Serpente*.)

Bosco della crepa

Appena a est della Grande Crepa e all'incirca a nord-nord-est di Delzimmer si trova il Bosco della Crepa, una piccola sezione di foresta che sembra solitaria e isolata in mezzo alle pianure dello Shaar Orientale. Questa foresta ha forma grossomodo circolare ed è meno soffocata dai rampicanti, dalle liane e dal sottobosco rispetto alle altre foreste simil-tropicali che crescono nella regione. Il Bosco della Crepa non si trova su nessun percorso e non è di importanza vitale per nessuno, se non per i nani dorati della Grande Crepa.

Gli abitanti del Reame delle Profondità hanno scavato un largo passaggio che arriva fino al cuore del Bosco della Crepa e hanno fondato una piccola comunità di boscaioli al suo interno, lontana dagli occhi dei curiosi e dei visitatori. I nani dorati fanno legna nel Bosco della Crepa e la portano alla loro dimora al di sotto dello Shaar per usarla in molti modi, ricavandone strutture di sostegno per i nuovi scavi, mobili per i quali la pietra non sarebbe adatta, e così via. Fanno attenzione a non prendere più legna di quanto non sia strettamente necessario, e ripopolano le sezioni che hanno già abbattuto piantando nuovi alberi, in modo da non esaurire le loro scorte di legno. I nani dorati mantengono nei pressi della superficie una presenza forte quanto basta da tenere i vari predatori naturali lontani dal lavoro dei boscaioli, ma consentono alle stesse bestie (pantere, serpenti, scarabei giganti e così via) di rimanere a poca distanza, nella speranza che impediscano ai visitatori indesiderati di entrare nella foresta.

Bosco dello shaar

Il Bosco dello Shaar è situato appena a nord del Fiume Shaar, a metà strada tra Shaarmid e l'Altopiano. A differenza di molte zone boschive dello Shaar, il Bosco dello Shaar è una foresta arida e polverosa e i suoi alberi sono stati piegati e distorti dai venti costanti che soffiano sulle praterie. Il Bosco dello Shaar è composto per buona parte da cedri e querce, alternati a numerosi cactus, erbe taglienti come rasoi che arrivano fino al petto di un uomo e arbusti spinosi che lacerano e graffiano qualsiasi creatura che tenti di passarvi in mezzo. Il terreno è arido e compresso, adatto solo alle lucertole, ai serpenti, agli scorpioni e agli scoiattoli di terra.

I nomadi dello Shaar di tanto in tanto si recano nel Bosco dello Shaar per raccogliere alcune delle spezie che crescono in abbondanza nella zona, ideali per condire i loro cibi. Alcuni tentano di raccogliere delle bacche dai cespugli spinosi, ma si tratta di un lavoro stancante e doloroso che lascia invariabilmente il raccoglitore con le dita sanguinanti. La foresta è totalmente inadatta alle cavalcature dei nomadi, dal momento che l'erba non è commestibile per i cavalli e il sottobosco può scarnificare rapidamente le gambe dei cavalieri, se non indossano protezioni adeguate. Perfino i cavalli sono soggetti a graffi e squarci inferti dalle erbe taglienti che crescono quaggiù. Di tanto in tanto qualche bandito si nasconde nel Bosco dello Shaar per un breve periodo; alcuni cercano di evitare la cattura, altri di riposare tra una razzia e l'altra sferrata lungo la via carovaniera che passa appena a sud della foresta.

Bosco di shara

Il Bosco di Shara, a volte indicato con il nome di Dracobosco, è situato tra Azulduth a nordovest e le montagne

del Rospo Accucciato a sud. Il Bosco di Shara, una foresta fitta e intricata, ricoperta di liane tropicali e di rampicanti fioriti, nasconde molti segreti, dal momento che poche creature senzienti si sono mai spinte nelle sue profondità più buie. I nomadi delle pianure di tanto in tanto si recano ai margini di questa foresta per raccogliere erbe, cacciare o nascondersi dai loro nemici, ma è raro che si spingano all'interno del bosco, a causa dei molti ragni spada che lo infestano. Questi pericolosi predatori danno la caccia a qualsiasi creatura che entri nella foresta, e di tanto in tanto si spingono anche fino ai margini dei boschi per cibarsi delle mandrie che pascolano troppo vicino agli alberi.

Come se i ragni non costituissero già un pericolo sufficiente, le storie narrano di una terribile creatura non morta che ruba i corpi della gente e li trasforma in zombi, che si nasconderebbe nel Bosco di Shara. In effetti questa storia non è poi troppo lontana dalla verità. Un dracolich estremamente antico e potente noto soltanto come il Dracogone Immortale vive nelle zone più buie e fitte del Bosco di Shara, intento a tessere mille trame nefaste e a radunare lentamente attorno a sé uno stuolo di servitori. Anche se si nasconde e cerca di non farsi notare dai nomadi della pianura, non esita ad asservire qualsiasi nomade che scopra la sua esistenza. I peggiori nemici del dracolich sono i Cavalieri del Drago Eterno, un gruppo di prodi non morti nascosti tra le rovine del Castello di Al'hanar, appena a sud del Bosco di Shara. Una volta ogni secolo, i cavalieri si rianimano e partono alla carica nella foresta per combattere con il dracolich e con la sua orda di progenie viventi. Anche se i cavalieri distruggono sempre il dracolich e tutti i suoi servitori, la battaglia sembra destinata a ripetersi in continuazione, fino alla fine dei tempi, in quanto il Drago Immortale, fedele al suo nome, si ricompone dopo un decennio o due e torna a tessere le sue trame.

colline del consiglio

Come un'isola solitaria in un mare d'erba, questo gruppo di colline si innalza al centro dello Shaar Orientale. Le colline sarebbero totalmente prive di caratteristiche particolari, se non fosse per le rovine di un'antica città che sorgono nella valle centrale al loro interno. La città, nota come Shandaular nei giorni della sua gloria, era sorta attorno al terminale meridionale di un *portale* a due sensi che era collegato a diversi altri punti di Faerûn. Quando il *portale* fu chiuso, la città cadde in declino e scomparve lentamente, e i suoi abitanti scelsero di vivere come nomadi vagando per lo Shaar Orientale. L'ultimo colpo per Shandaular fu il conflitto tra l'Unther e il Mulhorand all'inizio del terzo secolo CV, che ne segnò la fine.

Oggi, il luogo dove si trovava la città funge da punto di incontro speciale per tutte le tribù dello Shaar. Ogni primavera e ogni autunno, tutte quelle tribù che non sono impegnate in qualche guerra con i loro vicini inviano dei delegati alle rovine, per prendere parte a trattative di pace, bere assieme, discutere delle alleanze, dei territori di caccia e delle potenziali minacce poste dalle altre creature. L'area nota come le Colline del Consiglio è considerata territorio neutrale sacro, a causa delle molte tribù che hanno seppellito i loro captribù del passato nelle caverne circostanti. Non è consentito alcun combattimento tra nomadi finché le varie fazioni si trovano su queste colline. In numerose occasioni, tuttavia, alcune tribù hanno fatto ricorso alla



I Cavalieri del Drago Eterno lottano contro il Drago Immortale

violenza per impedire alle tribù nemiche di arrivare alla Colline del Consiglio, schierando i loro guerrieri a difesa del perimetro con l'ordine di attaccare i nemici in arrivo.

colline Rathgaunt

Questa striscia di rilievi rocciosi, stretta tra il Lago Lhespen e il la Palude di Lhespen a ovest e l'Altopiano a est, domina la metà meridionale delle pianure dello Shaar. Erose da millenni di esposizione ai venti implacabili che sferzano la regione, queste montagne ospitano varie colonie di peryton, viverne e manticore. Queste creature vanno a caccia sorvolando le praterie, rendendo l'intera regione attorno alle montagne un luogo assai pericoloso per i meno prudenti.

Le Colline Rathgaunt ospitano anche un grosso insediamento di gnomi. Nel cuore della Collina delle Sette Pietre, una prominente montagnola la cui cima tondeggiante guarda a nord verso la via carovaniere che va da Shaarmid a Kholtar, gli gnomi hanno fondato un'abbazia pesantemente fortificata nota come lo Scudo delle Colline di Rathgaunt. L'abbazia, protetta dal Culto di Gaerdal, che annovera circa 200 combattenti e sacerdoti fedeli a Gaerdal Ironhand, funge anche da bastione di difesa. I membri del culto lottano incessantemente per tenere le montagne al sicuro per tutti gli gnomi dell'area e per consentire il passaggio sicuro alle carovane. Guidati dal Generale dello Scudo Martak Ironwall (paladino 8/campione divino 5 di Gaerdal Ironhand gnomo LB), gli gnomi di recente hanno appianato alcune divergenze che avevano con i nani dorati della Grande Crepa. Questo nuovo rapporto, più amichevole, ha portato alla nascita di un patto di assistenza e di difesa reciproca tra le due regioni.

fiume shaar

Il Fiume Shaar ha origine all'interno della Grande Crepa, dove nasce dalle acque gelide del Lago della Crepa. Il fiume si riversa in un profondo baratro all'estremità nord del canyon, dove inizia un viaggio sotterraneo di oltre 225 km attraverso varie caverne e fenditure e un paio di laghi sotterranei. I nani dorati incanalano parte dell'acqua del fiume all'interno del loro reame per bere e la convogliano nelle loro miniere, usandola come mezzo di trasporto verso altre zone del Reame delle Profondità.

Il Fiume Shaar torna in superficie nei pressi l'Altopiano, spuntando da una vasta caverna alla base della parete rocciosa molto a est del Bosco dello Shaar, poco lontano dalle rovine di Peleveran (vedi pagina 174). Le sue acque cristalline rimangono gelide a causa del suo percorso sotterraneo e sono incontaminate dalle operazioni di scavo dei nani al di sotto della superficie.

Dall'altopiano, il Fiume Shaar serpeggia attraverso lo Shaar tracciando un corso ampio ma regolare e mai troppo profondo, che ne consente il guado in diversi punti. Alla fine si allarga fino a diventare lo specchio d'acqua noto come il Lago Lhespen, poi attraversa la Foresta dell'Ansa dello Shaar, dove si unisce al Fiume Channath e diventa il Fiume Talar.

Molte tribù dipendono da questo corso d'acqua per sopravvivere, ben sapendo che è uno dei pochi fiumi dello Shaar che non si inaridisce durante i mesi più caldi dell'anno. Mentre altri corsi d'acqua si riducono a minuscoli rivoli che serpeggiano in letti fangosi prosciugati dal sole in estate, il Fiume Shaar scorre a pieno regime per tutto l'anno. Nelle sue acque nuotano vari tipi pesci, specialmente le varianti da fondale o da canale, che trovano di loro gradimento il movimento lento della corrente.

grande crepa

Il vasto baratro noto come la Grande Crepa, la dimora ancestrale dei nani dorati di Faerûn, si trova nei pressi dei confini occidentali dello Shaar Orientale, a poca distanza dall'Altopiano. Il fondo di questo baratro è situato a oltre 300 metri al di sotto delle pianure, circondato da pareti rocciose verticali su ogni lato. Il terreno arido e collinoso che ricopre il fondale della Grande Crepa è diviso in due al centro dal Lago della Crepa, un profondo specchio d'acqua gelida che al mattino è spesso avvolto dalla nebbia. Il lago è alimentato da numerosi ruscelli e fiumiciattoli che scorrono attraverso la Grande Crepa, nonché da varie sorgenti sotterranee, che secondo alcune voci sarebbero alimentate da alcuni *portali* collegati al Piano Elementale dell'Acqua. Il lago a sua volta si riversa nel Fiume Shaar, che serpeggia sul fondo della vallata prima di scomparire tra mille spruzzi in un crepaccio sul lato nord del canyon. Da laggiù, il fiume si snoda lungo un percorso sotterraneo per più di 225 km prima di tornare in superficie formando una spettacolare cascata da una caverna che si apre sul fianco dell'Altopiano. Nonostante le sue alte pareti rocciose, la Grande Crepa è abbastanza larga da impedire a una persona sulle rive del Lago della Crepa di vedere le pareti sull'altro lato. Quindi, in molti punti, il terreno della vallata sembra più un tratto di terreno aperto che il fondo di un vasto crepaccio.

Il clima all'interno della Grande Crepa è leggermente più umido rispetto alle pianure circostanti, anche se non arriva a rendere fangoso il terreno. L'erba che cresce sul fondo della valle è più fitta e più verde dei ciuffi sparuti che crescono nel resto dello Shaar, e numerosi animali, alcuni dei quali allevati dai nani per cibarsene, pascolano godendosi i frutti abbondanti del terreno fertile.

REAME DELLE PROFONDITÀ

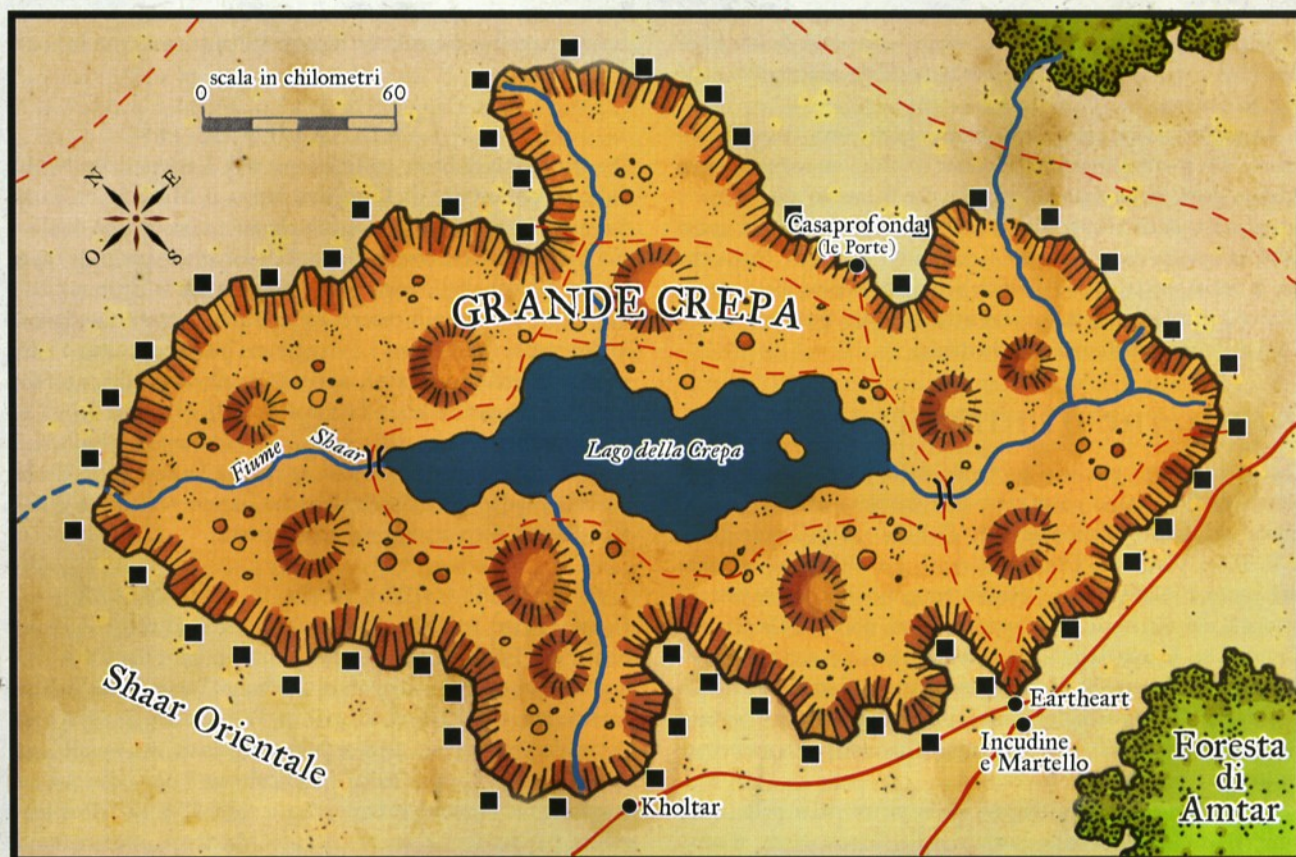
La Grande Crepa è soltanto una minima parte del territorio controllato dai nani dorati, che hanno colonizzato chilometri e chilometri di caverne sotterranee, tunnel e fortificazioni collegati alla superficie nei dintorni di tutto il canyon. Queste regioni nascoste, note come il Reame delle Profondità, coprono un'area pari al doppio del canyon vero e proprio, soprattutto a est e a nord-est. Il Reame delle Profondità è un luogo di meraviglie fatto di scale a chiocciola, cascate e getti d'acqua attivati da pompe meccaniche, sculture lucenti e mutevoli fatte di metalli infusi di magia e altre meraviglie.

PROFONDITÀ SELVAGGE

(GRANDE BHAERYNDEN)

Oltre la portata e il controllo dei nani dorati si estende una regione del Sottosuolo chiamata le Profondità Selvagge. Questa regione, nota come Grande Bhaerynden agli altri abitanti dei reami sotterranei, si estende al di sotto dello Shaar in tutte le direzioni, ben oltre i confini del Reame delle Profondità. Questo territorio comprende la città maledetta dei drow di Llurth Dreier, dove Ghanadaur regna incontrastato. Le Profondità Selvagge comprendono anche varie tane di draghi note come le Caverne dei Dragoni e un'enorme cascata sotterranea chiamata la Cascata Profonda.

La città di Bhaerynden, un tempo un'antica dimora nanica, si trovava dove oggi si trova la Grande Crepa, ma a una profondità maggiore. Alcuni millenni fa, quando i drow scesero nel Sottosuolo per la prima volta, invasero e conquistarono Bhaerynden e la ribattezzarono Telantiwar. In seguito, le grandi caverne che costituivano il cuore del loro nuovo dominio crollarono. Milioni di tonnellate di terra e di roccia crollarono sul complesso, schiacciando una dozzina di città drow e formando la Grande Crepa in superficie. Anche se gli



insediamenti al centro della regione furono distrutti, i molti chilometri di tunnel periferici attorno alla Grande Crepa rimasero intatti e sono tutt'ora utilizzati da vari abitanti del Sottosuolo.

Lago Lhespen

Anche se non è salato come l'Azulduth al lato opposto dello Shaar, il Lago Lhespen è uno specchio d'acqua ricco di minerali e dalle rive incrostate di sale, inadatto alla maggior parte delle attività. Nonostante la sua natura inospitale, vari piccoli villaggi e paesi sono spuntati sulle sue rive nel corso dei secoli, abitati da quelle anime tenaci che sono riuscite a guadagnarsi da vivere raccogliendo sale o pescando quei pochi pesci che vivono in quelle acque. I nomadi che non desiderano pagare il sale a caro prezzo a Shaarmid, a nord, vengono spesso, quaggiù per raccogliere il sale da soli o per ottenerlo barattando altra merce in cambio. Inoltre, di tanto in tanto qualche avventuriero, mago o saggio è attirato sul posto dalle varie rovine che spuntano attorno al perimetro del lago, resti di antiche civiltà che vivevano nello Shaar nei tempi antichi.

Negli ultimi anni, tuttavia, gli yuan-ti e le creature della palude a est hanno reso l'area nei dintorni del Lago Lhespen più pericolosa che mai (vedi "Lhesper", pagina 174). Come risultato, sempre meno carovane percorrono le strade tra Kormul e Shaarmid, mano a mano che i viaggiatori ripiegano su altri percorsi più sicuri.

PALUDE DI LHESPEN

La Palude di Lhespen è una regione ricoperta di erba soffice e spugnosa e percorsa da numerosi rigagnoli e stagni. Quaggiù le erbe delle pianure crescono fino a diventare incredibilmente alte e si mescolano ai canneti, alle mangrovie, ai rampicanti e al muschio. Anche alcune anguille giganti, guizzanti ragni acquatici, chuul, lucertole folgoranti e varie melme e fanghiglie si nascondono nella Palude di Lhespen, cibandosi gli uni degli altri e di quegli avventurieri tanto sciocchi da addentrarsi nelle sue profondità.

In questo terreno paludoso dimorano anche varie creature non morte. Gli studiosi credono che queste creature un tempo fossero soldati, parte di un manipolo ribelle che fu messo alle strette e massacrato dalle truppe fedeli all'Imperium Shoon nel corso della campagna dei Sette Incendi del quinto secolo CV. Quale che sia la verità, nella palude di notte si agitano strane luci e strani rumori, e coloro che ascoltano attentamente possono sentire l'eco dello scontro di un'antica battaglia.

Montagne Uthangol

Questa catena di picchi si protende dalla punta orientale del Bosco di Chondal e costituisce una barriera efficace tra lo Shaar del lato meridionale e la Pianura della Cenere Nera e le Terre Verdi dell'Unther al nord. Le Uthangol, sferzate dal vento e relativamente spoglie, fungono da confine settentrionale del territorio reclamato dai nani dorati della Grande Crepa, che hanno seguito e ampliato la rete sterminata di tunnel e di caverne che corre dal loro canyon fino al cuore delle montagne. Col passare degli anni, i nani dorati hanno scavato nel cuore sotterraneo delle montagne e hanno aperto numerose miniere all'interno delle Uthangol.

Sulla superficie, alcuni giganti delle pietre dalla pelle nera, emigrati fin quaggiù dalle Pianure della Cenere Nera, si sono insediati sulle pendici montane. Combattono per accaparrarsi le

zone più abitabili contro gli gnoll e i ragni-fase, ma si tengono alla larga dagli ippogrifi, dalle viverne e dai draghi di rame che vivono alle quote più alte.

valle di channath

La Valle di Channath è una stretta striscia di terra lungo il lato meridionale dello Shaar, dove il Fiume Channath scorre verso ovest e si unisce al Fiume Talar. Il Muro Settentrionale di Halruaa e le Desolazioni Bandite formano i suoi confini meridionali, mentre lo Shaar la fiancheggia a nord. La valle è coperta da tre foreste separate (Il Bosco di Channath, la Vallata delle Nebbie e la Foresta dell'Ansa dello Shaar), oltre che dalle Colline Opache e dalla minuscola catena montuosa nota come le Ossa dei Dragoni. Una grande via carovaniera corre lungo il lato sud della vallata, collegando la Grande Crepa con le terre a ovest dello Shaar. Nella Valle del Channath sono sorte alcune comunità nei pressi della via carovaniera e i cittadini godono i benefici del traffico carovaniero.

BOSCO DI CHANNATH

Il Bosco di Channath è una regione di giungle pluviali che ricoprono le pendici meridionali delle Colline Rathgaunt, dove le acque del Fiume Channath si tuffano nei boschi e li attraversano da parte a parte. Questa foresta calda e soffocante non è molto estesa, ma è fitta e intricata e ospita un tribù di halfling degli spiriti. Questi misteriosi hin si nascondono agli occhi di tutti per la maggior parte del tempo, ma di tanto in tanto appaiono ai confini della foresta per commerciare con i contadini umani che vivono ai margini di Channathgate. Questi contatti pacifici non implicano necessariamente dei rapporti amichevoli formali tra i due popoli. Gli umani possono raccogliere erbe e bacche ai margini della foresta senza pericolo, ma gli halfling non tollerano alcuna ulteriore invasione dei loro boschi nativi. La tribù degli spiriti respinge ogni tentativo di incursione usando fosse celate, calappi e perfino alcuni colpi di avvertimento tirati con le fionde e con gli archi.

COLLINE OPACHE

Questo tratto di basse colline separa la Vallata delle Nebbie dalle terre costiere di Lapaliiya lungo il Mare Scintillante. Sui pendii occidentali cresce qualche sporadico albero di ulivo, ma ben poca altra vegetazione. Dei piccoli branchi di capre, alcune allevate dalle tribù locali, vagano per la regione cibandosi degli arbusti più teneri. Le colline centrali nascondono molte tombe Lapaliiyan e i viaggiatori più saggi evitano i non morti che infestano l'area, nonostante gli sforzi dei sacerdoti di Kelemvor per risanare la zona. I pendii orientali delle Colline Opache, avvolti nella nebbia, sono ricoperti di alberi, il che li rende impenetrabili quasi quanto la Vallata delle Nebbie stessa, sebbene gli elfi selvaggi che hanno reclamato quella foresta non si spingano mai così a ovest.

FORESTA DELL'ANSA DELLO SHAAR

Questo tratto boschivo soffocante e afoso avvolge il Fiume Shaar e il Fiume Channath nel punto in cui i due corsi d'acqua confluiscono per diventare il Fiume Talar. Come le altre foreste lungo la Valle di Channath, l'Ansa dello Shaar è composta da vegetazione fitta e lussureggiante, che rende ogni spostamento via terra lento e difficoltoso. I corsi d'acqua che confluiscono rendono l'attraversamento dell'Ansa dello Shaar molto più facile via barca che non via terra, ma entrambe le alternative comportano numerosi pericoli, primi fra tutti

i branchi di assimilatori che vagano per i boschi e che attaccano qualsiasi creatura che sembri commestibile. Data la prossimità della foresta al Lago Lhespen e alla Palude di Lhespen, numerose anguille giganti, ragni d'acqua e perfino qualche yuan-ti infestano i corsi d'acqua che attraversano la Foresta dell'Ansa dello Shaar.

Nei pressi del centro dei boschi, dove gli affluenti convergono per formare il Talar, le rive sono punteggiate di numerose rovine, tutte semisepolte e ricoperte dalla vegetazione della giungla. Sono pochi gli avventurieri che sono riusciti a raggiungere le rovine e a esplorarle, e quelli che ce l'hanno fatta non hanno trovato pressoché nessuna traccia delle loro origini.

OSSA DEI DRAGONI

Questa piccola catena montuosa stretta tra le due foreste è stata così chiamata dalle tribù dello Shaar, che credevano che i picchi e le vette delle montagne assomigliassero a un drago scheletrico addormentato sulle pianure. Nonostante il suo nome evocativo, le sole creature che vivono sulle montagne sono vari branchi di gnoll, guidati da un possente capotribù noto come il Maestro del Dragone (ranger 8 gnoll CM): il Maestro del Dragone guida le razzie contro le carovane che percorrono la via carovaniera tra le Ossa dei Dragoni e la Foresta dell'Ansa dello Shaar, ma Kormul deve ancora radunare forze sufficienti a far fronte alla sua minaccia.

VALLATA DELLE NEBBIE

La Vallata delle Nebbie è una giungla calda e soffocante, per buona parte inesplorata, nascosta tra le Colline Opache e le Ossa dei Dragoni. Il Fiume Channath scorre al centro della foresta, diventando paludoso in quei punti in cui grovigli di rampicanti e di liane si protendono fin nelle sue acque. Il fiume è ricco di pesci, e anche alcuni coccodrilli, serpenti e altre creature acquatiche vivono nelle sue acque. Tra il fogliame soprastante, una miriade di uccelli dalle piume sgargianti fanno risuonare i loro versi per tutta la foresta.

Nelle corti del Sommo Suikh di Ormpur e del Re Supremo di Lapaliya, i documenti risalenti alla fondazione di entrambi i reami parlano di una razza di elfi primitivi nativa della giungla pluviale. Stando a questi documenti, gli elfi odiavano talmente gli stranieri che erano soliti cacciare e uccidere qualsiasi intruso si avventurasse nella loro dimora ancestrale.

I discendenti degli elfi selvaggi descritti in quegli antichi documenti vivono ancora in quella foresta oggi. La loro tradizione orale racconta di come i loro antenati tradirono gli altri elfi selvaggi nel corso delle razzie dei drow avvenute durante le Guerre delle Corone. In seguito, ottennero questa sezione di foresta per loro, anche se gli stregoni drow avevano liberato al suo interno numerose creature orrende e oscure. In preda al rimorso per avere tradito i loro stessi simili, gli elfi selvaggi della Vallata delle Nebbie si ritirarono nel fitto della foresta affinché nessuno potesse più posare gli occhi sulla loro colpa, giurando di vivere nel completo isolamento per sempre. Fedeli a questa filosofia, abbracciarono il culto di Fenmarel Mestarine, il Lupo Solitario, come loro divinità patrona. Oggi, i loro discendenti osservano ancora la politica isolazionista dei loro antenati e continuano a venerare la loro divinità. Non tollerano alcuna intrusione all'interno della foresta e uccidono tutti gli intrusi senza eccezione. Anche se gli elfi selvaggi hanno dato la caccia a molti dei mostri più micidiali della foresta e sono quasi riusciti a estinguerli, alcune creature terrificanti si nascondono ancora nelle ombre più fitte della Vallata delle Nebbie.

Abitanti dello shaar

I popoli nativi dello Shaar condividono tutti un tratto straordinario: uno spirito indomito che consente loro di sopravvivere nonostante le grandi avversità. Anche se le varie razze e culture delle praterie sono molto diverse tra loro in termini di tradizioni, abiti e aspetto esteriore, tutti hanno imparato a resistere al clima inclemente, al terreno difficoltoso e ai nemici che il Faerûn pone sulla loro strada, e a perseverare anche di fronte agli ostacoli in apparenza insormontabili.

Razze e culture

Tra tutte le regioni dello Splendente Sud, lo Shaar è forse la più complessa in termini di varietà di razze e di culture. Alcune razze, come ad esempio i nani dorati della Grande Crepa, gli umani sedentari degli avamposti mercantili o i misteriosi elfi selvaggi e halfling degli spiriti che si nascondono nelle foreste, sono saldamente insediati nelle loro dimore ancestrali. Molti altri, tra cui gli umani, gli wemic, i centauri e altri ancora, vagano per le praterie raggruppati in tribù di nomadi e convivono come parte di un ciclo senza fine basato sulla caccia e sul raccolto. Altre razze ancora visitano lo Shaar soltanto in rare occasioni, ma la loro presenza riesce comunque a influenzare lo stile di vita degli abitanti locali in modo profondo. Pochi esterni capiscono veramente il delicato equilibrio che regola lo Shaar, ma il mare erboso è rimasto sempre lo stesso per molti secoli, e tutti coloro che ne fanno parte lo accettano come un elemento intrinseco della loro stessa esistenza.

CENTAURI

Anche se molti centauri di Faerûn sono abituati a vivere all'interno delle grandi foreste, alcune tribù vagano per lo Shaar assieme agli altri nomadi. Come tutte le creature native dello Shaar, i centauri vanno a caccia nelle praterie, procurandosi soltanto la carne necessaria per sopravvivere dalle grandi mandrie che pascolano nelle pianure. Possono allearsi o scontrarsi tra loro o con gli altri nomadi proprio come gli umani, anche se la loro natura è in genere meno selvaggia rispetto a quella degli umani o degli wemic.

Un tipico centauro misura dai 2,1 ai 2,4 metri dallo zoccolo anteriore alla testa ed è lungo dagli 1,8 ai 2,4 metri dal petto alla coda, e pesa circa 500 kg. La metà equina del corpo di un centauro è simile a una zebra, un tratto che distingue i centauri dello Shaar da quelli delle altre zone di Faerûn, e il suo volto mostra dei lineamenti tipici dei folletti. La sua pelle è bronzea e dorata, i suoi capelli marroni chiari o dorati e gli occhi possono avere una vasta gamma di tonalità. I centauri dello Shaar preferiscono portare i capelli lunghi, anche se di solito li tengono legati e intrecciano piccoli monili decorativi tra le loro ciocche. Il numero e il tipo di decorazioni indossate da un centauro indica il suo grado all'interno della tribù, ma tali distinzioni in genere non vengono colte dagli stranieri.

I centauri maschi solitamente si preoccupano della caccia, mentre le femmine si occupano dell'accampamento e dei piccoli. Nei momenti di pericolo, i centauri di entrambi i sessi prendono parte al combattimento. In genere i centauri preferiscono la compagnia dei loro simili, anche se di tanto in tanto si uniscono agli umani nelle cerimonie tenute alle Colline del Consiglio, o scambiano merce nei paesi ai confini delle civiltà umane. I centauri vanno d'accordo soprattutto con gli wemic e rispettano i loxo, anche se in genere si tengono a debita distanza dalle creature elephantine.

DRAGHI

Non esistono molti draghi nativi delle grandi pianure dello Shaar, ma molti terribili alati provenienti da altre zone di Faerûn visitano le pianure in molte occasioni per cibarsi delle grandi mandrie del luogo. Anche se numerosi dragoni di vario tipo vivono nei punti più isolati delle montagne, delle paludi e delle foreste attorno allo Shaar, altri giungono da regioni lontane come la Costa della Spada. Un drago intento a nutrirsi può condurre due o tre passaggi lungo un tratto di pianura, planando per ghermire cavalli selvaggi, rothé e altre capi di bestiame, per poi volare via e pasteggiare in pace altrove.

Nella maggior parte dei casi, le visite di questi draghi sono eventi isolati, e i dragoni che solitamente usano lo Shaar come territorio di caccia arrivano a momenti specifici del giorno dettati dalle loro preferenze personali. Alcuni preferiscono giungere da est all'alba, volando bassi, mentre altri preferiscono tuffarsi in picchiata dall'alto, come se cadessero dal cielo di mezzogiorno. Altri ancora cacciano solo di notte. A volte può capitare che due draghi a caccia si incontrino, e spesso ne nasce una battaglia terrificante che echeggia per tutte le pianure erbose. Le storie dei nomadi parlano addirittura di alcune leggendarie battaglie aeree che hanno coinvolto tre, quattro o perfino sei enormi dragoni tutti assieme. Anche se tali spettacoli sono una vista maestosa, i nomadi hanno imparato a non rimanere nei paraggi per vedere quale drago avrà la meglio, dal momento che il vincitore difficilmente sarà di buon umore dopo lo scontro.

ELFI SELVAGGI E HALFLING DEGLI SPIRITI

Sia gli elfi selvaggi (che vivono soprattutto nella Foresta di Amtar sul lato meridionale dello Shaar e nella Vallata delle Nebbie lungo il confine sud-occidentale) che gli halfling degli spiriti (che vivono nel Bosco di Channath e nell'area in cui

la punta sud-occidentale del Bosco di Chondal tocca lo Shaar) sono due razze isolazioniste. Nessuna delle due è interessata a interagire con le altre, ed entrambe preferiscono essere lasciate sole nei loro rispettivi domini boschivi. Gli elfi selvaggi della Vallata delle Nebbie sono talmente xenofobi che respingono qualsiasi incursione degli umani nel loro territorio con letale efficienza. Anche se le altre razze che vagano per le praterie sono al corrente dell'esistenza degli elfi e degli hin, rispettano la loro riservatezza e si tengono alla larga dai loro boschi.

GNOLL

Tra tutti gli umanoidi selvaggi che vagano per lo Shaar, soltanto gli gnoll hanno i numeri per ambire a essere una forza da non sottovalutare. Anche se hanno ricavato le loro dimore tradizionali all'interno delle colline e dei pendii montuosi più bassi in tutto lo Shaar, sono comuni soprattutto nella metà occidentale, specialmente lungo i vari crinali a nord della Valle di Channath. Gli gnoll assalgono da sempre gli insediamenti umani lungo le rive del Lago Lhespen e le carovane che attraversano la regione. I Lapaliyan a sudovest hanno cercato di sterminare gli gnoll in varie occasioni in passato. Tutti i loro sforzi sono stati vani, e gli gnoll continuano a tormentare i nomadi dello Shaar occidentale e le città con cui essi commerciano.

LOXO

I loxo dello Shaar sono un popolo di nomadi, cacciatori e raccoglitori che vive a fianco delle altre grandi razze tribali delle pianure. Gli altri nomadi tendono a lasciarli stare, in quanto un loxo adirato è una vista terrificante (e un nemico temibile). Anche se non sono molto numerosi, coprono vasti tratti di terra nei loro vagabondaggi e placano il loro grande appetito cibandosi di erba, vegetali e a volte di frutta e di noci.

Tribù umane dello shaar

Anche se le tribù dello Shaar condividono molti tratti, tra cui il retaggio etnico, i nemici comuni e uno stile di vita nomade, sono differenti tra loro quanto può esserlo un mercante di Waterdeep da un assassino del Thesk. Alcune tribù mantengono buoni rapporti con le altre, mentre altre si lasciano fuorviare dal cattivo sangue che intercorre da molte generazioni e rimangono in conflitto con le tribù nemiche.

Di seguito vengono elencati alcuni dettagli sulle tribù più grandi e note che vagano per lo Shaar. Ne esistono altre più piccole e più isolate, ma sono meno visibili agli occhi degli stranieri che visitano le pianure, rispetto a quelle descritte in questa sezione.

Ankheg: La Tribù dell'Ankheg vaga per la regione dello Shaar situata tra i Pendii del Fuoco e il Bosco dello Shaar, spingendosi dal Bosco del Crepuscolo all'Altopiano. I membri di questa tribù hanno scelto l'ankheg come animale simbolo, e i loro razziatori hanno adottato alcuni elementi del suo stile di combattimento.

Aquila: La Tribù dell'Aquila adora le aquile giganti che solcano i cieli e i suoi razziatori vanno fieri della loro vista superiore e delle capacità di balzo che hanno sviluppato per imitare i grandi uccelli. I membri di questa tribù vagano

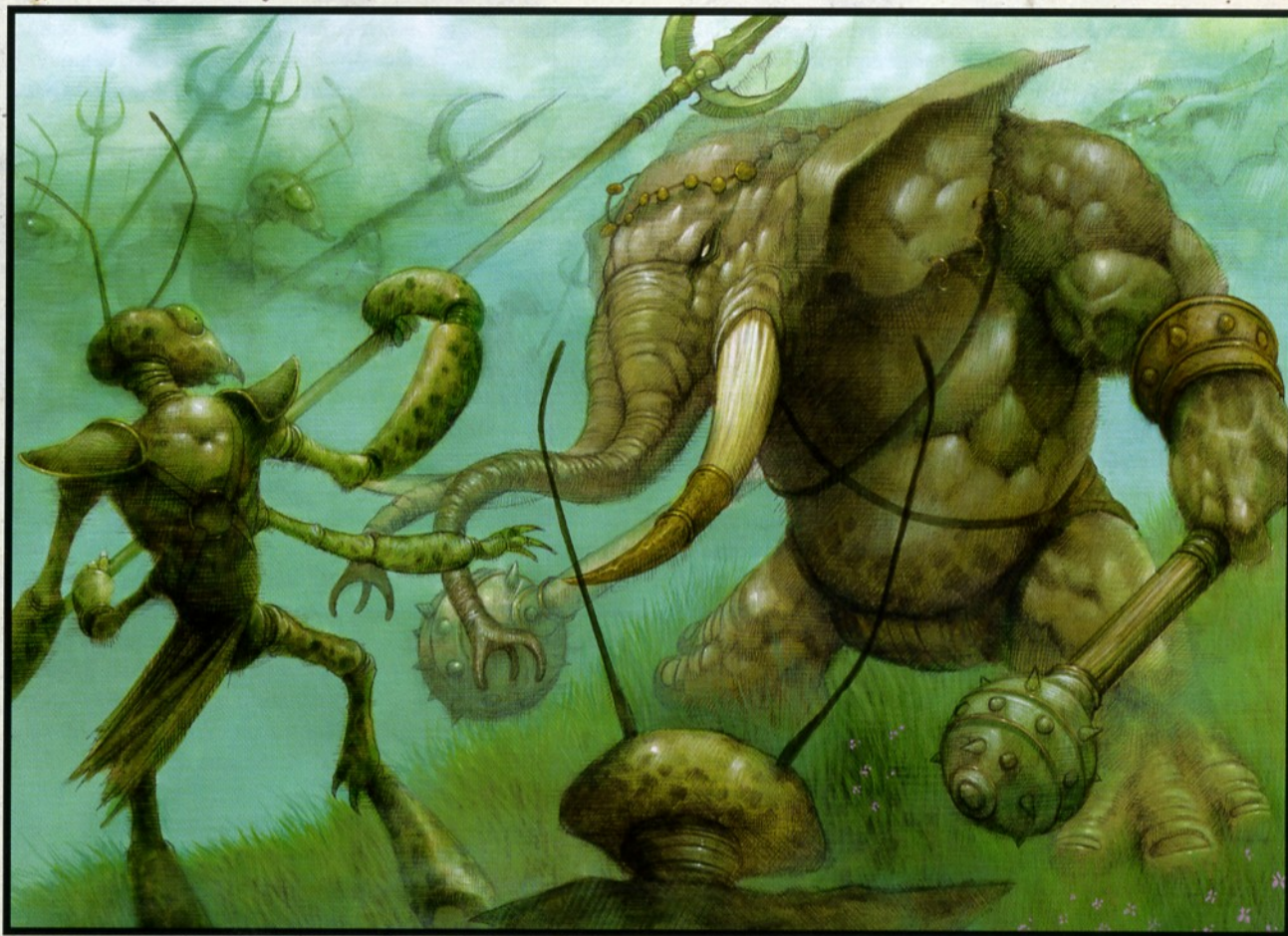
nel fascia dell'estremo occidente dello Shaar, tra il Mare Scintillante e Lago Lhespen.

Ghepardo: La Tribù del Ghepardo reclama per sé il territorio tra le Montagne Uthangol e la Grande Crepa; spingendosi a est fino alle Colline del Consiglio. I razziatori di questa tribù si sono addestrati per correre come i ghepardi che vagano per le praterie.

Iena: La Tribù della Iena controlla tutte le terre a sud delle Colline del Consiglio, tra il Bosco della Crepa e il Bosco di Shara. Come le creature da cui la tribù trae il nome, i suoi razziatori sono soliti nascondersi e sbilanciare i loro avversari in battaglia.

Leone: I membri della Tribù del Leone vagano per le pianure che vanno dal Lago Lhespen all'Altopiano, a sud del Fiume Shaar. I suoi razziatori imitano il grande leone quando attaccano, cedendo a una frenesia dilaniante e caricando gli avversari.

Rinoceronte: La Tribù del Rinoceronte vaga per il tratto che va dalla Grande Crepa all'Altopiano e dal Bosco di Chondal all'Amtar. Come le bestie cornute da cui la tribù trae il nome, i razziatori del Rinoceronte hanno imparato a infliggere un maggior numero di danni quando caricano.



Una disputa territoriale nelle pianure dello Shaar

Illustrazione di Wayne England

Un loxo è un umanoide simile a un elefante che misura dai 2,1 ai 2,4 metri e pesa 750 kg o più. La sua pelle è grigia-bluastro, rugosa e ricoperta di peluria ispida e rada. Il suo corpo massiccio è dotato di due proboscidi, arti tozzi e tondeggianti, piedi piatti e dita grassocce. Le sue orecchie sono molto grandi e tirate all'indietro, ma la sua caratteristica più insolita è la doppia proboscide che pende dal suo muso, appena sopra la bocca, affiancata da due lunghe zanne ricurve. Ogni proboscide è lunga circa 60 cm e termina con tre piccole appendici prensili simili a dita.

I loxo sono organizzati in clan, che all'atto pratico sono poco più di semplici famiglie molto estese. Tutti i membri di un particolare clan indossano abiti rustici dello stesso tipo, decorati con disegni speciali tracciati nel tessuto. È possibile che due o più clan si spostino assieme in branco.

Di tanto in tanto, i loxo arrivano ai margini delle civiltà umane, portando con loro opere d'arte o strumenti artigianali rustici fatti di ossa di animali, legno o pietra, che scambiano con cibo e rifornimenti di vario tipo. Anche se gli umani Shaaryan sono diffidenti nei confronti di queste creature dall'aspetto insolito, i loxo non sono ostili a meno che non vengano minacciati. I loxo non interagiscono con le altre tribù nomadi delle pianure, o almeno non a intervalli regolari. A differenza degli wemic e dei centauri, non hanno preso l'abitudine di spingersi fino alle Colline del Consiglio per prendere parte ai raduni degli umani, anche se in qualche circostanza straordinaria hanno inviato un loro delegato.

NANI DORATI

La Grande Crepa è la dimora ancestrale dei nani dorati da un numero imprecisato di secoli. Fin da quando reclamarono l'enorme canyon, i tunnel e le caverne sottostanti e circostanti

dal dominio dei drow, dopo la caduta di Telantiwar, i nani hanno orgogliosamente e saldamente difeso il loro dominio senza mai cedere il controllo della loro patria a nessuno. Dopo la venuta della Benedizione del Tuono di Moradin, i nani dorati sono diventati perfino troppo numerosi per il loro dominio, e alcuni hanno iniziato a cercare altri luoghi dove fondare nuove colonie. Stanno progettando una grande migrazione occidentale verso le caverne del Vecchio Shanatar, usando un'armata di crociati come avanguardia.

Il nano dorato medio è alto circa 1,2 metri, ma la sua corporatura solida gli conferisce un peso pari a quello di un umano adulto. La sua pelle è color cuoio o color marrone scuro, e i suoi occhi solitamente sono castani o nocciola. I suoi capelli generalmente sono neri, grigi o marroni. I membri di entrambi i sessi portano i capelli lunghi e molti maschi (nonché alcune femmine) portano barbe e baffi meticolosamente curati.

I nani dorati della Grande Crepa hanno un carattere orgoglioso ma sospettoso. Hanno reclamato per loro tutta l'area coperta da un giorno di viaggio a dorso di pony in ogni direzione dal canyon, e hanno scarsa tolleranza per la presenza di qualsiasi bandito o esploratore. È raro che ai membri delle altre razze sia consentito l'accesso alle dimore dei nani. Hanno fondato la città di Earheart (vedi "Città e luoghi", sotto) per commerciare con gli stranieri.

Vedi pagina 11 di *Razze di Faerûn* per ulteriori informazioni sui nani dorati.

SHAARAN

Gli umani che vagano per le pianure dello Shaar sono noti come Shaaran. Hanno vagato per le praterie come nomadi fin da prima che esistesse una storia documentata della regione, resistendo alle asprezze dell'ambiente inospitale, ai pericoli delle

tribù nemiche e a una schiera di predatori provenienti sia dalle pianure che dalle aree circostanti. Questa costante lotta ne ha fatto un popolo resistente e orgoglioso, restio a rinunciare alle proprie tradizioni anche di fronte alla sottomissione.

Un tipico Shaaran è un individuo dal volto allungato e dalla pelle giallastra, ma non è molto alto (circa 1,65 metri in media). I suoi capelli e i suoi occhi solitamente sono neri o castani scuri. In qualche rara occasione nasce uno Shaaran dagli occhi verde chiaro, il che è considerato un segno di buona sorte tra i nomadi. Sono pochi gli Shaaran che si lasciano crescere la barba, e sia i maschi che le femmine portano i capelli corti.

Nomadi: La proprietà più pregiata di un nomade Shaaryan è il suo cavallo, un magnifico animale in grado di nutrirsi delle erbe delle pianure dove vagano i nomadi. Infatti gli Shaaran si rifiutano di portare cavalli fuori dallo Shaar, dal momento che gli animali non sembrano mai rimanere in salute altrove. In quasi tutti i casi, si indeboliscono e muoiono se non hanno l'opportunità di cibarsi delle erbe della loro terra. Uno Shaaran porta tutte le sue proprietà sul suo cavallo oppure, se è ricco, su un apposito cavallo da soma. I bambini nascono praticamente già in sella.

La dozzina o giù di lì delle tribù di Shaaran esistenti condivide la stessa cultura, ma ognuna di loro mantiene anche degli elementi separati tipici delle loro tradizioni particolari. Gli stranieri hanno difficoltà a distinguere una tribù dall'altra, ma i nomadi riescono facilmente a identificare l'affiliazione tribale di un altro nomade dalle differenze nel vestire, nello stile delle armi, nelle decorazioni e nei territori ricorrenti del loro vagare. Alcune tribù considerano le donne pari agli uomini, e alcune a volte hanno eletto delle donne come capitribù.

Nessuno ha mai tentato di unificare gli Shaaran. Alcune regioni dello Shaar (specialmente nella metà occidentale), a volte sono state conquistate, ma in tali casi gli Shaaran non hanno fatto altro che aspettare fino a quando la base di potere del conquistatore non si è esaurita, e poi hanno riassunto il loro normale stile di vita come se non fosse successo nulla. Di tanto in tanto, due tribù stringono un forte legame, in genere tramite un matrimonio tra due potenti famiglie. Un tale legame consente alle tribù di raccogliere i benefici della protezione reciproca, di condividere le risorse d'acqua e di evitare ogni disputa territoriale tra loro per varie generazioni. Col tempo, tuttavia, i rapporti tra le tribù cambiano sempre, mano a mano che nuovi legami vengono stretti e vecchie alleanze si sciogliono.

Gente di città: Gli umani che vivono nelle comunità disseminate per lo Shaar sono quasi sempre degli Shaaran che hanno preferito una vita sedentaria invece che continuare a vagare come nomadi secondo le tradizioni dei loro antenati. Molte di queste città e paesi furono fondate come risultato di incontri commerciali tra le varie tribù, in genere in quei punti ottimali dove le risorse naturali sono abbondanti. Altri furono fondati quando le nazioni e i grandi imperi tentarono di conquistare o di colonizzare alcune regioni dello Shaar. Gli insediamenti più rilevanti di questo tipo furono fondati sotto l'Imperium Shoon, quando lo Shoonach dominava su tutto il territorio che andava dal Mare Scintillante all'Altopiano. Gli insediamenti sorti in quel periodo esistono ancora, anche se ora non obbediscono più a nessuna autorità esterna. Indipendentemente dalle ragioni della loro fondazione, i vari centri urbani dello Shaar sono sempre rimasti piccoli per i parametri tipici di Faerûn, dal momento che si mantengono quasi

esclusivamente grazie al commercio che passa attraverso i loro mercati e la vendita di alcune magre risorse disponibili (pesce, sale, legname o strumenti artigianali ricavati da parti di animali, ad esempio).

Anche se la maggioranza degli abitanti di questi paesi è di queste città è Shaaran, sono presenti anche altre etnie. Molto spesso, tali individui arrivano dalle carovane che attraversano le praterie a intervalli regolari. Alcuni abitanti del luogo sono discendenti di quei mercanti che giunsero da terre lontane come il Durpar, il Turmish e l'Amn. Quale che sia la loro origine, gli abitanti di questi paesi vivono assieme in relativa armonia e condividono due obiettivi principali: la sopravvivenza e la prosperità.

THRI-KREEN

Le strane creature insettoidi note come thri-kreen sono forse i cacciatori nomadi più bizzarri presenti nello Shaar. I thri-kreen vagano per le pianure proprio come gli umani e le altre razze nomadi, seguendo le mandrie di animali per sostentamento. A differenza degli umanoidi che considerano lo Shaar la loro dimora, i thri-kreen sembrano adatti alle condizioni calde e aride delle praterie, e prosperano in questo tipo di ambiente. Data la loro natura aliena, le loro abilità mimetiche e i loro attacchi a sorpresa, i thri-kreen sono temuti da buona parte degli altri abitanti dello Shaar, che li tengono a debita distanza.

Un thri-kreen sembra una mantide religiosa bipede dotata di sei arti, due per camminare e quattro per manipolare gli oggetti. Un esemplare tipico ha un carapace di una tonalità che può variare dal color sabbia al verde pallido, adatto a mescolarsi nei dintorni. I thri-kreen indossano cinture degli attrezzi a cui attaccano i vari strumenti e le armi che portano con loro, ma non indossano nessun altro indumento.

I thri-kreen sono relativamente poco numerosi, e i loro territori non vanno oltre le pianure e le colline appena a nord delle Montagne del Rospo Accucciato. Di tanto in tanto conducono delle incursioni a nord, anche se cercano di evitare ogni confronto con gli umani e si tengono alla larga dalle Colline del Consiglio. Gli wemic e i centauri non amano i thri-kreen, ma è raro che si spingano di loro iniziativa ad attaccarli. I loxo accettano i thri-kreen e a volte commerciano con loro, forse perché anche loro sono considerati alieni da molti altri abitanti dello Shaar.

WEMIC

Gli wemic sono forse i più abili e selvaggi cacciatori dell'intero Shaar. Hanno un forte senso di appartenenza alla tribù, non sanno scrivere e non hanno alcun interesse nei documenti scritti. Gli wemic hanno dovuto combattere per mantenere il controllo sui loro tradizionali territori di caccia da quando sono arrivati nello Shaar, in un'epoca precedente alla storia documentata di qualsiasi altra razza della zona, e non intendono farselo portare via da nessun nemico.

Un wemic è una creatura simile a un centauro, con il corpo di un leone, il torace superiore di un umano e una testa che è un misto di lineamenti umani e leonini. Un esemplare medio è alto dagli 1,95 ai 2,1 metri dalle zampe anteriori alla testa ed è lungo circa 3,6 metri dalla testa alla punta della coda. Un esemplare adulto può arrivare a pesare fino a 300 kg. Il corpo di un wemic è ricoperto di pelliccia dorata o marrone e la punta della sua coda è sempre più scura del resto del corpo. Le sue orecchie sono situate sulla parte alta della testa e i suoi occhi sono simili a quelli di un gatto, con le iridi dorate e le

pupille strette e allungate. Tutti e sei i suoi arti terminano con degli artigli, anche se quelli delle mani umanoidi e delle zampe posteriori sono retrattili. Una criniera dello stesso colore della punta della coda avvolge il volto degli wemic maschi.

Gli wemic sono creature orgogliose e feroci cacciatori nomadi. Non sono ostili nei confronti di quelle creature che accettano le loro usanze e non cercano di rubare il loro territorio. Se un wemic si sente minacciato, tuttavia, combatte con le unghie e con i denti, fino all'ultimo respiro, per preservare il suo stile di vita.

Nella maggior parte dei casi, gli wemic hanno rapporti amichevoli con le tribù umane dello Shaar e a volte si uniscono a loro alle Colline del Consiglio in occasione degli incontri biennali. Questi cacciatori felini non sono altrettanto tolleranti nei confronti degli umani sedentari che vivono nelle piccole comunità disseminate in tutto lo Shaar, anche se a volte si spingono fino a queste città per commerciare con loro. Gli wemic si trovano a loro agio soprattutto con i centauri, con cui condividono le praterie, e nutrono un sentito rispetto per il loxo, anche se le due razze interagiscono raramente. Nei momenti di pericolo, specialmente quando i draghi appaiono all'orizzonte per cibarsi, tutti gli wemic, i centauri e i loxo nell'area intervengono per difendere assieme l'area.

Vedi pagina 149 di *Razze di Faerûn* per ulteriori informazioni sugli wemic.

vita e società

Gli abitanti dello Shaar condividono varie caratteristiche. Per prima cosa, si sono adattati al clima e al terreno aspro, rimanendo fedeli a molti secoli di tradizione, e hanno sviluppato un rispetto reciproco (anche se a volte a riluttanza) l'uno per l'altro, basandosi sulle esperienze reciproche. Sotto altri aspetti, tuttavia, sono molto diversi tra loro. La tradizione può essere un aspetto importante della vita di tutti coloro che vivono nelle praterie sterminate, ma le tradizioni specifiche possono variare ampiamente da un gruppo all'altro, da una tribù all'altra e da una razza all'altra.

ECONOMIA

L'economia di buona parte dello Shaar non è basata sul denaro. Non si conia nessuna moneta nella regione, e le monete in genere vengono usate raramente al di fuori delle città.

Abitanti delle città: La gente che vive nei centri urbani segue un'economia leggermente più sviluppata rispetto ai nomadi. Anche se gli abitanti di città sono disposti a contrattare con i membri delle tribù che si presentano al mercato, accettano anche le monete, soprattutto da quei mercanti che attraversano lo Shaar mentre si recano da una nazione all'altra. Anzi, le comunità mercantili dello Shaar sono diventate a tutti gli effetti dei centri di cambio valuta, dal momento che le carovane spesso non commerciano solo in beni ma anche in monete. Un mercante del Durpar potrebbe arrivare con della merce da vendere ed essere più che disposto ad accettare in cambio la valuta del Chondath, dal momento che intende poi dirigersi laggiù. Mentre si trova nello Shaar, lo stesso mercante potrebbe decidere di acquistare alcuni prodotti artigianali e pagare con le monete Durpari. Il mercante successivo, forse proveniente dal Calimshan, è lieto di accettare le monete Durpari in cambio delle sue merci, dal momento che ne farà buon uso alla sua sosta successiva nell'Estagund.

Elfi selvaggi e halfling degli spiriti: È raro che le razze che si nascondono nelle foreste dello Shaar prendano parte

a qualsiasi tipo di commercio. All'interno dei loro boschi ancestrali sono completamente autosufficienti, e nella maggior parte dei casi non hanno alcun desiderio di avventurarsi al di fuori di quei domini... né di ricevere le visite dei mercanti. Soltanto gli halfling degli spiriti del Bosco di Channath si degnano di tanto in tanto di trattare con gli stranieri, e per farlo lasciano le loro dimore nei boschi invece di consentire agli altri di entrare.

Nani dorati: I nani dorati della Grande Crepa prelevano direttamente dal suolo le loro monete, estraendo metalli e minerali preziosi dalle viscere della terra al di sotto della loro patria e ricavandone lingotti e gioielli pregiati da scambiare con i mercanti. In cambio del loro oro, del loro argento, delle loro gemme e degli oggetti magici che a volte creano, i nani dorati chiedono cibo (frutta, verdura e formaggio), tessuti, olio per le lampade e altri prodotti artigianali.

Nomadi: Nella maggior parte dei casi, le tribù (umane o meno) che vagano per le praterie ricavano tutto ciò di cui hanno bisogno dalla terra, usando gli animali a cui danno la caccia per ricavarne cibo, abiti, utensili e a volte cavalcature. Quando uccidono un animale, ne usano ogni parte e non buttano via nulla. Non conoscono il commercio, e molti di loro non hanno mai visto una moneta, e tanto meno sanno cosa farsene. Quando i nomadi desiderano procurarsi qualcosa con il commercio, non fanno altro che barattare la merce l'uno con l'altro o con i mercanti cittadini, che sono abituati a questa usanza e non si fanno problemi a scambiare gli oggetti con altri oggetti. Gli unici oggetti che non sono ritenuti necessari per la sopravvivenza e che i nomadi considerano di valore sono i gioielli (in genere collane, braccialetti e decorazioni per capelli) fatti di ossa di animali o di rocce e cristalli particolarmente belli. Di tanto in tanto usano questi gioielli anche come valuta, specialmente quando commerciano con le altre tribù che vagano per altre regioni e quindi non hanno accesso agli stessi materiali.

LEGGE E ORDINE

Gli abitanti dello Shaar hanno un approccio diverso alla legge e all'ordine, a seconda delle loro razze e dei loro stili di vita.

Abitanti delle città: Nelle città e nei paesi, la legge e l'ordine sono molto più strutturati che nelle pianure, dal momento che i cittadini devono affrontare pericoli di genere diverso rispetto ai nomadi. La presenza costante dei coloni, delle loro proprietà e dei loro oggetti di valore esercita un'attrazione irresistibile per gli gnoll e gli altri mostri, nonché per i banditi. Anche i nomadi frequentano i paesi, e di tanto in tanto i membri di due tribù avversarie decidono di risolvere le loro divergenze nel bel mezzo di un mercato. Inoltre, i centri abitati sono i bersagli primari di qualsiasi nazione nemica che desideri conquistare un tratto dello Shaar. Quindi, ogni comunità elegge un capotribù da un Consiglio degli Anziani, proprio come fanno le tribù delle terre selvagge, e mantiene una milizia regolare o una forza di difesa di qualche tipo per proteggere i suoi cittadini. Il capotribù, con il sostegno della milizia, fa fronte ai problemi di ogni genere, sia quelli esterni che quelli interni.

Nani dorati: Le leggi e le usanze che governano la società dei nani dorati sono rimaste immutate per interi millenni. Il rispetto per gli anziani del clan è fondamentale, ma al di là di quello, pochi stranieri sanno dire cosa prevedano le tradizioni e le usanze sociali dei nani. Le leggi che i nani applicano agli stranieri, tuttavia, sono ampiamente divulgate e altrettanto ferree. I nani dorati hanno ben poca pazienza nei confronti della sete di magia degli umani, della stoltezza

degli elfi o perfino dell'atteggiamento tollerante dei loro cugini, i nani degli scudi, quindi regolano tutte le attività di questi individui in modo alquanto rigoroso. Innanzi tutto, pongono dei rigidi limiti agli spazi entro i quali tutti gli altri esseri possono muoversi all'interno dei territori dei nani dorati. I mercanti devono limitarsi alle strade che entrano ed escono da Eartheart e non possono entrare nella città vera e propria. Devono sbrigare i loro affari nel mercato cittadino noto come l'Incudine e il Martello, appena fuori dalle mura di Eartheart. Coloro che vengono sorpresi a violare questa limitazione generalmente scompaiono per sempre. Inoltre, in qualsiasi punto all'interno dei confini della Grande Crepa (un giorno di viaggio a dorso di pony in qualsiasi direzione dai margini del canyon) valgono tutte le tradizionali leggi mirate al mantenimento della pace e della tranquillità (nessuna violenza se non in caso di autodifesa, nessun furto e così via). Queste leggi sono fatte rispettare dai membri delle guardie vigilanti, un corpo di circa settanta combattenti robusti e severi che tengono d'occhio ogni cosa e che sospettano ogni visitatore di essere un potenziale combinaguai.

Nomadi: Gli Shaaran seguono varie leggi tradizionali che regolano il loro comportamento nelle pianure. Le razzie sono talmente comuni che sono diventate un'attività di fatto accettata da tutti. Un gruppo di razziatori composto da un massimo di venti individui è considerato accettabile, e le vittime di una tale razzia possono restituire il favore intervenendo con eguale forza. Tuttavia, un assalto condotto da un manipolo superiore a venti è considerato un atto di guerra e le altre tribù fanno rapidamente fronte comune per difendersi dall'aggressore. Tali eventi diventano spesso argomenti di discussione ai raduni primaverili e autunnali alle Colline del Consiglio. Dal momento che quel luogo è considerato territorio sacro e la violenza e gli spargimenti di sangue sono vietati, i raduni diventano il momento ideale per incontrare le altre tribù e appianare le loro divergenze. Nella storia dello Shaar ricorrono numerosi esempi di una tribù pronta a tendere imboscate all'altra per impedirgli di presentarsi ai raduni, nella speranza di poter prolungare una guerra.

All'interno di ogni tribù, il tradizionale rispetto nei confronti degli anziani è la via migliore per risolvere i problemi. Gli anziani della tribù possono eleggere un capotribù, imporre punizioni per un torto o scacciare un membro della tribù autore di un'offesa. Le leggi di ogni tribù sono alquanto instabili, dal momento che gli Shaaran credono che sia più importante tenere conto delle necessità e dei valori attuali della tribù invece di preoccuparsi di ciò che è accaduto in passato. Se un vecchio nemico della tribù viene proclamato un amico, allora tutti i membri della tribù devono mettere da parte i rancori personali che potrebbero nutrire nei suoi confronti e accettare il nuovo rapporto.

GUERRA E DIFESA

Le necessità difensive degli abitanti dello Shaar dipendono dal loro stile di vita.

Nani dorati: I nani dorati difendono la Grande Crepa con tenacia e caparbietà, e si sforzano in ogni modo di far fronte a ogni potenziale minaccia, sia che questa giunga via terra, via aria o da sottoterra. Il margine del canyon è circondato da sessanta strutture note come torri del crinale. È possibile accedere a queste torri di pietra soltanto attraverso i tunnel sottostanti, e ognuna dispone di un micidiale arsenale di catapulte e baliste, oltre che di un'unità di sessanta nani dorati combattenti, armati di balestre pesanti e asce naniche.

Qualsiasi creatura o veicolo non autorizzato in avvicinamento alla Grande Crepa viene accolto con un singolo colpo di avvertimento. Se l'intruso non torna sui suoi passi, parte una micidiale raffica di proiettili.

Oltre alle truppe stanziate all'interno delle torri del crinale, un'unità speciale chiamata i Martelli della Pace, una squadra di cavalieri volanti in sella a uno stormo di ippogrifi, monta la guardia nei cieli, armata di lance da cavaliere e di asce da lancio, pattugliando sia i cieli al di sopra delle grande crepa che sulle pianure oltre i margini del canyon. Alcuni di questi cavalieri celesti impugnano lance magiche che possono sparare getti di fiamme o dardi incantati a comando. Ogni sentinella nanica o vedetta schierata all'interno del reame dei nani dorati (sul fondo del canyon, nelle nicchie scavate sulle pareti del canyon o di pattuglia sulle pianure) può suonare un corno per richiamare uno squadrone di Martelli della Pace alla sua posizione nel giro di pochi minuti (vedi la classe di prestigio della guardia celeste della Grande Crepa in *Razze di Faerûn* per ulteriori informazioni sui Martelli della Pace).

Oltre a queste forze specializzate, i nani dorati mantengono anche un'organizzazione di polizia nota come gli Scudi di Acciaio, stanziata all'interno del tempio-fortezza religioso di Eartheart sulla superficie. Gli Scudi di Acciaio contano 14.000 agenti e il loro capo viene eletto ogni anno dai Lord delle Profondità correntemente a capo del Reame delle Profondità. L'attuale Lord dello Scettro è Mariochar Bladebeard (chierico 10 di Clangeddin Silverbeard/difensore nanico 7 nano dorato LB), un geniale esperto tattico che ha mantenuto la sua carica per gli ultimi trentacinque anni. Mariochar ha dedicato tutta la sua vita alla difesa della Grande Crepa.

L'ingresso principale nei tunnel sotterranei al di sotto della Grande Crepa è un ampio passaggio sigillato da porte d'oro massiccio alte 21 metri. Questi grandi accessi, noti semplicemente come i Cancelli, sono ulteriormente protetti da interdizioni e rune magiche che ne garantiscono la stabilità. I Cancelli conducono a una grande caverna progettata per intimidire qualsiasi visitatore, anche se è molto raro che un visitatore giunga fin quaggiù. Oltre questa caverna si trova la grande città nanica di Casaprofonda. I Cancelli sono sempre tenuti chiusi, salvo in tempo di guerra, quando si aprono per consentire agli eserciti dei nani dorati di marciare in battaglia. Buona parte del traffico transita oltre i Cancelli attraverso piccoli ingressi secondari che si aprono alla base degli enormi portoni. Una leggenda molto popolare presso i nani dorati racconta che poco dopo la loro costruzione, i Cancelli ressero a un attacco frontale da parte di un grande dragone, che tentò di scagliarsi contro di essi alla sua massima velocità di volo. I Cancelli rimasero intatti, e il drago morì sul colpo.

L'ultima difesa della nazione dei nani dorati è un esercito regolare, comandato da un duca selezionato tra i Lord delle Profondità. Al completo, l'esercito conta circa 60.000 soldati, ripartiti in un'unità di guardie del corpo ducali scelte (600), portatori di asce (29.000), balestrieri leggeri (16.000), balestrieri pesanti (6.000) e truppe regolari (4.000-5.000). Anche se questo esercito potrebbe sembrare eccessivamente numeroso, i Lord delle Profondità sanno che una forza di proporzioni immani è l'unico modo per proteggere il vasto territorio reclamato dai nani dorati e coprire le molte vie di accesso da cui i nemici potrebbero giungere.

Nomadi: Per coloro che vagano per le pianure, la migliore difesa è sfuggire a ogni minaccia. La mobilità che è talmente importante per seguire le mandrie si rivela utile anche in altre occasioni. Combattere in sella con le armi a distanza,

che garantisce un modo di danneggiare il nemico rimanendo fuori portata, è parte della cultura dei nomadi tanto quanto dormire nelle tende. Le razzie sono lo stile di combattimento più ricorrente perché le battaglie sono rapide e i predatori possono scomparire ancora prima che i loro bersagli si accorgano della loro presenza.

Nei combattimenti veri e propri, la maggior parte delle tribù (umani, wemic, centauri, thri-kreen o altri) usa la stessa tecnica collaudata in cui i maschi formano una linea difensiva mentre le femmine portano i bambini in salvo. Dopodiché, le femmine e i maschi si uniscono alla lotta contro la minaccia incombente. Quasi tutte le razze che vagano per lo Shaar usano armi semplici come lance e fionde, facili da costruire usando le parti di animali e la poca vegetazione che cresce sulle pianure. Un capotribù o un grande guerriero potrebbe essere dotato di un arco di qualche tipo, anche se tali armi sono più ambite come segni di prestigio che come strumenti di guerra, dal momento che le frecce non sono facili da reperire al di fuori degli insediamenti mercantili.

RELIGIONE

Le divinità venerate nello Shaar sono molteplici quanto i nomadi che vagano per le sue terre. Ogni razza rende omaggio a varie divinità, ma non esiste una singola religione che domina su tutto il territorio.

Centauri: Come gruppo, i centauri dello Shaar non sono molto devoti. Coloro che seguono una qualche divinità molto spesso venerano Solonor Thelandira dei Seldarine, anche se alcuni venerano Silvanus. Gli studiosi ipotizzano che il culto di quest'ultima divinità potrebbe essere quanto rimane delle tradizioni dei loro antenati che un tempo vivevano in zone più rigogliose di Faerûn.

Nani dorati: I nani della Grande Crepa onorano l'intero pantheon nanico allo stesso modo dei loro cugini settentrionali, anche se Moradin e Clangeddin Silverbeard sono venerati al di sopra di tutti gli altri. La popolarità di Moradin non nasce solo dal suo titolo di Padre dei Nani, ma anche dalla Benedizione del Tuono che ha concesso a tutti i nani. Questo evento epocale ha permesso ai nani dorati di godere di una rinnovata prosperità e di fare progressi come non era più accaduto da molti secoli. Clangeddin serba un posto speciale per coloro che difendono la Grande Crepa e per chiunque si spinga spesso nel mondo di superficie.

Oltre a queste due divinità, molti nani dorati di entrambi i sessi sono particolarmente attratti da Haela Brightaxe. L'amore della Dama della Mischia per il combattimento senza quartiere e il furore della battaglia affascina molti nani dorati, che non chiedono niente di meglio che una bella battaglia contro i loro vecchi nemici nel Sottosuolo. Ultimamente, dal momento che devono affrontare un numero relativamente limitato di minacce rispetto ai loro cugini degli scudi, alcuni nani dorati hanno trovato il tempo di sviluppare la loro creatività e le loro tendenze filosofiche. Questi individui, che spesso preferiscono venerare Dugmaren Brightmantle, passano i loro giorni a contemplare i misteri più profondi della vita dei nani e ad applicare quanto scoperto all'artigianato, alla scultura e alla creazione di nuovi oggetti meravigliosi.

Umani: Molti Shaaran rendono omaggio a Tempus, dal momento che la sua dedizione alla protezione e alla forza riflette i valori che hanno coltivato nei secoli per garantirsi la sopravvivenza in queste aspre terre. Altri, che cercano la gloria nella caccia invece che nella guerra, scelgono di seguire Malar.

Quelle poche tribù nomadi che servono Akadi si premurano di incontrarsi sulla collina santificata di Blaskaltar (vedi "Città e luoghi", sotto) ad ogni giorno di mezz'estate per venerarla.

Nelle città dello Shaar, l'influenza delle divinità è leggermente meno evidente. Numerose culture e fedi si mescolano in questi luoghi, e nessuna ha il sopravvento palese sulle altre. Ma in certe zone dei centri urbani in cui i ladri e i criminali sono numerosi, Shar e Mask prosperano. Dato che non esiste nessuna presenza religiosa organizzata nello Shaar, queste forze oscure possono agire praticamente incontrastate.

Wemic: Molti wemic seguono la loro divinità, Nobanion, patrono dei druidi e dei ranger. Alcuni degli individui più selvaggi (specialmente coloro che amano il brivido della caccia) preferiscono seguire il Signore delle Bestie.

Altre razze: Né i loxo né i thri-kreen sono creature religiose.

Avventurieri

Molti abitanti dello Shaar non si curano affatto della presenza o assenza degli avventurieri nelle pianure. Dal momento che i nomadi non assegnano la proprietà della terra a nessun gruppo e a nessun individuo, non sono minimamente possessivi del territorio nei confronti degli stranieri... anche se questo atteggiamento non significa che gli avventurieri non abbiano nulla da tenere da loro. Diversi membri delle varie tribù, specialmente i più sanguinari tra gli umani, gli wemic e i thri-kreen, nonché la vasta maggioranza degli gnoll, non esitano ad attaccare gli stranieri a vista, soltanto per il piacere di uccidere. Di certo, un tale comportamento è la norma presso gli elfi della Vallata delle Nebbie. In altri luoghi, gli avventurieri devono fare attenzione a forme di malvagità più insidiose, come gli yuan-ti che si nascondono tra le rovine di Lhesper, pronti a catturare degli esploratori da usare nelle loro ricerche (vedi "Lhesper", sotto).

Nelle città, i mercanti sono lieti di inviare gli avventurieri nelle terre selvagge ben equipaggiati e dotati di rifornimenti acquistati dalle loro bancarelle e ai loro negozi. I negozianti sperano sinceramente di vedere questi intrepidi eroi tornare con le borse piene di monete appena rinvenute, pronti a spenderle per acquistare altra merce. Ai margini delle aree civilizzate, anche ai banditi fa piacere incontrare degli avventurieri, dal momento che la loro presenza significa maggiori opportunità di procurarsi monete ed equipaggiamento con la forza.

politica e potere

Non esiste alcuna organizzazione politica centralizzata presso i popoli dello Shaar, se si eccettuano forse i nani dorati della Grande Crepa, che comunque pensano solo a se stessi. Le tribù di nomadi sono in perenne lotta le une con le altre, sia verbalmente, alle Colline del Consiglio, che sul campo di battaglia, per questioni di territorio, di acqua e di cibo. Quando è il momento di progettare un attacco, il capo di ogni tribù deve bilanciare il desiderio di gloria con l'accortezza di non farsi nemiche troppe tribù. Alcuni capotribù sono più carismatici di altri, ma nessuno è abbastanza potente da riunire tutte le tribù sotto un'unica guida, o di reclamare la maggioranza all'incontro biennale sulle Colline del Consiglio.

Per la maggior parte, gli abitanti di città dello Shaar chiedono solo di poter continuare a commerciare. Alcuni individui più aggressivi potrebbero avere l'ambizione di dominare una via carovaniere o un mercato, finanziariamente o

militarmente, ma nessun luogo è talmente prezioso a livello strategico al punto da provocare l'interruzione del commercio se andasse perduto. Se un'area cadesse sotto il controllo di un tiranno, il commercio continuerebbe normalmente altrove. Lo Shaar è semplicemente una terra che non vuole essere conquistata o governata.

I nani dorati, d'altro canto, si impegnano in politica a sufficienza da compensare per tutte le altre razze. Per molti secoli, la Grande Crepa e le sue immediate vicinanze sotterranee sono state al centro di numerose faide nobiliari. I suoi signorotti ambiziosi e decadenti erano costantemente impegnati a litigare, e man mano che i drow e i duergar crescevano in potere, le loro continue faide, trame e guerre private stavano iniziando a mettere in pericolo la sopravvivenza di tutti i nani dorati. Per porre fine alle lotte intestine e portare pace e abilità nel reame fu fondato l'organo governativo dei Lord delle Profondità, circa 700 anni fa. Oggi, sebbene la patria dei nani dorati sia tuttora retta da un monarca (attualmente una regina), sono i Lord delle Profondità a promuovere le leggi per il reame.

storia della grande crepa e dello shaar

Lo Shaar non ha una storia nel senso formale della parola. I nomadi vagano per le sue pianure da prima che esistessero i documenti storici e sono cambiati ben poco nel corso del tempo, anche se il mondo esterno ha cercato di interferire con loro in numerose occasioni.

CRONOLOGIA

Anno	Evento
c. -8800	Le Grandi Caverne di Bhaerynden crollano, creando la Grande Crepa.
c. -6000	Numerosi nomadi umani iniziano a vagare per lo Shaar. Ha inizio il commercio con i nani dorati della Grande Crepa.
-1064	Un <i>portale</i> che funziona in entrambi i sensi tra il Regno di Ashanath e le Colline del Consiglio viene aperto. Il villaggio di Shandaular nasce attorno al terminale meridionale.
-946	Il <i>portale</i> a doppio senso nelle Colline del Consiglio viene chiuso, isolando gli abitanti restanti di Shandaular dal nord.
-373	Anno delle Pietre Sussurranti: Fondazione del paese di Lhesper.
Dal -304 al -189	Alcuni schiavisti yuan-ti razziano le propaggini occidentali dello Shaar a intervalli regolari, portando gli schiavi appena catturati a Serpentes.
-54	Anno dei Volumi: Una tribù perduta di Illuskan inizia ad arrivare attraverso il <i>portale</i> nelle Colline del Consiglio. Alla fine, i nuovi arrivati si mescolano ai Nar e creano gli Arkaiun.
211	Anno degli Splendori Sciupati: Le tribù Arkaiun fuggono dalla regione delle Colline del Consiglio per sfuggire alle armate di invasione del Mulhorand e dell'Unther. Gli Arkaiun migrano a sudovest.
297	Anno delle Madri Gementi: Le forze dell'Imperium Shoonach conquistano e reclamano tutte le terre tra il Mare Scintillante e l'Altopiano.
316	Anno della Terra Vibrante: Fondazione della città di Khôltar da parte dei nani, per poter commerciare con gli umani.

- 435 Anno del Sacrificio Volontario: Alcuni paesi lungo il Lago Lhespen e il Fiume Shaar si ribellano ai loro lontani padroni, gli Shoon.
- 437 Anno dell'Agrifoglio d'Argento: La campagna dei Sette Incendi uccide molti Shaaran e riporta la zona occidentale dello Shaar sotto il controllo degli Shoon.
- 451 Anno dei Timori Scatenati: L'Imperium Shoon viene finalmente scacciato dalle terre dello Shaar.
- 640 Anno della Bestia dalle Grandi Zanne: Le tribù di gnoll razziano Lhesper. I sopravvissuti fondano Shaarmid.
- 1018 Anno dell'Ira dei Draghi: Gargauth emerge da un baratro a Peleveran, che in seguito viene distrutta da un'orda di draghi, dracolich e membri del Culto del Drago.
- 1306 Anno del Tuono: Moradin concede ai nani dorati la Benedizione del Tuono.
- 1373 Anno dei Draghi Vagabondi (anno attuale).

governo

Dal momento che non è una nazione, lo Shaar non dispone di un governo centrale unificato. Ognuno dei suoi gruppi principali (le tribù di nomadi, le città dei coloni e i nani dorati della Grande Crepa) agiscono indipendentemente gli uni dagli altri e seguono le loro forme personali di governo.

Abitanti delle città: Anche se sono più strutturati, i governi delle città e dei paesi Shaaryan sono esigui se paragonati a quelli di tanti centri abitati delle altre zone di Faerûn. Solitamente a comandare è il sindaco o un'altra figura pubblica simile, come ad esempio il mercante più ricco o il guerriero più potente. Questo capo collabora con un consiglio degli individui più influenti e in grado di soddisfare le necessità principali della comunità, come ad esempio erigere un muro, organizzare le forze militari di difesa, decidere il livello di tassazione necessario per pagare i servizi, e così via. In molti casi, i cittadini desiderano il minimo controllo e le minime restrizioni possibili riguardo alle loro attività, e si affidano agli organi governativi locali solo quanto basta per mantenere attivo il commercio.

Nani dorati: Nella zona di superficie del reame dei nani dorati, il governo è di stampo militare, composto da ufficiali al comando delle forze di difesa e di pattugliamento e dotati dei poteri pari a quelli di governatori locali. Nel sottosuolo, la situazione diventa assai più politica. Gli affari del Reame delle Profondità sono amministrati dai Lord delle Profondità, il consiglio governativo composto dagli anziani dei vari clan, composto da quattro rappresentanti per ogni clan. Questo organo impartisce la giustizia, comanda le armate naniche e promana le leggi. Il consiglio risponde del suo operato alla Regina Karriva del clan Simmerforge (aristocratica 13 nana dorata LB).

Nomadi: Il governo delle tribù umane è assai informale. Anche se non arrivano all'anarchia, le tribù accettano solo quel minimo di autorità necessario per garantirsi la sopravvivenza e promuovere la prosperità. Ogni tribù agisce sotto l'occhio vigile di un gruppo di anziani, in genere uomini e donne al di sopra dei trent'anni. Questi anziani scelgono un capotribù tra uno di loro, solitamente tramite votazione segreta. La maggior parte delle tribù è governata dai capotribù maschi, ma anche alcune femmine hanno raggiunto quella posizione. Il capotribù, dopo essersi consultato con gli anziani, prende le decisioni che riguardano tutta la tribù, come ad esempio gli spostamenti, il commercio, la guerra, le razzie

e le punizioni per i crimini commessi dai membri della tribù o dai nemici. In alcuni casi, il capotribù fa parte di una famiglia carismatica e potente che ha mantenuto il potere sulla tribù per molti anni.

nemici

Nella maggior parte dei casi, le tribù lottano l'una con l'altra per questioni territoriali, cavalli e cibo con una frequenza tale che non hanno bisogno di nemici esterni. Quando devono far fronte a una minaccia proveniente da oltre i confini dello Shaar, tuttavia, riescono a fare fronte comune per respingere gli stranieri. Nonostante i nani dorati facciano del loro meglio per rimanere distanti e separati dalle altre popolazioni dello Shaar, anche loro sono pronti a fare la loro parte per mantenere l'indipendenza della loro patria.

LAPALIYA

Questa nazione marittima ha una lunga tradizione di tentativi di coltivare e colonizzare l'entroterra dello Shaar. In più di un'occasione, i suoi cittadini hanno fondato delle città alle foci dei fiumi dello Shaar e hanno anche tentato di domare i nomadi barbarici in numerosi modi. Inoltre, Lapaliya è sempre stata dominata da qualche altra nazione intenzionata a civilizzare le pianure, compresi gli yuan-ti di Serpentes (vedi *Regni del Serpente* per ulteriori informazioni) e il vecchio Imperium Shoon. Ogni volta che arrivava un conquistatore, tuttavia, le tribù non facevano altro che scomparire o evitare gli invasori, per poi tornare alle loro terre tradizionali non appena le truppe venivano richiamate. I fallimenti passati non garantiscono però che altri tentativi in futuro non vengano effettuati... forse anche molto presto.

MULHORAND

Questa aggressiva teocrazia non ha ancora fatto una mossa diretta per occupare lo Shaar, ma storicamente ha sempre cercato di dominare le regioni circostanti. L'invasione del vicino Unther ha fornito una tregua alle tribù che vagano nelle vicinanze del confine tra lo Shaar e il Mulhorand. Se per il clericato Mulhorandi giunge il momento opportuno per invadere le pianure (forse per controllare le vie carovaniere di laggiù), i nomadi dovranno fronteggiare un nemico veramente formidabile.

RAZZE DEL SOTTOSUOLO

Gli antichi nemici dei nani dorati, specialmente i drow e i duergar, sono sparsi per tutta la Grande Bhareynden e non sono mai troppo distanti dal Reame delle Profondità. Una qualsiasi di queste razze corrotte potrebbe rinnovare le ostilità contro i nani dorati in qualsiasi momento. Le città drow di Llurth Dreir e di T'lindhet non sono lontane e osservano con attenzione la situazione. (Vedi *Sottosuolo di Faerûn* per ulteriori informazioni su queste razze e sui loro piani.)

YUAN-TI

Il popolo dei serpenti è molto più vicino allo Shaar di quanto la gente non creda, e rappresenta una minaccia costante. Di recente, gli yuan-ti sono tornati alle rovine di Lhesper, dove hanno iniziato a scavare per recuperare alcuni artefatti dai regni perduti dei sarrukh, la loro razza creatrice. Il popolo dei serpenti ha iniziato a risvegliarsi nei pressi di Azulduth, il Lago di Sale. Le tribù che vagano nelle vicinanze di queste aree potrebbero diventare delle pedine nei malefici piani degli yuan-ti. (Vedi *Regni del Serpente* per ulteriori informazioni sugli yuan-ti e sui loro piani.)

città e luoghi

Molte comunità dello Shaar sono poco più di avamposti commerciali. Ogni comunità è vicina a una fonte d'acqua, dal momento che l'acqua potabile è un bene prezioso nelle pianure. Dato che la concentrazione dei beni di valore in questi luoghi finisce per essere alta, quasi tutti i paesi e le città dello Shaar sono dotate di mura per proteggere i loro cittadini dai razziatori e dai banditi che vagano per le praterie. I nani dorati vivono nelle loro città, ma soltanto alcune di esse si trovano in superficie. Questi centri urbani tendono ad essere marcatamente differenti dal resto delle comunità delle pianure, dal momento che le razze non si scambiano idee tra loro facilmente.

Blaskaltar

Blaskaltar è poco più di un monticello largo e basso ricoperto dall'erba e riscaldato dal sole dello Shaar. Anche se corre voce che un tempo in questo luogo sorgesse una città, non esiste alcuna prova al riguardo, e nessuna traccia tangibile, nemmeno qualche rovina.

I seguaci di Akadi si riferiscono a questa montagna come al Primo Santuario della Regina dell'Aria e lo considerano il luogo sacro più importante della loro fede. Ogni notte di mezza estate, i seguaci della Dama dei Venti si radunano per venerarla, affollando le strade delle comunità vicine di Shaarmid e Kormul per vari giorni.

Delzimmer (piccola città)

Quattro potenti famiglie di mercanti controllano questa città commerciale: gli Harlhaun, i Jathlet, i Belark e gli Olaundran. Anche se sono rivali in affari, le famiglie sono riuscite a trovare basi comuni sufficienti a stabilire un minimo di legge e di ordine in città, usando le loro milizie private per mantenere la pace. Le famiglie gestiscono varie attività di servizio per le carovane, tra cui magazzini di stoccaggio, empori e servizi finanziari (cambi valuta e prestiti), ma non si preoccupano di spedizioni personalmente.

Le mura di pietra che cingono il centro di Delzimmer sono diventate superflue ormai da molto tempo. La città si è allargata di molto da quando le mura furono costruite, e numerosi negozi, abitazioni e magazzini sono stati costruiti sugli spazi aperti oltre il cerchio di mura. Varie strade sono state aperte attraverso le mura per consentire l'accesso ai negozi esterni, e ciò che rimane delle mura è comunque in pessime condizioni, mostrando mattoni crepati e buchi di varie dimensioni.

I cittadini di Delzimmer sono tutti impegnati nelle attività di supporto per il traffico carovaniere o per gli altri abitanti del luogo. Il resto della gente che circola per le vie della città è composto dai proprietari delle carovane, dalle loro scorte e dai mercanti che le ingaggiano.

Delzimmer (piccola città): Non standard; AL NM/LN/LM/CN; Limite di 15.000 mo; Risorse 4.661.250 mo; Popolazione 6.215; Integrata (halfling 42%, umani 37%, mezzelfi 10%, nani 6%, gnomi 3%, altre razze 2%).

Autorità: Oldyle Belark (guerriero 8/ladro 5 umano NM), capo della famiglia mercantile Belark; Maraunt Harlhaun (aristocratico 16/esperto 4 umano LN), capo della famiglia mercantile Harlhaun; Elsraca Jathlet (aristocratica 6/ladra 4 umana LM), capo della famiglia mercantile Jathlet; Gauthklaun Olaundran (aristocratico 8/guerriero 4/esperto 3 umano CN), capo della famiglia mercantile Olaundran.

Personaggi importanti: Malthorn Jathret (aristocratico 6/necromante 14 umano NM), un anziano e misterioso membro del clan Jathret; Flospin Ralmathun (combattente 2/esperto 5 umano LN), il più influente capo carovaniere cittadino; Hupert

Tipica pattuglia degli Scudi di Acciaio: Guerriero 3/chierico 3 di Clangeddin Silverhand (6), guerriero 6/difensore nanico 4, guerriero 5/difensore nanico 3 (2), guerriero 5/difensore nanico 1 (6).

Tipica pattuglia dei Martelli della Pace: Guerriero 6/guardia celeste della Grande Crepa 5, guerriero 5/guardia celeste della Grande Crepa 3 (2), guerriero 5/guardia celeste della Grande Crepa 1 (7).

Il resto dei cittadini di Eartheart è troppo numeroso per essere descritto in questa sede.

TEMPIO DI MORNDINSAMMAN

Il Tempio di Morndinsamman, in realtà un insieme di templi raggruppati al centro della città, occupa il punto centrale di Eartheart. Ogni edificio è dedicato a una divinità diversa del pantheon nanico, con il Tempio di Moradin al centro e gli altri che formano un cerchio attorno a esso. Anche se si dimostra comunque una vista maestosa se osservata dalla superficie, la vera imponenza dei templi diventa palese soltanto per coloro che scendono ai livelli più bassi, dove i più potenti e riveriti servitori delle divinità naniche mostrano il loro rispetto all'interno delle viscere della terra.

Incudine e Martello (piccola città)

Incudine e Martello è una vasta tendopoli eretta accanto alle mura esterne occidentali di Eartheart ed è composta per buona parte da bancarelle e da tende provvisorie. Numerose guardie naniche sono state assegnate alla città per garantire che coloro che vengono a commerciare non provochino guai. Molti membri delle razze esterne non sono autorizzati a spingersi oltre Incudine e Martello, ma nella tendopoli i nani dorati sono più che felici di incontrare tutti i viaggiatori e scambiare con loro oro, argento e manufatti in metallo in cambio di cibo, tessuti e altre merci di difficile reperibilità sulle pianure e nel sottosuolo. Degli 8.000 abitanti stimati di Incudine e Martello in un qualsiasi momento, circa la metà appartiene a razze diverse dai nani che hanno fatto una breve sosta per fare affari, mentre l'altra metà è composta da nani che vivono a Eartheart e che vengono quaggiù quotidianamente per contrattare per conto del Reame delle Profondità o per vendere i loro servizi (principalmente come fabbri, riparatori di armature e così via).

Hardcastle (piccolo paese)

Hardcastle, fondato all'epoca del Regno di Peleveria, è poco più di un avamposto commerciale fortificato (popolazione 1.316), situato all'incrocio di tre vie carovaniere principali. Una strada proviene da Delzimmer e dalla Grande Crepa a sud, una dall'Unther e la terza dal Golfo di Vilhon. Dopo l'invasione dell'Unther da parte del Mulhorand, la gente di Hardcastle si aspettava il crollo del commercio proveniente da quella regione, ma il traffico sulla strada per l'Unther è invece incrementato nell'ultimo anno, dal momento che le forze Mulhorandi hanno una costante necessità di rifornimenti (specialmente cibo, armi e magie curative) per le loro armate.

Il reggente di Hardcastle è Frego Cordwell (guerriero 4/ladro 9 umano LM), un ex-mastro carovaniere proveniente dal Chondath che ha deciso che avrebbe guadagnato di più e viaggiato di meno prendendo il controllo di uno dei punti di sosta più remunerativi. Dopo avere assunto il controllo dell'accampamento commerciale, ha sollecitato numerosi piccoli negozianti a portare le loro attività ad Hardcastle, per poter contare sul traffico carovaniere locale. Ispirandosi a un concetto tipico dei Durpari, con cui un tempo faceva affari, Cordwell ha contattato varie organizzazioni private affinché si occupassero di tutti i servizi cittadini, compresa l'applicazione della legge, anche se si è assicurato di assegnare tale ruolo a un suo vecchio socio in affari, per garantirsi un minimo di lealtà. E così, Frego è libero di amministrare le tariffe d'uso che applica senza doversi preoccupare personalmente delle necessità logistiche dei servizi offerti.



La città di Eartheart

khôltar (piccola città)

Khôltar (popolazione 7.643), nota come la Città di Ferro a causa delle sue insolite mura ricoperte di ferro, è una comunità fangosa e fumosa, composta da schiere di abitazioni di pietra basse e squadrate, strade lastricate e pochissima vegetazione. Le sue doppie mura esterne, alte 30 metri, tracciano due cerchi concentrici attorno alla città formando un fossato largo 9 metri e quasi sempre pieno di liquame. Nel fossato vengono gettati i rifiuti in decomposizione, le scorie di ferro provenienti dalle fucine e, di tanto in tanto, qualche cadavere. Sui lati nord, ovest e sud della città si aprono delle porte lungo le mura, e un ponte oltrepassa il fossato in corrispondenza di ciascuna porta.

Khôltar, fondata in origine dai nani dorati, è una città di fucine, un luogo dove coloro che non vogliono pagare gli alti prezzi dell'Incudine e Martello possono recarsi per acquistare manufatti in metallo di ogni genere, dalle armi alle armature, dai mestoli ai cucchiari, dalle fibbie per cinture agli alari da caminetto. Il cielo di Khôltar è sempre nero e fuliginoso di giorno, e percorso da bagliori rossastri di notte.

Al centro della città sorge Khôltar Alta, il fulcro legislativo e governativo della città. Il reggente della città, noto come il Munifico Belarkh, ufficialmente è un ricco mercante e un signorotto dai poteri assoluti. In realtà sono tutte le famiglie di mercanti che dispongono di vasti investimenti in città a gestire le cose, e il belarkh funge semplicemente da loro portavoce. L'attuale belarkh si chiama Enklaevur Rostigror (esperto 4/ guerriero 3/ladro 6 umano CN), un ex-carovaniere, mercante, ladro e commerciante ambulante.

Lhesper

Nel cuore dello Shaar, sulle rive settentrionali del Lago Lhespen, si trovano le rovine della città di Lhesper. Distrutta da un assalto degli gnoll nel 640 CV, è rimasta in rovina fin da allora. Attualmente, vari incantatori arcani yuan-ti, tutti membri di un'organizzazione nota come la Cabala Attorcigliata, sono impegnati a cercare qualcosa a Lhesper. Di recente hanno iniziato a servirsi dell'aiuto forzato di alcuni viaggiatori e membri delle tribù locali nelle loro ricerche. Gli umanoidi condotti a Lhesper solitamente vengono sacrificati alla divinità degli yuan-ti o trasformati in guardiacovata o corrotti. (Vedi *Regni del Serpente* per ulteriori informazioni sugli yuan-ti e la Cabala Attorcigliata).

peleveran

Le rovine di questa antica città sono state scavate sul fianco dell'altopiano, nei pressi del punto in cui il Fiume Shaar emerge dal tratto sotterraneo del suo percorso. Peleveran era un tempo la capitale di un regno chiamato Peleveria, che occupava le pianure che correvano dall'altopiano ai Pendii del Fuoco al Bosco dello Shaar. La città fu distrutta nell'Anno dell'Ira dei Draghi (1018 CV), quando fu teatro di un devastante conflitto tra due fazioni avversarie del Culto del Drago.

Un tempio noto come la Fossa Oscura del Maleficio, dedicata al semidio Gargauth, si nasconde nelle profondità dei tunnel e delle caverne che corrono sotto la città, all'interno di un'immensa caverna che un tempo fungeva da granaio della città. Sul fondo del tempio vero e proprio si apre un baratro apparentemente senza fondo, e i saggi sospettano che sia collegato direttamente con Baator tramite un portale.

shaarmid (grande città)

Shaarmid è una libera città mercantile che conta circa 23.500 abitanti. Le sue solide mura e le sue formidabili difese ne fanno un porto sicuro per i mercanti, che accorrono quaggiù da ogni angolo della regione per trovare protezione dalle razzie delle tribù, dai banditi e dai mostri delle praterie.

I cittadini di Shaarmid non hanno alcun collegamento o alleanza con le tribù delle pianure circostanti, anche se molti di essi discendono proprio da quelle tribù. In realtà, alcuni in privato riconoscono questo retaggio, ma preferiscono non farsi notare come troppo propensi a favorire il loro vecchio clan. Una risicata maggioranza della popolazione appartiene all'etnia Lapalian, e quindi è strettamente imparentata con i Tashalan. Gli antenati di questo popolo migrarono quaggiù per fondare Shaarmid dopo la caduta di Lhesper nel 640 CV.

Nonostante i cittadini di Shaarmid si rifiutino di mostrare qualsiasi favoritismo, le tribù li considerano alleati di vecchia data, in quanto sono famosi per strappare i prezzi più alti ai mercanti provenienti dalle altre terre. I mercati di Shaarmid sono diventati leggermente meno sicuri ultimamente, a causa dell'incremento dei commerci illeciti provenienti da Innarlith, dopo che Ransar Pristoleph è salito al potere laggiù (vedi "Innarlith", pagina 178), ma questi cambiamenti hanno attirato poca attenzione finora.

Eroi e mostri

Personaggi di molte razze possono essere originari dello Shaar. Le tribù nomadi, gli Shaaran, i centauri, gli wemic, i loxo e i thri-kreen sono tutte possibilità plausibili. Altre etnie umane, oltre che ai mezzelfi, agli elfi, agli gnomi, agli halfling, ai nani e ai mezzorchi, potrebbero essere originarie di una qualsiasi città mercantile presente nelle praterie. Molti personaggi nani dorati provengono dalla Grande Crepa, come anche gli sporadici gnomi presenti, anche se le Colline Rathgaunt sono un luogo di origine molto più probabile per i personaggi gnomi. Un personaggio gnoll potrebbe essere cresciuto nei pressi delle Colline Opache, e in circostanze straordinarie, perfino un elfo selvaggio della Vallata delle Nebbie potrebbe partire all'avventura.

La Vallata delle Nebbie, la regione dei loxo e la regione dei thri-kreen sono tutte nuove regioni per lo Shaar. Molti dei nuovi talenti, compresi i vari talenti basati sull'ira e sull'appartenenza tribale sono appropriati per i personaggi originari di questa area.

Tra le classi di prestigio descritte nel Capitolo 2, il difensore della Grande Crepa è quella appropriata per i nani dorati. La guardia celeste della Grande Crepa (vedi *Razze di Faerûn*) è un'altra opzione disponibile per un personaggio nano dorato di questa regione. Un personaggio gnomo delle rocce potrebbe essere attirato dalla classe di prestigio dello gnomo delle breccie (vedi *Razze di Faerûn*) e un umano potrebbe decidere di diventare un cacciatore Shaaryan (vedi *Guida del Giocatore a Faerûn*).

Lo Shaar brulica di creature pericolose di ogni genere. Tra i nuovi mostri descritti nel Capitolo 5, ciclopi, loxo, maliardi, mantimere, rattleyr, serpenti stellari e thri-kreen sono i più appropriati per questa area. Altri mostri comuni comprendono gnoll, behir, ankheg, wemic, centauri, viverne, peryton e manticore.

REGIONI DI CONFINE



Lo Splendente Sud occupa una considerevole parte di Faerûn: misura oltre 3.000 km lungo la costa del Grande Mare e copre quasi 1.500 km da nord a sud nel suo punto più largo. Le terre del Dambrath, della Dorata Var, del Durpar, dell'Estagund, della Grande Crepa, di Halruaa, del Luiren, dello Shaar e del Veldorn sono delimitate da numerosi regni, foreste e catene montuose con cui i popoli dello Splendente Sud commerciano, guerreggiano o si scrutano semplicemente con sospetto reciproco. A est, l'Ulgarth si erge sia come perenne minaccia che come potenziale contatto commerciale, e oltre quella terra si estende il Lontano Est. A nord si trovano i Pendii del Fuoco e il Bosco di Chondal, le nazioni in guerra dell'Unther e del Mulhorand e la desolazione nota come le Pianure della Polvere Purpurea. A ovest, il Mare Scintillante, il regno di Lapaliya e le misteriose Giungle di Mhair compongono una linea che segna il confine dell'area nota come lo Splendente Sud.

Bosco di chondal

Questo lungo tratto di foresta parte dal lato nord dello Shaar, oltrepassa l'estremità settentrionale dell'Altopiano e i Pendii del Fuoco e arriva fino alle coste del Golfo di Vilhon. Anche se buona parte di questa foresta si estende oltre l'area nota come lo Splendente Sud, le sue propaggini meridionali fiancheggiano la Vecchia Strada, una via carovaniera che collega il Chondath con molte località dello Shaar. Presso la punta meridionale della foresta, la Vecchia Strada e la Strada di Polvere si incontrano ad Hardcastle.

Gli abitanti del Bosco di Chondal scoraggiano ogni tentativo degli stranieri di spingersi nei suoi meandri bui e intricati. Oltre alle più consuete bestie pericolose (come ad esempio serpenti, ragni, tigri e così via), la foresta ospita numerosi vegetali e creature arboree che possono rivelarsi letali. Funghi commestibili e velenosi di ogni tipo, oltre che il vischio e altre piante parassitarie sono diffusi in tutto il sottobosco. Cumuli striscianti, tendriculos, liane assassine e altre creature vegetali malvagie spuntano all'interno della foresta di tanto in tanto. Ma le vere minacce per gli stranieri che attraversano questi boschi sono i satiri, i centauri, gli elfi selvaggi e le tribù primitive di halfling degli spiriti. Inoltre, corre voce nelle città vicine che un nutrito contingente di giganti si sia insediato di recente nella foresta.

I druidi che vivono nel Bosco di Chondal vegliano tutti assieme sulla foresta e ne curano la crescita. La loro enclave, ancora più misteriosa e distante di quanto non siano le organizzazioni di questo tipo, ha organizzato vari tipi di creature in squadre di pattuglia, ordinando loro di tenere gli occhi aperti per qualsiasi gruppo che non sia una carovana e che potrebbe trovarsi a passare per la Vecchia Strada. Quando si presentano dei possibili boscaioli o avventurieri, le creature scatenano una campagna di terrore contro gli intrusi, spaventandoli con suoni minacciosi e strane luci nella speranza di allontanarli prima che mettano piede nella foresta vera e propria. Se nemmeno questo funziona; le creature non esitano a intraprendere azioni più aggressive.

Ruthien-Than

La leggenda di un'antica città elfica nascosta all'interno del Bosco di Chondal viene narrata attorno ai fuochi degli accampamenti da molti secoli. L'ubicazione esatta della città varia di storia in storia, ma molte versioni hanno alcuni punti in comune tra loro. Gli elfi vivevano apertamente nella foresta per molti millenni in alcune città costruite sugli alberi. All'inizio commerciavano con gli umani che si erano insediati ai margini della foresta, ma quando l'abbattimento degli alberi si fece consistente, gli elfi provarono a fermarli. Dopo una terribile sconfitta per mano delle forze unificate degli umani, gli elfi rimanenti si ritirarono nelle profondità della foresta e, a quanto si dice, si nascosero nella città segreta di Ruthien-Than. Alcuni affermano che questa città fu abbandonata nel corso della Ritirata Elfica, altri dicono che non sia mai esistita. Nessuno è mai riuscito a trovare una qualsiasi prova di questa antica città fino a ora, anche se in molti hanno provato a cercarla.

Giungle di mhair

Le Giungle di Mhair si trovano tra il Mare di Lapal e il Muro Occidentale di Halruaa. Questa foresta tropicale fitta



Molti yuan-ti si nascondono nelle Giungle di Mhair

e buia ospita ogni genere forma di vita animale, vegetale e mostruosa; molti esemplari non sono mai stati visti altrove, e quasi tutti sono letali. Gli yuan-ti, che considerano queste giungle sacre, si recano quaggiù per cacciare, esplorare le antiche rovine dei loro antenati e per scacciare gli intrusi. Le Giungle di Mhair settentrionali sono anche la dimora di varie tigri crudeli, assimilatori e tribù nomadi di nani selvaggi cacciatori. Le propaggini meridionali, più umide, cedono il passo gradualmente alle vaste paludi di mangrovie, infestate dai ragni spada solitari e dalle nagaidre.

Lo rovine di Mhairshaulk sono infestate dagli yuan-ti, mentre altri grossi complessi di rovine sono sotto il controllo di qualche ha-naga Faeruniana solitaria o di qualche nagaidra. I complessi di rovine più piccoli sono rari in superficie, dal momento che la vegetazione le ha soffocate completamente col passare dei millenni. Alcuni buchi disseminati nel terreno delle Giungle di Mhair conducono alle Profondità del Serpente, e gli esploratori devono fare molta attenzione alle trappole scavate nel terreno dai nani cacciatori.

Per ulteriori informazioni sulle Giungle di Mhair, vedi *Regni del Serpente*.

Lapaliiya

Lapaliiya è una confederazione di città-stato situate sulle rive sud-orientali del Mare Scintillante. Va dai margini orientali delle Montagne Delphin alla Penisola di Sheir, e dalle rive del Mare Scintillante ai confini settentrionali delle Giungle di Mhair, alle Mura di Halruaa, ai confini occidentali delle Desolazioni Bandite e ai picchi delle Colline Opache. Questi piccoli reami, governati in modo liberale dal Re Supremo di

Sheirtalar, a volte sono noti come la Lega Lapal o le Città della Brezza Marina, anche se il secondo nome ufficialmente comprenderebbe anche Narubel, Tashluta, Ormpur e le rovine di Procalith. Ma le città-stato che compongono questa nazione sono un gruppo litigioso, e i conflitti tra di loro (sia gli scontri politici aperti che le macchinazioni nascoste) sono più frequenti delle dispute con i paesi vicini.

Ogni città-stato di Lapaliiya segue una divinità civica, e i suoi cittadini vietano ogni altra forma di fede. La divinità oscura del mito Lapalian è Anfisbena, il Serpente del Mondo, che stringe il mondo nelle sue spire e che lo stritola lentamente mentre divora se stesso.

Oggi Lapaliiya è abitata soprattutto dagli Shaaryan e dai Calishiti, mentre i Tashalan costituiscono soltanto una minoranza. Indipendentemente dalla loro etnia, i Lapaliiyan sono guerrieri zelanti e mercanti industriosi che tengono in gran conto l'onore e le proprietà personali. I duelli e le faide scatenati da affronti che nelle altre terre verrebbero facilmente ignorati sono assai frequenti. I chierici e i monaci godono di posizioni di rispetto e di autorità a Lapaliiya, mentre gli incantatori arcani sono visti con sospetto, un atteggiamento che risale all'Ira dei Maghi (1142 CV).

I Lapaliiyan considerano i serpentoidi la più grande minaccia alle loro vite e alle loro proprietà. Tali creature vengono uccise a vista se si mostrano apertamente, e chiunque abbia a che fare con loro è punibile con la morte. Nonostante questo, gli yuan-ti esercitano una notevole influenza su Lapaliiya e le guardie chiudono spesso un occhio sugli affari più sospetti che coinvolgono gli individui di una certa rilevanza politica.

Nei secoli passati, Lapaliiya era una nazione soltanto di nome, governata da un Grande Consiglio praticamente privo

di poteri e composto dai satrapi delle cinque città-stato più potenti. L'unione dei casati regnanti di Sheirtalar e Lushpool nell'Anno delle Liete Novelle (1147 CV), avvenuto subito dopo l'Ira dei Maghi, portò alla nomina di un sovrano, il Re Supremo di Lapaliya. Oltre a governare le città di Sheirtalar e Lushpool (tramite l'erede al trono), il re supremo in teoria governa tutta Lapaliya con il consenso del Grande Consiglio, che può votare sulle leggi promulgate dal re, ma che non può promuovere da solo dei decreti. In pratica, tuttavia, il re supremo deve ottenere il consenso unanime dai rappresentanti di Sammarsh, Ithmong, Lushpool, Sheirtalar e Uzurr per qualsiasi nuova legge, e questo processo solitamente prevede lunghi negoziati con lo Shoonsar regnante di Ithmong e con i satrapi di Lushpool.

Ormpur (grande città)

La Città dello Zafferano (popolazione 24.612), nota anche come Ormpur nel dialetto locale, è situata sulla Baia di Ormpur, alle propaggini orientali del Mare Scintillante. È governata dal Sommo Suikh Helbareim "il Vento di Tempesta" Alanasker ed è nota per la sua produzione di zafferano. La Baia di Ormpur è l'unica zona di Faerûn dove il croco necessario per produrre questa rara spezia cresce in abbondanza. A differenza di Lapaliya al sud, la maggioranza della popolazione umana di quaggiù è di origini Tashalan. Le differenze di etnia derivano dal fatto che Ormpur non è mai stata conquistata dai nomadi Shaaryan, soprattutto perché questa gente è sempre stata la benvenuta nei mercati cittadini.

Ormpur è da lungo tempo una città-stato potente e indipendente, grazie a una solida e duratura alleanza con una nidiata di cuccioli di draghi cromatici. Già durante l'era dell'Imperium Shoon, Ormpur mantenne la sua indipendenza formale grazie a una serie di attente manovre diplomatiche nella corte dei qysar e alla minaccia nascosta costituita dalla sua cavalleria in sella ai cuccioli di drago. In tempi recenti, tuttavia, alcuni scontri sanguinosi all'interno del casato reale della città, unitamente ad altri eventi sfortunati, hanno ridotto Ormpur da una grande città al reame minore che è attualmente. Anche se conserva ancora la sua indipendenza formale, Ormpur cade sempre di sotto l'influenza del Re Supremo di Lapaliya.

sheirtalar (metropoli)

La Città Scintillante sul Mare (popolazione 52.135) si affaccia sulla Baia di Sheir, sulle rive settentrionali della più grande Baia di Talar, situata ai piedi della Penisola di Sheir. La terra si fa ripida bruscamente nei pressi del mare, consentendo a coloro che arrivano via nave di vedere quasi tutta la città simultaneamente. Il soprannome azzecato della città nasce dal fatto che molti dei suoi edifici principali sono sormontati da cupole e rivestiti d'oro e d'argento.

Sheirtalar è la capitale di Lapaliya e la più grande e potente delle città-stato confederate. Il suo sovrano è il Re Supremo di Lapaliya, Shailim Wyrmslayer (guerriero 5/stregone 5/cavaliere mistico 7 umano Tashalan CN). Il Palazzo a Cupola del Re Supremo, il monumento più importante di Sheirtalar, sorge su un promontorio di granito nella parte alta della città. La Casa Dorata delle Monete Luccicanti, il tempio dedicato a Waukeen, la divinità civica del luogo, è un altro monumento estremamente sfarzosso. Dato che molta

merce che esce dallo Shaar destinata al Faerûn occidentale passa attraverso questo porto, la città è diventata uno dei centri più cosmopoliti del Sud.

Per ulteriori informazioni su Lapaliya, vedi *Regni del Serpente*.

Mare scintillante

Fatta eccezione per il Mare delle Stelle Cadute, il Mare Scintillante è quello che vede il maggior traffico marittimo all'interno o nei dintorni di Faerûn. Buona parte del commercio locale corre dalla punta orientale del mare fino a Lapaliya e alla città-stato indipendente di-Ormpur. Questi porti fungono da centri di smistamento tra il traffico marittimo e le carovane di terra, che trasportano poi le merci in tutto lo Splendente Sud. Come risultato, le merci provenienti dalla Penisola del Chult, dal Calimshan e perfino dalla Costa della Spada si fanno strada fino alle propaggini occidentali dello Shaar, oltre il Passo Talath, ad Halruua e in altre regioni dello Splendente Sud. Perfino quei vascelli che si sono spinti in terre lontane come Maztica spesso portano oggetti strani ed esotici sui mercati dello Splendente Sud tramite il Mare Scintillante.

Mulhorand

Il Mulhorand, un tempo un vasto impero che abbracciava buona parte del Faerûn orientale, ora è soltanto un'ombra della potenza che era nei giorni della sua massima gloria. Nonostante il suo declino generale e il fatto che ora siano i mortali a guidare il paese al posto dei sovrani divini di un tempo, il Mulhorand è ancora una nazione forte e può costituire una potenziale minaccia per tutte le nazioni nelle sue vicinanze. Fortunatamente per i nomadi dello Shaar, l'attenzione del Mulhorand è quasi interamente rivolta a nord e a est, invece che a sud. Il Thay faceva parte un tempo dell'Impero Mulhorandi e i Mulan di entrambe le nazioni non se lo sono dimenticato. Il Mulhorand è anche un nemico di vecchia data dell'Unther, e le forze Mulhorandi di recente hanno invaso quella nazione e ne hanno quasi portato a termine la conquista.

Avendo dedicato così tanto tempo, attenzione e risorse ad altri interessi, i capi del Mulhorand non hanno mai preso in considerazione seriamente una possibile espansione a sud. Anzi, i nomadi hanno tratto grande beneficio dalla situazione attuale, dal momento che il Mulhorand necessita di un flusso costante di merci ed equipaggiamento per mantenere le sue armate nell'Unther. Il traffico di beni e di monete che si è instaurato tra il Mulhorand e la regione delle Acque Dorate sarebbe perfino più intenso se non fosse per i problemi causati dai mostri del Veldorn, e prima o poi i Mulhorandi penseranno sicuramente a correggere la situazione.

montagne della spada del drago

Questa stretta catena montuosa separa il Mulhorand dalle Pianure della Polvere Purpurea. Dal momento che i suoi picchi sono infestati da sfingi, grifoni, yrthak e vari draghi blu, costituisce una barriera efficace tra le due regioni. Le montagne digradano ai confini con lo Shaar e la sola via navigabile dalle Acque Dorate al Mulhorand e viceversa

passa attraverso la punta della catena montuosa e Azulduth, il Lago di Sale.

La piccola città di Mishtan, che funge da punto di accesso per la Città dei Morti, segna la fine della via carovaniera che proviene dal sud. Mishtan, retta dal clericato di Osiris, funge da base operativa per la perenne costruzione della Città dei Morti. Mishtan ospita gli operai che costruiscono le tombe e i suoi magazzini sono pieni di riserve di cibo, in gran parte proveniente dal sud.

La Città dei Morti, dove i Mulhorandi tradizionalmente seppelliscono i loro defunti, si trova appena a est di Mishtan, nascosta alle pendici meridionali delle Montagne della Spada del Drago. Tombe, obelischi e altri grandi monumenti si innalzano dalle colline e parrebbero quasi adescare gli avventurieri e i razziatori di tombe con il loro richiamo, se non fosse per gli sciami di scheletri e di zombi che si nascondono nelle tombe completate. Quei pochi dall'animo impavido che riescono a rubare le ricchezze nascoste nelle tombe, spesso liberano inavvertitamente alcuni non morti e li lasciano vagare per le colline, e di tanto in tanto queste creature si spingono a ovest verso Mishtan o a sud verso la via carovaniera.

pendii del fuoco

I Pendii del Fuoco partono dalla punta del Lago dei Vapori e si estendono a est verso l'Altopiano e il Bosco di Chondal, per continuare poi lungo il confine settentrionale dello Shaar e collegarsi alle terre oltrestanti. Per essere una catena montuosa, i Pendii del Fuoco non sono né terribilmente impervi né troppo infestati dai mostri, e i suoi picchi non sono eccessivamente alti. Sul versante sud, le tribù dello Shaar hanno reclamato le parti basse dei Pendii del Fuoco come territori funerari sacri, e le tombe dei loro antenati sono disseminate per tutta la lunghezza dei rilievi locali.

I nomadi non tollerano la presenza di nessuno tra queste montagne, nemmeno dei membri delle tribù rivali che non reclamano alcun diritto tradizionale su questo luogo. Chiunque venga sorpreso all'interno della regione è attaccato a vista, scacciato o ucciso. Sul versante nord, i banditi e i mostri intelligenti come gli hobgoblin e gli ogre si rendono sgraditi attaccando le carovane lungo le varie vie carovaniera che attraversano l'area. La Vecchia Strada proveniente dal Chondath costeggia il confine settentrionale delle montagne e si insinua tra i Pendii del Fuoco e il Bosco di Chondal, mentre la Strada Dorata che parte da Sespech attraversa direttamente uno stretto passo alle estremità occidentali dei rilievi. Sia le milizie della città di Torsh a est che di Innarlith a ovest inviano pattuglie regolari per impedire ai razziatori di imperversare lungo le strade.

Innarlith (metropoli)

Innarlith si trova sull'estrema punta orientale del Lago dei Vapori, appena a nord dei Pendii del Fuoco. Quaggiù è possibile acquistare qualsiasi cosa se si paga il giusto prezzo, comprese certe merci illegali come veleni, narcotici e schiavi.

La recente ascesa al potere di Ransar Pristoleph (mago 12 umano Chondathan LM) al governo della città ha provocato alcuni cambiamenti radicali nei meccanismi che regolano la vita della regione. Innanzi tutto, Ransar ama la vita comoda, e detesta qualsiasi cosa che impedisca alle carovane di arrivare o di partire dalla sua città. Quindi ha avviato una campagna aggressiva per neutralizzare i razziatori che si nascondono sui

Pendii del Fuoco e attaccano le carovane che percorrono la Strada Dorata. Ransar ha iniziato a inviare grossi contingenti militari sulle montagne per cacciare e sterminare qualsiasi creatura senziente che non abbia un motivo legittimo per stare lassù... e anche qualcuna di quelle che ce l'hanno, giusto per essere sicuri. Inoltre, dati i legami segreti di Pristoleph a Cyric e i suoi sforzi per attirare sempre più casati mercantili alla sua causa, una quantità di traffici illeciti provenienti da Innarlith si sta diffondendo verso sud, fino a Shaarmid.

pianure della polvere purpurea

Come il Raurin, il Deserto di Polvere, anche le Pianure della Polvere Purpurea consistono in una vasta distesa spoglia sferzata dal vento e dalla sabbia e disseminata di rovine. A quanto si narra, la distesa venne a formarsi quando le divinità dell'Unther e del Mulhorand si scontrarono tra loro e pare che la sabbia sia dotata di qualche potere magico, anche se nessuno sa con esattezza quale sia. Nonostante le voci che parlano di magie corrotte e dei pericoli del deserto dilaniato dal vento, le pianure non sono del tutto disabitate. Alcuni nomadi dalla forte tempra vagano lungo la zona occidentale più remota, tenendosi vicini quanto basta alle pendici delle Montagne della Spada del Drago per trovare acqua e cacciagione, ma abbastanza lontani da evitare i peggiori predatori che vivono sulle pendici delle montagne.

In realtà i pericoli delle Pianure della Polvere Purpurea vanno ben oltre i raggi roventi del sole, la mancanza d'acqua e le tempeste di sabbia accecanti. Alcuni vermi purpurei di dimensioni smisurate si nascondono nella sabbia, emergendone come giganteschi serpenti per divorare ogni creatura e ogni cosa entro loro portata. Questi colossi possono facilmente sopraffare qualsiasi creatura, fatta eccezione per i draghi più grandi e più astuti della regione.

Le Pianure della Polvere Purpurea facevano un tempo parte dell'Impero di Imaskar e nascondono ancora molti segreti di quell'antica nazione. Numerose rovine affiorano tra le sue sabbie e molte piste si snodano tra le sue dune e le sue rocce per condurre fino al Sottosuolo. L'area del Sottosuolo al di sotto delle Pianure della Polvere Purpurea, stretta tra la regione di Radice della Terra e Profondo Raurin, è abitata da numerose tribù di lucertoloidi crudeli e feroci, creature che non hanno visto la luce del giorno da secoli e secoli, o addirittura da millenni. Queste creature rettiloidi hanno imparato a fare ricorso alle vecchie magie Imaskari per difendere le loro caverne, utilizzando oggetti di potenza mai conosciuta nel Faerûn attuale.

Regni di confine e Lago dei vapori

Appena a nord delle estremità occidentali dello Shaar si trova un tratto di terre costiere che costeggia il Lago dei Vapori e che è occupato soltanto da una manciata di reami noti come i Regni di Confine. Nonostante il nome, questi regni non confinano di fatto con nessuno se non l'uno con l'altro, e i loro confini cambiano in continuazione a causa dei loro reggenti (per lo più avventurieri), che cadono e ascendono al potere a ogni cambio di stagione. La gente comune che vive in questa area si guadagna da vivere svol-

gendo mestieri come il boscaiolo, il minatore e il pescatore. Non prestano molta attenzione all'identità del signore di turno, ben sapendo che il sovrano che comanda oggi potrebbe essere rimpiazzato domani.

È raro che i nomadi dello Shaar si spingano così tanto a ovest, dal momento che i Regni di Confine non offrono nulla che non possa essere ottenuto più facilmente nelle praterie. La barriera costituita dal Fiume Scelptar rende l'area un bersaglio ancora meno invitante per le loro razzie. Nonostante questo, un cospicuo flusso di commercio passa attraverso i Regni di Confine in entrambe le direzioni, dal momento che le carovane che vanno e vengono tra lo Splendente Sud, il Calimshan, il Tethyr e oltre spesso fanno una sosta quaggiù. Alcuni di questi mercanti seguono la strada che costeggia il Lago dei Vapori, attraversando lo Stretto delle Tempeste tra Theymarsh e Thuldophor, mentre altri sfidano le fetide acque giallastre e i mostruosi abitanti del lago stesso, raggiungendo la riva nord per fare affari con le città di lassù.

A intervalli regolari, i lord avventurieri dei Regni di Confine escono cavalcando dalle loro piccole fortezze e si spingono fin nello Shaar, in cerca di avventura o per perseguire i loro obiettivi personali a lungo termine. In molti casi, i nomadi li lasciano stare, dal momento che solitamente sono diretti altrove e non vale la pena cercare lo scontro con loro. In altri casi, tuttavia, gli avventurieri rimangono coinvolti in una delle scaramucce tra tribù o in una delle tante guerre territoriali che scoppiano spesso nelle praterie. In queste occasioni, gli avventurieri più eroici si sentono tenuti a schierarsi con una delle parti in lotta, mentre i meno scrupolosi vendono armi e magie a entrambe le fazioni nella speranza di prolungare il conflitto. In genere le tribù finiscono per stancarsi delle interferenze degli avventurieri e dirimono le loro contese con le loro sole forze, per poi rivoltarsi contro gli intrusi e scacciarli dallo Shaar.

Bosco del crepuscolo e foresta di Qurth

Una parte considerevole del territorio occupato dai Regni di Confine è ricoperto dalle foreste, e i nomadi dello Shaar da sempre raccolgono erbe, vanno a caccia e recuperano l'acqua in queste regioni. Negli ultimi anni, tuttavia, alcuni avventurieri esperti di vita nei boschi, dopo avere visitato i Regni di Confine, hanno iniziato a colonizzare i margini delle foreste. Gli Shaaran considerano il Bosco del Crepuscolo e la Foresta di Qurth parte delle loro terre tradizionali e non vedono di buon occhio la colonizzazione messa in atto dai druidi, dai ranger e dai misteriosi stregoni in queste zone. Più avventurieri giungono sul posto e più la situazione si fa instabile, e negli ultimi anni sono già scoppiate diverse schermaglie.

Ulgarth

Anche se la vicinanza geografica spinge alcuni a considerare Ulgarth una parte della regione delle Acque Dorate, le marcate differenze tra questa nazione e le altre che si affacciano sulla baia sono sufficienti a classificarlo come un regno separato. Sotto molti aspetti, Ulgarth è una nazione isolata, delimitata a nord dal Muro di Polvere, a ovest dal Durpar e dalle Acque Dorate, a sud dal Grande Mare e a est dalle vaste pianure del Lontano Est. Come le altre nazioni nate dal vecchio Impero di Raurin, Ulgarth ha conosciuto secoli e

secoli di oscurità e di barbarie, dopo la caduta di quella grande nazione. I suoi sviluppi tecnologici o commerciali furono esigui, e le tribù rivali dello Splendente Sud e oltre sferrarono innumerevoli attacchi di piccola entità contro queste terre. Alla fine, dopo che la carneficina aveva ridotto la popolazione locale a una frazione di quella che era un tempo, gli abitanti della regione dell'Ulgarth si stancarono della guerra e si dedicarono all'agricoltura. La nazione sviluppò un sistema di caste rigidamente strutturato in cui i nobili proprietari terrieri concedevano ai contadini l'opportunità di coltivarle per loro conto.

Oggi, l'Ulgarth è una monarchia tradizionale retta da Re Drasna Bluemantle (aristocratico 6/guerriero 8 umano LB) e divisa in sei diverse baronie. I baroni che presiedono a queste regioni devono fornire truppe per contribuire alla difesa del paese e quindi incoraggiano un fitto commercio al fine di pagare per il mantenimento di tali truppe.

Come accade per i suoi vicini che si affacciano sulla baia, anche per l'Ulgarth buona parte della ricchezza e della prosperità deriva dal commercio che ha luogo sulle Acque Dorate. La nazione è divenuta una grande esportatrice di frumento e spedisce derrate alimentari a molte altre regioni della costa meridionale di Faerûn. La vicinanza dell'Ulgarth all'oceano mitiga le temperature dell'entroterra; le piogge che cadono a ritmo quasi giornaliero e il clima generalmente umido producono raccolti ricchi e abbondanti.

La gestione e le politiche governative dell'Ulgarth sono marcatamente locali. Sono i baroni a preoccuparsi di fare rispettare la legge, a processare e a punire i criminali. La religione non ha un ruolo principale nell'Ulgarth come accade nelle altre regioni delle Acque Dorate, e i sacerdoti locali non svolgono un ruolo attivo nella stipulazione e nell'applicazione delle leggi. Il popolo crede fermamente in una netta separazione dei poteri spirituali e temporali, e ritiene che il comportamento quotidiano di un individuo non dovrebbe essere argomento che riguardi i templi. Nonostante questo, chi dispensa la giustizia riconosce il valore di un buon incantesimo in grado di appurare la verità, e spesso si rivolge ai sacerdoti e ai maghi che dispongono di tali magie.

Il sistema penale dell'Ulgarth è alquanto ferreo. Qualsiasi cittadino dichiarato colpevole di un crimine capitale in genere viene condannato a morte e giustiziato sommariamente. In caso di crimini minori, l'imputato può scegliere tra l'arruolamento forzato nell'esercito, il lavoro nei campi per conto di un barone o l'incarcerazione. Sono pochi coloro che scelgono il carcere, anche se prestare servizio nell'esercito spesso significa pattugliare i confini esterni dell'Ulgarth e difendere i confini contro le possibili orde di invasori dei barbari del Lontano Est. Una volta che un criminale ha pagato il suo debito, è libero di riprendere il suo posto nella società senza essere oggetto di pregiudizi di alcun tipo.

La popolazione dell'Ulgarth è per la stragrande maggioranza umana, anche se le altre razze sono tutte benvenute nel paese. Gli elfi, i nani, gli gnomi e gli halfling non si sentono molto a loro agio nella società feudale dell'Ulgarth, quindi coloro che visitano il paese tendono ad attirare l'attenzione dei locali. Alcuni nani vivono sulla catena montuosa locale, dove lavorano come minatori, ma costituiscono un gruppo distintamente separato dal resto della società dell'Ulgarth, e si mescolano raramente agli umani, se non quando giunge il momento di commerciare. Gli altri umanoidi non sono i benvenuti nell'Ulgarth, specialmente

a causa del fatto che il paese è stato tormentato incessantemente dalle razzie degli orchi grigi del Muro di Polvere. Nella maggior parte dei casi, gli umanoidi diversi da quelli sopraelencati vengono uccisi vista.

L'Ulgarth e il Durpar sono nemici di vecchia data, e soltanto di recente hanno messo da parte la loro inimicizia per fare posto a un rapporto più pacifico. Anche se le due nazioni hanno finalmente trovato il modo di capirsi, gli Ulgarthani mantengono ancora un nutrito numero di truppe lungo i confini nordoccidentali del loro vicino.

Kelazzan (grande paese)

Kelazzan (popolazione 5.000), è l'ultima comunità che si incontra andando a sud e a ovest nell'Ulgarth. Dal momento che questa comunità ospita i cantieri navali della nazione, il porto è assai più grande di quanto una città delle sue dimensioni potrebbe normalmente sostenere. Molti abitanti si guadagnano da vivere per costruire e mantenere le navi, ma numerosi cittadini svolgono anche mansioni governative.

Il barone di questa regione è Larid Herokimal (paladino 13 umano LB), un eroe di guerra e un individuo profondamente religioso. Non impone le sue convinzioni al popolo, ma insiste affinché coloro che vivono nella baronia obbediscano a quello che considera un sistema di leggi giusto e benevolo. Non tollera alcuna attività criminale e dedica una quantità insolitamente alta di risorse alla cattura e alla soppressione dei ladri e degli altri criminali. D'altro canto, il barone desidera anche che ognuno benefici il più possibile del frutto delle proprie fatiche. Questo atteggiamento non deriva da nessuna nobile nozione secondo la quale tutti gli individui sono di pari dignità; Herokimal crede semplicemente che nessuno dovrebbe approfittarsi illecitamente degli altri, o impedire agli altri di cogliere un'opportunità. Come risultato, il commercio è fiorente e le condizioni di vita a Kelazzan sono insolitamente piacevoli.

Orvyltar (grande città)

La capitale dell'Ulgarth, situata sulla Baia di Rame (così chiamata perché le sue acque non sembrano dorate come quelle della baia più grande a nord), è anche il luogo che ospita le grandi tenute del Re Bluemante. Orvyltar (popolazione 21.000) è anche il punto di collegamento commerciale principale con il resto del mondo, e il traffico commerciale navale è molto intenso in questo porto, che è protetto da quasi due dozzine di navi da guerra. Oltre alla forte presenza navale, Orvyltar dispone di un cospicuo esercito regolare e il suo porto è protetto da tre gigantesche torri, ciascuna dotata di un'enorme balista che può arrivare a colpire bersagli anche fino a 735 metri nella baia.

Ingenti quantità di derrate alimentari e di metalli preziosi partono dal porto e altre merci del valore equivalente arrivano ogni giorno. Il mercato centrale di Orvyltar non è grande quanto quelli delle città Durpari, ma il commercio rimane comunque vigoroso. Gli Ulgarthani sono lieti di fare affari con i Durpari adesso, e anche se i loro vicini a nordovest continuano a concludere gli affari più remunerativi, gli Orvyltaran sono diventati a loro volta dei commercianti provetti.

Unther

L'Unther, un tempo una nazione possente e orgogliosa come il Mulhorand a est, è ora una nazione divisa: un'immagine infranta del glorioso paese di un tempo, lacerato dai disordini civili e dalle invasioni esterne. Dopo la caduta di Gilgeam e l'invasione militare del Mulhorand, il popolo dell'Unther è terrorizzato da ciò che il futuro potrebbe riservare e allo stesso tempo speranzoso di potere adottare un nuovo stile di vita in futuro. Dopo decenni di risentimento e di divisioni tra ricchi e poveri, i popolani si sono rivoltati contro il clericato. La legge e la civiltà sono state accantonate e il popolo lotta per ottenere con la forza o con il furto ciò che gli serve per sopravvivere. Il caos risultante ha spinto molti profughi fuori dall'Unther dinanzi all'avanzata delle armate Mulhorandi.

Quei profughi che sono fuggiti nello Shaar hanno scoperto che il viaggio attraverso le praterie per raggiungere gli altri luoghi è lungo e pericoloso. Molti di coloro che non hanno ceduto alla furia degli elementi sono stati catturati dai razziatori e venduti come schiavi, o massacrati sul posto per avere violato un territorio sacro. Altri sono riusciti ad arrivare a una vicina comunità mercantile, dove ora lottano per trovare lavoro o sperano di unirsi a qualche carovana diretta altrove.

La guerra è anche servita da incentivo per i mercanti in procinto di trasferirsi nell'Unther da sud. All'inizio, i soldati dell'Unther avevano bisogno di difendere la loro patria, e ora che sono stati respinti, le forze dei Mulhorandi hanno bisogno della stessa merce. Armi provenienti dalla Grande Crepa, cibo proveniente dalla Dorata Var e perfino alcuni oggetti magici di Halruaa si sono fatti strada fino alle regioni dilaniate dalla guerra dell'Unther meridionale, per essere utilizzati nel conflitto e sfamare i profughi.

pianura della cenere nera

La Pianura della Cenere Nera, così chiamata a causa della fitta coltre di detriti vulcanici che piove costantemente dalle Montagne Fumanti al nord, è abitata da un considerevole numero di draghi marroni e giganti della cenere (giganti delle pietre dalla pelle nera e polverosa). Numerosi profughi del conflitto tra Unther e Mulhorand sono stati costretti a fuggire attraverso questa area, e coloro che sono riusciti a passare illesi insistono di avere avvistato varie rovine che spuntavano dalle distese di cenere. Chi si è rifugiato all'interno di queste rovine afferma con certezza che esisterebbero dei vasti complessi sotto la superficie del terreno. Nessuno tuttavia è stato abbastanza coraggioso (o folle) da spingersi all'interno di questi livelli sotterranei per saperne di più.

terre verdi

Nelle stagioni normali, i campi fertili di questa regione dell'Unther vengono magicamente potenziati per produrre raccolti sufficienti a sfamare buona parte della nazione. Durante l'invasione, tuttavia, le Terre Verdi sono stati inondati dal fango e i raccolti sono stati rovinati. Per evitare il diffondersi della carestia e il rischio di una rivolta da parte degli abitanti del luogo, le forze Mulhorandi importano grandi quantità di cibo dal sud, specialmente dalle Terre Splendenti e dal Luiren. Come risultato, il commercio di derrate alimentari si è rivelato più proficuo del solito in tutto lo Splendente Sud.

LUOGHI PER AVVENTURE

Le Terre dello Splendente Sud e i loro dintorni abbondano di luoghi interessanti per gli avventurieri. Dalle antiche rovine di culture dimenticate alle frenetiche strade cittadine dei porti di tutta la costa, è possibile trovare opportunità di compiere imprese eroiche senza troppe difficoltà. Il flusso di tesori e magie provenienti dai bottini dei mostri appena sconfitti, dalle città abbandonate e dalle tombe dimenticate hanno un forte impatto sull'economia e sul commercio locale. La regione è famosa sia per le sue opportunità di avventura che per i suoi climi aspri e le sue culture insolite.

Questo capitolo descrive tre aree da utilizzare per le avventure. "La Locanda Astrale" descrive una taverna e locanda di Halruaa, il suo proprietario e il suo insolito passatempo. "Accampamento dei banditi" descrive un accampamento nascosto di briganti della Foresta di Amtar e i suoi abitanti. "Cripta nanica" descrive una sala funeraria dimenticata dei nani dorati.

La Locanda Astrale

La Locanda Astrale, situata all'incrocio principale del villaggio rurale di Eichul ad Halruaa, è una locanda e un ostello molto popolare. La Locanda Astrale, di proprietà di Pirsnil Fireleap (le cui statistiche sono descritte alla fine di questa sezione), è un luogo confortevole dove è possibile mangiare e bere bene e trovare una camera per la notte. Naturalmente, essendo una locanda di Halruaa, la Locanda Astrale è piena di ogni genere di magie insolite (e, agli occhi di alcuni stranieri, frivole). Pirsnil si è premurato di assicurarsi ogni possibile comodità, installando numerosi potenziamenti magici nel locale per attrarre i clienti. Nella maggior parte dei casi, la sua strategia ha funzionato. L'osteria si riempie ogni pomeriggio e ogni sera fino all'ora della chiusura, e quasi ogni notte le camere registrano il tutto esaurito.

I prezzi del vitto e dell'alloggio alla Locanda Astrale sono raddoppiati rispetto a quelli della Tabella 7-8: "Merci e servizi", pagina 128 del *Manuale del Giocatore*; i pasti e i pernottamenti alla locanda sono di qualità "buona". Tuttavia, Pirsnil applica dei prezzi più contenuti per il cibo e le bevande normali (gli stessi della Tabella 7-8) per incoraggiare l'afflusso dei clienti, e offre uno sconto del 10% a quei viaggiatori che affittano una camera per una settimana. Di tanto in tanto lo stesso Pirsnil si lascia ingaggiare come incantatore.

pianterreno

Il piano principale della Locanda Astrale comprende la sala comune, il bancone, le cucine e i magazzini dietro alle cucine. Queste stanze sono descritte di seguito.

1. SALA COMUNE

La sala comune, o osteria, è piena sia di tavoli in legno rinforzato affiancati dalle rispettive panche che di tavoli rotondi con sedie. A differenza di molte taverne nelle zone settentrionali di Faerûn, che sono spesso luoghi bui, scaldati dal fuoco e immersi nelle ombre e nel fumo delle lanterne, la sala comune della Locanda Astrale è aperta e spaziosa. Su ogni parete si aprono ampie finestre che fanno entrare molta luce e vengono tenute aperte per far circolare l'aria quando la brezza è mite. In queste occasioni, per tenere fuori gli insetti, le finestre sono coperte da zanzariere fabbricate dai nani dorati della Grande Crepa.

Nei lunghi periodi caldi dell'anno, le finestre rimangono chiuse. Invece di rinfrescare il locale in modo naturale, Pirsnil usa un sistema magico inserito nei suoi due caminetti (che hanno funzioni puramente decorative e non vengono mai usati per accendere il fuoco). Ogni caminetto può essere raffreddato a comando con una *camera raggelante di Darsson*. Un altro comando attiva una *brezza rinfrescante di Darsson*, che fa soffiare una leggera brezza giù per la canna fumaria fin nella stanza. In questo modo la temperatura si rinfresca in modo piacevole e l'osteria diventa un luogo popolare dove passare le ore calde del giorno.

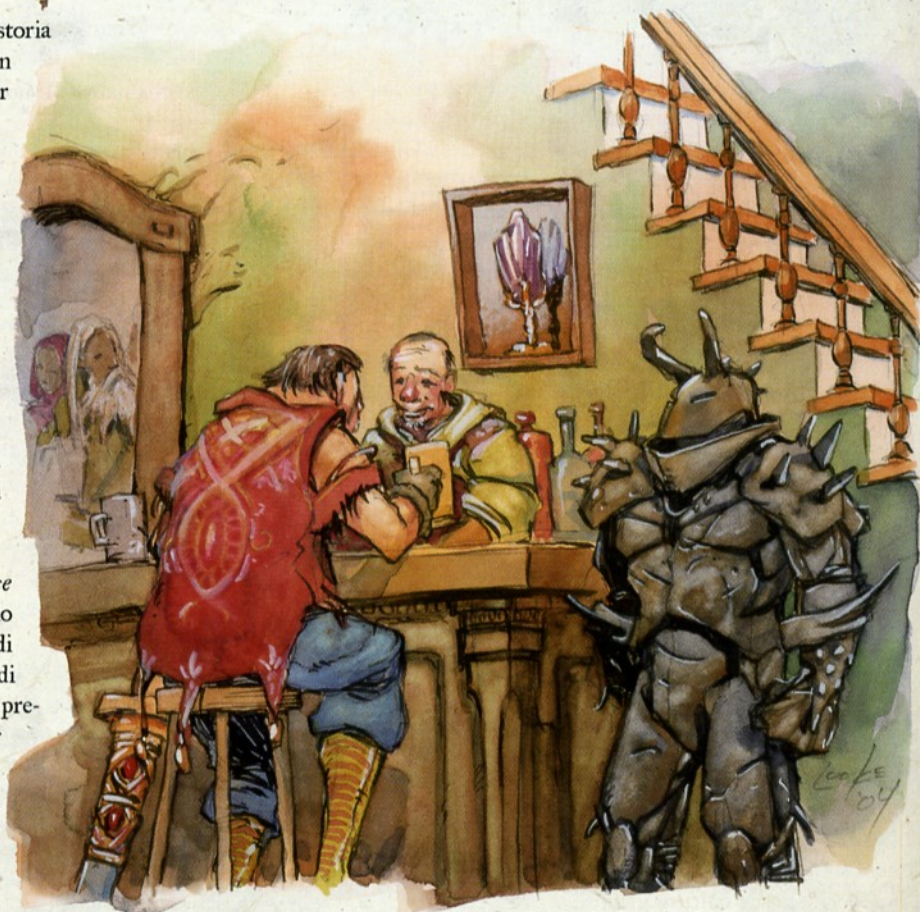
Un golem di ferro di nome Clang si erge stoicamente all'ingresso e svolge il ruolo di buttafuori della Locanda Astrale. Clang, costruito con l'aiuto dei nani dorati e un *manuale del golem di ferro*, ha l'aspetto di un nano: è alto soltanto 1,2 metri e molto più largo di quanto potrebbe essere una figura umana proporzionata. La forma imponente del golem ricorda a tutti che Pirsnil non vuole problemi all'interno della sua locanda, ma Clang ha ricevuto l'ordine di non usare la forza per infliggere danni letali, a meno che qualcuno non provochi guai seri. Si limita a scortare i trasgressori fuori dalla porta e a impedire

loro di entrare di nuovo. In tutta la storia della locanda, Clang ha allontanato un solo cliente che era troppo ubriaco per controllarsi (o per pensare seriamente di poter fronteggiare un golem di ferro).

Le sale interne di questa camera sono illuminate a intervalli regolari lungo la parete, il soffitto e a ogni tavolo da una serie di gemme su cui è stata lanciata *fiamma perenne*. Queste luci magiche si mantengono deboli e soffuse durante il giorno, ma aumentano la loro intensità al tramonto. Quando cala il buio, la locanda si illumina di una miriade di luci colorate.

Di tanto in tanto, un cliente prova a rubare qualche gemma di *luce perenne*, ma Pirsnil riesce a capirlo dal cambiamento delle dinamiche di illuminazione nella stanza. Un grido di avvertimento e un promemoria sulla presenza di Clang sono sufficienti a far ricomparire la pietra al suo posto.

Clang: Golem di ferro Medio; pf 129; vedi pagina 130 del *Manuale dei Mostri*, modificando le statistiche per la taglia del golem.



La Locanda Astrale

Illustrazione di Vince Locke

2. BANCONE

Il bancone corre lungo la parete che va dalla porta delle cucine fin sotto le scale che conducono al secondo piano. Pirsnil passa quaggiù buona parte del suo tempo, tenendo d'occhio il locale. Sotto il bancone sono stati ricavati vari compartimenti di ferro, su cui sono stati permanentemente lanciati vari incantesimi *camera raggelante di Darsson*, in modo da avere bevande fredde e ghiaccio sempre a portata di mano.

Al di sopra del bancone, sulla parete posteriore, Pilsnil ha fatto installare una teca speciale. L'intera teca è fatta di vetroacciaio spesso 2,5 cm (durezza 20, 40 pf, vedi pagina 158 di *Razze di Faerûn* per ulteriori informazioni) ed è protetta da una serratura di massima qualità (Scassinare Serrature CD 40). Inoltre, la teca stessa è un oggetto meraviglioso che emana un *campo anti-magia* che protegge i suoi contenuti e si irradia per 30 cm in ogni direzione. (In quanto oggetto magico, la teca ha un bonus di +7 ai tiri salvezza sulla Tempra contro quegli oggetti che potrebbero romperla.)

All'interno della teca, Pirsnil custodisce una delle sue proprietà più preziose, una *zarangan* risalente all'epoca di Netheril (le sue capacità speciali sono descritte a una voce separata all'interno di questa sezione). Inoltre, Pirsnil colloca una versione acustica dell'incantesimo *allarme* sulla *zarangan* ogni giorno, che scatta non appena qualcun altro tocca l'oggetto. Naturalmente, l'allarme non suona immediatamente, dal momento che la *zarangan* si trova all'interno del *campo anti-magia*, ma suona forte e chiaro non appena la pietra viene portata fuori da quella zona.

3. CUCINA

Il cibo servito dalla Locanda Astrale viene preparato quaggiù. La stanza è dotata di vari tavoli e di un grosso forno di pietra sul quale viene lanciato *fornace infuocata di Darsson* ogni

mattina. Pirsnil dà lavoro a tre cuochi e a due cameriere, ma tutti e cinque sono in grado di svolgere entrambi i ruoli. Molti piatti della Locanda Astrale sono a base di pesce affumicato proveniente dalla costa, carne proveniente dagli allevamenti del Nath e una vasta gamma di frutta e verdura in conserva importata dal Luiren.

4. DISPENSA

Quei cibi che non necessitano di un particolare metodo di conservazione sono custoditi quaggiù. Tra le altre cose, la dispensa è colma di carne affumicata, sacchi di farina, erbe aromatiche, verdure, stoviglie, pentole e padelle per cucinare.

5. CAMERA FRIGORIFERA

Questa camera è dotata di pareti spesse e isolate e la sua temperatura è stata ulteriormente abbassata con un incantesimo *camera raggelante di Darsson* permanente, in modo da mantenere fresco o freddo il cibo. Uova, carne, pollame, pesce, barili di riserva di bevande, formaggi e altre verdure vengono custodite quaggiù.

6. ALLOGGI DI PIRSNIL FIRELEAP

Questi sono gli alloggi di Pirsnil. La porta è protetta da una serratura eccezionale (Scassinare Serrature con CD 40), che è anche un oggetto meraviglioso creato usando un incantesimo *serratura arcana*. La serratura arcana consente a Pirsnil di passare, e il proprietario possiede la chiave per aprire quella meccanica. Anche ogni finestra è stata potenziata con una *serratura arcana*, e l'intera stanza è protetta da un *allarme* permanente (versione mentale). Infine, Pirsnil tiene un behir-Halruaan come animale da compagnia nella stanza, uno splendido esemplare color topazio chiamato Shaprak a cui piace dormire su un tappetino al centro della camera.

Il soggiorno contiene un paio di sedie, una scrivania e uno sgabello e numerose mensole cariche di libri, gingilli e cimeli assortiti. Alcuni quadri appesi alle pareti ravvivano l'ambiente. Nessuno degli oggetti preziosi di Pirsnil è custodito in questa stanza; gli oggetti di grande valore sono custoditi in uno *zainetto pratico di Heward* che Pirsnil porta con sé tutto il tempo.

Pirsnil dispone di un sistema di raffreddamento nella sua stanza, simile a quello presente nelle camere degli ospiti (vedi area 8).

A. Ripostiglio e lavanderia: Pirsnil custodisce quaggiù i suoi oggetti personali, i suoi abiti e le sue altre proprietà. La stanza è dotata anche di un lavandino, di una vasca e di una latrina.

B. Camera da letto: Il letto di Pirsnil si trova in questa stanza, assieme a un comodino, altre mensole e a uno specchio d'argento levigato di 60 x 120 cm (1.000 mo).

Shaprak: Behir Halruaan; pf 5; vedi pagina 61.

7. RIPOSTIGLI

Ognuno di questi compartimenti contiene lenzuola, cuscini, coperte, asciugamani e altra biancheria destinata alle stanze degli ospiti. Gli armadi non sono chiusi a chiave.

8. CAMERE DEGLI OSPITI

Queste camere degli ospiti possono essere affittate per una notte o per una settimana. Ognuna contiene due letti, una scrivania e una sedia, un bacile, uno specchio e un comodino con una lanterna.

Le porte sono protette da serrature medie (Scassinare Serrature con CD 25), ma le serrature sono anche oggetti meravigliosi su cui è stato infuso l'incantesimo *serratura arcana*. Ogni serratura magica è legata a una parola d'ordine che consente a Pirsnil di assegnare una parola di apertura. La parola di apertura annulla la *serratura arcana* per 10 round, o finché non viene pronunciata di nuovo la parola di apertura, che può essere cambiata soltanto da Pirsnil (è l'unico a conoscere il metodo di cambiare la parola di apertura di una serratura). Quando un ospite affitta una camera, ottiene una chiave e una parola di

apertura per aprire la serratura magica della sua camera. Pirsnil cambia la parola di apertura dopo che ogni ospite è partito, e ne fornisce una nuova al successivo.

Al primo piano, Pirsnil ha installato dei piccoli condotti di legno che funzionano come i camini nell'osteria. Quando il clima è caldo, Pirsnil può attivare i condotti in modo che in ogni camera scorra un getto di aria fresca ogni giorno. I condotti sono abbastanza stretti da consentire soltanto a una creatura Minuscola di strisciare all'interno, e l'apertura che dà su ogni stanza è protetta da una grata metallica.

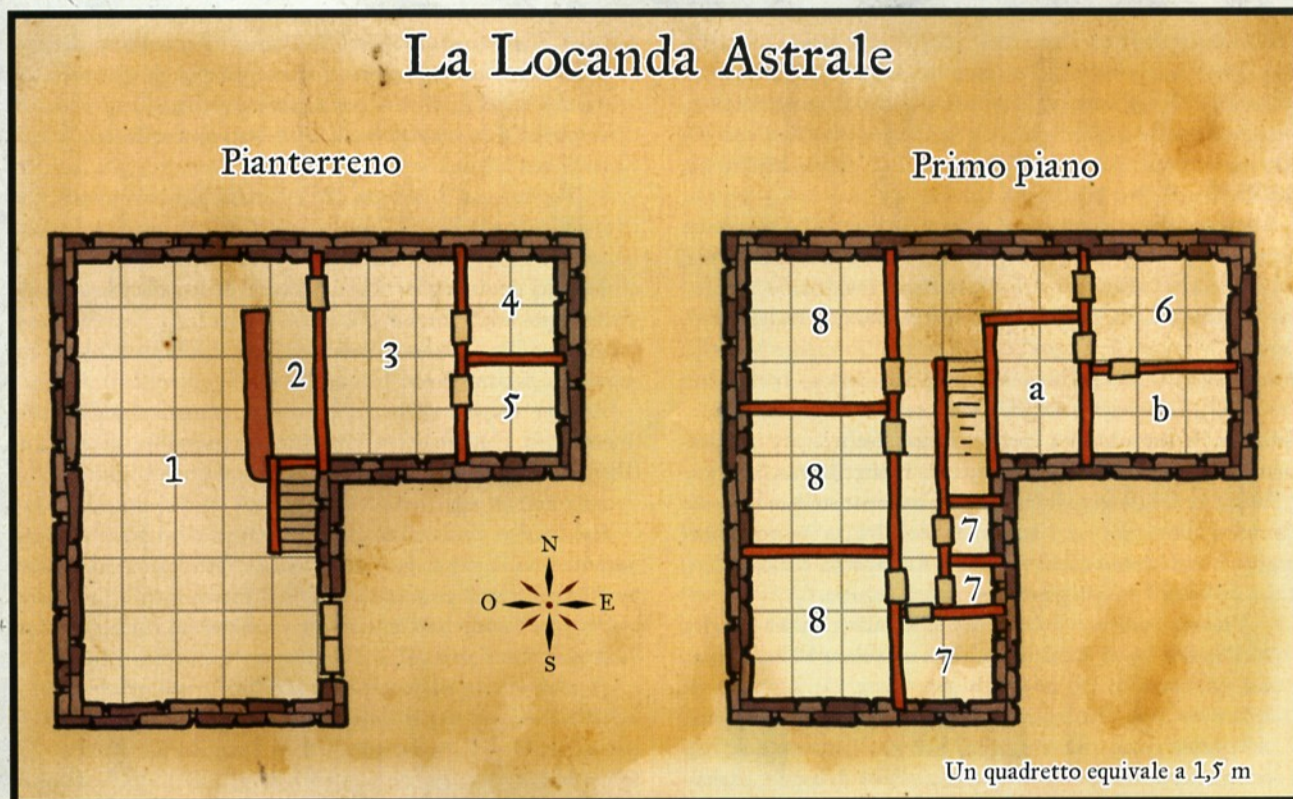
il gioco

Molta gente non sa che Pirsnil ha un fratello gemello di nome Librad che vive a metà distanza da Halruaa, in un altro piccolo paese. I due sono attualmente impegnati in un gioco. Ognuno dei fratelli cerca di rubare la *zarangan* all'altro e di tenerla più a lungo possibile nel corso dell'anno. Quando uno dei due ci riesce, la vittima deve aspettare almeno un mese prima di provare a rubarla di nuovo, per dare al nuovo proprietario il tempo di escogitare le difese. L'unica clausola a questa gara è che la *zarangan* non può essere nascosta in uno spazio extradimensionale, ma deve essere tenuta in un luogo accessibile e messa in mostra apertamente dall'attuale detentore.

Dal momento che Pirsnil attualmente custodisce la *zarangan* nella Locanda Astrale, è Librad che deve rubarla. I personaggi giocanti potrebbero essere in visita alla Locanda Astrale quando ha luogo il tentativo di furto, oppure il gruppo potrebbe essere ingaggiato da Librad per rubare l'oggetto.

il furto

Librad arriva nella locanda tramite *teletrasporto* e sotto l'effetto di *invisibilità superiore*. Libera un rugginofago (vedi pagina 211 del *Manuale dei Mostri*) per attaccare Clang e distrarre i



clienti e Pirsnil. L'aberrazione è sottoposta all'effetto di *charme sui mostri* (da alcuni giorni) e invisibile (grazie a un incantesimo *invisibilità* che Librad ha lanciato su di essa prima di arrivare). Mentre la messinscena del ruginofago attira l'attenzione, Librad si avvicina alla teca, versa un potente acido sulla serratura, torna temporaneamente visibile a causa del *campo anti-magia*, afferra la *zarangan*, si allontana dalla teca e poi usa il teletrasporto per fuggire. Se va tutto bene, riesce a tornare a casa con la *zarangan* quando l'allarme avrà suonato solo per un istante o due. Se le cose dovessero mettersi male, Librad tenta in ogni modo di impadronirsi della *zarangan* e scappa senza danneggiare i clienti di Pirsnil. Chiunque attacchi Librad infliggendo danni letali, tuttavia, non sarà più protetto dai pochi scrupoli che l'aspirante ladro ancora osserva.

PIRSNIL E LIBRAD FIRELEAP

Pirsnil e Librad, figli di contadini della regione rurale nei pressi del Passo Talath, crebbero imparando a capire la magia come tutti nella zona. Ottennero ottimi risultati alle prove arcane di Halruaa, risultando superiori alle aspettative dei loro tutori di magia, e probabilmente sarebbero entrati a far parte del Consiglio di Halruaa, se avessero perseguito questo cammino. Sfortunatamente, i due gemelli erano troppo impegnati a sparsarsela per curarsi della politica. Amano gli scherzi e le burle, specialmente ai danni l'uno dell'altro.

I due hanno passato buona parte delle loro vite a tirarsi scherzi l'un l'altro, arrivando al punto di utilizzare abitualmente grandi quantità di magia nei loro complicati giochi. Nessuno sembra preoccuparsi di chi altri potrebbe rimanere coinvolto nei loro scherzi, anche se sicuramente non hanno intenzione di danneggiare nessuno. Altri potenti maghi della regione, specialmente alcuni membri del Consiglio, disapprovano energicamente le imprese farsesche di Pirsnil e Librad. Nessuno dei due fratelli ha inferto danni gravi ad altre persone o proprietà da richiedere l'intervento di qualcuno, finora.

Pirsnil Fireleap: Umano mago 14; GS 14; umanoide Medio; DV 14d4+14; pf 50; Iniz +0; Vel 9 m; CA 15, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +7; Lotta +7; Att +8 in mischia (1d4+1/19-20, *pugnale indebolente+1*); Att comp +8/+3 (1d4+1/19-20, *pugnale indebolente+1*); QS bonus di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni, famiglia, benefici del famiglia (Allerta, legame empatico, condividere incantesimi); AL CN; TS Temp +8, Rifl +9, Vol 14; For 10, Des 11, Cos 13, Int 20, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +4*, Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +24, Conoscenze (locali, Halruaa) +15, Conoscenze (storia) +10, Diplomazia +10, Osservare +7*, Percepire Intenzioni +7, Professione (locandiere) +17, Raccogliere Informazioni +12, Raggiare +7, Sapienza Magica +17; Allerta*, Creare Armi e Armature Magiche, Creare Oggetti Meravigliosi, Famiglio Migliorato, Incantesimi Immobili^B, Incantesimi Rapidi^B, Incantesimi Silenziosi, Riflessi Fulminei, Sapienza Magica, Scrivere Pergamene^B.

Linguaggi: Comune, Durpari, Elfico, Halruaan, Shaaran, Silvano.

Famiglio: Il famiglia di Pirsnil è un serpente stellare di nome Umrad. Il famiglia usa i bonus ai tiri salvezza base migliori scegliendo tra i suoi e quelli di Pirsnil. Le capacità e le caratteristiche della creatura vengono riassunte di seguito.

Umrad: Serpente stellare famiglia; GS -; bestia magica Media; DV 14; pf 25; Iniz +9; Vel 3 m, volare 18 m (media); CA 26, contatto 15, colto alla sprovvista 21; Att base +5; Lotta +4; Att +10 in mischia (1d4-1, più veleno, morso); AS veleno, capacità magiche, scarica elettrostatica; QS trasmettere incantesimi a contatto, scudo di sogno, eludere migliorato, condividere incantesimi, parlare con il padrone,

resistenza agli incantesimi 19; AL CN; TS Temp +4, Rifl +9, Vol +12; For 9, Des 20, Cos 11, Int 16, Sag 16, Car 26.

Abilità e talenti: Ascoltare +11, Cercare +11, Diplomazia +18, Osservare +11, Percepire Intenzioni +11; Arma Accurata, Iniziativa Migliorata.

Linguaggi: Comune, Draconico, Halruaan, Silvano.

Veleno (Str): Ferimento, Tempra CD 12, danno iniziale e secondario 1d6 Des. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Capacità magiche: A volontà - *blocca persone* (CD 21), *charme su persone* (CD 19); 3 volte al giorno - *charme sui mostri* (CD 22), *suggestione* (CD 21); 1 volta al giorno - *blocca mostri* (CD 23), *sguardo penetrante* (CD 24). 12° livello dell'incantatore.

Scarica elettrostatica (Str): Il corpo di Umrad genera costantemente energia elettrostatica quando dorme. Se è addormentato, qualsiasi creatura che lo tocchi o che metta a segno un attacco contro di esso usando un'arma naturale o un'arma di metallo subisce 1d4 danni da elettricità per via della scarica.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Umrad può trasmettere gli incantesimi a contatto per conto di Pirsnil (vedi "Famiglio", pagina 56 del *Manuale del Giocatore*).

Scudo di sogno (Sop): Mentre dorme, Umrad genera un'aura che assorbe gli incantesimi e le capacità magiche. Qualsiasi incantesimo a bersaglio indirizzato su Umrad viene assorbito e convertito istantaneamente in energia elettrica. Questa energia viene scaricata contro colui che ha lanciato l'incantesimo attraverso una folgore che infligge danni da elettricità pari a 1d10 per livello dell'incantesimo assorbito.

La folgore è larga 1,5 metri e ha un raggio di azione massimo di 60 metri; consente un tiro salvezza sui Riflessi con CD 20 per dimezzare il danno. Può incendiare i materiali combustibili e danneggiare gli oggetti che incontra lungo il suo percorso. Se i danni inferti a una barriera interposta sono sufficienti a perforare la barriera, la folgore può continuare fin dove il suo raggio di azione consente. Altrimenti, si ferma alla barriera. La CD del tiro salvezza è basata sul Carisma.

Eludere migliorato (Str): Se Umrad è esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro superato non subisce danni, e in caso di tiro fallito subisce solo metà danni.

Parlare con il padrone (Str): Umrad può comunicare verbalmente con Pirsnil. Le altre creature non sono in grado di comprendere la comunicazione senza aiuti magici.

Benefici del famiglia: *Pirsnil ottiene dei benefici speciali dal fatto di possedere un famiglia.

Allerta (Str): *Umrad conferisce al suo padrone Allerta, fin tanto che si trova entro 1,5 metri da lui.

Legame empatico (Sop): Pirsnil può comunicare empaticamente con Umrad entro una distanza massima di 1,5 km. Dispone dello stesso collegamento di cui dispone Umrad con un luogo o con un oggetto.

Condividere incantesimi (Sop): Pirsnil può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su se stesso abbia effetto anche su Umrad, se il serpente stellare si trova entro 1,5 metri da lui al momento del lancio. Inoltre può lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio "l'incantatore" su Umrad.

Incantesimi da mago preparati (14° livello dell'incantatore): 0 - *individuazione del magico, mano magica, messaggio, prestidigitazione*; 1° - *allarme, camuffare se stesso, dardo incantato* (2); *disco fluttuante di Tenser, mani brucianti* (CD 16); 2° - *alterare se stesso, fornace infuocata di Darsson, invisibilità, nube disorien-*

tante* (CD 17), scassinare; 3° - chiaroudienza/chiaroveggenza, dissolvi magie, forma gassosa, suggestione (2) (CD 18); 4° - individuazione dello scrutamento, pelle di pietra, porta dimensionale, scintille[†], scudo di fuoco; 5° - inviare, telecinesi (2), teletrasporto; 6° - campo anti-magia, corpo di pietra[‡], suggestione di massa (CD 21); 7° - spada di Mordenkainen, transizione eterea.

Libro di incantesimi: quelli sopra indicati più 0 - tutti; 1° - brezza rinfrescante di Darsson[†], blocca porte, caduta morbida, comprensione dei linguaggi, identificare, resistere agli elementi, ritirata rapida, unto; 2° - camera raggelante di Darsson[†], localizza oggetto, serratura arcana; 3° - anti-individuazione, scritto illusorio; 4° - occhio arcano, scrutare; 5° - permanenza, scrigno segreto di Leomund, simbolo di sonno; 6° - analizzare dweomer; 7° - evocazioni istantanee di Drawmij, teletrasporto superiore.

[†]: Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 3 di questo libro.

[‡]: Incantesimo descritto nella Guida del Giocatore a Faerûn.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+3, pugnale indebolente+1, anello di protezione+2, mantello della resistenza+3, zainetto pratico di Heward, 3 pozioni di cura ferite moderate, pozione di armatura magica, pozione di scudo della fede+3, pergamena di analizzare dweomer, pergamena di evocazioni istantanee di Drawmij, pergamena di identificare, pergamena di localizza oggetto, 3 pietre del tuono, polvere di diamante (2.000 mo), polvere d'oro (200 mo), cerchio d'oro con lente di rubino (1.700 mo), chiavi, 4 perle (100 mo ciascuna), zaffiro (1.000 mo), collana di platino con pendaglio a forma di spada (platino, rame e zinco; 500 mo).

Librad Fireleap: Umano ladro 4/mago 5/mistificatore arcano 5; GS 14; umanoide Medio; DV 4d6+4 più 5d4+5 più 5d4+5; pf 53; Iniz +6; Vel 9 m; CA 17, contatto 12, colto alla sprovvista 15; Att base +7; Lotta +7; Att +9 in mischia (1d8+2/19-20, spada lunga+2) o +10 a distanza (1d4+1/19-20, pugnale ritornante+1); Att comp +9/+4 in mischia (1d8+2/19-20, spada lunga+2) o +10 a distanza (1d4+1/19-20, pugnale ritornante+1); AS attacco furtivo estemporaneo, attacco furtivo +4d6; QS bonus di +2 ai tiri salvezza contro le illusioni, famiglia, benefici del famiglia (+3 alle prove di Scalare, Allerta, legame empatico, condividere incantesimi), prestidigitazione a distanza; AL CN; TS Temp +6, Rifl +11, Vol 11; For 10, Des 14, Cos 13, Int 18, Sag 14, Car 15.

Abilità e talenti: Acrobazia +10, Artista della Fuga +9 (+11 con legami), Ascoltare +7, Cercare +9, Concentrazione +10, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (locali, Halruaa) +10, Decifrare Scritture +11, Diplomazia +6, Disattivare Congegni +16, Equilibrio +9, Muoversi silenziosamente +10, Nascondersi +15, Osservare +7*, Percepire Intenzioni +7, Raccogliere Informazioni +10, Raggiare +8, Saltare +7, Sapienza Magica +14, Scalare +8 (+10 scalare corde), Scassinare Serrature +14, Utilizzare Corde +7, Valutare +5; Allerta*, Controincantesimo Migliorato, Controincantesimo Reattivo, Cultura Magica, Incantesimi Immobili, Incantesimi Silenziosi^B, Iniziativa Migliorata, Scrivere Pergamene^B, Tempra Possente.

Linguaggi: Comune, Durpari, Elfico, Halruaan, Shaaran.

Attacco furtivo estemporaneo: Una volta al giorno, Librad può dichiarare che un attacco furtivo che sta per compiere sia un attacco furtivo estemporaneo. Il bersaglio di un attacco furtivo estemporaneo perde ogni bonus di Destrezza alla Classe Armatura, ma solo per quell'attacco. Questo potere può essere utilizzato contro qualsiasi bersaglio, ma le creature che non sono soggetti ai colpi critici non subiscono danni extra (anche se perdono comunque il loro bonus di Destrezza alla CA contro quell'attacco).

Famiglio: Il famiglia di Librad è una lucertola di nome Phylsil. Il famiglia usa i bonus ai tiri salvezza base migliori scegliendo tra i suoi e quelli di Librad. Le capacità e le caratteristiche della creatura vengono riassunte di seguito.

Phylsil: Lucertola famiglia; GS -; bestia magica Minuscola; DV 14; pf 26; Iniz +2; Vel 6 m, scalare 6 m; CA 17, contatto 14, colto alla sprovvista 15; Att base +0; Lotta -12; Att +4 in mischia (1d4-4, morso); Spazio/Portata 75 cm/0 m; QS trasmettere incantesimi a contatto, eludere migliorato, visione crepuscolare, condividere incantesimi, parlare con il padrone; AL CN; TS Temp +3, Rifl +11, Vol +10; For 3, Des 15, Cos 10, Int 8, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +3, Equilibrio +10, Nascondersi +10, Osservare +3, Scalare +12; Arma Accurata.

Trasmettere incantesimi a contatto (Sop): Phylsil può trasmettere gli incantesimi a contatto per conto di Librad (vedi "Famigli", pagina 56 del Manuale del Giocatore).

Eludere migliorato (Str): Se Phylsil è esposto a un qualsiasi effetto che normalmente gli consentirebbe di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, in caso di tiro superato non subisce danni, e in caso di tiro fallito subisce solo metà danni.

Parlare con il padrone (Str): Phylsil può comunicare verbalmente con Librad. Le altre creature non sono in grado di comprendere la comunicazione senza aiuti magici.

Benefici del famiglia: Librad ottiene dei benefici speciali dal fatto di possedere un famiglia.

Allerta (Str): *Phylsil conferisce al suo padrone Allerta, fintanto che si trova entro 1,5 metri da lui.

Legame empatico (Sop): Librad può comunicare empaticamente con Phylsil entro una distanza massima di 1,5 km. Dispone dello stesso collegamento di cui dispone Phylsil con un luogo o con un oggetto.

Condividere incantesimi (Sop): Librad può far sì che qualsiasi incantesimo lanciato su se stesso abbia effetto anche su Phylsil, se la lucertola si trova entro 1,5 metri da lui al momento del lancio. Inoltre può lanciare un incantesimo che abbia come bersaglio "l'incantatore" su Phylsil.

Prestidigitazione a distanza: Per due volte al giorno, Librad può mettere in atto Disattivare Congegni o Scassinare Serrature da una distanza di 9 metri. La CD della prova aumenta di 5 e Librad non può prendere 10. Gli oggetti manipolati non devono pesare più di 2,5 kg.

Incantesimi da mago preparati (10° livello dell'incantatore): 0 - aprire/chiusura, individuazione del magico, mano magica, prestidigitazione; 1° - camuffare se stesso, dardo incantato, foschia occultante, protezione dalla legge, ritirata rapida; 2° - alterare se stesso, invisibilità, movimenti del ragno, trucco della corda, vedere invisibilità; 3° - dissolvi magie, forma gassosa, protezione dall'energia, velocità; 4° - confusione (CD 18), invisibilità superiore, porta dimensionale, trama iridescente (CD 18); 5° - teletrasporto (2).

Libro di incantesimi: quelli sopra indicati più 0 - tutti; 1° - anmare corde (+2 contatto a distanza), caduta morbida, charme su persone, identificare, individuazione delle porte segrete, ridurre persone, saltare, unto; 2° - scassinare, scurovisione; 3° - anti-individuazione, chiaroudienza/chiaroveggenza; 4° - charme sui mostri, scrutare; 5° - inviare, passapareti, volo giornaliero.

Proprietà: Bracciali dell'armatura+3, spada lunga+2, pugnale ritornante+1, amuleto dell'armatura naturale+2, anello di libertà di movimento, mantello elfico, zainetto pratico di Heward, 2 pozioni di forza del toro, 3 pozioni di cura ferita moderate pergamena di scurovisione, pergamena di identificare, pergamena di scassinare, pergamena di volo giornaliero, 3 fiale di acido, 5 pietre del tuono, corda di seta da 60 metri, lanterna a lente sporgente, 30 triboli, piede di porco, rampino, pietra focaia e acciarino, arnesi da scasso perfetti, maglio, badile, 5 torce, perla (100 mo).

ZARANGAN DI PIRSNIL E LIBRAD

La *zarangan* dei Fireleap è trasparente e di color porpora, simile a un' ametista. Oltre ai normali poteri delle *zarangan*, la pietra può generare un effetto di *cono di freddo* all'ora e fornisce *immunità agli incantesimi* contro *stretta folgorante* e *suggestione*. La presunta "casa" di questa particolare *zarangan* era una delle città volanti di Netheril e non esiste più, quindi il potere della *parola del ritiro* conduce il proprietario della pietra semplicemente nel bel mezzo del Deserto dell'Anauroch, più vicino possibile alla vecchia ubicazione della città.

Accampamento dei banditi

La strada che va dalla Valle di Channath alla Grande Crepa passa tra una fila di montagne e foreste da un lato e la grande Foresta di Amtar dall'altro. È un sentiero percorso da molte carovane. Le lunghe file di carri che avanzano lentamente sono facili prede per i banditi che si nascondono tra le fronde dell'Amtar. Quando queste canaglie avvistano una carovana che sembra abbastanza debole da poter essere attaccata, colpiscono velocemente e svaniscono tra gli alberi non appena portata a termine la razzia.

Questi banditi hanno eretto vari accampamenti nella foresta, che usano per nascondersi dalle pattuglie, stipare il bottino e aspettare che si presenti la prossima opportunità di saccheggio. Quello che segue è un tipico gruppo di banditi e la loro base nascosta. Può essere collocata ovunque ai margini settentrionali della Foresta di Amtar (o ai margini di qualsiasi area boschiva che fiancheggi una via carovaniera).

I predoni

I membri dei Predoni sono:

TANUSHK "IL CUPO" VERSIX

Tanushk è un essere rabbioso, generato da un'elfa selvaggia e da un demone che riuscì a spingersi nella Foresta di Amtar. Il suo retaggio immondo si manifestò in forma di due ali verdi e lucenti, due occhi rossi e selvaggi e una serie di zanne affilate. Dà sfogo al suo odio e al suo disprezzo per se stesso tuffandosi in continue carneficine. Questo atteggiamento feroce è ampiamente apprezzato dai suoi compagni.

Tanushk: Elfo selvaggio mezzo-immondo ranger 5 di Malar; GS 7; esterno Medio (nativo); DV 5d8+10; pf 32; Iniz +5; Vel 9 m, volare 9 m (media); CA 20, contatto 16, colto alla sprovvista 15; Att base +5; Lotta +10; Att +11 in mischia (1d6+5/19-20, spada corta perfetta) o +10 in mischia (1d4+5, artiglio) o +11 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito perfetto); Att comp +9 in mischia (1d6+5/19-20, spada corta perfetta) o +9 in mischia (1d4+2/19-20, pugnale perfetto) o +10 in mischia (1d4+5, 2 artigli) e +10 in mischia (1d6+2, morso) o +9/+9 a distanza (1d8+4/x3, arco lungo composito perfetto); AS stile di combattimento (a distanza), nemico prescelto elfi +4, nemico prescelto umani +2, punire il bene 1 volta al giorno, capacità magiche; QS compagno animale (vipera Media; legame), scurovisione 18 m, riduzione del danno 5/magia, visione crepuscolare, resistenza all'acido, al freddo, all'elettricità e al fuoco 10, resistenza agli incantesimi 15, tratti degli elfi selvaggi, empatia selvatica +9 (+5 bestie magiche); AL CM; TS Temp +6, Rifl +9, Vol +1; For 21, Des 20, cos 15, Int 17, Sag 10, Car 15.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +8, Ascoltare +10, Cercare +12, Conoscenze (geografia) +8, Conoscenze (natura) +10, Equilibrio +7, Muoversi Silenziosamente +10, Nascondersi



+10, Nuotare +9, Osservare +10, Scalare +9, Sopravvivenza +8 (+10 per evitare di perdersi e seguire tracce, +2 negli ambienti di superficie), Utilizzare Corde +8; Combattere con Due Armi, Resistenza Fisica^B, Seguire Tracce^B, Tiro Rapido^B, Tiro Ravvicinato.

Linguaggi: Comune, Elfico, Gnoll, Dambrathan, Silvano.

Nemico prescelto (Str): Tanushk ottiene un bonus di +4 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggiurare e Sopravvivenza che effettua contro gli elfi. Applica lo stesso bonus ai danni delle armi.

Contro gli umani, ottiene un bonus di +2 a queste prove di abilità e ai tiri dei danni delle armi.

Punire il bene (sop):

Per una volta al giorno, Tanushk può tentare di punire il bene con un attacco in mischia. Ottiene un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai danni delle armi contro un avversario di allineamento buono.

Capacità magiche:

3 volte al giorno - *oscurità*; 1 volta al giorno - *dissacrare*, *influenza sacrilega* (CD 16). 5° livello dell'incantatore.

Compagno animale

(Str): Il compagno animale di Tanushk è una vipera chiamata Mangiapeccati. Le capacità e le peculiarità del compagno sono riassunte di seguito. Tanushk e Mangiapeccati beneficiano della qualità speciale di legame.

Legame (Str): Tanushk può gestire le azioni di Mangiapeccati con un'azione gratuita. Ottiene inoltre un bonus di circostanza +4 a tutte le prove di empatia selvatica e di Addestrare Animali relative alla vipera.

Mangiapeccati: Vipera compagno animale; GS -; animale Medio; DV 2d8; pf 9; Iniz +3; Vel 6 m, nuotare 6 m; CA 16, contatto 13, colto alla sprovvista 13; Att base +1; Lotta +0; Att +4 in mischia (1d4-1 più veleno, morso); AS veleno; QS olfatto acuto, comandi; AL N; TS Temp +3, Rifl +6, Vol +1 (+3 contro gli ammalamenti); For 8, Des 17, Cos 11, Int 1, Sag 12, Car 2.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Equilibrio +11, Nascondersi +12, Nuotare +7, Osservare +5, Scalare +11; Arma Accurata.

Veleno (Str): Ferimento (morso), CD 11, danno iniziale e secondario 1d6 Cos. La CD del tiro salvezza è basata sulla Costituzione.

Comandi: Attacca, vieni, fermo, indietro.

Tratti degli elfi selvaggi: Gli elfi selvaggi sono immuni agli effetti magici di sonno. Un elfo che passa entro 1,5 metri da una

porta segreta o nascosta ha diritto a una prova di Cercare per notarla come se la stesse cercando attivamente.

Proprietà: *Cuoio borchiato*+1, arco lungo composito perfetto (bonus di For +4) con 20 frecce, spada corta perfetta, pugnale perfetto, *anello di protezione*+1, 2 *pozioni di cura ferite leggere*, *pozione di grazia del gatto*.

DENTINERI

Dentineri non sa come ha ottenuto i suoi poteri stregoneschi, e non gli importa. Gli incantesimi gli offrono un vantaggio in combattimento che ben pochi gnoll posseggono, e sono in parte il motivo per cui Dentineri è il capo degli gnoll dei Predoni. Crede che Tanushk sia troppo cupo, ma gli piace prendere parte alle carneficine di Vaujer (il famigliaio di Dentineri di recente ha fatto una brutta fine.)

Dentineri: Gnoll guerriero 2/stregone 2; GS 5; umanoide Medio; DV 2d8+2 più 2d10+2 più 2d4+2; pf 31; Iniz +4; Vel 9 m; CA 16, contatto 10, colto alla sprovvista 16; Att base +4; Lotta +7; Att o Att comp +8 in mischia (1d12+4/x3, ascia bipenne perfetta) o +5 a distanza (1d6+2/x3, arco corto composito perfetto); AS -; QS scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp

+9, Rifl +4, Vol +6; For 17, Des 10, Cos 13, Int 9, Sag 12, Car 15.

Abilità e talenti: Ascoltare +4, Concentrazione +3, Osservare +4; Attacco Poderoso^B, Incalzare^B, Incantare in Combattimento, Iniziativa Migliorata.

Linguaggi: Gnoll.

Incantesimi da stregone conosciuti (6/5 al giorno; 2° livello dell'incantatore; 10% di probabilità di fallimento degli incantesimi arcani): 0 - *individuazione del magico*, *lampo*, *prestidigitazione*, *raggio di gelo* (+4 contatto a distanza), *tocco di affaticamento* (+7 contatto in mischia; CD 12); 1° - *dardo incantato*, *raggio di indebolimento* (+4 contatto a distanza).

Proprietà: *Giacco in mithral*+1, ascia da battaglia perfetta, arco corto composito perfetto (bonus di For +2) con 20 frecce, *mantello della resistenza*+2, *pozione di velocità*, 2 *pozioni di resistere agli elementi*, *bacchetta del sonno* (30 cariche).

VAUJER GASHE

Vaujer fu accolto come una benedizione inviata da Garagos quando i Predoni attaccarono la carovana di cui egli faceva



Tanushk, il mezzo-immondo

Illustrazione di Wayne England

parte. Si rivoltò immediatamente contro la carovana e combatté al fianco dei banditi, lasciando che fosse la sua ira in combattimento a parlare per lui. Quando lo scontro ebbe termine, Tanushk consentì al chierico di unirsi ai Predoni e Vaujer da allora si è dimostrato il membro più entusiasta del gruppo.

Vaujer: Umano barbaro 2/chierico 3 di Garagos; GS 5; umanoide Medio; DV 2d12+2 più 3d8+3; pf 29; Iniz +2; Vel 12 m; CA 20, contatto 12, colto alla sprovvista 20; Att base +4; Lotta +6; Att +7 in mischia (1d8+3/19-20, *spada lunga+1*); Att comp +5 in mischia (1d8+3/19-20, *spada lunga+1*); Att comp +5 in mischia (1d8+3/19-20, *spada lunga+1*) e +5 in mischia (1d6+2, *scudo chiodato di acciaio pesante+1*); AS ira 1 volta al giorno, intimorire i non morti 2 volte al giorno (+1, 2d6+2, 3°); QS movimento veloce, schivare prodigioso; AL CM; TS Temp +7, Rifl +3, Vol +6; For 14, Des 14, Cos 13, Int 10, Sag 16, Car 8.

Abilità e talenti: Concentrazione +6, Conoscenze (religioni) +5, Guarire +6, Nuotare +0, Sapienza Magica +3, Scalare +4, Sopravvivenza +6; Attacco con lo Scudo Migliorato, Combattere con Due Armi, Incantare in Combattimento.

Linguaggi: Comune, Dambrathan, Gnoll.

Ira (Str): Una volta al giorno, Vaujer può entrare in uno stato di ira feroce che dura per 6 round. Fintanto che l'ira ha effetto, le sue statistiche cambiano come indicato di seguito: pf 39; CA 18, contatto 10, colto alla sprovvista 18; Lotta +8; Att +9 in mischia (1d8+5/19-20, *spada lunga+1*); Att comp +7 in mischia (1d8+3/19-20, *spada lunga+1*) e +7 in mischia (1d6+3, *scudo chiodato di acciaio pesante+1*); TS Temp +9, Vol +8; For 18, Cos 17; Scalare +6, Nuotare +2. Alla fine dell'ira, Vaujer diventa affaticato per la durata dell'incontro.

Schivare prodigioso (Str): Vaujer conserva il suo bonus di Destrezza alla Classe Armatura anche quando è colto alla sprovvista o attaccato da un avversario invisibile (perde comunque il suo bonus di Destrezza se è paralizzato o immobilizzato in altri modi).

Incantesimi da chierico preparati (3° livello dell'incantatore): 0 - cura ferite minori (2), individuazione del magico, purificare cibo e bevande; 1° - anatema (CD 14), cura ferite leggere, incuti paura (CD 14), ingrandire persone^D; 2° - cura ferite moderate, forza del toro^D, rintocco di morte (CD 15).

D: Incantesimo di dominio. Domini: Distruzione (punire 1 volta al giorno, +4 agli attacchi, 3 danni extra); Forza (1 volta al giorno ottiene un bonus di +3 alla Forza per 1 round).

Proprietà: Giaco di maglia+1, scudo pesante di acciaio+1 con chiodature per scudo+1, spada lunga+1, pozione di cura ferite moderate.

Predoni umani (7): Umano combattente 2; GS 1; umanoide Medio; DV 2d8; pf 9; Iniz +1; Vel 9 m; CA 15, contatto 11, colto alla sprovvista 14; Att base +2; Lotta +3 Att o Att comp +3 in mischia (1d6+1/19-20, spada corta) o +3 a distanza (1d6/x3, arco corto); AS -; QS -; AL CM; TS Temp +3, Rifl +1, Vol -1; For 13, Des 12, Cos 11, Int 10, Sag 9, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Guarire +2, Nuotare +3, Osservare +2, Saltare +4, Scalare +4, Sopravvivenza +2; Al-lerta, Autosufficiente.

Linguaggi: Comune, Dambrathan.

Proprietà: Armatura di cuoio, scudo pesante di legno, spada corta, arco corto con 20 frecce.

Predoni gnoll (5): GS 1; umanoide Medio; DV 2d8+2; pf 11; Iniz +0; Vel 9 m; CA 15, contatto 10, colto alla sprovvista 15; Att base +1; Lotta +3; Att o Att comp +3 in mischia (1d8+2/x3, ascia da battaglia) o +1 a distanza (1d6/x3, arco corto); AS -; QS scurovisione 18 m; AL CM; TS Temp +4, Rifl +0, Vol +0; For 15; Des 10, Cos 13, Int 8, Sag 11, Car 8.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Osservare +3; Attacco Poderoso.

Linguaggio: Gnoll.

Proprietà: Armatura in cuoio, scudo pesante di legno, ascia da battaglia, arco corto con 20 frecce.

Quando la banda non è fuori sede per razzare le carovane, in genere si trova all'accampamento. Le seguenti descrizioni indicano le posizioni dei vari membri. Se gli eroi attaccano l'accampamento, se ne vanno e poi tornano per un secondo assalto in seguito, metà dei predoni umani e degli gnoll perduti nella battaglia precedente sono stati sostituiti da altri gnoll. L'ordine di presentazione dei personaggi soprastanti indica anche la gerarchia di comando del gruppo, e se qualcuno in cima alla lista rimane ucciso, il comando passa a quello immediatamente successivo.

Tattiche: Quando attaccano una carovana, i Predoni sono molto diretti: si nascondono in posizioni adatte ad attaccare ai fianchi finché la preda non arriva, poi colpiscono usando la magia e gli attacchi a distanza prima di caricare di nuovo. Se sono inseguiti, i banditi usano i loro sentieri tortuosi (vedi l'area 1, sotto) per sopraffare i nemici.

Accampamento

L'accampamento dei Predoni è composto da una radura nascosta in mezzo a un fitto groviglio di arbusti, liane, sottobosco e alberi di suth che creano un'effettiva barriera protettiva di un'altezza che va dai 9 ai 12 metri. Il groviglio è attraversato da vari sentieri tortuosi, molti dei quali terminano in un vicolo cieco. Soltanto un sentiero conduce fino al centro dell'accampamento, e non è più grande o più facilmente discernibile rispetto a quelli falsi.

1. SENTIERI TORTUOSI

Per assicurarsi che gli inseguitori non possano seguire le tracce dei banditi troppo facilmente, Tanushk fa percorrere agli gnoll e ai combattenti alcuni dei falsi sentieri due o tre volte alla settimana, lasciando impronte e mantenendo l'erba schiacciata e segnata. Quindi, soltanto una prova di Sopravvivenza con CD 30 effettuata da qualcuno che sia dotato del talento Seguire Tracce rivela le differenze tra la vera pista e quelle false.

2. INGRESSO ALL'ACCAMPAMENTO (LI 11)

Il sentiero sbuca in una piccola radura dove crescono tre alberi di zalantar molto alti, con delle case sugli alberi costruite al centro dei loro otto tronchi. Quattro rozze capanne sono state erette sul fondo della radura, tra gli alberi. Al centro della radura, i banditi hanno allestito un grosso fuoco da capo per cucinare.

Quando qualche intruso entra nell'accampamento, i banditi in genere sono pronti a tendere un'imboscata. Vaujer, gli gnoll e i combattenti si nascondono dietro alle capanne; gli gnoll e i combattenti preparano le loro armi a distanza e Vaujer prepara i suoi incantesimi. Tanushk e Dentineri attaccano dalle

case sugli alberi usando incantesimi, attacchi a distanza e oggetti magici. Soltanto dopo che i banditi hanno esaurito i loro attacchi a distanza scendono in mischia. Se le cose si mettono male per i Predoni, alcuni si dileguano dall'accampamento tramite un sentiero segreto (area 4); Tanushk potrebbe semplicemente volare via.

3. CAPANNE

Ognuna di queste quattro capanne è fatta di tronchi rozzamente tenuti assieme con il fango. Sono umide e puzzolenti all'interno, il pavimento è di terriccio e la mobilia è quasi assente. Gli umani condividono due capanne, mentre gli gnoll usano le altre due. 1d4 bottini personali, le parti di tesoro appartenenti a ciascuno dei combattenti e degli gnoll, sono nascoste in qualche buca nel terreno o in qualche fessura della parete. Ciascun bottino può essere trovato superando una prova di Cercare con CD 15 e consiste in un tesoro di 1° livello generato sulla Tabella 3-5: "Tesoro", pagina 52 della Guida del DUNGEON MASTER.

4. VIA DI FUGA

In questo punto del "muro" di arbusti e di rovi si apre un passaggio che una creatura di taglia Media può attraversare stringendosi e camminando sulle mani e sui piedi. I Predoni usano questa via di fuga se il combattimento all'accampamento sembra volgere al peggio. Una volta oltrepassata la via di fuga, si dileguano nella foresta e sfruttano la vegetazione per nascondersi e sfuggire agli inseguitori.

5. CASE SUGLI ALBERI

Ognuna delle case sugli alberi è situata tra i rami dell'albero di zalantar su cui poggia, a circa 6 metri dal terreno. La costruzione principale è una piattaforma ottagonale delimitata da un mezzo muro su molti lati e coperta da un tetto piatto. Una scala di corda è fissata a un buco al centro della piattaforma che consente di salire sulla piattaforma da terra e anche di ritirare la scala, se necessario. Le tre case sugli alberi sono collegate da altrettanti ponti di corda, che si agganciano alle piattaforme in quei punti in cui non sono presenti i mezzi muri.

cripta nanica

Questa tomba dimenticata e sigillata di un nano dorato aristocratico è un ottimo esempio delle straordinarie opere architettoniche e dei grandi sforzi compiuti da quella razza per onorare i loro morti. È rimasta indisturbata per numerosi secoli, ben nascosta grazie a un abile progetto architettonico e a varie magie di abiurazione. Gli eroi potrebbero essere le prime creature viventi a entrare nelle sue camere sacre dopo quasi un millennio.

Questa tomba è stata progettata per essere usata praticamente ovunque. Nella Grande Crepa, potrebbe essere situata in un punto fuori mano, forse all'interno di un intero complesso funerario sacro di un clan. In alternativa, potrebbe trovarsi in un punto remoto di una qualsiasi catena montuosa dello Splendente Sud. Forse fu costruita da alcuni minatori, che abbandonarono una vena quasi esaurita subito dopo avere seppellito il loro compagno. Probabilmente era stata coperta da una frana, ma la recente attività sismica l'ha portata di nuovo alla luce. Quali che siano le ragioni per cui è rimasta



nascosta tutto questo tempo, la sua esistenza è rimasta un segreto e non è stata disturbata dai razziatori.

cripta

La cripta è stata scavata nella roccia viva, in una vena di solido granito individuata all'epoca della costruzione tramite divinazione. I nani volevano essere sicuri di lavorare su un unico grande frammento di roccia, invece che dover scavare semplicemente in un tratto sotterraneo e dover rinforzare gli scavi con dei sostegni. Le angolazioni e le misure di ogni parete, angolo e colonna sono pressoché perfetti: eventuali difetti, se esistono, non sembrano visibili a occhio nudo. Non è stata portata neanche una pietra aggiuntiva da altre cave per essere inserita in questa cripta. Gli artigiani nani che hanno costruito la tomba semplicemente hanno rimosso la pietra in eccedenza e lasciato tutto il resto. Quindi le colonne, il piedistallo e il braciere delle offerte cerimoniali, e perfino il sarcofago vero e proprio, non sono stati collocati in loco ma sono stati "portati alla luce" mentre tutta la pietra in eccesso attorno a loro veniva rimossa. In questo modo, i nani dorati che hanno costruito la cripta erano convinti di onorare la pietra a cui affidavano il riposo del loro amico.

1. TUNNEL DI INGRESSO

Questo passaggio è stato scavato nella facciata rocciosa con tale precisione che il blocco di pietra che lo riempie corrisponde esattamente alla pietra che fu rimossa per creare il passaggio in origine. Il blocco pesa oltre 10 tonnellate e si adatta al passaggio con tale precisione da sigillarlo a tenuta stagna: è possibile trovarlo solo con una prova di Cercare con CD 30. Sulla pietra è stato posto un incantesimo *anti-individuazione* permanente.

Il tunnel oltre il blocco di pietra è largo e alto solo 1,5 metri per tutta la sua lunghezza, quanto basta per consentire l'accesso ai nani scavatori. Le pareti sono perfettamente lisce e disadornate, prive di qualsiasi bassorilievo o decorazione. I nani che hanno scavato la camera funebre hanno quasi sicuramente utilizzato mezzi magici per rimettere a posto il blocco di pietra e sigillare la tomba.

2. TRAPPOLA DI PIETRA (LI 8)

A questo punto del passaggio, un incantesimo *trappola di pietra* è stato collocato per mantenere un grosso pannello di granito (1,5 x 1,5 metri, spesso 15 cm e pesante 1.050 kg) premuto contro il soffitto. Dal momento che il pannello è stato reso invisibile dall'incantesimo, è impossibile da notare, ma sporge di 15 cm dal soffitto del tunnel, e qualcuno potrebbe batterci la testa contro prima di passarci sotto. L'incantesimo si attiva quando una qualsiasi creatura vivente passa sotto il pannello, provocandone la caduta.

Trappola di pietra: GS 8; incantesimo; attivatore ad incantesimo (*trappola di pietra*); irripresistibile; incantesimo (*trappola di pietra*, chierico di 13° livello); Att +13 in mischia (10d6); Cercare CD 16 (metà del normale, a causa della collocazione imprecisa della pietra); Disattivare Congegni CD 32.

3. CAMERA PRINCIPALE

Il passaggio di ingresso termina presso un secondo blocco di pietra, dopo 7,5 m. Questo blocco non è molto spesso e pesa soltanto 250 kg. Può essere spostato spingendolo nella camera successiva, cosa che richiede una prova di Forza con CD 15. Una volta sgombrato il passaggio, il tunnel si apre in una camera bene illuminata. Il DM deve leggere il brano seguente ai giocatori:

Questa camera emana un forte bagliore, proveniente dal fuoco che arde in quello che sembra un grosso braciere di pietra poggiato su un piedistallo al centro della stanza. Il piedistallo, rialzato di due scalini, sembra essere stato ricavato dalla stessa pietra che compone il tunnel di ingresso e i suoi due blocchi di pietra. Una serie intricata di rune e di simboli corre attorno al piedistallo.

La camera è larga il doppio della sua lunghezza e il soffitto è situato a circa 3 metri di altezza. Quattro colonne di pietra si ergono ai quattro angoli, che sono arrotondati invece che quadrati. L'intera superficie di tutti i muri è ricoperta di rune, che compongono lunghi passaggi di testo alternati ad alcuni splendidi ritratti di antichi nani.

Lungo la parete opposta all'entrata è visibile un altro blocco di pietra.

Le fiamme che ardono al centro del braciere sono in realtà quattro incantesimi *fiamma perenne* adiacenti, disposti in modo da sembrare un unico, grosso fuoco. Il testo tracciato

sulle pareti e attorno al piedistallo è stato scolpito in Nano usando le rune Dethek. Attorno al piedistallo sono state scolpite varie preghiere a Dumathoin affinché protegga il nano sepolto. Il testo sulle pareti traccia la storia e la genealogia del defunto, descrivendo le sue imprese e quelle di suo padre, dei suoi fratelli, dei suoi zii e dei suoi cugini. Ogni individuo è affiancato da un ritratto, che funge da guardiano e veglia sull'onorato defunto.

I più curiosi possono estrapolare qualche informazione dalle rune tracciate sulle pareti della camera. Il nano sepolto in questa tomba si chiamava Rindorn Starhelm. Prestava servizio come difensore della Grande Crepa, ma fu ucciso dai troll delle montagne nel corso di una missione lontano da casa (e si rifiutò di rispondere all'incantesimo *resurrezione* di suo cugino). Il cugino (un chierico di Dumathoin), due fratelli e due amici passarono tre mesi a scolpire queste sale prima di seppellire Rindorn all'interno.

Il terzo blocco di pietra è grande e pesante come il primo, e blocca il successivo passaggio largo 1,5 m.

4. CRIPTA (LI 9)

Prima che gli eroi riescano a esaminare con calma la stanza, una mantimera zombi li attacca. Una mantimera fu uccisa, portata quaggiù e animata dal cugino di Rindorn. La macabra creatura è l'unico guardiano della stanza.

Mantimera zombi: GS 6; non morto Grande; DV 18d12+3; pf 116; Iniz +0; Vel 9 m, volare 15 m (maldestra); CA 21, contatto 9, colto alla sprovvista 21; Att base +9; Lotta +18; Att +13 in mischia (2d6+5, morso); Att comp +13 in mischia (1d8+5, corno) e +8 in mischia (1d6+2, 2 artigli); Spazio/Portata 3 m/1,5 m; AS -; QS solo azioni singole; AL NM; TS Temp +6, Rifl +6, Vol +11; For 21, Des 11, Cos -, Int -, Sag 10, Car 1.

Abilità e talenti: Nessuna; Robustezza.

Solo azioni singole (Str): Gli zombi sono dotati di riflessi scarsi e possono compiere solo una singola azione di movimento e di attacco a ogni round. Uno zombi può muoversi fino alla sua velocità e attaccare, ma solo come

parte di una carica.

Quando la mantimera zombi è stata sconfitta, i personaggi possono esaminare la stanza. È quasi del tutto spoglia, le pareti sono sigillate e il soffitto è alto soltanto 2,1 metri. Sul lato opposto della stanza è situato un grosso sarcofago.

La bara, ricavata direttamente dalla roccia che compone la stanza, è stata semplicemente tagliata sulla cima e svuotata. Il corpo di Rindorn è stato collocato all'interno e poi un incantesimo *rendere integro* ha risaldato il coperchio alla base. La bara è ricoperta da disegni runici scintillanti e il coperchio è stato decorato con un'immagine del nano defunto e una scritta che riporta il suo nome e invoca una benedizione. Chi desidera vedere i contenuti del sarcofago deve trovare un modo per



Il guardiano della cripta di Rindorn Starhelm

Illustrazione di Ralph Horsley

passare oltre 30 cm di solida pietra su tutti i lati (durezza 8, 10 pf, CD per sfondare 45). Purtroppo, le scritte runiche sul sarcofago di pietra celano una trappola che si attiva quando il sarcofago viene toccato.

Barriera di lame: GS 7; congegno magico; attivatore di prossimità (allarme); ripristino automatico; incantesimo (*barriera di lame*, chierico 11° livello, 11d6 taglianti, Riflessi con CD 19 dimezza); Cercare CD 31; Disattivare Congegni CD 31.

Tesoro: Assieme a Rindorn sono stati sepolti una *armatura completa confortevole ancorante+1*, uno *scudo di acciaio pesante+1*, un'ascia da guerra nanica perfetta e una gemma lacrima rossa (900 mo).

Razziatori di tombe (LI 10)

Quando gli eroi finalmente escono dalla cripta con i tesori del sarcofago di Rindorn, il DM deve leggere o parafrasare il testo seguente:

Uscendo dalla cripta, vedete sei bugbear dagli occhi luccicanti armati di morning star. Sono disposti in semicerchio attorno all'ingresso della cripta e i loro musi sono distorti in una smorfia ringhiante. Una voce rauca la cui provenienza sembra invisibile parla. "Avete violato la cripta di Rindorn Starhelm. Ben fatto. Consegnatemi i suoi tesori, per piacere."

Uno scaltro nano dorato, un cacciatore di tesori di nome Vurak Shadowshield, è giunto per derubare i PG del tesoro che si sono duramente guadagnati. Vurak lavora per la chiesa di Abbathor. Con l'aiuto di alcuni incantesimi di divinazione ha localizzato la cripta e ha determinato il modo più facile di acquisire i tesori custoditi al suo interno (rapinare un altro gruppo di razziatori di tombe). Vurak è situato a 3 metri dietro alla fila di bugbear e ha lanciato su se stesso *invisibilità*, *armatura magica*, *scudo*, *resistenza dell'orso* e *pelle di pietra* (da una pergamena) su se stesso. Usa un incantesimo *ventriloquio* per dare alla sua voce una diversa provenienza, rendendo difficoltosa ai PG la sua localizzazione senza usare *vedere invisibilità*. Ha inoltre lanciato *arma magica* sul suo randello e *forza del toro* sul bugbear da 21 pf. Durante il primo round di combattimento, lancia *velocità* su se stesso e sui bugbear.

Tra gli oggetti nel sarcofago di Rindorn, Vurak è interessato soprattutto all'ascia da guerra nanica perfetta. Funge anche da chiave che aprirà una cripta sigillata appartenente al clan Starhelm, nelle profondità della Grande Crepa. Gli Starhelm e gli Shadowshield sono rivali e Vurak vuole mettere le mani sul tesoro segreto degli Starhelm. Ironicamente, l'avidio nano è meno interessato agli oggetti magici di Rindorn. Se i PG si aggrappano testardamente ai loro tesori duramente guadagnati, Vurak inizia a contrattare per avere almeno l'ascia da guerra perfetta, affermando che appartiene al suo clan.

Vurak è accompagnato da sei grossi mercenari bugbear chiamati i Predoni della Crepa. Se ne cadono in battaglia almeno quattro, Vurak fugge usando *porta dimensionale*. Ma non si allontana troppo; preferisce seguire i PG come meglio può, finché non si presenta un'opportunità di afferrare l'ascia di Rindorn.

Vurak ha l'aspetto di un nano dalle larghe spalle, mediamente alto (per un nano) e avvolto in una pesante tunica. Il suo rospo famiglia è morto nel corso di una recente spedizione, e Vurak non lo ha sostituito.

Vurak Shadowshield: Nano dorato trasmutatore 9; GS 9; umanoide Medio; DV 9d4+36 più 3; pf 60 (78 con *resistenza dell'orso*); Iniz +5; Vel 6 m; CA 21, contatto 13, colto alla sprovvista 20 (comprende *armatura magica* e scudo); Att base +4; Lotta +4; Att o Att comp +4 in mischia (1d6+1, *randello+1*) o +5 a distanza; AS incantesimi; QS scurovisione 18 m, tratti dei nani dorati, evocare famiglia; AL LM; TS Temp +8* (+10 contro veleni) con *resistenza dell'orso*, Int 15, Sag 10, Car 8.

Abilità e talenti: Artigianato (lavori in muratura) +8, Cercare +4 (opere insolite in muratura o scompartimenti segreti), Concentrazione +10 (+12 con *resistenza dell'orso*), Conoscenze (arcano) +8, Conoscenze (architettura e ingegneria) +8, Conoscenze (dungeon) +8, Conoscenze (storia) +8, Decifrare Scritture +8, Sapienza Magica +10, Sopravvivenza +2 (in ambienti sotterranei); Iniziativa Migliorata, Mescere Pozioni^B, Padronanza degli Incantesimi (*armatura magica*, *scudo*), Padronanza degli Incantesimi (*scassinare*, *velocità*), Robustezza, Scrivere Pergamene^B.

Linguaggi: Comune, Draconico, Nanico, Sottocomune.

Tratti dei nani dorati: I nani dorati sono esperti minatori, e ottengono un bonus razziale di +2 alle prove di Cercare per individuare costruzioni in pietra insolite. Se un nano dorato passa entro 3 metri da esse, può effettuare una prova di Cercare come se le stesse attivamente cercando.

Quando si erge sul terreno, un nano dorato è straordinariamente stabile e ottiene un bonus di +4 alle sue prove di caratteristica effettuate per resistere ai tentativi di spingere o di sbilanciare. I nani dorati ottengono un bonus razziale di +1 ai tiri per colpire contro le aberrazioni. I nani ottengono un bonus razziale di +4 alla Classe Armatura contro i giganti.

*I nani dorati ottengono un bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti magici.

Incantesimi da mago (trasmutatore) preparati (9° livello dell'incantatore; scuole proibite ammaliamento e necromanzia): 0 - *fotto acido* (+5 contatto a distanza), *individuazione del magico*, *lettura del magico*, *mano magica*; 1° - *arma magica*, *armatura magica*, *evoca mostri I*, *ritirata rapida*, *scudo*, *ventriloquio*; 2° - *dissimulare*, *evoca mostri II*, *forza del toro*, *freccia acida di Melf* (+5 contatto a distanza), *invisibilità*, *resistenza dell'orso*; 3° - *esplosione di rocce* (CD 15), *evoca mostri III*, *lentezza*, *velocità*; 4° - *porta dimensionale*, *scoprire pietra*.

Libro degli incantesimi: Quelli sopra indicati più 0 - tutti; 1° - *caduta morbida*, *saltare*, *sensibilità arcana**; 2° - *grazia del gatto*, *movimenti del ragno*; 3° - *dissolvi magie*, *pelle friabile**, *volare*; 4° - *metamorfofi*, *pelle di pietra*.

*Nuovo incantesimo descritto nel Capitolo 3 di questo volume.

Proprietà: *Anello di protezione+2*, *pozione di cura ferite moderate*, *pozione di volare*, pergamena di *pelle di pietra*, pergamena di *respirare sott'acqua*, tunica pesante, *randello+1* (randello su cui è stata lanciata *arma magica*), libro degli incantesimi, borsello di polvere di diamante (250 mo; componenti materiali per l'incantesimo *pelle di pietra*).

Bugbear (6): pf 21, 19, 17, 16, 16, 13; vedi pagina 33 del *Manuale dei Mostri*.

UNA TERRA MERAVIGLIOSA DI ANTICHE CULTURE E IMPERI SCOMPARSI

Coloro che viaggiano fino alle terre lontane oltre il Lago dei Vapori e i Pendii del Fuoco tornano raccontando incredibili storie sui popoli e i luoghi che hanno incontrato o evitato. Dai segugi magici di Halruaa agli wemic dello Shaar, dagli halfling del Luiren ai Crinti del Dambrath, gli abitanti di questa regione sono molteplici e insoliti come le loro terre. Scoprite i numerosi regni dello Splendente Sud, assieme alle magie e ai mostri provenienti da questa esotica regione dell'ambientazione di FORGOTTEN REALMS®.

☀ 9 nuove classi di prestigio ☀ 33 nuovi incantesimi ☀ 3 avventure brevi



Visita il nostro sito web
www.wizards.com/dnd

TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-166-0



9 788882 881665

Prezzo: € 29,95